

Charles Moura Netto

Sandra Maria Guisso

# APRENDIZADO EM JOGO:

## UM GUIA COMPLETO PARA O ENSINO DE XADREZ NAS ESCOLAS

O jogo de xadrez como ferramenta de  
aprendizado para professores inovadores

**+150**  
**IDEIAS**  
de atividades

**Atena**  
Editora  
Ano 2023

Charles Moura Netto | Sandra Maria Guisso

# APRENDIZADO EM JOGO:

UM GUIA COMPLETO PARA O  
ENSINO DE XADREZ NAS ESCOLAS

O jogo de xadrez como ferramenta de  
aprendizado para professores inovadores

**+150**  
**IDEIAS**  
de atividades

**Atena**  
Editora  
Ano 2023

**Editora chefe**

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Editora executiva**

Natalia Oliveira

**Assistente editorial**

Flávia Roberta Barão

**Bibliotecária**

Janaina Ramos

**Projeto gráfico**

Camila Alves de Cremo

Ellen Andressa Kubisty

Luiza Alves Batista

Nataly Evilin Gayde

Thamires Camili Gayde

**Imagens da capa**

iStock

**Edição de arte**

Luiza Alves Batista

2023 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2023 Os autores

Copyright da edição © 2023 Atena

Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena

Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo do texto e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

**Conselho Editorial**

**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora  
 Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa  
 Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade de Coimbra  
 Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
 Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais  
 Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
 Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí  
 Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense  
 Profª Drª Caroline Mari de Oliveira Galina – Universidade do Estado de Mato Grosso  
 Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense  
 Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
 Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília  
 Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
 Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo  
 Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá  
 Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará  
 Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima  
 Profª Drª Geuciane Felipe Guerim Fernandes – Universidade Estadual de Londrina  
 Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes  
 Claros  
 Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná  
 Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
 Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco  
 Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador  
 Prof. Dr. Jodeyson Islony de Lima Sobrinho – Universidade Estadual do Oeste do  
 Paraná  
 Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México  
 Profª Drª Juliana Abonizio – Universidade Federal de Mato Grosso  
 Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
 Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia  
 Profª Drª Kátia Farias Antero – Faculdade Maurício de Nassau  
 Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná  
 Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
 Profª Drª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre  
 Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros  
 Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais  
 Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
 Profª Drª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande  
 Profª Drª Marcela Mary José da Silva – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
 Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas  
 Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
 Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso  
 Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás  
 Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco  
 Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
 Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
 Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador  
 Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-  
 Oeste

Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí

Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Federal da Bahia /  
Universidade de Coimbra

Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de  
Janeiro

Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

**Aprendizado em jogo: um guia completo para o ensino de xadrez nas escolas - O jogo de xadrez como ferramenta de aprendizado para professores inovadores**

**Diagramação:** Ellen Andressa Kubisty  
**Correção:** Soellen de Britto  
**Indexação:** Amanda Kelly da Costa Veiga  
**Revisão:** Os autores  
**Autores:** Charles Moura Netto  
 Sandra Maria Guisso

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

M929 Moura Netto, Charles  
 Aprendizado em jogo: um guia completo para o ensino de xadrez nas escolas - O jogo de xadrez como ferramenta de aprendizado para professores inovadores / Charles Moura Netto, Sandra Maria Guisso. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2023.

Formato: PDF  
 Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader  
 Modo de acesso: World Wide Web  
 Inclui bibliografia  
 ISBN 978-65-258-1974-7  
 DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.747231310>

1. Xadrez - Estudo e ensino. I. Moura Netto, Charles. II. Guisso, Sandra Maria. IV. Título.

CDD 794.107

**Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166**

**Atena Editora**  
 Ponta Grossa – Paraná – Brasil  
 Telefone: +55 (42) 3323-5493  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
[contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)

## DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao conteúdo publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que o texto publicado está completamente isento de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

## DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



Dedicamos este livro aos nossos filhos Yago e Enzo, ambos praticantes de xadrez e entendedores da importância da prática do jogo para a vida cotidiana. A nossas mães Mariza e Alzira, pelo amor e dedicação incansáveis a nossa família. Ao pai e sogro Marcos, por sua sabedoria e ensinamentos que contribuíram para a nossa formação pessoal. Por fim ao nosso amigo GM Darcy Lima, pela amizade e colaboração neste livro. A vocês todo o nosso amor e gratidão.

Charles Moura Netto

Sandra Maria Guisso

É com grande satisfação que apresento aos leitores o livro “**Aprendizado em Jogo: Um Guia Completo para o Ensino de Xadrez nas Escolas**”. Nesta obra, encontramos um mergulho profundo no mundo fascinante do xadrez, um jogo milenar que há séculos encanta pessoas de todas as idades e habilidades. Seus fundamentos estratégicos e táticos proporcionam uma experiência gratificante e desafiadora para quem deseja aprender, ensinar e jogar.

O presente livro nasce da inestimável expertise do Professor Charles Moura Netto, figura destacada na área da educação e considerado um dos maiores especialistas em xadrez pedagógico. Sua trajetória como secretário de Educação no Município de Santa Maria de Jetibá, instrutor de xadrez nas escolas pela Federação Internacional de Xadrez e presidente da Comissão Educacional da Confederação Brasileira de Xadrez, tornam-no a pessoa ideal para compartilhar seus conhecimentos sobre a inserção do xadrez no ambiente educacional.

Juntamente com o Professor Netto, temos a honra de contar com a escrita da Profa. Sandra Maria Guisso, cujo currículo impressionante, formada em Ciências Biológicas e Pedagogia, mestrado em Biologia, mestrado em Educação e doutorado em Psicologia, reforça a relevância de sua contribuição para este guia. A sua dedicação à pesquisa em Cognição Humana e Xadrez, Representações Sociais e Xadrez, além da Educação e Xadrez, agrega um profundo embasamento acadêmico às abordagens apresentadas.

Este guia abrangente foi meticulosamente elaborado para atender tanto aos professores dos anos iniciais como a qualquer pessoa interessada em aprender xadrez de forma divertida e envolvente. Com uma linguagem clara e concisa, os autores proporcionam um material acessível e enriquecedor para leitores de todas as idades.

As páginas seguintes trazem os fundamentos essenciais do jogo, abordando as regras básicas, as peças, as estratégias elementares e todo o arcabouço técnico-pedagógico necessário para a correta introdução do xadrez em sala de aula. O livro apresenta uma didática cuidadosamente elaborada, que visa facilitar o processo de ensino e aprendizado, tornando-o atrativo e dinâmico para os alunos.

Os benefícios do xadrez na educação vão além da mera diversão. Este jogo desenvolve habilidades cognitivas, como a tomada de decisões, o pensamento crítico, a concentração e a análise lógica. Além disso, fomenta valores como a paciência, a resiliência e o respeito pelo adversário. Nesse sentido, o guia se revela uma ferramenta valiosa para enriquecer o ambiente escolar e promover uma formação mais completa e abrangente para nossas crianças.

Assim, todos estão convidados a embarcar nesta jornada de conhecimento

e descoberta proporcionada pelo “Aprendizado em Jogo: Um Guia Completo para o Ensino de Xadrez nas Escolas”. Que este livro seja um aliado para todos aqueles que desejam vivenciar as maravilhas do xadrez e suas inúmeras possibilidades pedagógicas. Seja você professor, aluno ou entusiasta, estamos certos de que este exemplar será uma fonte enriquecedora e inspiradora para sua prática educacional e pessoal.

Desejo a todos uma excelente leitura e que o xadrez possa ser uma ferramenta transformadora e enriquecedora em suas vidas.

Bom jogo, ou melhor boa leitura.

Darcy Lima

Grande Mestre Internacional de Xadrez - FIDE

<b>1 A NOSSA MOTIVAÇÃO PARA ESCREVER .....</b>	<b>1</b>
<b>2 CONHECENDO O JOGO DE XADREZ E ENTENDENDO SUA IMPORTÂNCIA NO ESPAÇO ESCOLAR .....</b>	<b>3</b>
2.1 Contribuições do jogo de xadrez na educação .....	3
2.2 AS TEORIAS SOBRE COGNIÇÃO HUMANA E O JOGO DE XADREZ.....	4
2.2.1 A teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner e o Jogo de Xadrez .....	4
2.2.2 Vygotsky e o Jogo de Xadrez .....	6
2.2.3 Piaget, a teoria construtivista e o jogo de Xadrez.....	7
<b>3 CONHECENDO O JOGO DE XADREZ .....</b>	<b>9</b>
3.1 Breve história do xadrez .....	9
3.2 Regras básicas do xadrez (regras da fide) .....	11
3.2.1 Movimentos básicos das peças (Movimentos e Capturas).....	15
3.2.1.1 Como capturar peças no Xadrez .....	19
3.2.1.2 Obstrução .....	20
3.2.1.3 Valor estratégico das capturas.....	20
3.2.2 Movimentos Especiais .....	20
3.2.2.1 Xeque e xeque-mate: a alma do Xadrez .....	20
3.2.2.2 Roque: jogada defensiva .....	22
3.2.2.3 En passant: captura peculiar do peão .....	22
3.2.2.4 Promoção de Peões .....	23
3.2.3 Como jogar .....	23
3.2.3.1 Orientações para o desenvolvimento de peças .....	24
3.3 Preparando o ambiente de ensino .....	26
3.3.1 Preparando a sala de aula .....	27
3.3.2 Dicas para motivar os alunos a aprender xadrez.....	28
3.4 Planejando aulas de xadrez .....	29
3.4.1 Direcionamento para planejar aulas de xadrez eficazes.....	29

3.4.2 Criando planos de aula passo a passo.....	30
3.4.3 Adaptando o ensino de xadrez para diferentes idades e níveis de habilidades.....	31
3.5 Ensino prático de xadrez.....	31
3.5.1 Ensinando as regras básicas do xadrez.....	31
3.5.2 Ensinando os movimentos das peças.....	32
3.5.3 Ensinando a estratégia básica do xadrez.....	33
3.5.4 Tornando o ensino de xadrez divertido e interativo.....	34
<b>4 PROMOVENDO DIÁLOGOS ENTRE A BNCC E O JOGO DE XADREZ....</b>	<b>36</b>
4.1 Conhecendo a BNCC.....	36
4.1.1 Principais objetivos da BNCC.....	36
4.2 O jogo de xadrez e a BNCC: Um diálogo necessário.....	37
<b>5 DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COM A PRÁTICA DO XADREZ.....</b>	<b>39</b>
5.1 COMO O ENSINO DE XADREZ PODE DESENVOLVER HABILIDADES COGNITIVAS.....	39
5.2 Como o ensino de xadrez pode desenvolver habilidades sociais e emocionais.....	40
5.3 O ensino de xadrez e o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.....	41
5.4 Envolvimento da comunidade escolar no ensino de xadrez.....	42
<b>6 ESTUDOS REFERÊNCIAS DO XADREZ .....</b>	<b>44</b>
6.1 Filmes e séries com temáticas do xadrez.....	48
6.2 Livros relacionados ao jogo de xadrez.....	49
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>52</b>

# A NOSSA MOTIVAÇÃO PARA ESCREVER

Este livro é o resultado de mais de 20 anos dedicados ao jogo de xadrez, trabalhamos com educação desde a educação infantil até o ensino superior e, em todos os ambientes em que atuamos o jogo de xadrez sempre esteve presente em nossas práticas, seja como professores ou pedagogos. Acreditamos firmemente no poder transformador da prática do xadrez na vida das pessoas. Depois de mais de 20 anos ensinando e estudando o xadrez, podemos afirmar que este jogo é uma das melhores ferramentas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais para estudantes e professores.

O xadrez é um jogo divertido e desafiador que pode ser ensinado à crianças e jovens de todas as idades, e o ensino deste jogo nas escolas pode ter um impacto significativo na formação dos estudantes. Nesse sentido, nos referimos a desenvolver habilidades importantes, como pensamento crítico, elaboração de estratégias e resolução de problemas, além disso o xadrez também pode ser um meio para ensinar valores morais como paciência, perseverança, respeito.

Este livro tem como objetivo fornecer aos professores dos anos iniciais do ensino fundamental interessados em ensinar o xadrez em suas salas de aula, um guia completo e atualizado sobre o assunto. Procuramos promover reflexões das vantagens do ensino de xadrez na educação, incluindo os benefícios para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Além disso, apresentamos as regras básicas do jogo, dicas para planejar e realizar aulas de xadrez eficazes, e ideias de atividades que podem ser utilizadas na sala de aula, buscando a pluralidade de saberes.

Por sermos pedagogos e professores nos preocupamos com a interface do ensino de xadrez e as habilidades propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), sendo assim, propomos algumas estratégias em que o ensino de xadrez pode ser integrado à outras áreas de conhecimento, promovendo o ensino e a aprendizagem de maneira contextualizada. Nesse sentido, apresentamos atividades envolvendo o jogo de xadrez inseridas nas unidades curriculares de 1º ao 5º ano do Ensino fundamental e, buscamos identificar os elementos do jogo de xadrez que atuam como facilitadores no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, propomos algumas estratégias para promover a participação dos estudantes em torneios e competições de xadrez.

Com intuito de trazer evidências a respeito da importância do jogo de xadrez no desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes, fundamentamos nossas reflexões em autores que desenvolveram estudos acerca do jogo de xadrez em diferentes perspectivas. Ressaltamos que a literatura acadêmica tem alguns estudos qualitativos relacionando o jogo de xadrez à prática escolar, o que torna ainda mais necessário desenvolvermos atividades envolvendo o jogo de xadrez e a aprendizagem no contexto escolar. Por entendermos a importância do jogo de xadrez nos processos cognitivos, buscamos estudos que evidenciem a relação do jogo de xadrez com o desenvolvimento da memória,

concentração, pensamento crítico, resolução de problemas, entre outras habilidades.

Por fim, selecionamos livros, filmes e séries que têm como temática o jogo de xadrez e que podem ser utilizados como complemento para as aulas de xadrez e para promover o interesse dos estudantes pelo jogo. Estes materiais incluem livros sobre história e estratégias do xadrez, filmes que retratam a vida de grandes jogadores de xadrez, e séries que exploram a relação entre o xadrez e a vida cotidiana.

De maneira geral, este livro oferece uma visão ampla do ensino de xadrez nas escolas e se configura em uma fonte valiosa de informações para os professores interessados em levar este jogo enriquecedor para suas salas de aula. Com este guia, esperamos inspirar e apoiar os professores na sua jornada de ensinar xadrez aos estudantes e ajudar a promover o desenvolvimento integral dos alunos através do jogo de xadrez. Acreditamos que o ensino de xadrez nas escolas é uma oportunidade única para criar uma geração mais consciente, reflexiva e emocionalmente equilibrada. Por fim nos sentimos honrados em contribuir com os professores nesta emocionante jornada.

Desejamos que este livro desperte o interesse na prática do xadrez nas escolas e na vida cotidiana.

# CONHECENDO O JOGO DE XADREZ E ENTENDENDO SUA IMPORTÂNCIA NO ESPAÇO ESCOLAR

O xadrez é um jogo de estratégia que envolve dois jogadores e um tabuleiro com 64 casas. Cada jogador tem 16 peças, incluindo **peões, torres, cavalos, bispos, dama e rei**, que se movem de acordo com regras específicas. O objetivo do jogo é “encurrular” o rei adversário, o qual, não tem “jogada legal” para executar.

O ensino de xadrez nas escolas pode ser uma forma valiosa de desenvolver habilidades importantes, tais como pensamento crítico, resolução de problemas, concentração, memória e habilidades sociais e emocionais. Além disso, o xadrez é um jogo divertido e desafiador que pode ser ensinado à crianças e jovens de todas as idades.

Ensinar xadrez nas escolas também pode ser uma oportunidade para promover a inclusão e o trabalho em equipe, já que o jogo é jogado por dois jogadores e requer cooperação, ordenamento às regras e respeito pelo adversário. Ao ensinar xadrez, os professores podem ajudar na formação cidadã de crianças e jovens.

Pesquisas<sup>1</sup> apontam que o ensino do jogo de xadrez nas escolas pode ter vários benefícios para o desenvolvimento dos estudantes. O que se tem observado, por meio desses estudos, é que o jogo de xadrez tem contribuído positivamente no desempenho acadêmico dos estudantes, no que tange as habilidades pessoais (cognitivas, sociais e físicas), como pensamento crítico, gestão de problemas, tomada de decisão, gestão de emoções, gestão de tensões e estresse<sup>2</sup>, concentração, memória, atenção, paciência, resistência, raciocínio e capacidade de resolução. Além dos aspectos acadêmicos, alguns estudos sugerem que o ensino de xadrez pode ter impacto positivo na saúde mental e no bem-estar dos estudantes.

## 2.1 Contribuições do jogo de xadrez na educação

O ensino de xadrez nas escolas pode ter várias vantagens para o desenvolvimento dos estudantes. Com intuito de aproximar o jogo de xadrez das práticas educacionais, organizamos algumas contribuições do jogo de xadrez no ambiente escolar a partir de estudos dedicados a compreender como o jogo de xadrez pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, como segue:

**Contribuições para o desempenho acadêmico:** o jogo de xadrez é uma prática que requer organização de pensamento, concentração e atenção, sendo assim entendemos este ser uma ferramenta que pode ser usada para desenvolver essas habilidades nos estudantes. Com intuito de corroborar com essa perspectiva, trazemos uma pesquisa<sup>3</sup>

1 No decorrer do texto são citadas pesquisas referentes ao jogo de xadrez no espaço escolar.

2 Essas seis primeiras habilidades pessoais são descritas pela OMS (Organização Mundial de Saúde).

3 SALA, G., FOLEY, P. J., & GOBET, F. The effect of chess instruction on pupils' cognitive and academic skills: State of the art and theoretical challenges. *Frontiers in Psychology*, 8(238), 2017. doi:10.3389/fpsyg.2017.00238. - PMC - PubMed.



em que foi realizada uma meta-análise incluindo vinte e quatro estudos, e os resultados mostraram que a prática do xadrez melhora o desempenho dos alunos na matemática e na capacidade cognitiva geral.

**Aumento no tempo de concentração e da memória:** O xadrez requer concentração e memória para ter bom desempenho no jogo. Por essa razão, o ensino de xadrez nas escolas pode contribuir para o desenvolvimento dessas habilidades importantes, como mostra o estudo realizado por Atashafrouz.<sup>4</sup>

**Desenvolvimento do pensamento crítico e resolução de problemas:** O xadrez é um jogo de estratégia que requer pensamento crítico e resolução de problemas, como evidenciado por Lopes<sup>5</sup>. Nesse sentido, entende-se que ao ensinar xadrez nas escolas, os professores podem ajudar a desenvolver essas habilidades cognitivas.

**Impacto positivo na saúde mental e no bem-estar:** Alguns estudos sugerem que o ensino de xadrez nas escolas pode ter um impacto positivo na saúde mental e no bem-estar dos estudantes. Acreditamos que esses benefícios estejam associados ao fato de que outras habilidades estão sendo controladas, evidenciadas ou então desenvolvidas, como atenção, memória e resolução de problemas, sendo que estas têm um impacto positivo na saúde mental e emocional dos estudantes. Contribuindo na construção dessa reflexão, utilizamos um estudo<sup>6</sup>, o qual mostrou que o ensino de xadrez para estudantes resultou em melhorias significativas na autoestima, na confiança e no bem-estar geral.

Diante do exposto, as vantagens do ensino de xadrez na educação incluem melhoria do desempenho acadêmico, aumento da concentração e da memória, desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas, além do impacto positivo na saúde mental e no bem-estar. Estas vantagens são evidenciadas por diversas pesquisas e mostram que o ensino de xadrez nas escolas pode ser uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento dos estudantes. Além disso, o xadrez é uma atividade divertida e interessante que pode motivar os alunos a aprender e a participar de forma mais ativa na sala de aula.

## 2.2 AS TEORIAS SOBRE COGNIÇÃO HUMANA E O JOGO DE XADREZ

### 2.2.1 A teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner e o Jogo de Xadrez

O jogo de xadrez é uma atividade que tem sido utilizada em muitas escolas como ferramenta pedagógica, pois ele oferece diversos benefícios para o desenvolvimento

4 Atashafrouz, A. The Effectiveness of Chess on Problem-Solving, Working Memory, and Concentration of Male High School Students. *Iranian Evolutionary Educational Psychology Journal*, 1(4), p. 249-258, 2019. doi: 10.29252/ieepj.1.4.2.

5 LOPES, Anne Carine. **O jogo de xadrez e o estudante:** uma relação que pode dar certo na resolução de problemas matemáticos. 2012. 47 f. Monografia (Especialização em Educação Matemática) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

6 Jianguo, P., Wenying, J., Zhigang, H., Zhou, N. The influence of chess training on pupils' self-efficacy, self-esteem and social anxiety. *SHS Web of Conferences*, 2019. 60. 01002. 10.1051/shsconf/20196001002.

cognitivo dos alunos. Além disso, o jogo de xadrez está diretamente relacionado à teoria das inteligências múltiplas, proposta por Howard Gardner, que sugere que as pessoas possuem diferentes tipos de inteligência, que não são facilmente mensuráveis por testes de QI (quociente de inteligência) tradicionais. Gardner identificou oito tipos de inteligência: **linguística, lógico-matemática, espacial, corporal-sinestésica, musical, interpessoal, intrapessoal e naturalista**. Essa teoria sugere que a educação deve acontecer no sentido de reconhecer e desenvolver as múltiplas inteligências que cada indivíduo possui.

Diversos estudos têm explorado a relação entre o jogo de xadrez e as diferentes inteligências propostas por Gardner. Como contribuição para esse entendimento recorremos a uma pesquisa publicada na revista *Research, Society and Development* (2020)<sup>7</sup>, que analisou os efeitos da instrução de xadrez em alunos e concluiu que o jogo pode melhorar habilidades cognitivas, como a memória de trabalho, o planejamento e a tomada de decisão. Além disso, outro estudo, publicado na revista *Institute of Labor Economics* (2019)<sup>8</sup>, concluiu que o treinamento de xadrez pode contribuir para a resolução de problemas matemáticos, raciocínio lógico, autocontrole, foco e paciência em estudantes.

Outra pesquisa<sup>9</sup> publicada na revista Sagepub, concluiu que jogos não-formais, como o xadrez, podem desempenhar um papel importante no desenvolvimento de habilidades matemáticas e lógicas. Essa pesquisa mostrou que o treinamento em jogos pode melhorar a motivação e o engajamento dos alunos em relação a essas disciplinas, o que pode resultar em um melhor desempenho acadêmico.

Um estudo<sup>10</sup> publicado na revista *EFDeportes, Revista Digital* também concluiu que a prática sistemática do xadrez desenvolve a resolução de problemas espaciais, como a identificação de ameaças e a busca por soluções para proteger o rei, o que pode ajudar a desenvolver a capacidade de resolver problemas espaciais em outras áreas do aprendizado.

Nesse contexto podemos inferir que o jogo de xadrez é uma atividade que oferece diversos benefícios para o desenvolvimento cognitivo dos alunos e está diretamente relacionado com a teoria das inteligências múltiplas de Gardner. Diversos estudos têm confirmado que o treinamento em xadrez pode melhorar habilidades cognitivas, matemáticas e lógicas, além de aumentar a autoestima dos alunos. Por isso, é importante que as escolas considerem a inclusão do jogo de xadrez em seus programas pedagógicos como forma de promover um ensino mais intuitivo e resolutivo.

---

7 Rosa, R. R., Uberti, L. B., Gubiani, M. B., & Pagliarin, K. C. Efeitos do xadrez nas funções cognitivas e na aprendizagem de escolares: uma revisão sistemática. **Research, Society and Development**, 9(6), 2020. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i6.3410>

8 ISLAM, A., Lee, W. S., & Nicholas, A. The effects of chess instruction on academic and non-cognitive outcomes: Field experimental evidence from a developing country. **Institute of Labor Economics**, 2019. ISSN:2365-9793.

9 SALA, G., GORINI, A., PRAVETTONI, G. Mathematical Problem-Solving Abilities and Chess: An Experimental Study on Young Pupils. **SAGEPUB**, JULHO-SETEMBRO DE 2015: 1–9. DOI: 10.1177/2158244015596050.

10 OLIVEIRA, J., L... El ajedrez y las inteligencias múltiples. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, Año 15, N° 147, Ago. 2010.

## 2.2.2 Vygotsky e o Jogo de Xadrez

Vygotsky foi um psicólogo e teórico russo cujas ideias influenciaram significativamente a educação e a psicologia do desenvolvimento. Apresentamos algumas das principais teorias de Vygotsky relevantes para a educação com intuito de relacioná-las ao jogo de xadrez, a saber:

**Zona de desenvolvimento proximal (ZDP):** A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) representa a distância entre o que uma criança pode fazer sozinha e o que pode fazer com ajuda de um adulto ou de colegas mais experientes. Para Vygotsky, a ZDP é uma área crítica na qual a aprendizagem pode ocorrer de forma mais efetiva.

**Aprendizagem mediada:** Vygotsky argumentava que a aprendizagem não ocorre simplesmente por meio da transmissão de informações, mas através da mediação e/ou interação. Um adulto ou professor, por exemplo, pode ajudar uma criança a aprender uma nova habilidade fornecendo instruções e orientações que ajudem a criança a entender a tarefa e a enfrentar desafios.

**Internalização:** A aprendizagem é internalizada quando uma criança integra novas informações e conhecimentos em sua compreensão existente do mundo. Isso significa que a criança transforma o que aprendeu em um conhecimento pessoal e útil que pode ser aplicado em diferentes situações.

**Desenvolvimento cultural:** O desenvolvimento humano é moldado pela cultura e pela sociedade em que a criança vive. As habilidades, atitudes e crenças que as crianças adquirem são influenciadas pela cultura dominante e pelas normas sociais que regem o comportamento.

As teorias de Vygotsky são frequentemente aplicadas na educação como base para uma abordagem sociointeracionista, que incentiva a colaboração entre os alunos, a resolução de problemas, a reflexão e a internalização do conhecimento.

No entender de Vygotsky, a aprendizagem se dá por meio da interação social e da mediação de um adulto ou de um colega mais experiente que ajuda o aluno a construir o conhecimento. Essa teoria é aplicável ao ensino do xadrez, que pode ser aprendido com a mediação de um professor ou de um colega mais experiente, com quem o aluno pode interagir e construir o conhecimento de forma colaborativa. Por exemplo, um estudo publicado na revista “Journal of Educational Psychology” em 2008<sup>11</sup> mostrou que o ensino de xadrez em um contexto de aprendizagem colaborativa pode ajudar a promover a construção conjunta do conhecimento, o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Em consonância com a teoria de Vygotsky da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), na qual a aprendizagem é facilitada por um tutor ou parceiro mais experiente, entendemos que o uso do xadrez como uma ferramenta pedagógica no contexto escolar

---

11 ROSETH, C. J., JOHNSON, D. W., & JONSON, R. T. Promoting early adolescents' achievement and peer relationships: The effects of cooperative, competitive, and individualistic goal structures. *Psychological Bulletin*, 134(2), p. 223–246, 2008. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.134.2.223>

pode promover a aprendizagem por meio das interações entre alunos e professores e alunos com seus pares mais experientes, já que estes contribuem para a compreensão do jogo e com isso desenvolver as habilidades cognitivas e sociais.

### *2.2.3 Piaget, a teoria construtivista e o jogo de Xadrez*

Jean Piaget foi um renomado psicólogo suíço conhecido por suas contribuições para a compreensão do desenvolvimento cognitivo infantil. Algumas das principais teorias de Piaget para a educação incluem:

**Teoria Construtivista:** Piaget acreditava que as crianças constroem seu próprio conhecimento através da experiência e da interação com o mundo. Isso implica que a aprendizagem é mais efetiva quando a criança está ativamente envolvida no processo de descoberta.

**Estágios do Desenvolvimento Cognitivo:** Piaget argumentou que o desenvolvimento cognitivo ocorre em estágios sequenciais, com cada estágio caracterizado por uma nova maneira de pensar e entender o mundo. Esses estágios incluem o **sensoriomotor** (0-2 anos), **pré-operacional** (2-7 anos), **operacional concreto** (7-12 anos) e **operacional formal** (12 anos ou mais).

**Aprendizagem pela Descoberta:** Piaget enfatizou a importância da aprendizagem pela descoberta, na qual as crianças aprendem por meio da experimentação e da resolução de problemas. Ele acreditava que os professores deveriam incentivar a exploração e a experimentação em vez de simplesmente transmitir informações.

**Equilíbrio:** Piaget propôs que o processo de equilíbrio, ou a busca por um equilíbrio entre esquemas cognitivos existentes e novas informações, é um aspecto fundamental do desenvolvimento cognitivo. Para Piaget as crianças precisam de desequilíbrio e conflito cognitivo para progredir em seu desenvolvimento.

Embora Piaget não tenha especificamente estudado o jogo de xadrez em relação ao desenvolvimento cognitivo infantil, o jogo é frequentemente usado como uma ferramenta educacional para implementar a abordagem construtivista, que é influenciada pelas teorias de Piaget. Destacamos alguns estudos científicos que relacionam o jogo de xadrez e a teoria de Piaget, como segue:

Um estudo publicado na revista *Journal of Research in Childhood Education*<sup>12</sup> demonstrou que as crianças que participaram de um programa de xadrez escolar apresentaram respostas positivas na resolução de problemas e no pensamento crítico. O estudo também destacou a relevância do jogo de xadrez para a teoria construtivista de Piaget, já que o jogo envolve a descoberta e a experimentação.

Outra pesquisa, publicada na revista *Front. Psychol*<sup>13</sup>, concluiu que o jogo de xadrez é

---

12 ELGAZALA, T. & Erden, G. An evaluation of a school chess program. *Journal of Research in Childhood Education*, 11(2), p. 146-153, 1996.

13 BART, W. M. On the effect of chess training on scholastic achievement. *Front. Psychol.* 5(762):1-3, 2014. | <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00762>

uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento cognitivo infantil, especialmente em relação às habilidades de pensamento crítico, tomada de decisão e resolução de problemas.

Um estudo mais recente, publicado na revista "The Spanish Journal of Psychology",<sup>14</sup>, investigou o uso do jogo de xadrez como uma ferramenta para promover o desenvolvimento cognitivo em crianças em idade escolar. Os resultados mostraram que o jogo de xadrez pode ser eficaz para melhorar habilidades cognitivas, incluindo memória, atenção e resolução de problemas, estando, dessa maneira, alinhado com a teoria de Piaget sobre o desenvolvimento cognitivo infantil.

Embora esses estudos não se concentrem especificamente na relação entre as teorias de Piaget e o jogo de xadrez, eles fornecem evidências de que o jogo de xadrez pode ser uma ferramenta educacional eficaz para implementar as teorias de Piaget na prática.

A teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner e o jogo de xadrez estão diretamente relacionados. O jogo de xadrez pode oferecer diversos benefícios para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, incluindo melhorias nas habilidades cognitivas, matemáticas e lógicas, além de aumentar a autoestima. Diversos estudos têm confirmado esses benefícios. Além disso, as teorias de Vygotsky sobre aprendizagem mediada e internalização são aplicáveis ao ensino do xadrez, que pode ser aprendido com a mediação de um professor ou colega mais experiente. A teoria construtivista de Piaget também faz interface com o ensino de xadrez, que pode ser usado como uma ferramenta para promover o desenvolvimento cognitivo em crianças. Diante da relação estabelecida entre as principais teorias educacionais e o jogo de xadrez, podemos inferir que este se mostra uma importante ferramenta educacional auxiliando no processo de ensino e aprendizagem das crianças nas diferentes faixas etárias.

---

14 ACIEGO, R., GARCÍA, L., & BETANCORT, M. The benefits of chess for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren. *The Spanish Journal of Psychology*, 15, 551-559, 2012. doi:10.5209/rev\_SJOP.2012.v15.n2.38866.

# CONHECENDO O JOGO DE XADREZ

## 3.1 Breve história do xadrez

O jogo de xadrez é considerado um dos jogos mais antigos e populares do mundo, tendo sido desenvolvido ao longo dos séculos em diferentes regiões do mundo. Embora suas raízes exatas ainda sejam controversas, acredita-se que o xadrez tenha surgido na Índia por volta do século VI, de onde se espalhou para o Oeste. Em seguida, o jogo ganhou popularidade na China, no Irã e no Afeganistão.

A difusão global do jogo de xadrez ocorreu principalmente através das invasões mongóis, que levaram o jogo para a Europa, onde se tornou popular a partir do século X. Ao longo da história, o xadrez passou por muitas transformações, desde a época da Idade Média até a era pós-moderna. Durante o Renascimento, o jogo ganhou popularidade como um meio de treinar a inteligência e a estratégia militar.

Desde então, o xadrez tornou-se um jogo popular em todo o mundo, com a fundação da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) em 1924. Atualmente, a FIDE conta com mais de 180 países filiados e existem mais de 700 milhões de jogadores de xadrez em todo o mundo, sendo que alguns países, como a Rússia, a China, a Índia e os Estados Unidos, são os que mais desenvolvem o jogo.

No período da Guerra Fria, o xadrez tornou-se um símbolo da rivalidade entre a União Soviética e os Estados Unidos, com partidas disputadas entre grandes jogadores dos dois países. Durante as décadas de 1950 e 1960, a competição entre esses países, no que se refere ao jogo de xadrez, se tornou um símbolo da rivalidade política e ideológica entre as nações.

Com a Internet o jogo de xadrez tornou-se ainda mais acessível, com muitos sites oferecendo jogos on-line e recursos de aprendizado. Além disso, o xadrez e a inteligência artificial estão ficando mais interligados, com programas de computador sendo treinados para jogar xadrez de forma cada vez mais avançada.

Outra curiosidade é a partida mais longa da história do jogo de xadrez, que ocorreu em 1989 e durou 20 horas e 15 minutos, com um total de 269 lances. Já as Olimpíadas Mundiais de Xadrez são eventos realizados a cada quatro anos e reúnem os melhores jogadores do mundo para disputar o título de campeão mundial.

No que se refere aos títulos no xadrez, a FIDE reconhece três categorias principais: Mestre FIDE, Mestre Internacional e Grande Mestre Internacional. Esses títulos são concedidos a jogadores que atingem determinados níveis de desempenho em competições oficiais, e o de Grande Mestre Internacional é considerado o mais alto nível no xadrez.

Alguns dos personagens mais importantes da história do xadrez incluem Garry Kasparov, que se tornou o campeão mundial mais jovem da história em 1985, com apenas 22 anos, e Bobby Fischer, considerado um dos maiores jogadores de xadrez de todos os tempos.

Desde 1886, a Federação Internacional de Xadrez (FIDE) é responsável por promover e organizar campeonatos mundiais de xadrez. Desde então, muitos jogadores talentosos se tornaram campeões mundiais e deixaram sua marca na história do jogo. Aqui estão alguns dos grandes campeonatos mundiais da FIDE, com o nome, a data e curiosidades sobre cada um:

**Campeonato Mundial de 1886:** Este foi o primeiro campeonato mundial oficial reconhecido pela FIDE. O vencedor foi Wilhelm Steinitz, um austríaco naturalizado americano. Ele teve uma longa e bem-sucedida carreira no xadrez, dominando o cenário do xadrez por décadas antes de se tornar o Campeão Mundial de Xadrez. Steinitz fez contribuições significativas para a teoria da abertura e desempenhou um papel crucial no desenvolvimento do jogo posicional e estratégico no xadrez. É considerado como o primeiro campeão mundial de xadrez moderno.

**Campeonato Mundial de 1948:** Este foi o primeiro campeonato mundial pós-Guerra, e foi vencido pelo russo Michail Botvinnik, sendo considerado um dos maiores jogadores de xadrez de todos os tempos e é conhecido por sua abordagem sistemática e rigorosa do jogo.

**Campeonato Mundial de 1972:** Este é considerado por muitos, o campeonato mundial mais memorável da história, pois marcou a primeira vez que o americano Bobby Fischer se tornou campeão mundial. Fischer é considerado como um dos maiores jogadores de xadrez de todos os tempos e sua vitória contra o então campeão Boris Spassky foi considerada como um dos maiores acontecimentos da história esportiva do xadrez.

**Campeonato Mundial de 1985:** Este campeonato foi vencido por Garry Kasparov, da Rússia, tornando-se o mais jovem campeão mundial de xadrez de todos os tempos aos 22 anos. Kasparov se tornou conhecido como um dos maiores jogadores de xadrez de todos os tempos e seus jogos são considerados clássicos.

**Campeonato Mundial de 2013:** Este campeonato foi vencido por Magnus Carlsen, nasceu em Tonsberg, Noruega, em 1990 e é considerado um dos maiores jogadores de xadrez da atualidade. Carlsen se tornou Grande Mestre em 2004 e campeão mundial absoluto em 2013. Dentre seus feitos podemos mencionar um recorde impressionante de vitórias e é conhecido por sua abordagem criativa e inovadora para o jogo de xadrez. Além disso, ele é um ativista pelo xadrez e tem sido um grande defensor da inclusão do jogo na educação.

Esses são apenas alguns dos grandes campeonatos mundiais da FIDE que marcaram a história do jogo de xadrez. Cada campeonato teve seus próprios momentos memoráveis e jogadores talentosos, e todos contribuíram para a rica história do xadrez.

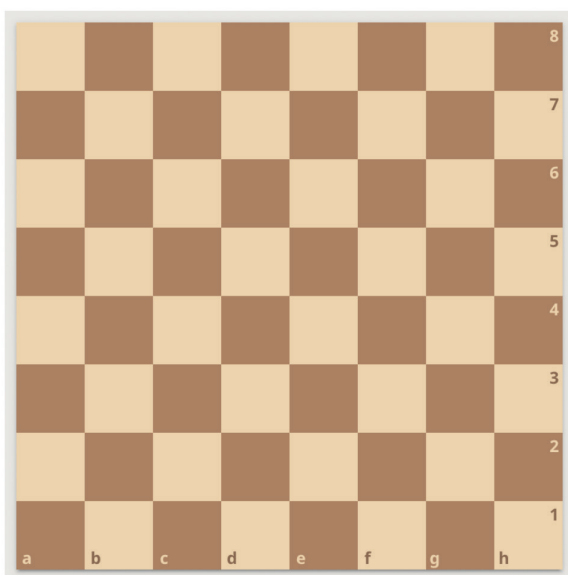
Por fim, vale destacar a importância do xadrez na era da internet e da inteligência artificial. Atualmente, existem diversos sites e plataformas que permitem jogar xadrez online com pessoas de todo o mundo, além de softwares especializados que ajudam os jogadores a melhorarem suas habilidades. Ainda nessa perspectiva, o jogo de xadrez também tem

sido usado como um teste para avaliar a inteligência artificial, como foi o caso do famoso jogo entre o computador Deep Blue e o campeão mundial Garry Kasparov em 1997, que foi vencido pelo computador.

### 3.2 Regras básicas do xadrez (regras da fide)

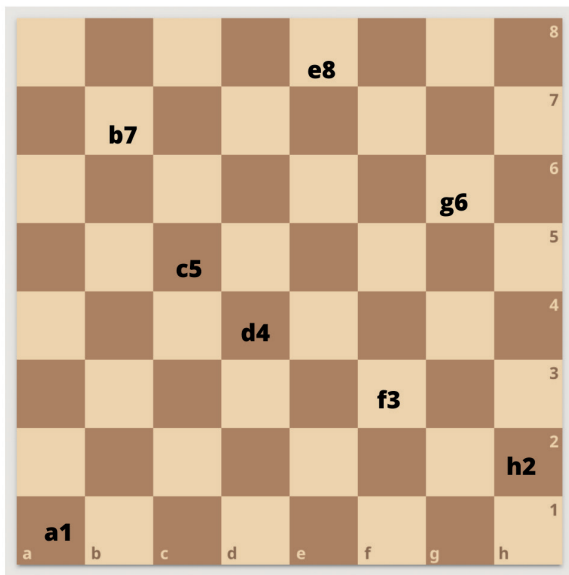
O tabuleiro de xadrez é composto por 64 casas, alternando-se entre 32 casas claras e 32 casas escuras. Cada casa do tabuleiro é identificada por uma coluna (letras “a” a “h”) e uma linha (números “1” a “8”).

Essa organização do tabuleiro permite que os jogadores localizem rapidamente a posição de cada peça no tabuleiro.

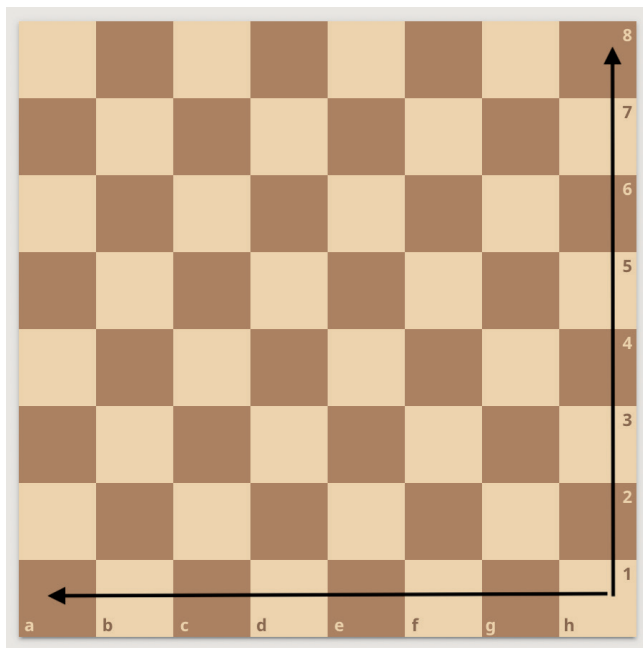


A disposição das casas no tabuleiro com as 8 colunas e as 8 linhas, possibilita que cada casa tem seu “endereço” (junção entre o nome da coluna e número da linha). Este endereço permite que cada movimento dos jogadores seja anotado por ambos e seu registro se denomina, anotação algébrica.

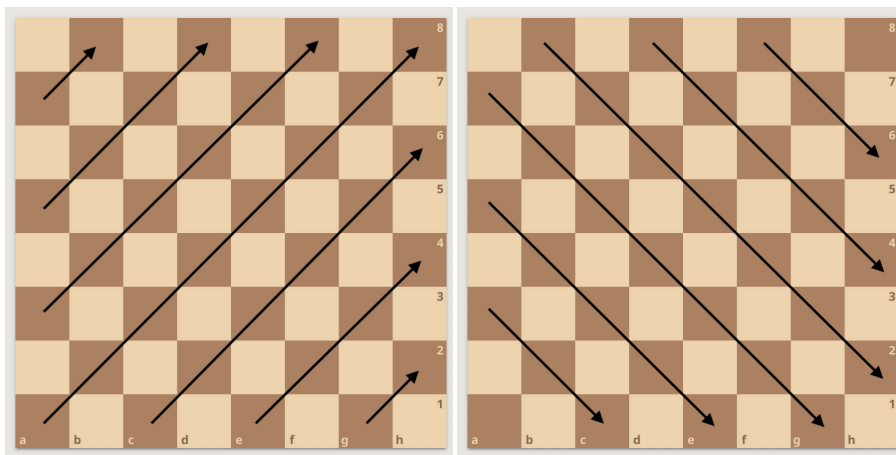




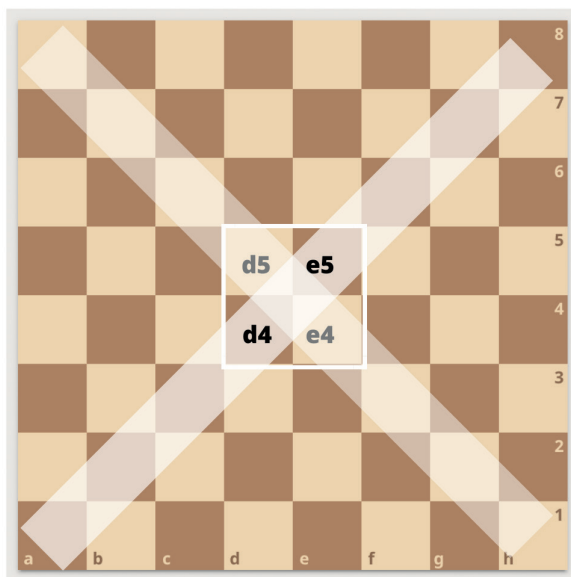
A sequência de casas alternadas entre claras e escuras posicionadas na horizontal é denominada “linha”, e a sequência de casas alternadas claras e escuras posicionadas na vertical é chamada de “coluna”.



As seqüências de casas de mesma cor, posicionadas nas diagonais são linhas que ligam as casas em ângulo derivados de 45°. Essas linhas são importantes porque muitas peças, como o bispo e a dama, se movem ao longo delas. As diagonais num tabuleiro totalizam 26, sendo 13 de casas de cores claras e 13 de casas de cores escuras.



O centro do tabuleiro é a área mais importante do jogo de xadrez. Ele é o ponto de encontro das quatro fileiras centrais, das quatro colunas centrais e das maiores diagonais do tabuleiro e é o local onde as ações se concentram durante a maior parte da partida.



Controlar o centro oferece ao jogador uma série de vantagens estratégicas, incluindo:

- Controle do espaço: O centro do tabuleiro é o espaço mais valioso do tabuleiro, e o jogador que o controla pode bloquear o avanço das peças do oponente.
- Facilidade de movimento: As peças posicionadas no centro têm mais opções de movimento e alcance, o que as torna mais eficazes em ataques e defesas.
- Flexibilidade: O jogador que controla o centro tem mais liberdade para adaptar suas estratégias, pois pode mover suas peças para qualquer área do tabuleiro.
- Potencial para ataques: O centro do tabuleiro é o ponto de partida para muitos ataques, e o jogador que o controla tem a vantagem de lançar ataques em qualquer direção.
- Proteção do rei: O rei é a peça mais importante do jogo, e o jogador que controla o centro pode proteger seu rei de ataques mais facilmente.

Por esses motivos, controlar o centro é uma das estratégias mais importantes do xadrez. Os jogadores devem se esforçar para controlar o centro desde o início da partida, pois isso lhes dará uma vantagem significativa na busca da vitória.

As peças claras são colocadas na primeira e segunda fileiras do tabuleiro, enquanto as peças escuras são colocadas na oitava e sétima fileiras. As peças são identificadas pelo nome, a saber: peão, torre, cavalo, bispo, dama e rei.



O objetivo do jogo é mover suas peças de forma a capturar o rei adversário, o que é conhecido como “xeque-mate”. Cada peça tem sua própria forma de movimentação, como

segue:

Uma **regra básica** do jogo de xadrez é que **toda partida começa e termina com cumprimentos**. Os jogadores cumprimentam-se antes de iniciar a partida e ao terminá-la, independentemente do resultado. Isso é uma tradição do jogo de xadrez e que foi “materializada” em regra específica. É uma maneira de mostrar respeito ao oponente. Além disso, esse gesto de cordialidade serve como forma de iniciar e encerrar a partida com uma atitude positiva e respeitosa.

Outra **regra importante** do xadrez é “**peça tocada é peça movimentada**”, o que significa que, uma vez que você toca uma peça, você é obrigado a movê-la. Dessa maneira, você não pode mudar de ideia depois de ter tocado a peça, a menos que seja para corrigir um erro cometido na hora de mover a peça. Esta regra é importante e caracteriza o jogo de xadrez como essencialmente, analítico e consequente. Todo movimento deve ser, cuidadosamente analisado antes de ser tomada a decisão de ser executado.

O “sorteio de peças claras e escuras”, é o ato que o árbitro da partida ou que os oponentes fazem para ver quem começa a partida. É realizado antes do início da partida de xadrez. Isso é feito para determinar qual jogador começa jogando com as peças claras e qual jogador começa jogando com as peças escuras. Há várias maneiras de fazer o sorteio, incluindo:

**Sorteio usando moeda:** Um jogador escolhe “cara” ou “coroa” e o outro jogador joga a moeda. O jogador cuja escolha corresponde à face da moeda que foi jogada é o vencedor do sorteio e escolhe as peças claras ou escuras.

**Sorteio aleatório:** Os jogadores escolhem aleatoriamente entre as peças claras e escuras, através de sorteio simples, nas mãos do árbitro ou de um dos jogadores.

Em qualquer um desses casos, o jogador vencedor do sorteio escolhe as peças claras ou escuras e começa a jogada. A partir daí, os jogadores alternam jogadas até que uma das condições de final de jogo seja atendida.

**Importante:** O jogador que escolher por meio do sorteio as peças claras inicia a partida.

Além dessas regras de movimentação de peças, o jogo de xadrez também possui **regras especiais**, como o “**xeque**”, “**xeque-mate**”, “**empate**” e “**roque**”. Aprender essas regras adicionais e praticar regularmente fará com que você se torne um jogador de xadrez habilidoso e capaz de jogar partidas desafiadoras.

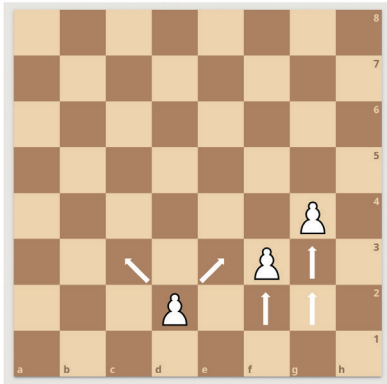
### *3.2.1 Movimentos básicos das peças (Movimentos e Capturas)*

O xadrez é um jogo de estratégia em que cada peça tem um movimento único e um objetivo diferente na partida. Além dos movimentos, é importante entender como cada peça captura outras peças no tabuleiro.

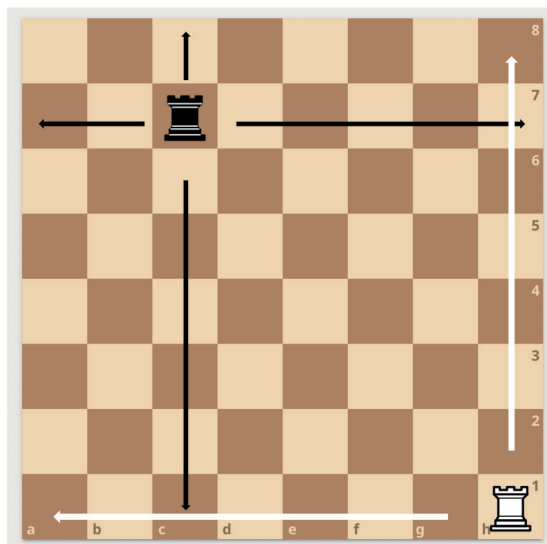
---

<sup>1</sup> O sorteio das peças claras e escuras acontece através de escolha aleatória entre uma e outra.

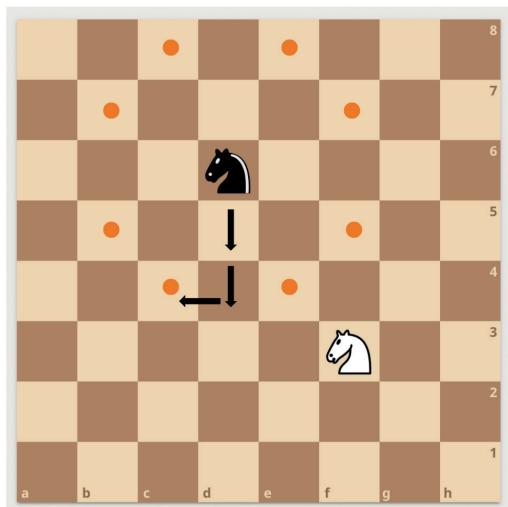
**Peão:** O peão é a peça mais básica do xadrez e só pode mover-se para frente (nunca volta para trás). No primeiro movimento, o peão pode avançar uma ou duas casas (na primeira jogada de cada um dos 16 peões), mas em movimentos subsequentes ele só pode avançar uma casa de cada vez. A captura de outras peças é realizada na diagonal (para direita ou para esquerda).



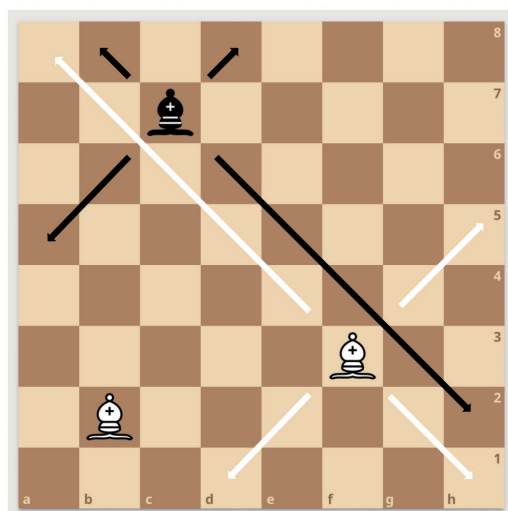
**Torre:** A torre pode se mover tanto horizontalmente quanto verticalmente, mas não pode saltar sobre outras peças. Para capturar outras peças, a torre deve estar em linha reta com a peça a ser capturada (sem obstáculos). Cada um dos exércitos começa o jogo com 2 torres, uma começando na coluna a e a outra na coluna h, sendo casas de cores distintas em clara e escura.



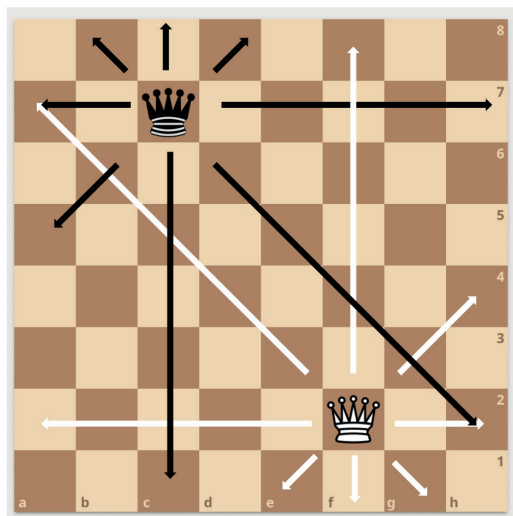
**Cavalo:** O cavalo é a única peça que pode saltar sobre outras peças. Ele se move em forma de “L”, avançando duas casas na horizontal e uma na vertical, ou duas na vertical e uma na horizontal. A captura de outra peça é feita na casa que o cavalo ocupou. Cada um dos exércitos começa o jogo com 2 cavalos, um começando na coluna b e outro na coluna g, sendo casas de cores distintas em clara e escura.



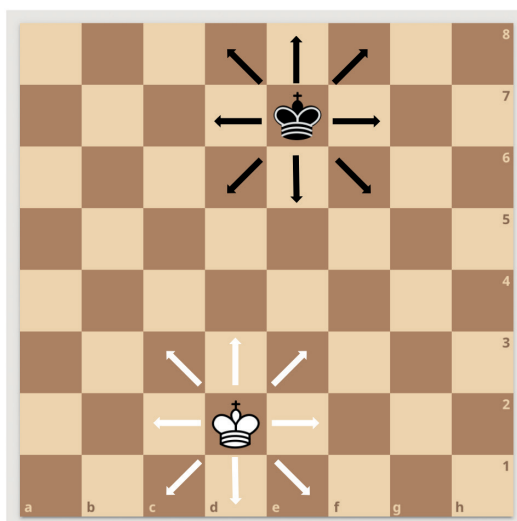
**Bispo:** O bispo pode se mover apenas na diagonal e não pode saltar sobre outras peças. Para capturar, o bispo deve estar na diagonal com a peça a ser capturada. Cada um dos exércitos começa o jogo com 2 bispos, um começando na coluna c e outro na coluna f, sendo casas de cores distintas em clara e escura.



**Dama:** A Dama é a peça mais poderosa do xadrez e pode se mover tanto na diagonal quanto na horizontal e vertical. Ela não pode saltar sobre outras peças e para capturar deve estar na diagonal ou linha reta com a peça a ser capturada. Cada um dos exércitos começa o jogo com uma dama, começando na coluna d. Detalhe, a Dama do exército claro, ocupará uma casa clara (d1) e a Dama do exército escuro, ocupará uma casa escura (d8).



**Rei:** O rei é a peça mais importante do xadrez e não pode ser capturado. Ele só pode se mover uma casa de cada vez, tanto na diagonal quanto na horizontal e vertical. A captura de outras peças é feita na casa adjacente ao rei.

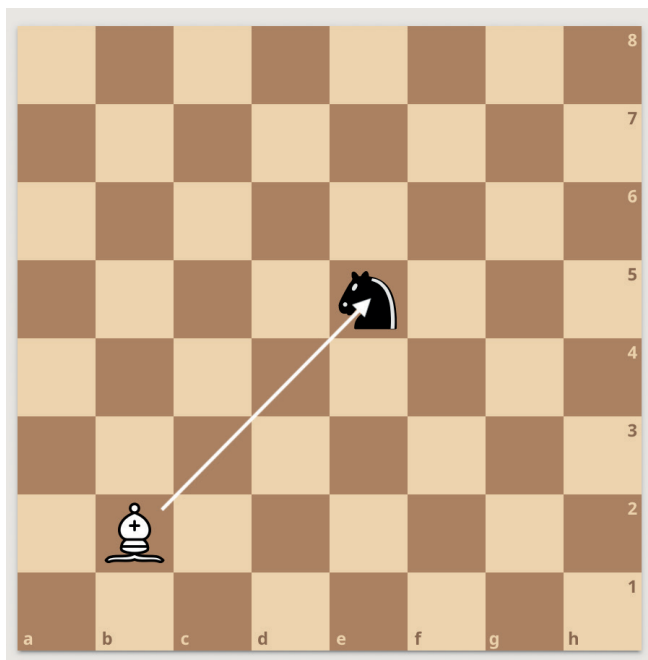


Diante das regras de movimentação e captura apresentadas acima entende-se que cada peça do jogo de xadrez tem seus movimentos e capacidade de captura únicos, e conhecer essas características é fundamental para se tornar um jogador habilidoso. Todas as peças se movem para diversos sentidos e direções (respeitando suas características) e apenas o peão, não pode voltar para trás, seja no movimento, seja na captura.

### 3.2.1.1 Como capturar peças no Xadrez

No xadrez, a captura é um dos movimentos mais importantes. Quando uma peça captura outra, ela remove a peça capturada do jogo. Para capturar uma peça, mova sua peça para a casa ocupada pela peça inimiga. A peça atacante assume a posição da peça capturada, que é retirada do tabuleiro. Cada peça tem suas próprias direções de movimento e captura.

Por exemplo, a torre captura ao longo de linhas retas na vertical ou horizontal, o bispo captura ao longo das diagonais, e o cavalo captura em “L”. A única peça que não captura e move na mesma direção é o peão, que move para frente, porém, só captura em diagonais para frente.





### *3.2.1.2 Obstrução*

Você não pode capturar uma peça adversária se houver outra peça amiga ou inimiga no caminho. As casas devem estar livres para que a captura ocorra.

### *3.2.1.3 Valor estratégico das capturas*

As capturas são importantes para o xadrez por vários motivos:

- **Ganho de Material:** A captura de peças permite ao jogador obter uma vantagem material, ou seja, ter mais peças ou peças mais poderosas no tabuleiro.
- **Eliminação de Ameaças:** A captura pode ser usada para eliminar peças adversárias que representam uma ameaça aos planos e posicionamento do jogador.
- **Táticas e Combinações:** As capturas são, muitas vezes, um componente central de táticas e combinações no xadrez. Sequências de capturas podem levar a posições vantajosas ou até mesmo a xeques-mates surpreendentes.
- **Controle do Tabuleiro:** Através de capturas estratégicas, os jogadores podem controlar áreas-chave do tabuleiro, incluindo o centro, diagonais e colunas, afetando o equilíbrio de poder e influenciando o fluxo do jogo.
- **Sacrifício Tático:** Em alguns casos, um jogador pode sacrificar uma peça em uma captura aparentemente desvantajosa para criar oportunidades táticas e surpreender o oponente.

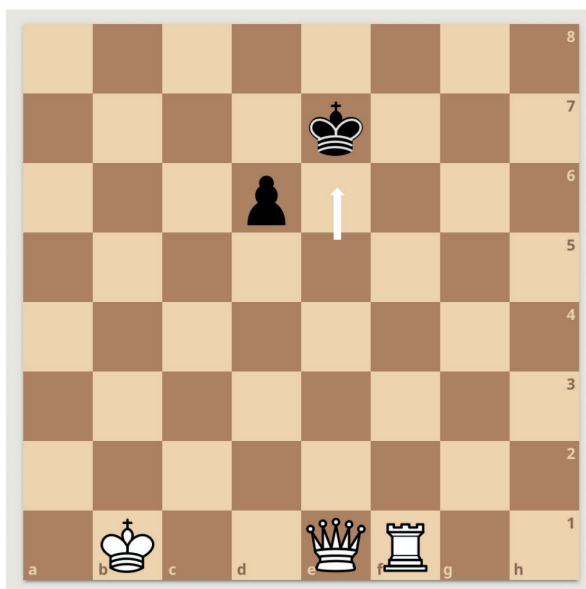
As capturas são uma parte essencial do xadrez, envolvendo tanto a eliminação de ameaças quanto o ganho de vantagem material. Saber quando, como e quais peças capturar é uma habilidade crucial para qualquer jogador. Além disso, a captura está intimamente ligada às táticas e estratégias que moldam o resultado final da partida.

## *3.2.2 Movimentos Especiais*

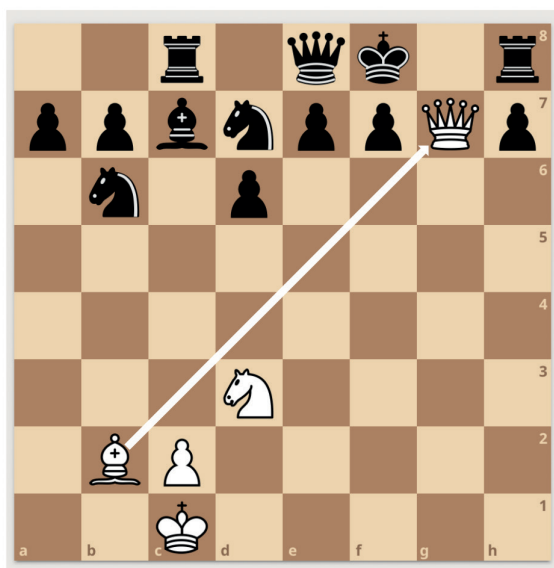
O xadrez é um jogo repleto de movimentos especiais que adicionam emoção, estratégia e complexidade ao tabuleiro. Neste capítulo, vamos explorar dois movimentos especiais cruciais: o “Xeque” e o “Xeque-mate”, que são a essência do xadrez, bem como o movimento defensivo do “Rogue”, peculiar captura do peão chamada “En passant”, além da promoção do peão.

### *3.2.2.1 Xeque e xeque-mate: a alma do Xadrez*

**Xeque:** Quando o rei de um jogador fica sob ataque direto de uma peça adversária, dizemos que o rei está em “xeque”. É obrigatório que o jogador que recebe o xeque tome uma ação para proteger o seu rei, como movimentar o rei para uma casa segura, capturar a peça que está dando o xeque ou bloquear o ataque com outra peça.



Xeque-mate: O xeque-mate ocorre quando o rei está em xeque e não há nenhuma jogada legal que o jogador possa fazer para escapar do ataque. Em outras palavras, o rei está ameaçado e não pode ser protegido, resultando no fim da partida e na vitória do jogador que aplicou o xeque-mate.



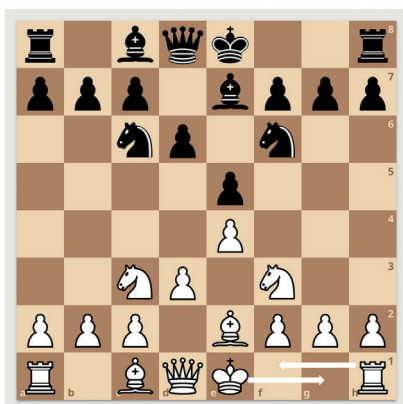
O xeque e o xeque-mate são os momentos cruciais do xadrez e são alcançados através de táticas inteligentes e estratégias bem planejadas.

Eles exigem uma compreensão profunda do jogo, antecipação dos movimentos do oponente e a capacidade de criar combinações inteligentes para alcançar o objetivo final: o xeque-mate.

### 3.2.2.2 Roque: jogada defensiva

O roque é um movimento defensivo que envolve o rei e uma das torres. O objetivo do roque é proporcionar segurança ao rei, movendo-o para uma posição mais protegida e colocando a torre em uma posição mais ativa. Algumas regras importantes sobre o roque são:

- O roque só pode ser executado, se nenhuma das peças envolvidas (rei e torre) não tiver se movimentado na partida.
- O rei move-se duas casas em direção à torre, e a torre “salta” para a casa adjacente ao rei, do lado oposto ao que estava inicialmente.
- Não pode haver peças entre o rei e a torre.
- O roque pode ser realizado para o lado do rei (roque curto) ou para o lado da dama (roque longo), dependendo das condições no tabuleiro.
- O roque é uma jogada crucial para a segurança do rei, pois coloca-o em uma posição mais protegida, ao mesmo tempo em que desenvolve a torre para uma posição estratégica.



### 3.2.2.3 En passant: captura peculiar do peão

O en passant é um movimento especial exclusivo dos peões e ocorre quando um peão avança duas casas a partir da posição inicial, passando ao lado de um peão adversário,

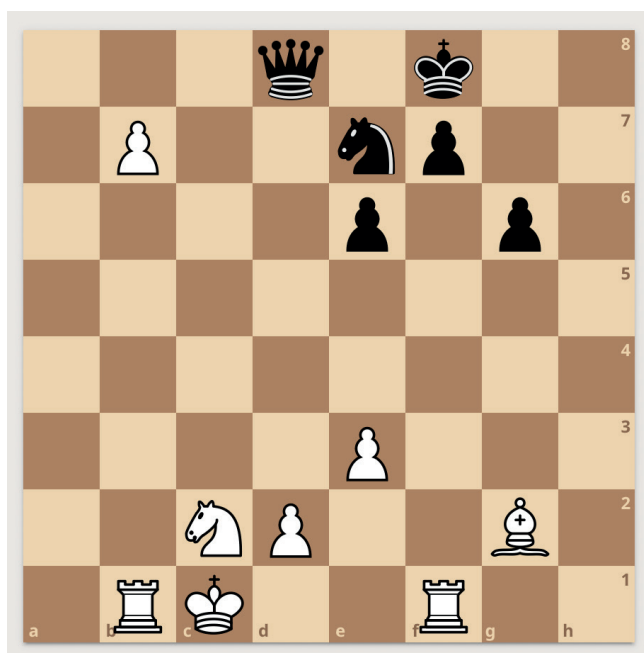
como se tivesse avançado apenas uma casa. Nesse momento, o peão adversário pode capturá-lo “en passant”, como se tivesse avançado apenas uma casa.

Essa captura só pode ser feita imediatamente após o avanço duplo do peão adversário e deve ser executada no movimento seguinte. Se a captura “en passant” não for realizada no momento adequado, a oportunidade é perdida.

#### 3.2.2.4 Promoção de Peões

Quando um peão alcança a última fileira do tabuleiro adversário, ele pode ser promovido a qualquer outra peça (exceto o rei). Essa promoção é um diferencial no jogo, permitindo que o peão seja transformado em uma peça mais poderosa.

Importante: O peão é a única peça que pode ser promovida.



Os movimentos especiais do xadrez, como o xeque, xeque- mate, roque, promoção do peão e en passant, dão vida ao jogo e acrescentam camadas adicionais de estratégia e tática. A capacidade de entender e utilizar esses movimentos de forma eficiente é essencial para se tornar um jogador de xadrez habilidoso.

#### 3.2.3 Como jogar

Xadrez é um jogo de estratégia que envolve movimentos de peças em um tabuleiro de 64 casas, sendo 32 claras e 32 escuras. As peças se movem em linhas, colunas e diagonais, e o objetivo do jogo é chegar a uma situação onde o rei adversário está

ameaçado de ser capturado e não há nenhuma outra jogada possível para protegê-lo, o que é conhecido como xeque-mate.

Para jogar xadrez, é preciso conhecer os movimentos de cada peça, bem como as regras básicas do jogo. Antes de começar, é necessário decidir quem irá jogar com as peças claras e quem irá jogar com as escuras. Isso pode ser feito por meio de sorteio ou acordo entre os jogadores (já explicado anteriormente). A partida começa com o jogador das peças claras e, em seguida, as jogadas são feitas alternadamente entre os jogadores.

A abertura é a primeira fase de uma partida de xadrez, e é crucial para o desenvolvimento de uma posição sólida. Durante a abertura, os jogadores movem suas peças para posições onde elas possam ser eficazes no combate.

Os principais objetivos da abertura são:

- Desenvolver as peças: A maioria das peças deve estar desenvolvida até o final da abertura. Isso significa que elas devem estar em casas onde podem se mover livremente e atacar o oponente.
- Controlar o centro do tabuleiro: O centro do tabuleiro é a área mais importante do tabuleiro, pois oferece maior mobilidade para as peças.
- Preparar o meio jogo: A abertura deve preparar o jogador para o meio jogo, que é a fase mais importante da partida.

### *3.2.3.1 Orientações para o desenvolvimento de peças*

Aqui estão algumas orientações para o desenvolvimento de peças durante a abertura:

- Mova um ou dois peões nas primeiras jogadas para abrir caminho para as peças maiores.
- Desenvolva seus cavalos para c3/c6 e f3/f6, colocando-os próximos ao centro para apoiar a mobilidade das outras peças.
- Coloque seus bispos em casas que permitam maior mobilidade, preferencialmente apontando para o centro do tabuleiro.
- Movimente as torres para as colunas abertas ou semiabertas.

Em geral, é aconselhável não desenvolver a dama cedo demais, pois ela pode ser alvo de ataques inimigos.

Busque realizar o roque o mais cedo possível para garantir a segurança do rei.



### Controle do Centro do Tabuleiro

Controlar o centro do tabuleiro é um dos princípios estratégicos mais importantes do xadrez. O centro oferece maior mobilidade para as peças e possibilita que elas alcancem diferentes áreas do tabuleiro com mais facilidade.

Para controlar o centro:

- **Ocupe as Casas Centrais:** Coloque seus peões e peças em casas centrais (d4, d5, e4 e e5) para controlar o centro do tabuleiro desde o início.
- **Crie um Escudo Defensivo:** Coloque peões em uma formação que proteja as casas centrais e impeça invasões inimigas.
- **Desenvolva as Peças para o Centro:** Posicione suas peças de forma a atacar o centro do tabuleiro ou apoiar os peões que o ocupam.

As estratégias iniciais no xadrez são cruciais para o sucesso ao longo da partida. Compreender as aberturas, desenvolver adequadamente as peças e controlar o centro do tabuleiro são componentes essenciais para criar uma posição vantajosa.

Ao longo da partida, as peças se movem em direção ao oponente, tentando capturar suas peças ou o objetivo maior, dar o xeque-mate. As peças capturam outras peças movendo-se para a casa ocupada por ela, removendo a peça capturada do tabuleiro. É importante lembrar que as peças só podem capturar outras peças que sejam do adversário e que estejam em sua “linha de visão” ou direção do movimento da peça. Além disso,

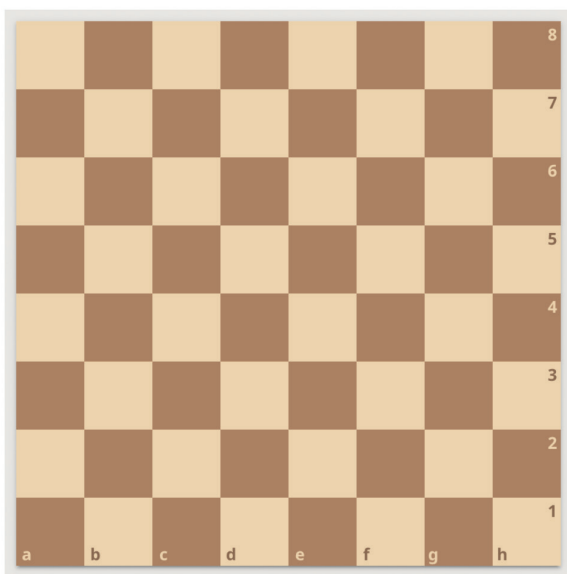
algumas peças, como o cavalo, são capazes de “saltar” sobre outras peças no tabuleiro, capturando-as sem estar na sua linha de visão direta.

O rei é a peça mais importante no xadrez e, se ele for encurralado, que resulte no xeque-mate, o jogador perde a partida. Por isso, é importante protegê-lo ao longo da partida, movendo-o para casas seguras e, se necessário, colocando outras peças na frente dele para protegê-lo.

### 3.3 Preparando o ambiente de ensino

Ao preparar o ambiente de ensino para o jogo de xadrez, alguns materiais são essenciais para garantir uma experiência de aprendizado eficiente e agradável. Aqui estão alguns itens importantes a considerar:

**Tabuleiro de xadrez:** Este é o componente principal do jogo e é necessário para o ensino de xadrez. O tabuleiro tem 64 casas em um padrão de 8x8, sendo 32 casas claras e 32 casas escuras. É importante escolher um tabuleiro de qualidade que seja fácil de ver e que tenha casas claramente demarcadas.



**Peças de xadrez:** As peças são outro componente importante do jogo. Elas incluem peões, torres, cavalos, bispos, damas e reis. É importante escolher peças que tenham tamanho adequado para o trabalho com crianças, sejam fáceis de segurar e que tenham distinção entre as peças (claras e escuras).



**Relógio de xadrez:** Um relógio de xadrez é usado para medir o tempo durante a partida. Este item é especialmente importante em torneios de xadrez, mas também é útil em aulas para ajudar os jogadores a aprenderem a gerenciar o tempo.



**Livros e recursos didáticos:** Livros sobre xadrez são uma excelente fonte de informação para aprender as regras e técnicas do jogo. Além disso, outros recursos didáticos, como vídeos, jogos de tabuleiro e jogos de computador, podem ser usados para auxiliar no ensino do jogo de xadrez.

Entendemos que com esses materiais, você estará bem equipado para ensinar xadrez. Destacamos que o ensino de xadrez não precisa se constituir em uma prática de valor elevado, já que existem muitos recursos disponíveis que podem ser usados de maneira criativa para ajudar a ensinar o jogo de xadrez. O mais importante é ter uma boa compreensão das regras e das técnicas do jogo, assim como afinidade e interesse pelo jogo, para tornar o ensino prazeroso e bem sucedido.

### *3.3.1 Preparando a sala de aula*

A preparação da sala de aula para ensinar o xadrez é uma parte importante da instrução do jogo. Para garantir que os alunos tenham uma boa experiência de aprendizagem, é interessante criar um ambiente apropriado e confortável para eles. Sendo



assim, preparamos algumas orientações para preparar a sala de aula para o ensino de xadrez.

**Espaço adequado:** Certifique-se de que a sala de aula tenha espaço suficiente para que os alunos possam jogar livremente. Também é importante ter uma área clara e organizada para armazenar os tabuleiros e peças de xadrez.

**Tabuleiros e peças:** Os tabuleiros e peças de xadrez são os principais materiais necessários para o ensino do jogo. É importante ter tabuleiros de tamanho adequado para a idade dos alunos e peças fáceis de manipular.

**Mobiliário:** É importante que os alunos tenham mesas e cadeiras confortáveis para jogar o xadrez. Isso permitirá que eles concentrem-se no jogo e na aprendizagem.

**Iluminação:** A iluminação da sala de aula é necessária para garantir que os alunos possam ver claramente o tabuleiro e as peças. Certifique-se de que a sala tenha luz suficiente, especialmente durante dias nublados ou com pouca luz natural.

**Acessórios:** Alguns acessórios adicionais, como cronômetros, podem ser úteis para o ensino do xadrez. No entanto, estes não são essenciais e podem ser adicionados conforme a necessidade.

A preparação da sala de aula é crucial para garantir que os alunos tenham uma boa experiência de aprendizagem ao jogar xadrez. É importante ter tabuleiros e peças adequados, mobiliário confortável, iluminação adequada e acessórios opcionais para ajudar na instrução do jogo.

### *3.3.2 Dicas para motivar os alunos a aprender xadrez*

O ensino de xadrez em sala de aula pode ser um desafio, especialmente quando se trata de motivar os alunos a aprender. No entanto, existem algumas dicas e técnicas que podem ajudar a tornar o aprendizado mais atraente e interessante tanto para os alunos quanto para os professores. Com intuito de contribuir para as aulas, selecionamos algumas sugestões:

**Enfatize os benefícios do jogo de xadrez:** Além de ser um jogo divertido, o xadrez também pode ajudar os alunos a desenvolver habilidades importantes, como concentração, pensamento lógico e estratégico. É importante destacar esses benefícios para os alunos, para que eles vejam o valor de aprender o jogo.

**Crie uma atmosfera de jogo:** Para motivar os alunos a aprender xadrez, é importante tornar a sala de aula uma atmosfera agradável e acolhedora para o jogo. Isso pode incluir o uso de tabuleiros de xadrez e peças reais, cartazes e ilustrações que lembrem o jogo de xadrez, bem como o uso de jogos e atividades divertidas que envolvam o xadrez.

**Envolva os alunos:** Quando os alunos se sentem envolvidos e participam ativamente do processo de aprendizado, eles tendem a se sentir mais motivados. É importante envolvê-los em atividades, jogos e desafios relacionados ao xadrez (por exemplo, Xequemate em

2/3 dos lances e outros) para que eles possam praticar o que aprenderam e sentir-se mais confiantes.

**Reconheça o progresso dos alunos:** A motivação é uma das chaves para o sucesso na aprendizagem de qualquer habilidade, incluindo o jogo de xadrez. É importante reconhecer o progresso dos alunos, mesmo que seja pequeno, para que eles se sintam incentivados a continuar aprendendo e melhorando.

**Fazer parcerias com clubes de xadrez locais:** Parcerias com clubes de xadrez locais podem ser uma ótima maneira de envolver os alunos no mundo do xadrez e mantê-los motivados. Os clubes podem fornecer treinadores, jogos e competições para os alunos, tornando o jogo uma experiência enriquecedora para eles.

Essas são apenas algumas dicas para motivar os alunos a aprender xadrez. É importante entender que cada aluno é único e pode responder de maneira diferente a diferentes estratégias de motivação. Portanto, é válido experimentar diferentes abordagens e encontrar o que funciona melhor para cada grupo de alunos.

## 3.4 Planejando aulas de xadrez

### 3.4.1 Direcionamento para planejar aulas de xadrez eficazes

Ensinar xadrez para alunos de uma escola pode ser um desafio, mas também se constitui em uma grande oportunidade para desenvolver habilidades importantes como concentração, pensamento crítico e solução de problemas. Para garantir que suas aulas sejam eficazes, é importante seguir algumas orientações de planejamento. Elaboramos algumas sugestões que podem contribuir para seus planejamentos:

**Defina objetivos claros:** Antes de começar a planejar as aulas, é importante saber o que você quer que seus alunos aprendam. Isso pode incluir desde os movimentos das peças até estratégias avançadas.

**Envolva os alunos:** Envolve seus alunos nas aulas de xadrez, pedindo-lhes para compartilhar suas ideias e incentive-os a perguntar, pois muito da aprendizagem acontece por meio das dúvidas. Isso fará com que eles se sintam envolvidos e motivados a aprender.

**Use exemplos práticos:** A explicação teórica do jogo é importante, mas inclua exemplos práticos para ilustrar as aulas. A associação da teoria com a prática ajudará o armazenamento dos conteúdos relacionados ao jogo de xadrez.

**Incorpore jogos e atividades:** As aulas de xadrez não precisam ser monótonas. Inclua jogos, vídeos, dinâmicas e atividades divertidas para auxiliar na motivação dos alunos, além de contribuir para maior tempo de atenção no jogo.

**Dê aos alunos a oportunidade de jogar:** O xadrez é um jogo e, como tal, é importante dar aos alunos a oportunidade de praticar o que aprenderam. Organize o tempo para que os alunos possam jogar xadrez entre si e aplicar as estratégias aprendidas nas

aulas.

**Seja paciente:** Aprender a jogar xadrez pode ser um processo demorado, especialmente para os mais jovens. É importante ser paciente e incentivar os alunos, independentemente do nível de habilidade.

Seguindo essas orientações, você pode planejar aulas de xadrez eficazes e motivar seus alunos a aprender e se apaixonar por este incrível jogo.

### *3.4.2 Criando planos de aula passo a passo*

Elaborar um plano de aula de xadrez é uma tarefa importante para ensinar essa arte de maneira eficaz. Ao elaborar um plano de aula ou uma sequência didática é interessante levar em consideração o conhecimento prévio dos alunos, o tempo disponível e o objetivo a ser alcançado. Destacamos alguns elementos, que julgamos importantes na elaboração de um plano de aula para o ensino do jogo de xadrez, a saber:

**Conhecer o grupo de alunos:** Antes de começar a planejar, é importante conhecer o grupo de alunos (faixa etária) e avaliar seu conhecimento prévio sobre xadrez. Esses dados contribuirão para a definição do objetivo da aula, que é determinado pelo nível de dificuldade dos participantes.

**Definição de objetivos:** Definir claramente os objetivos da aula é fundamental. Alguns exemplos de objetivos podem ser: **aprender** os movimentos básicos das peças, **compreender** as táticas básicas do jogo, **desenvolver** habilidades de pensamento estratégico, entre outros.

**Escolha do conteúdo:** Escolha o conteúdo que será abordado de acordo com os objetivos definidos. Por exemplo: se o objetivo é aprender os movimentos básicos das peças, então deve-se incluir explicações sobre cada peça e seus movimentos. Dessa maneira teremos uma aula para os peões, com os movimentos, capturas, jogadas especiais (jogada inicial, em Passat e promoção) e assim com as demais peças.

**Planejamento das atividades:** Planeje as atividades de acordo com o tempo disponível. É importante incluir uma variedade de atividades, como explicações teóricas, jogos práticos, trabalhos em grupo, entre outras.

**Preparação do material:** Prepare todo o material necessário para a aula, incluindo o tabuleiro de xadrez, as peças, cartões com exemplos de jogadas, entre outros.

**Desenvolvimento da aula:** Na hora da aula, é importante seguir o plano de aula de forma clara e objetiva, deixando espaço para perguntas e interação com os alunos.

**Avaliação:** No final da aula, é importante avaliar o progresso dos alunos e verificar se os objetivos foram alcançados. A avaliação contribuirá para o planejamento da próxima aula e garantirá que todos tenham compreendido o conteúdo.

Seguindo esses passos, você estará pronto para criar planos de aula de xadrez eficazes e motivadores para os seus alunos. Além de aprender uma arte interessante,

os alunos também desenvolverão habilidades importantes como pensamento estratégico, concentração e resolução de problemas.

### *3.4.3 Adaptando o ensino de xadrez para diferentes idades e níveis de habilidades*

Adaptar o ensino de xadrez para diferentes idades e níveis de habilidades é importante para garantir que todos os alunos possam aprender e se desenvolver, seguindo o próprio ritmo. Entendemos ser necessário considerar as habilidades e interesses de cada aluno para que possamos destacar as potencialidades individuais. Nesse sentido, fizemos alguns apontamentos com intuito de contribuir para a adaptação do ensino de xadrez na perspectiva de idades e habilidades diversas.

**Adequar a linguagem:** A linguagem usada para ensinar xadrez deve ser apropriada para a idade e o nível de habilidade dos alunos. Para crianças e adolescentes, é importante usar termos simples e exemplos fáceis de entender. Para jovens e adultos, é importante incluir termos técnicos e exemplos mais avançados.

**Personalizar o ritmo de aprendizagem:** Alguns alunos aprendem mais rapidamente do que outros. É importante levar isso em consideração ao planejar as aulas e permitir que os alunos avancem a seu próprio ritmo. Alunos mais avançados podem ser desafiados com jogos mais complexos, enquanto alunos menos avançados precisam de mais tempo e prática para aprender as regras básicas.

**Usar exemplos visuais:** Muitos alunos aprendem melhor através de exemplos visuais. Ao ensinar o xadrez, é importante usar jogadas demonstrativas, desenhos, e outros recursos visuais para ajudar a ilustrar conceitos.

**Incluir jogos e atividades lúdicas:** Para manter os alunos interessados e motivados, é importante incluir jogos e atividades lúdicas na aula de xadrez. Por exemplo, os alunos podem jogar jogos curtos de xadrez contra seus colegas de classe, ou participar de atividades como desafios de xadrez.

**Encorajar a prática:** A prática é fundamental para o sucesso no xadrez. É importante encorajar os alunos a praticar as jogadas que aprenderam em aula, seja através de jogos ou atividades individuais.

## **3.5 Ensino prático de xadrez**

### *3.5.1 Ensinando as regras básicas do xadrez*

Ensinar as regras básicas do xadrez é um passo importante na introdução deste jogo para crianças ou adultos. Destacamos algumas sugestões que entendemos ser importantes ao ensinar as regras básicas do xadrez na prática, como segue:

**Apresente o tabuleiro e as peças:** Mostre o tabuleiro e as peças aos seus alunos, explicando a função de cada peça e como se movem. É importante que eles entendam a

disposição inicial das peças no tabuleiro.

**Regras básicas de movimento:** Explique as regras básicas de movimento de cada peça, como por exemplo: peão, bispo, cavalo, torre, dama e rei. É importante destacar que cada peça tem um tipo diferente de movimento e que, devem ser respeitados durante todo o jogo.

**Capturar peças:** Explique como as peças capturam outras peças, ou seja, como elas devem se mover para remover uma peça adversária do tabuleiro.

**Regras básicas de xeque, xeque-mate e empate:** Ensine as regras básicas de xeque, xeque-mate e empate, pois elas são essenciais no jogo. Explique que o objetivo do jogo é colocar o rei adversário em xeque-mate, ou seja, quando ele estiver em xeque e não puder mais se mover para evitar o xeque-mate.

**Praticar é o segredo:** Deixe seus alunos jogarem entre si ou contra você. A prática é importante para que eles possam assimilar as regras e colocá-las em prática.

Com essas orientações, você pode começar a ensinar as regras básicas do xadrez de forma clara e eficiente. Lembre-se de que paciência e persistência são fundamentais para que seus alunos possam aprender e se divertir com este jogo.

### *3.5.2 Ensinando os movimentos das peças*

Ensinar os movimentos de cada uma das peças no jogo de xadrez é um aspecto importante da instrução. Para que os alunos possam aprender de forma eficiente, é interessante abordar o assunto de maneira clara e organizada. Selecionamos algumas ações que podem ajudar a ensinar os movimentos das peças no xadrez, como segue:

**Demonstração:** A demonstração é uma maneira eficaz de ensinar os movimentos de cada peça. O professor pode movimentar as peças no tabuleiro enquanto explica como cada uma é movimentada. É importante ter cuidado para não exagerar na velocidade, pois os alunos precisam ver claramente como cada peça se move.

**Uso de recursos visuais:** Além da demonstração, o uso de recursos visuais, como gráficos, desenhos, filmes/séries temáticas e animações, podem ser muito úteis para ensinar os movimentos de cada peça. Podendo contribuir para que os alunos visualizem com mais clareza como as peças se movem.

**Prática guiada:** Depois de explicar e demonstrar os movimentos de cada peça, é importante permitir que os alunos pratiquem. O professor pode orientá-los, dando exemplos e corrigindo quando necessário. É importante que os alunos pratiquem muito para que os movimentos fiquem claros em sua mente.

**Jogos de simulação:** Os jogos de simulação são uma ótima maneira de ensinar os movimentos de cada peça. Os alunos podem jogar pequenos jogos com as peças, aprendendo a movimentá-las e a capturar outras peças.

**Jogos de tabuleiro:** Além dos jogos de simulação, jogos completos de tabuleiro são

uma excelente maneira de praticar os movimentos de cada peça. Os alunos podem jogar uns contra os outros, aprimorando suas habilidades e aprendendo a se mover com mais destreza.

### *3.5.3 Ensinando a estratégia básica do xadrez*

Ensinar a estratégia básica do jogo de xadrez na prática pode ser um desafio, mas com algumas estratégias, você pode tornar essa tarefa mais simples e eficiente, então vamos a elas:

**Foco no pensamento estratégico:** Ensinar os alunos a pensar estrategicamente é uma das tarefas mais importantes a se fazer quando se trata de ensinar xadrez. Ensine-os a avaliar o tabuleiro, identificar jogadas fracas e fortes, e a avaliar cada movimento e suas consequências.

**Jogadas básicas:** Alguns dos movimentos básicos de xadrez incluem em passant, roque, promoção e captura em passant. É importante ensinar aos alunos como e quando esses movimentos devem ser realizados.

**Jogadas avançadas:** Além dos movimentos básicos, é importante que os alunos saibam sobre jogadas avançadas, como xeque-mate, xeque-certo e xeque-mate em dois movimentos.

**Análise de jogadas:** Ensine os alunos como analisar jogadas de xadrez, identificando pontos fortes e fracos na posição, e como aproveitar as fraquezas do adversário.

**Jogos práticos:** É importante que os alunos pratiquem o que aprenderam. Organize jogos práticos para que eles possam aplicar as estratégias e técnicas que você ensinou.

**Feedback:** Ofereça feedback aos alunos após cada jogo, destacando as jogadas exitosas, assim como aquelas que precisam melhorar. Isso irá motivá-los a melhorar continuamente.

Ressaltamos que além das estratégias acima mencionadas, é importante ensinar os alunos as três fases principais da estratégia do jogo de xadrez, que são: início da partida, médio jogo e finalização, vamos discutir sobre cada uma delas.

**Início da partida:** Nesta fase, as peças são colocadas no tabuleiro e as jogadas são geralmente mais cautelosas, pois cada jogador está estabelecendo sua posição no tabuleiro. É fundamental ensinar os alunos as melhores maneiras de posicionar suas peças e como proteger sua dama desde o início da partida. Além disso, é importante mostrar como avaliar a posição do adversário e identificar quais peças são vulneráveis e podem ser capturadas.

**Médio jogo:** Nesta fase, as peças já estão posicionadas e as jogadas começam a ficar mais agressivas. É importante ensinar os alunos como identificar as fraquezas do adversário, como realizar trocas de peças estratégicas e como desenvolver seus peões. Colocamos em destaque a importância de ensinar como usar peças menos valiosas para

proteger peças mais valiosas, como a dama.

**Finalização:** Nesta fase, o jogo se concentra em manter as peças valiosas protegidas e em capturar as peças do adversário. Sendo assim, é fundamental ensinar os alunos como identificar as jogadas finais e como preparar a posição para a captura da dama do adversário. Outro ponto relevante, é mostrar como avaliar a situação do tabuleiro e tomar decisões estratégicas baseadas nessa avaliação.

### *3.5.4 Tornando o ensino de xadrez divertido e interativo*

O ensino de xadrez pode ser um desafio, especialmente para crianças e jovens que têm dificuldade em se concentrar em aulas longas ou em regras complexas. No entanto, existem muitas maneiras de tornar o ensino de xadrez divertido e interativo, a fim de motivar os alunos e melhorar a sua compreensão e habilidade. Selecionamos algumas ideias para tornar o ensino de xadrez mais atrativo e eficaz.

**Jogos de simulação:** Um dos melhores meios de ensinar xadrez é a utilização de jogos de simulação. Estes jogos permitem aos alunos experimentar diferentes movimentos e estratégias sem se preocupar com as regras formais do jogo. Por exemplo, você pode organizar a turma em duplas e permitir que eles joguem com peças de xadrez grandes no chão, ou usar peças de plástico para jogar em uma mesa.

**Atividades lúdicas:** Outra maneira de tornar o ensino de xadrez mais divertido é por meio de atividades lúdicas. Por exemplo, você pode fazer um jogo de tabuleiro com perguntas sobre regras, movimentos de peças e estratégias, ou criar um caça ao tesouro no tabuleiro de xadrez.

**Competições de grupo:** Competições de grupo são uma ótima maneira de motivar os alunos a aprender e praticar xadrez. Você pode organizar torneios semanais ou mensais, premiar os vencedores com prêmios ou certificados, ou permitir que os alunos joguem contra um adversário de nível semelhante.

**Análise de jogos:** Analisar jogos de xadrez é uma ótima maneira de aprender e entender as estratégias e táticas utilizadas pelos jogadores mais experientes. Você pode projetar partidas famosas no quadro, ou permitir que os alunos escolham uma partida e a analisem por conta própria.

**Atividades criativas:** Atividades criativas, como desenhar ou escrever histórias sobre partidas de xadrez, são uma ótima maneira de envolver os alunos e tornar o ensino de xadrez mais divertido.

**Jogo por e-mail/WhatsApp:** Neste jogo, os alunos recebem “cartões com imagens de peças de xadrez” e precisam correspondê-las corretamente. Isto ajuda a fixar o conhecimento sobre as peças e seus movimentos.

**Desafios de Estratégia:** Crie desafios para os alunos, como a construção de uma determinada posição ou a captura de uma peça específica em um determinado número de

movimentos. Os desafios contribuem para desenvolver as habilidades estratégicas.

**Jogo de Tabuleiro:** Crie um jogo de tabuleiro divertido e alternativo baseado em xadrez, onde os alunos possam movimentar as peças de acordo com as regras, é importante que tenham objetivos a cumprir.

**Jogo de Equipe:** Divida os alunos em equipes e realize uma partida coletiva de xadrez, onde cada aluno controla uma peça. Essa ação incentiva a colaboração e trabalho em equipe.

**Jogo da Memória:** Crie um jogo da memória envolvendo peças de xadrez e seus movimentos. Os alunos precisam memorizar as posições das peças e seus movimentos para ganhar.



# PROMOVENDO DIÁLOGOS ENTRE A BNCC E O JOGO DE XADREZ

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que estabelece as aprendizagens essenciais que todos os estudantes brasileiros da Educação Básica devem desenvolver ao longo de sua trajetória escolar. Esse documento (BNCC) é composto por um conjunto de conhecimentos, competências e habilidades que devem ser trabalhados pelas escolas em todas as etapas e modalidades da educação básica. A BNCC é dividida em áreas do conhecimento, como Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, entre outras, e oferece orientações para os professores sobre o que ensinar em cada ano, além de como desenvolver plenamente as habilidades dos estudantes. Neste capítulo, procuramos estabelecer um diálogo entre a BNCC e o ensino de xadrez nas disciplinas do currículo do 1º ao 5º ano, o nosso principal objetivo foi mostrar como o jogo de xadrez pode se constituir em uma ferramenta pedagógica valiosa para o desenvolvimento de diversas habilidades e competências dos estudantes nos anos iniciais do ensino fundamental.

## 4.1 Conhecendo a BNCC

A BNCC é um documento que define as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem adquirir ao longo da Educação Básica, compreendida entre a Educação Infantil e o Ensino Médio. A intenção é que todas as escolas do país tenham um currículo alinhado às competências e habilidades estabelecidas na BNCC, garantindo, assim, uma formação básica comum para todos os estudantes. Destacamos que a BNCC não é currículo e sim se constituiu em um documento que contém as orientações obrigatórias com um conjunto de aprendizagens essenciais a todos os alunos.

Nesse contexto, o ensino de xadrez pode ser uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento de diversas habilidades e competências previstas na BNCC, como pensamento lógico-matemático, resolução de problemas, tomada de decisão, comunicação e colaboração.

A BNCC é formada por uma estrutura de áreas do conhecimento, que são subdivididas em componentes curriculares. Cada componente curricular é composto por habilidades e competências que os estudantes devem adquirir ao longo da sua formação escolar.

### 4.1.1 Principais objetivos da BNCC

- Estabelecer um conjunto comum de conhecimentos, habilidades e competências que todos os estudantes devem adquirir ao longo da sua formação escolar;
- Garantir que todos os estudantes tenham acesso a uma educação de qualidade;
- Promover a igualdade de oportunidades no acesso ao conhecimento.

## 4.2 O jogo de xadrez e a BNCC: Um diálogo necessário

O jogo de xadrez pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica para desenvolver habilidades e competências em diversas áreas do conhecimento. O xadrez pode ser utilizado para o ensino da matemática, ciências, história, geografia, arte, entre outras disciplinas.

Além disso, o xadrez pode contribuir no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como autoestima, empatia, confiança, respeito, autoconhecimento e tomada de decisão.

Nesse contexto, entendemos que o ensino de xadrez pode ser integrado às disciplinas/conteúdos previstos na BNCC, contribuindo para a formação de estudantes mais críticos, reflexivos e preparados para enfrentar os desafios do mundo atual.

O ensino de xadrez nas escolas pode ser uma excelente ferramenta para auxiliar no desenvolvimento de habilidades diversas nas crianças, incluindo as disciplinas presentes no currículo do 1º ao 5º ano. Procuramos estabelecer uma relação entre o jogo de xadrez e as disciplinas dos anos iniciais do ensino fundamental, como segue:

**Língua Portuguesa** - o xadrez pode contribuir para a alfabetização, já que o jogo envolve a compreensão e utilização de termos e conceitos específicos, levando a leitura e conceituação de termos utilizados no jogo. A produção de histórias envolvendo o jogo de xadrez pode ser uma excelente estratégia para desenvolver a imaginação, escrita e leitura dos alunos.

**Matemática** - o ensino de xadrez pode ser utilizado para estimular o raciocínio lógico e matemático, já que o jogo requer a utilização de estratégias e cálculos complexos.

**Ciências** - o xadrez pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades de observação, análise e tomada de decisão. Alguns elementos do jogo podem ser utilizados para trabalhar os conteúdos dessa disciplina, como os elementos da natureza que podem ser utilizados na criação de histórias infantis elaboradas a partir do jogo mas com ênfase na natureza.

**História** - os conteúdos dessa disciplina têm muita afinidade com o jogo de xadrez, desde a sua história, levando os alunos a compreensão de contextos históricos, desenvolvendo o senso crítico e a capacidade de transpor os aspectos do jogo para o cotidiano.

**Geografia** - o xadrez pode ser utilizado para desenvolver habilidades de planejamento e estratégia, já que o jogo exige que os jogadores pensem em movimentos futuros e possíveis cenários. Além disso, a trajetória histórica do jogo é uma contribuição para o conhecimento geográfico de alcance mundial do jogo de xadrez.

**Arte** - o ensino de xadrez pode contribuir para o desenvolvimento da criatividade e da imaginação, já que o jogo oferece diversas possibilidades de movimentos e estratégias.

**Educação Física** - O jogo de xadrez pode ser um importante aliado nas aulas de educação física, buscando trabalhar além de elementos cognitivos, o movimento por meio de atividades que envolvem o jogo de xadrez e a prática de atividade física, como dança, desafios, cooperação e competição.

Apresentamos, de maneira bastante resumida como o ensino de xadrez pode dialogar com a BNCC, se constituindo em uma importante ferramenta para auxiliar no desenvolvimento de habilidades e competências previstas na BNCC<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> No apêndice 1 o leitor pode conferir as propostas de atividades que os autores elaboraram fazendo a interlocução com o jogo de xadrez e as habilidades previstas na BNCC para trabalhar os conteúdos das disciplinas.

# DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COM A PRÁTICA DO XADREZ

## 5.1 COMO O ENSINO DE XADREZ PODE DESENVOLVER HABILIDADES COGNITIVAS

O ensino de xadrez é muito mais do que apenas um jogo, ele pode ter impactos significativos no desenvolvimento cognitivo de estudantes. Com intuito de contextualizar a contribuição do jogo de xadrez para o desenvolvimento das habilidades cognitivas apresentamos a seguir alguns estudos que relacionaram o jogo de xadrez e o desenvolvimento cognitivo, a saber:

**Habilidades de pensamento lógico e de resolução de problemas:** Um estudo realizado em 2016<sup>1</sup> e publicado na revista *Intelligence*, trouxe um achado científico significativo. Os pesquisadores analisaram cerca de 2.300 artigos acadêmicos sobre habilidade no jogo de xadrez e descobriram que a capacidade cognitiva contribui significativamente para as diferenças individuais relacionadas às habilidades no jogo. O estudo descobriu que as habilidades de xadrez estão positivamente correlacionadas com inteligência fluida, compreensão, conhecimento geral, memória de trabalho e velocidade de processamento. A pesquisa fornece evidências a favor da ideia de que os jogadores de xadrez superam os não jogadores de xadrez em habilidades cognitivas relacionadas à inteligência.

**Habilidades de planejamento e organização:** Um estudo publicado em *A journal of educational research and practice*,<sup>2</sup> sugeriu que na percepção dos alunos que praticam o xadrez regularmente, o jogo pode contribuir para melhorar habilidades de planejamento e organização em estudantes. De acordo com os autores, o ensino de xadrez pode ser uma estratégia eficaz para aprimorar habilidades de planejamento, socialização e organização, especialmente em crianças em idade escolar.

**Habilidades de tomada de decisão:** A pesquisa mencionada acima também destacou a tomada de decisão como uma habilidade que pode ser desenvolvida ou reforçada por meio da prática de xadrez.

**Habilidades de concentração e de memória:** Um estudo realizado em 2019<sup>4</sup> e publicado pelo *Iranian Evolutionary Educational Psychology Journal*, concluiu que o jogo de xadrez pode contribuir para melhorar habilidades de concentração e memória em alunos. Os autores concluíram que “o ensino de xadrez pode ser uma estratégia eficaz para melhorar habilidades de concentração e memória em crianças, especialmente por meio de

1 Burgoyne, A. P., Sala, G., Gobet, F., Macnamara, B. N., Campitelli, G., & Hambrick, D. Z. The relationship between cognitive ability and chess skill: A comprehensive meta-analysis. *Intelligence*, 59, p. 72-83, 2016. ISSN 0160-2896. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2016.08.002>.

2 Chitiyo, G., Zagumny, L., Littrell, M. N., Besnoy, K., Akenson, A. B., Davis, K. M., Ablakwa, C., & Lastres, M. Students' Perceptions of the Benefits of Scholastic Chess Instruction. *A journal of educational research and practice*, 31(1), p. 39-51, 2021. Disponível em: <https://journals.library.brocku.ca/brocked>. DOI: [HTTPS://DOI.ORG/10.26522/BROCKED.V31I1.890](https://doi.org/10.26522/BROCKED.V31I1.890)

atividades interativas e envolventes”.

**Habilidades sociais e de trabalho em equipe:** Um estudo publicado na revista Educação Pública em 2019<sup>3</sup>, inferiu que o ensino de xadrez pode ajudar a desenvolver habilidades sociais, éticas e de trabalho em equipe com crianças. A pesquisa investigou o jogo de xadrez como ferramenta para promover a inteligência social e emocional de alunos do ensino fundamental. Os resultados mostraram que o ensino de xadrez contribuiu para o desenvolvimento dessas habilidades nos estudantes.

Outro estudo publicado em 2016, na revista Educational Research Review<sup>4</sup>, demonstrou que o ensino de xadrez pode ter efeitos positivos significativos no desenvolvimento das habilidades cognitivas em crianças e adolescentes, incluindo **habilidades de pensamento lógico e de resolução de problemas, concentração, memória e tomada de decisão**.

Estas pesquisas apoiam a ideia de que o ensino de xadrez pode ter impactos positivos significativos no desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes. Como professores dos anos iniciais do ensino fundamental é interessante considerar incluir o ensino de xadrez em suas aulas para ajudar seus alunos a desenvolver habilidades valiosas que os acompanharão por toda a vida e contribuirão para a assimilação de conteúdos importantes trabalhados no cotidiano escolar.

## 5.2 Como o ensino de xadrez pode desenvolver habilidades sociais e emocionais

O ensino de xadrez não é apenas uma atividade para desenvolver habilidades cognitivas, mas também pode ter impactos significativos no desenvolvimento social e emocional dos estudantes. Selecionamos algumas habilidades que podem ser desenvolvidas e/ou aprimoradas com a prática do ensino de xadrez, a saber:

**Autocontrole emocional:** O xadrez é um jogo emocionante e pode ser frustrante quando não acontece como planejado ou treinado. No entanto, aprender a lidar com essas emoções é uma habilidade importante que pode ser desenvolvida através do ensino de xadrez. Um estudo publicado na revista Institute of Labor Economics<sup>8</sup>, evidenciou que o ensino de xadrez pode contribuir no desenvolvimento do autocontrole emocional, no foco e na paciência em estudantes, ajudando-os a lidar com situações desafiadoras de maneira mais eficaz.

**Habilidades sociais:** O xadrez pode ser ensinado de forma cooperativa, com alunos trabalhando juntos, formando equipes para resolver problemas e aprender habilidades estratégicas. O trabalho em equipe contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais

---

3 OLIVEIRA, Thiago Jesus de. O xadrez como alternativa pedagógica no âmbito escolar. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 20, 10 de setembro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/20/o-xadrez-como-alternativa-pedagogica-no-ambito-escolar>

4 Sala, G. & Gobet, F. Do the Benefits of Chess Instruction Transfer to Academic and Cognitive Skills? A Meta-Analysis. **Educational Research Review**, 2016. 18. 10.1016/j.edurev.

importantes, como respeitar regras e ouvir a opinião dos outros. Um estudo publicado na revista “Educação Pública”<sup>19</sup>, sugeriu que o ensino de xadrez pode melhorar as habilidades sociais de crianças, incluindo a capacidade de trabalhar em equipe e respeitar regras.

**Empatia:** O xadrez requer que os jogadores pensem nas consequências de suas ações e considerem como seus movimentos afetarão o oponente. Isso pode ajudar a desenvolver a empatia e a compreensão em relação aos outros. Um estudo realizado em 2019<sup>5</sup>, constatou que as crianças que praticavam xadrez mostraram habilidades avançadas de tomada de perspectiva visual, que é um componente chave da empatia.

**Confiança:** O xadrez é um jogo desafiador que exige concentração, planejamento e pensamento estratégico. Quando os alunos são bem-sucedidos no jogo, isso pode aumentar sua confiança e autoestima. Um estudo publicado na revista SHS Web of Conferences<sup>6</sup> inferiu que o ensino de xadrez pode contribuir para o aumento da confiança e autoestima de crianças, ajudando-as a sentirem-se mais capazes e bem-sucedidas.

### 5.3 O ensino de xadrez e o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico

O ensino de xadrez pode ser uma ferramenta valiosa para desenvolver habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico em estudantes. Na literatura científica encontramos alguns estudos que contribuem para este pensamento, selecionamos alguns artigos que fundamentam essa hipótese, como segue:

Um estudo realizado por Francis Mechner em 2010<sup>7</sup>, publicado no Journal of the Experimental Analysis of Behavior, explora a habilidade cognitiva de jogar xadrez “às cegas”. A pesquisa é uma releitura do modelo comportamental para habilidades cognitivas de Eliot Hearst e John Knott e enfoca o jogo de xadrez às cegas e seu impacto no desenvolvimento cognitivo. O autor lança luz sobre a extraordinária capacidade cognitiva humana de jogar xadrez sem ver as peças por meio de uma análise histórica cuidadosa e uma revisão convincente de estudos psicológicos. O autor relata a relação positiva entre, a prática do xadrez e desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, concentração, estratégia, paciência, memória, autocontrole mental e físico e autonomia.

Um estudo publicado na revista Procedia - Social and Behavioral Sciences<sup>8</sup>, em 2014, inferiu que o ensino de xadrez pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico, incluindo a capacidade de identificar padrões, fazer inferências e avaliar hipóteses. O estudo concluiu que o treinamento de xadrez tem um impacto positivo

---

5 Gao, Q., Chen, W., Wang, Z., & Lin, D. Secret of the Masters: Young Chess Players Show Advanced Visual Perspective Taking. *Frontiers in Psychology*, 10, 2407, 2019. Doi: 10.3389/fpsyg.2019.02407.

6 ibidem referência 6.

7 Mechner, F. Chess as a Behavioral Model for Cognitive Skill Research: Review of Blindfold Chess by Eliot Hearst and John Knott. *J Exp Anal Behav*, 94(3), p. 373-386, 2010. Doi: 10.1901/jeab.2010.94-373. PMID: PMC2972788.

8 Gliga, F., & Flesner, P. I. Cognitive Benefits of Chess Training in Novice Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, p. 962-967, 2014. Doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.328

nas habilidades cognitivas e no desempenho escolar nos estudantes.

Uma pesquisa realizada em 2017<sup>9</sup> sugeriu que o ensino de xadrez pode contribuir para a melhorar a habilidade de resolução de problemas em jovens estudantes, incluindo a capacidade de avaliar e selecionar soluções eficazes.

Esses estudos sugerem que o ensino de xadrez pode se constituir em uma ferramenta valiosa para desenvolver habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico em alunos. Diante do exposto, é importante incluir o ensino de xadrez nas aulas de forma criativa e interativa para maximizar os benefícios para os alunos e potencializar a aprendizagem.

#### **5.4 Envolvimento da comunidade escolar no ensino de xadrez**

O ensino de xadrez pode ter impactos significativos no desenvolvimento cognitivo dos estudantes e, portanto, é importante que a comunidade escolar se envolva na implementação desta atividade nas escolas. A participação dos pais e da comunidade escolar pode ser fundamental para garantir o sucesso e a eficácia do ensino de xadrez.

##### **a) Envolvendo a família e a comunidade escolar no ensino de xadrez**

Para envolver a família e a comunidade escolar no ensino de xadrez, os professores podem promover atividades e eventos que permitam aos pais e a outros membros da comunidade participarem e aprender sobre o jogo. Por exemplo, os professores podem convidar pais e membros da comunidade para uma demonstração de xadrez na escola, onde eles possam jogar e aprender sobre as habilidades que os estudantes estão desenvolvendo. Outra forma de envolver os pais e a comunidade é organizar torneios de xadrez na escola, a fim de promover a competição saudável e a integração da comunidade.

##### **b) Promovendo competições de xadrez na escola**

A realização de competições de xadrez na escola é uma ótima maneira de promover a integração da comunidade escolar e de motivar os estudantes a aprender e desenvolver habilidades estratégicas. Os professores podem organizar torneios internos na escola e, posteriormente, torneios com escolas vizinhas para aumentar a integração da comunidade. Além disso, os professores podem incentivar os alunos a participar de competições de xadrez fora da escola para ampliar a experiência dos estudantes e proporcionar a integração com a comunidade.

##### **c) Organizando torneios de xadrez na escola**

Organizar um torneio de xadrez na escola pode ser uma excelente oportunidade para promover o Xadrez. Para garantir o sucesso do evento, é importante levar em consideração alguns fatores importantes, a saber:

---

9 Rosholm M, Mikkelsen MB, Gumedé K. Your move: The effect of chess on mathematics test scores. **PLoS ONE** 12(5): e0177257, 2017. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0177257>

É necessário garantir que haja um número suficiente de jogadores e voluntários para ajudar na organização. Além disso, é importante estabelecer regras claras e definir o formato do torneio, como as regras de classificação e as rodadas de jogos. A definição de faixas etárias ou níveis de habilidade para os jogadores também pode ajudar a garantir que as partidas sejam equilibradas e justas.

Com o intuito de garantir a segurança dos jogadores e evitar problemas de conduta, estabeleça um código de conduta para os participantes e voluntários, além de garantir que haja um adulto responsável pela supervisão do evento. É recomendável que seja divulgado um cronograma para o torneio, incluindo horários de início e término de cada rodada e tempo de intervalo entre as partidas, para garantir que o evento seja organizado e ocorra dentro do tempo previsto.

É importante preparar uma tabela de jogos claramente visível para os jogadores e público e providenciar prêmios para os vencedores. Para criar um ambiente de competição saudável e incentivar a participação, sempre considere a possibilidade de oferecer prêmios de participação ou reconhecimentos para todos os jogadores, além dos prêmios diferenciados para os vencedores.

Em relação as regras, utilize as regras estabelecidas pela CBX (Confederação Brasileira de Xadrez)<sup>10</sup>, bem como, o sistema de disputa. A CBX é a entidade máxima que regula, homologa e fiscaliza as práticas de xadrez em território brasileiro.

Por fim, garanta que haja mesas e jogos de xadrez disponíveis para todos os participantes. Lembrando sempre que a realização de um torneio de xadrez na escola pode ser uma excelente oportunidade para integrar os alunos e incentivar a prática de atividades saudáveis e divertidas.

---

<sup>10</sup> Confederação Brasileira de Xadrez (CBX) pode ser acessada em <https://www.cbx.org.br/>



# ESTUDOS REFERÊNCIAS DO XADREZ

O jogo de xadrez é uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, como demonstram diversas pesquisas realizadas na área. Para os professores interessados em incorporar o xadrez em suas atividades educacionais, segue uma lista referencial de estudos, pesquisas, filmes/séries e livros que podem fornecer informações úteis para a fundamentação de seus planejamentos educacionais.

Tese de Doutorado **“The impact of scholastic instrumental music and scholastic chess study on the standardized test scores of students in grades three, four, and five”** de Martinez (2012),<sup>1</sup> publicada no ProQuest Dissertations and Theses Global. O autor examinou o impacto do estudo da música instrumental e das aulas de xadrez em grupo sobre as pontuações de testes padronizados de alunos de escolas públicas primárias urbanas de Nova Iorque/USA. O estudo constatou que os estudantes que participaram do estudo de música instrumental e aulas de xadrez em grupo tiveram pontuações mais altas nos testes padronizados do que aqueles que não participaram dessas atividades. Em conclusão, a pesquisa sugere que a música instrumental escolar e o estudo do xadrez escolar podem ter um impacto positivo nas notas de testes padronizados de estudantes do ensino fundamental. Além disso, outros estudos encontraram uma correlação positiva destas práticas com desempenho acadêmico.

A pesquisa **“Does Chess need Intelligence?”** realizada em 2006<sup>2</sup> teve como objetivo investigar a relação entre habilidade enxadrística, inteligência, prática e experiência em jovens enxadristas. O Estudo constatou que a habilidade no xadrez não está fortemente relacionada à inteligência, mas sim à prática e a experiência. Isso sugere que qualquer um pode se tornar habilidoso no xadrez com bastante prática, independentemente de seu nível de inteligência.

O estudo de Bilalić, M., McLeod, P., and Gobet, F. (2007)<sup>3</sup>, intitulado **“Personality profiles of young chess players”**, teve como objetivo investigar os perfis de personalidade de jovens enxadristas. O estudo concluiu que os traços de personalidade podem desempenhar um papel na escolha do ambiente de xadrez, mas não na determinação da extensão do desenvolvimento da habilidade no xadrez

O estudo conduzido por Chitiyo et al. (2023), intitulado **“Students’ perceived benefits of chess: differences across age and gender.”**<sup>4</sup> teve como objetivo determinar as diferenças nos benefícios percebidos do xadrez pelos estudantes enxadristas, de

---

1 Martinez, E. E. **The impact of scholastic instrumental music and scholastic chess study on the standardized test scores of students in grades three, four, and five.** 2012. (Publication No. 35473740 [Doctoral dissertation, Five Towns College]. ProQuest Dissertations and Theses Global.

2 Bilalic, M., McLeod, P., Gobet, F. Does Chess need Intelligence? A study with young chess players. **Intelligence**, 35,p.457-470, 2006.

3 Bilalić, M., McLeod, P., and Gobet, F. Personality profiles of young chess players. **Personal. Individ. Differ.** 42, p. 901–910, 2007a. Doi: 10.1016/j.paid.2006.08.025

4 Chitiyo, G., Lastres, M., Simone, K., and Zagumny, L. Students’ perceived benefits of chess: differences across age and gender. **J. Glob. Educ. Res.** 7, p. 214–225, 2023.

diferentes gêneros e idades. O estudo destaca que os alunos perceberam vários benefícios do xadrez, incluindo pensamento crítico aprimorado, resolução de problemas e habilidades de concentração. O estudo também sugere que as alunas perceberam mais benefícios do xadrez do que os alunos, e os alunos mais jovens perceberam mais benefícios do que os mais velhos.

Anteriormente, outro estudo conduzido por Chitiyo et al. (2021), intitulado **“Teacher perceptions of using chess as a heuristic pedagogical method: teacher perceptions of using chess.”**<sup>5</sup>, teve como objetivo investigar as experiências e percepções de professores que utilizaram o xadrez como método pedagógico em suas aulas durante um ano letivo completo. O estudo inferiu que os participantes tinham percepções amplamente positivas em relação ao xadrez e percebiam benefícios consistentes do xadrez entre seus alunos, sugerindo que o xadrez pode trazer vários benefícios para os estudantes, incluindo pensamento crítico aprimorado, resolução de problemas e habilidades de concentração.

Um estudo piloto conduzido por Cibeira et al. (2021), intitulado, **“Effectiveness of a chess-training program for improving cognition, mood, and quality of life in older adults: a pilot study.”**<sup>6</sup>, investigou a eficácia de um programa de treinamento de xadrez na melhoria da cognição, humor e qualidade de vida em adultos mais velhos. O estudo envolveu um programa de intervenção de xadrez de 12 semanas com duas sessões de 60 minutos por semana. O estudo forneceu evidências promissoras de que um programa de treinamento de xadrez pode melhorar a cognição e a qualidade de vida em adultos mais velhos. A incorporação de exercícios cognitivos, como o xadrez, nas rotinas diárias pode ajudar a manter a saúde e a independência do cérebro à medida que as pessoas envelhecem.

A pesquisa **“Correlation between Attentional Abilities and Spatial Orientation in Children Who Study Chess in School”**<sup>7</sup> publicada em 2022, por Stegariu et al. investigou a relação entre habilidades atencionais e orientação espacial em crianças que estudavam xadrez na escola. O estudo envolveu cinquenta crianças de oito a dez anos, divididas em dois grupos: um grupo de xadrez e um grupo de controle. O grupo de xadrez recebeu uma hora de treinamento de xadrez por semana durante seis meses, enquanto o grupo de controle não recebeu nenhum treinamento de xadrez. Os resultados do estudo mostraram que o grupo de xadrez tinha habilidades de atenção e orientação espacial significativamente melhores do que o grupo de controle. Em conclusão, o estudo sugeriu que o treinamento de xadrez pode ter um impacto positivo no desenvolvimento cognitivo das crianças. O

---

5 Chitiyo, G., Zagumny, L., Davis, K., Littrell, M., Akenson, A., Besnoy, K., et al. Teacher perceptions of using chess as a heuristic pedagogical method: teacher perceptions of using chess. *Int. J. Curricul. Instruct.* 13, p. 2482–2496, 2021. Doi: 10.5038/2577-509X.7.3.1283

6 Cibeira, N., Lorenzo-López, L., Maseda, A., Blanco-Fandino, J., López-López, R., and Millán-Calenti, J. C. Effectiveness of a chess-training program for improving cognition, mood, and quality of life in older adults: a pilot study. *Geriatr. Nurs.* 42, p. 894–900, 2021. Doi: 10.1016/j.gerinurse.2021.04.026

7 STEGARIU, Vlad-Ionut; ABALASEI, Beatrice. Correlation between Attentional Abilities and Spatial Orientation in Children Who Study Chess in School. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, v. 14, n. 3, p. 126-138, 2022. ISSN 2066-7329 | e-ISSN 2067-9270.

estudo fornece evidências de que o treinamento de xadrez pode ser uma adição valiosa aos currículos escolares, pois pode ajudar as crianças a desenvolver habilidades cognitivas importantes.

A pesquisa intitulada **“A study of the influence of chess on the executive functions in school-aged children”** de Grau-Pérez e Moreira (2017)<sup>8</sup> investigou o impacto do xadrez em crianças em idade escolar. O estudo visou entender como jogar xadrez pode afetar as habilidades cognitivas, como resolução de problemas, tomada de decisões e planejamento em crianças. Os resultados da pesquisa revelaram que jogar xadrez tem uma influência positiva nas funções executivas de crianças em idade escolar. O estudo sugere que o xadrez pode melhorar as habilidades cognitivas, aumentar a concentração, promover o pensamento estratégico e desenvolver habilidades de resolução de problemas em crianças. Em conclusão, o estudo destaca os efeitos benéficos do xadrez nas funções executivas de crianças. Enfatiza a importância de incorporar o xadrez como uma ferramenta educacional para melhorar as habilidades cognitivas e promover habilidades de pensamento crítico em crianças.

O artigo **“Is chess just a game, or is it a Mirror that reflects the Child’s inner world?”** de Gunes e Tugrul (2017)<sup>9</sup> explora a relação entre o xadrez e o mundo interior de uma criança. Os autores sugerem que o xadrez pode refletir o desejo inerente de uma criança de vencer e que as crianças têm atitudes positivas em relação ao jogo. No geral, o artigo sugere que o xadrez pode ser uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais das crianças, mas é importante considerar os impactos positivos e negativos do jogo.

O artigo intitulado **“The effect of chess education on perceived problem solving and emotional intelligence among female students with dyscalculia”** de Jamshidi (2021)<sup>10</sup> explora o impacto do ensino de xadrez nas habilidades de resolução de problemas e inteligência emocional em alunas com discalculia. O estudo é uma pesquisa semi-experimental realizada no Irã. Os participantes eram estudantes do sexo feminino da quarta à sexta série com distúrbios matemáticos. O método de intervenção utilizado no estudo foi o jogo de xadrez. Os resultados mostraram que o ensino do xadrez teve um efeito positivo na inteligência emocional e seus componentes, bem como na confiança na resolução de problemas e controle pessoal entre os participantes. Em conclusão, o estudo de Jamshidi sugere que a educação em xadrez pode ter um impacto positivo nas habilidades percebidas de resolução de problemas e inteligência emocional entre estudantes do sexo feminino com discalculia. Os resultados destacam os benefícios potenciais de incorporar o treinamento de xadrez como um método de intervenção em ambientes educacionais para alunos com

8 Grau-Pérez, G., and Moreira, K. A study of the influence of chess on the executive functions in school-aged children. **Stud. Psychol.** 38, p. 473–494, 2017. Doi: 10.1080/02109395.2017.1295578

9 Gunes, G., and Tugrul, B. Is chess just a game, or is it a Mirror that reflects the Child’s inner world? **Int. J. Res. Educ. Sci.** 3, p. 438–451, 2017. Doi: 10.21890/ijres.327902

10 Jamshidi, F. The effect of chess education on perceived problem solving and emotional intelligence among female students with dyscalculia. **J. Psychol. New Ideas** 7, p. 1–16, 2021. Doi: 10.18415/ijmmu.v6i5.1164

distúrbios matemáticos ou outras dificuldades de aprendizagem.

A pesquisa intitulada **“Chess as a Powerful Educational Tool for Successful People”** de Alojzije Jankovic e Ivan Novak foi apresentada na 7ª Conferência Internacional OFEL sobre Governança, Gestão e Empreendedorismo em abril de 2019<sup>11</sup>. Os autores discutem os benefícios de jogar xadrez e como ele pode ser introduzido no currículo escolar. Eles enfatizaram que uma das razões pelas quais o xadrez não é integrado ao processo educacional é devido à falta de conhecimento sobre a multiplicidade de benefícios que o xadrez traz para as crianças. O artigo sugere que o xadrez pode ser uma poderosa ferramenta educacional para pessoas de sucesso.

O estudo realizado por Song et al. (2022), **“Professional chess expertise modulates whole brain functional connectivity pattern homogeneity and couplings.”**<sup>12</sup> investigou como a experiência profissional em xadrez afeta a conectividade funcional do cérebro. Os resultados demonstraram que jogadores de xadrez profissionais apresentam maior homogeneidade na conectividade funcional em comparação com jogadores amadores. Além disso, a experiência profissional em xadrez também modula os acoplamentos do padrão de conectividade funcional do cérebro inteiro. Esses resultados sugerem que a prática profissional em xadrez pode levar a mudanças na organização funcional do cérebro. Em conclusão, o estudo de Song et al. (2022) fornece novas informações sobre como a experiência profissional em xadrez pode afetar a conectividade funcional do cérebro. Esses resultados podem ser importantes para o desenvolvimento de estratégias de treinamento em xadrez, para cognição e para a compreensão da plasticidade cerebral em geral.

O artigo **“Metacognition application: the use of chess as a strategy to improve the teaching and learning of mathematics.”**<sup>13</sup> explorou o uso do xadrez como uma estratégia alternativa para melhorar o ensino e a aprendizagem da matemática. O estudo teve como objetivo investigar o efeito do ensino de xadrez nas estratégias motivacionais de matemática para a aprendizagem e modelo de erro de resolução de problemas dos alunos. Os pesquisadores descobriram que a prática do xadrez pode contribuir no desenvolvimento de habilidades e estratégias metacognitivas, melhorar suas habilidades de resolução de problemas e aumentar a motivação para aprender matemática. O estudo também descobriu que a prática de xadrez pode ajudar os estudantes a desenvolver habilidades e estratégias metacognitivas, como análise de tarefas, planejamento, monitoramento e verificação. Como conclusão, o estudo sugere que o uso do xadrez como estratégia educacional pode ser uma forma eficaz de melhorar o ensino e a aprendizagem da matemática.

---

11 Jankovic, A., and Novak, I. **“Chess as a powerful educational tool for successful people.”** in *7th International OFEL Conference on Governance, Management and Entrepreneurship: Embracing Diversity in Organizations*. April 5-6, Dubrovnik, Croatia. p. 425–441; Zagreb: Governance Research and Development Centre (CIRU), 2019.

12 Song, L., Yang, H., Yang, M., Liu, D., Ge, Y., Long, J., et al. Professional chess expertise modulates whole brain functional connectivity pattern homogeneity and couplings. *Brain Imag. Behav.* 16, p. 587–595, 2022. doi: 10.1007/s11682-021-00537-1

13 Tachie, S. A., and Ramathe, J. M. Metacognition application: the use of chess as a strategy to improve the teaching and learning of mathematics. *Educ. Res. Int.*, p. 1–13, 2022. Doi: 10.1155/2022/6257414

O artigo **“Chess as a Social Value”** de Tanajyan, Melkonyan e Movsisyan (2021)<sup>14</sup> estudou a importância do xadrez como disciplina escolar e seu papel no desenvolvimento de valores sociais, como honestidade, cooperação, disciplina, previsão e determinação. A pesquisa realizada neste estudo destaca os benefícios do xadrez no desenvolvimento do pensamento linguístico-lógico e algorítmico dos estudantes, bem como a sua imaginação e criatividade. Outro fator importante é que o xadrez possibilita criar e desenvolver valores como a compreensão da necessidade de trabalhar com os outros, ou seja, a cooperação, responsabilidade, honestidade, disciplina, previsão e compreensão de diferentes possibilidades de solução de problemas.

O estudo **“Effects of resistance training and chess playing on the quality of life and cognitive performance of elderly women: a randomized controlled trial”**<sup>15</sup> teve como objetivo investigar os efeitos do treinamento resistido e do jogo de xadrez na qualidade de vida (QV) e no desempenho cognitivo de mulheres idosas. O estudo concluiu que o treinamento resistido associado ao jogo de xadrez pode ser uma estratégia eficiente para minimizar os declínios cognitivos e melhorar a qualidade de vida de mulheres idosas.

## 6.1 Filmes e séries com temáticas do xadrez

**“Queen’s Gambit”** (2020) - Diretor Scott Frank: É uma série de drama que segue a jornada de uma jovem prodígio do xadrez, Beth Harmon, em sua busca pelo sucesso no mundo dos jogos de tabuleiro.

**“Searching for Bobby Fischer”** (1993) - Diretor Steven Zaillian: É uma dramatização baseada na vida real de Josh Waitzkin, um jovem americano que é levado para o mundo competitivo do xadrez pelo seu pai.

**“Pawn Sacrifice”** (2014) - Diretor Edward Zwick: Este filme é um drama biográfico sobre a vida de Bobby Fischer, um prodígio do xadrez americano que se tornou o grande mestre mais jovem da história (até então) e mais tarde venceu o Campeonato Mundial de Xadrez.

**“The Luzhin Defence”** (2000) - Diretor Marleen Gorris: É um filme de drama romântico, estrelado por John Turturro e Emily Watson. O filme é uma adaptação do romance **“The Defense”** (ou **“The Lujin Defense”**) de Vladimir Nabokov. A história gira em torno de um grande mestre de xadrez russo, mentalmente atormentado, chamado Alexandre Loujine, que se apaixona por uma jovem enquanto competia em um torneio de classe mundial na Itália. O filme se passa no final da década de 1920.

**“The Chess Players”** (1977) - Diretor Satyajit Ray: É uma comédia dramática indiana que se passa na época colonial e segue a jornada de dois jogadores de xadrez que

14 Tanajyan, K., Melkonyan, N., and Movsisyan, S. Chess as a social value. **Main Issues Pedagog. Psychol.** 19, p. 32–37, 2021. Doi: 10.24234/miopap.v19i1.390

15 Vale, R. G. D. S., Da Gama, D. R. N., De Oliveira, F. B., Almeida, D. S. D. M., De Castro, J. B. P., Meza, E. I. A., et al. Effects of resistance training and chess playing on the quality of life and cognitive performance of elderly women: a randomized controlled trial. **J. Phys. Educ. Sport** 18, p. 1469–1477, 2018. Doi: 10.7752/jpes.2018.03217

lutam para manter sua paixão pelo jogo durante a Rebelião Sepoy de 1857.

**“The Seventh Seal”** (1957) - Diretor Ingmar Bergman: É uma obra-prima do cinema sueco que apresenta uma reflexão filosófica sobre a morte e a vida eterna, com um jogo de xadrez entre o personagem principal e a Morte como um dos principais elementos da história. O filme segue a jornada de um cavaleiro que retorna à Suécia após as Cruzadas, encontra a Morte e a desafia para uma partida de xadrez para prolongar sua vida e encontrar respostas para suas perguntas sobre a vida e a fé. O filme é visualmente deslumbrante e apresenta atuação de primeira linha. Foi elogiado por sua exploração de temas existenciais e sua influência na cultura popular

**“A Beautiful Mind”** (2001) - Diretor Ron Howard: O filme conta a história de John Nash, um matemático brilhante, mas anti-social, que sofre de esquizofrenia. Nash encontra consolo jogando xadrez e eventualmente aprende a administrar sua condição com a ajuda de sua esposa, Alicia. O filme foi aclamado pela crítica e ganhou quatro Oscars, incluindo o de Melhor Filme.

**“Knight Moves”** (1992) - Diretor Carl Schenkel: É um suspense policial que segue a investigação de um detetive que tenta solucionar uma série de assassinatos relacionados a jogos de xadrez.

**“White Nights”** (1985) - Diretor Taylor Hackford: É um drama musical e de ação, que apresenta um bailarino russo que se junta a um jogador de xadrez americano para tentar escapar da Rússia e voltar para os Estados Unidos.

**“Knights of the South Bronx”** (2005) - Diretor Allen Hughes: É um drama sobre um empresário que decide lecionar em uma escola no centro da cidade e escolhe uma escola difícil no South Bronx. Ele ensina as crianças a jogar xadrez e, ao longo do caminho, elas aprendem muito sobre a vida.

**“The History of Chess”**: The World Chess Championship (2022) : Este documentário do site chess.com, explora a história do Campeonato Mundial de Xadrez, os campeões de xadrez e suas personalidades. Destaca, também a forma como o jogo se desenvolveu ao longo dos anos, refletindo o mundo e o contexto em que vivemos. O documentário dá vida a história do xadrez por meio de uma pesquisa aprofundada de milhares de artigos de jornais, obras de arte, filmagens e imagens históricas. Também apresenta relatos de campeões mundiais, historiadores e personalidades proeminentes do xadrez

## 6.2 Livros relacionados ao jogo de xadrez

**“Teaching Chess in the 21st Century”**: A Guide for Teachers and Chess Coaches” - Escrito por Richard James, este livro oferece uma visão sobre como ensinar xadrez no século 21, incluindo estratégias, recursos e tecnologias para aprimorar o ensino.

**“Meu Sistema”**: O primeiro livro de ensino de xadrez” é um livro escrito por Aaron Nimzovitsch em 1925. Ele é considerado por muitos como o mais importante da literatura

enxadística. O livro foi traduzido para o português em 2007. O autor também escreveu “A Prática do Meu Sistema” em 1929, que também foi traduzido para o português em 2007.

“**Bobby Fischer Teaches Chess**” é um livro de xadrez que ensina xadrez por meio de uma série de quebra-cabeças e exercícios. Foi escrito por Bobby Fischer, Stuart Margulies e Donn Mosenfelder, e foi originalmente publicado em 1966. O livro é um dos livros de xadrez mais vendidos de todos os tempos, com mais de um milhão de cópias comercializadas.

“**Abc das Aberturas de Xadrez**” é um livro escrito por GMI Darcy Lima e Julio Lapertosa. Análise das principais aberturas do jogo de xadrez, por dois dos principais pensadores do Xadrez Brasileiro. É um livro fundamental para os amantes do xadrez e cobre os fundamentos das aberturas de xadrez.

“**Garry Kasparov on My Great Predecessors**” é uma série de livros de xadrez escritos pelo ex-campeão mundial Garry Kasparov e outros. A série é sobre os jogadores que precederam Kasparov como campeões mundiais oficiais. A série compreende cinco volumes, com cada volume contendo jogos anotados e detalhes históricos. Os livros são escritos em estilo poético, com Kasparov descrevendo como cada Campeão representa seu tempo e o mundo em que viveu.

“**How to Win at Chess: The Ultimate Guide for Beginners and Beyond**” é um livro escrito por Levy Rozman, que é um mestre internacional e um dos mais renomados professores de xadrez. O livro é um guia refrescante e divertido para iniciantes e além, com dicas práticas e fáceis de seguir para melhorar seu jogo. Inclui mais de 500 ilustrações instrutivas de jogabilidade para ajudar os leitores a entender melhor os conceitos.

“**How to Beat Your Dad at Chess**” é um livro de não-ficção de Murray Chandler que explica como jogar xadrez em alto nível. É um livro de xadrez para todos, do iniciante ao mestre, e está escrito em um formato claro e fácil de seguir. O livro se concentra em táticas e combinações, que são a magia do xadrez e fornece uma boa introdução elementar ao assunto. Ele explica que a melhor maneira de vencer um adversário mais forte, seja um amigo, colega de clube ou pai, é forçando habilmente o xeque-mate. O livro também inclui diagramas que mostram quais movimentos fazer.

“**1001 Chess Exercises for Beginners: The Tactics Workbook that Explains the Basic Concepts, Too**” de Franco Masetti e Roberto Messa. É um livro de táticas que contém 1001 exercícios de xadrez diferentes para iniciantes. O livro visa ajudar os iniciantes a identificar pontos fracos na posição do oponente, reconhecer padrões de combinações e visualizar truques. Os exercícios são apresentados em forma de imagem, com tabuleiros de xadrez no final do jogo e o leitor é solicitado a descobrir como “vencer em um lance”, “vencer em dois lances”, e assim por diante. O livro é considerado um ótimo primeiro livro de táticas para iniciantes.

“**Across the Battlefield**” - A Pawn’s Journey é um livro de ficção juvenil de Jonathan Ferry que apresenta o xadrez como um jogo com reviravoltas dramáticas ao dar vida às

peças de xadrez. O livro conta a história de um peão chamado Prunella que sonha em se tornar uma “Dama” e passa por uma jornada emocional com a qual muitos jogadores de xadrez iniciantes podem se identificar. O livro ensina conceitos fundamentais que todos os peões aprendem na escola de peões, como cadeias de peões e o fato de que os peões não podem retroceder. A narrativa também explora os poderes mágicos de um peão e como eles são importantes para o jogo de xadrez. O livro é uma excelente introdução ao xadrez para crianças e ensina lições sobre trabalho em equipe e como cada peça, por menor que seja, desempenha um papel crucial no jogo.



## APÊNDICES

Apresentamos algumas atividades relacionadas aos conteúdos das disciplinas Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História, Geografia, Arte e Educação Física, alinhadas as habilidades da BNCC. Nosso intuito não foi elaborar sequências didáticas e sim, demonstrar que o xadrez pode ser inserido no ensino dos conteúdos das disciplinas do currículo escolar.

O ensino de xadrez pode ser uma excelente ferramenta para contribuir para a alfabetização das crianças no **1º ano do Ensino Fundamental**, já que estimula habilidades cognitivas que são importantes para a aquisição da língua escrita, como a concentração, a atenção, a memória e o raciocínio lógico. Para ajudar os professores a incorporar o ensino do xadrez nas atividades pedagógicas de **Língua Portuguesa**, organizamos algumas ideias de atividades que podem ser realizadas para desenvolver as habilidades e competências previstas na BNCC para esta faixa etária:

### Atividade: **Xeque-memória**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF01LP02: Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

Habilidade EF12LP05: Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

Descrição: Nessa atividade, os alunos irão jogar uma versão do jogo da memória utilizando as peças do xadrez. Cada peça do xadrez será associada a uma palavra ou imagem, que representa uma palavra iniciada pela letra correspondente a peça (por exemplo, o peão pode ser associado à palavra “peixe”). Os alunos irão embaralhar as peças e dispô-las viradas para baixo, em seguida, deverão virar duas peças por vez e tentar formar pares de palavras que iniciem com a mesma letra. Ao formar um par, o aluno deve ler a palavra em voz alta. Essa atividade estimula o reconhecimento de palavras iniciadas por diferentes letras do alfabeto e o desenvolvimento da memória.

### Atividade: **Xadrez Palavra Mágica**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF01LP05: Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

Habilidade EF01LP08: Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

Descrição: Nessa atividade, cada peça do xadrez será associada a uma sílaba. Os alunos deverão formar palavras utilizando as sílabas representadas pelas peças. Por exemplo, ao mover o peão para uma casa, o aluno deverá dizer a sílaba correspondente a peça (por exemplo, “pe” para o peão) e formar uma palavra que inicie com a sílaba “pe” (por exemplo, “pente”). Essa atividade estimula o reconhecimento de sílabas, a formação de palavras e o desenvolvimento da consciência fonológica.

Atividade: **Xadrez Ortográfico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF01LP03: Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

Habilidade EF01LP14: Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação.

Descrição: Nessa atividade, cada peça do xadrez será associada a uma palavra que apresenta uma dificuldade ortográfica. Os alunos deverão formar palavras utilizando as peças e observar as características de escrita das palavras (como a separação correta de sílabas, a presença de acentos e pontuação, etc.). Os alunos podem formar palavras em grupos, em equipes ou individualmente. Essa atividade estimula o desenvolvimento da ortografia, a observação das escritas convencionais e o reconhecimento de sinais gráficos além das letras.

Atividade: **Xadrez Literário**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF12LP05: Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

Descrição: Nessa atividade, os alunos irão criar uma história ou poema utilizando as peças do xadrez como elementos do enredo. Cada peça do xadrez será associada a um personagem, objeto ou acontecimento que fará parte da história ou poema criado pelos alunos. Os alunos poderão se dividir em grupos e utilizar o tabuleiro de xadrez como um cenário para desenvolver a narrativa, movendo as peças e criando situações a partir das associações feitas. Ao final, os alunos poderão compartilhar suas histórias ou poemas em formato de leitura compartilhada. Essa atividade estimula a produção de textos literários, a criatividade e a fluência da escrita.

Atividade: **Xadrez das Palavras Cruzadas**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF01LP08: Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de

palavras) com sua representação escrita.

Habilidade EF01LP09: Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.

Descrição: Nessa atividade, os alunos irão jogar uma versão das palavras cruzadas utilizando as peças do xadrez. Cada equipe receberá uma lista de palavras com sílabas iniciais, que deverão ser formadas no tabuleiro. Para cada palavra, os alunos deverão mover as peças correspondentes às sílabas iniciais e formar as palavras cruzadas. Essa atividade estimula o reconhecimento de sílabas iniciais, o desenvolvimento da consciência fonológica e a formação de palavras.

Atividade: **Xadrez das Perguntas e Respostas**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF12LP02: Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.

Habilidade EF12LP06: Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.

Descrição: Nessa atividade, os alunos irão formular perguntas e respostas relacionadas a temas estudados em sala de aula ou sobre curiosidades diversas. Cada equipe irá mover as peças no tabuleiro para formular as perguntas e respostas. Ao fazer uma pergunta, os alunos devem responder utilizando as peças como recurso visual para formular as respostas. Essa atividade estimula a pesquisa, a leitura e a produção de perguntas e respostas, além de desenvolver o raciocínio lógico.

Atividade: **Xadrez da Escrita**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF01LP02: Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

Habilidade EF01LP05: Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

Descrição: Nessa atividade, os alunos irão utilizar o tabuleiro de xadrez como suporte para escrever palavras com as peças correspondentes às letras do alfabeto. Cada equipe terá que formar palavras no tabuleiro utilizando as peças que representam as letras da palavra. Por exemplo, ao formar a palavra “casa”, os alunos deverão posicionar as peças correspondentes às letras “c”, “a”, “s” e “a” no tabuleiro. Essa atividade estimula o reconhecimento do sistema de escrita alfabética, a formação de palavras e o

desenvolvimento da habilidade de escrita.

Atividade: **Xadrez da Gramática**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF01LP09: Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.

Habilidade EF01LP14: Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação.

Descrição: Nessa atividade, cada peça do xadrez será associada a uma sílaba ou parte de palavra. Os alunos deverão formar palavras no tabuleiro utilizando as peças que representam as sílabas iniciais, médias ou finais das palavras. Por exemplo, ao formar a palavra “gato”, os alunos deverão posicionar as peças correspondentes às sílabas “ga”, “to” no tabuleiro. Essa atividade estimula a compreensão das estruturas silábicas, a formação de palavras e o desenvolvimento da consciência fonológica e gramatical.

No **2º ano do Ensino Fundamental**, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prevê a aquisição de habilidades e competências específicas em **Língua Portuguesa**, que podem ser trabalhadas por meio de atividades pedagógicas diversas. Além disso, o ensino de xadrez pode ser uma ferramenta importante para contribuir para a alfabetização e o desenvolvimento dessas habilidades.

A seguir, estão algumas sugestões de atividades pedagógicas que podem ser realizadas em sala de aula para a aquisição das habilidades e competências previstas na BNCC para o 2º ano de Língua Portuguesa.

Atividade: **Xadrez Ortográfico 2**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com palavras.

Habilidade EF02LP01: Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.

Descrição: Nessa atividade, cada peça do xadrez será associada a uma carta com uma palavra escrita incorretamente. Os alunos deverão formar as palavras corretamente no tabuleiro de xadrez, movendo as peças para substituir as letras incorretas pelas corretas. Por exemplo, se a carta diz “bmola” a equipe deverá formar a palavra correta “bola” no tabuleiro utilizando as peças correspondentes às letras corretas. Essa atividade estimula o reconhecimento de palavras escritas de forma incorreta e a prática da ortografia correta.

Atividade: **Xadrez das Sílabas**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com sílabas.

Habilidade EF02LP02: Segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas

iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras.

Descrição: Nessa atividade, cada equipe receberá cartas com sílabas. Os alunos deverão formar palavras no tabuleiro de xadrez utilizando as peças correspondentes às sílabas das cartas. Por exemplo, se a equipe recebeu as cartas “ba”, “la” e “da”, eles deverão formar a palavra “balada” no tabuleiro. Essa atividade estimula o reconhecimento de sílabas, a formação de palavras e o desenvolvimento da consciência silábica.

#### Atividade: **Xadrez dos Antônimos e Sinônimos**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com palavras.

Habilidade EF02LP10: Identificar sinônimos de palavras de texto lido, determinando a diferença de sentido entre eles, e formar antônimos de palavras encontradas em texto lido pelo acréscimo do prefixo de negação in-/im-.

Descrição: Nessa atividade, cada equipe receberá cartas com palavras e deverão formar pares de antônimos ou sinônimos no tabuleiro de xadrez. Por exemplo, se a equipe recebeu as cartas “calor” e “frio”, eles deverão posicionar as peças correspondentes às palavras no tabuleiro, formando o par de antônimos. Essa atividade estimula o reconhecimento de antônimos e sinônimos, ampliando o vocabulário e a compreensão dos sentidos das palavras.

#### Atividade: **Xadrez da Gramática**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com palavras e letras.

Habilidade EF02LP03: Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e e o, em posição átona em final de palavra).

Descrição: Nessa atividade, os alunos deverão formar palavras no tabuleiro de xadrez utilizando as peças correspondentes às letras das cartas. Além disso, algumas cartas terão sílabas faltando e os alunos deverão completá-las utilizando as peças correspondentes às sílabas faltantes. Essa atividade estimula o reconhecimento de letras e sílabas, a formação de palavras e o desenvolvimento da habilidade gramatical.

#### Atividade: **Xadrez das Histórias**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com palavras e frases.

Habilidade EF12LP12: Ler e compreender com certa autonomia cantigas, letras de canção, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

Descrição: Nessa atividade, cada equipe receberá cartas com palavras e frases que compõem uma história. Os alunos deverão formar a história no tabuleiro de xadrez, movendo as peças correspondentes às palavras e frases das cartas. Essa atividade

estimula a leitura e compreensão de textos, a formação de histórias e o desenvolvimento da habilidade de escrita e narrativa.

**Atividade: Xadrez das Palavras Desordenadas**

**Materiais:** Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com palavras desordenadas.

**Habilidade EF02LP01:** Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.

**Descrição:** Nessa atividade, cada equipe receberá cartas com palavras desordenadas. Os alunos deverão formar as palavras corretamente no tabuleiro de xadrez, movendo as peças para colocar as letras na ordem correta. Por exemplo, se a carta diz “lboa”, a equipe deverá formar a palavra correta “bola” no tabuleiro utilizando as peças correspondentes às letras corretas. Essa atividade estimula o reconhecimento e a escrita correta das palavras, além de desenvolver o raciocínio lógico.

**Atividade: Xadrez dos Contos**

**Materiais:** Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com partes de contos.

**Habilidade EF02LP09:** Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.

**Habilidade EF02LP17:** Identificar e reproduzir, em relatos de experiências pessoais, a sequência dos fatos, utilizando expressões que marquem a passagem do tempo (“antes”, “depois”, “ontem”, “hoje”, “amanhã”, “outro dia”, “antigamente”, “há muito tempo” etc.), e o nível de informatividade necessário.

**Descrição:** Nessa atividade, cada equipe receberá cartas com partes de contos, como o início, meio e fim. Os alunos deverão formar os contos completos no tabuleiro de xadrez, movendo as peças correspondentes às partes dos contos. Cada equipe será responsável por criar um conto único e original, utilizando as partes disponíveis nas cartas. Essa atividade estimula a criatividade dos alunos na composição de histórias, além de desenvolver a habilidade de organização e sequenciamento textual.

**Atividade: Xadrez das Palavras Mágicas**

**Materiais:** Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com palavras mágicas.

**Habilidade EF02LP01:** Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.

**Habilidade EF02LP06:** Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das

letras do alfabeto.

Descrição: Nessa atividade, cada equipe receberá cartas com palavras mágicas, que são palavras com as letras embaralhadas. Os alunos deverão formar as palavras corretamente no tabuleiro de xadrez, movendo as peças para colocar as letras na ordem certa. Por exemplo, se a carta diz “aorcl”, a equipe deverá formar a palavra correta “carol” no tabuleiro utilizando as peças correspondentes às letras corretas. Essa atividade estimula a habilidade ortográfica dos alunos, ao mesmo tempo em que os introduz ao princípio acrofônico, que é a representação sonora das letras.

#### Atividade: **Xadrez das Rimas**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com palavras que rimam.

Habilidade EF02LP10: Identificar sinônimos de palavras de texto lido, determinando a diferença de sentido entre eles, e formar antônimos de palavras encontradas em texto lido pelo acréscimo do prefixo de negação in-/im-.

Descrição: Nessa atividade, cada equipe receberá cartas com palavras que rimam. Os alunos deverão formar pares de palavras que rimem no tabuleiro de xadrez, movendo as peças correspondentes às palavras. Por exemplo, se a equipe recebeu as cartas “sol” e “anzol”, eles deverão posicionar as peças correspondentes às palavras no tabuleiro, formando o par de palavras que rimam. Essa atividade estimula a identificação de palavras que rimam, ampliando o vocabulário e a compreensão dos sentidos das palavras.

#### Atividade: **Xadrez das Histórias em Quadrinhos**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com quadros de histórias em quadrinhos.

Habilidade EF12LP12: Ler e compreender com certa autonomia cantigas, letras de canção, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

Descrição: Nessa atividade, cada equipe receberá cartas com quadros de histórias em quadrinhos. Os alunos deverão formar as histórias completas no tabuleiro de xadrez, movendo as peças correspondentes aos quadros das cartas. Essa atividade estimula a leitura e compreensão de histórias em quadrinhos, a formação de histórias e o desenvolvimento da habilidade de narrativa visual e escrita.

O **3º ano do Ensino Fundamental** é um momento crucial para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos. Seguindo as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os professores devem trabalhar de forma a aprimorar as habilidades linguísticas e textuais dos alunos, tornando-os capazes de compreender e produzir textos cada vez mais complexos.

O ensino de xadrez pode ser uma ferramenta pedagógica importante para contribuir

para a alfabetização dos alunos. O jogo de xadrez pode ser utilizado para estimular o raciocínio lógico, a concentração e a memória dos alunos, o que pode refletir positivamente na leitura e escrita.

A seguir, apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas previstas na BNCC para o 3º ano de **Língua Portuguesa** e como o ensino de xadrez pode ser utilizado para contribuir para a alfabetização:

Atividade: **Contando Histórias no Tabuleiro**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com início, meio e fim de histórias.

Habilidade EF02LP21: Explorar, com a mediação do professor, textos informativos de diferentes ambientes digitais de pesquisa, conhecendo suas possibilidades.

Descrição: Nessa atividade, os alunos serão divididos em equipes e receberão cartas com o início, meio e fim de histórias. Cada equipe deverá usar as peças do tabuleiro de xadrez para criar uma história completa, representando cada parte da história em diferentes posições do tabuleiro. Os alunos deverão ser criativos e utilizar as peças de forma simbólica para contar a história. Essa atividade desenvolve a capacidade de contar histórias de forma sequencial e criativa, utilizando os elementos do jogo de xadrez como recurso lúdico.

Atividade: **Quiz do Xadrez e Língua Portuguesa**

Materiais: Quiz com perguntas relacionadas ao xadrez e à língua portuguesa.

Habilidade EF02LP12: Reconhecer a separação das palavras, na escrita, por espaços em branco.

Habilidade EF12LP04: Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

Descrição: Nessa atividade, os alunos participarão de um quiz com perguntas relacionadas ao xadrez e à língua portuguesa. O professor pode dividir a turma em equipes e fazer as perguntas, que podem ser sobre regras do xadrez, palavras com diferentes números de sílabas, figuras de linguagem, gramática, entre outros temas. Cada equipe terá a oportunidade de responder às perguntas e acumular pontos. Essa atividade promove a aprendizagem de forma lúdica e incentiva o trabalho em equipe.

Atividade: **Criação de Histórias em Quadrinhos do Xadrez**

Materiais: Papel, lápis de cor, tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF12LP05: Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a



ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

Descrição: Nessa atividade, os alunos serão convidados a criar histórias em quadrinhos relacionadas ao xadrez. Eles podem utilizar o tabuleiro de xadrez como cenário e as peças como personagens. O professor pode fornecer temas e situações que envolvam o jogo de xadrez, estimulando a criatividade dos alunos na criação das histórias. Depois, eles irão desenhar as histórias em quadrinhos e compartilhar com os colegas, exercitando a linguagem escrita e a expressão artística.

#### Atividade: **Criação de Poemas sobre o Xadrez**

Materiais: Papel, lápis de cor, tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF12LP05: Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

Descrição: Nesta continuação da atividade anterior, os alunos serão convidados a criar poemas relacionados ao tema do xadrez. Eles podem se inspirar nas peças, nos movimentos e nas estratégias do jogo para criar versos poéticos. O professor pode apresentar diferentes estilos de poesia, como haicais, acrósticos ou poemas livres, para que os alunos explorem sua criatividade na composição dos textos. Após a criação dos poemas, os alunos podem compartilhar seus trabalhos e apreciar as diferentes abordagens poéticas sobre o xadrez.

#### Atividade: **Jogo de Tabuleiro com Palavras**

Materiais: Tabuleiro de xadrez adaptado para jogo de palavras, fichas com palavras e letras.

Habilidade EF01LP02: Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

Habilidade EF01LP08: Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

Habilidade EF01LP09: Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão jogar um jogo de tabuleiro adaptado para trabalhar com palavras. O tabuleiro será montado utilizando o tabuleiro de xadrez, e cada casa irá conter uma ficha com uma palavra escrita. Os alunos deverão mover as peças do jogo de xadrez e, ao parar em uma casa, formar uma palavra utilizando as letras disponíveis

na ficha. Eles deverão observar a semelhança sonora entre as palavras e associar corretamente as sílabas iniciais para formar novas palavras. Essa atividade estimula a escrita de palavras, o reconhecimento de sílabas e a formação de novos vocábulos de forma lúdica e divertida.

Atividade: **Torneio de Leitura e Xadrez**

Materiais: Livros, tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF12LP02: Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.

Habilidade EF35LP01: Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.

Descrição: Nesta atividade, os alunos participarão de um torneio de leitura e xadrez. Cada aluno irá escolher um livro para ler, e durante o torneio, eles farão rodadas de leitura compartilhada, onde cada aluno lerá um trecho do seu livro. Em seguida, eles poderão jogar partidas de xadrez com os colegas. O professor pode registrar o desempenho dos alunos na leitura e no jogo de xadrez, e ao final do torneio, premiar os alunos que se destacaram em ambas as atividades. Essa atividade incentiva a leitura, o desenvolvimento da fluência e compreensão textual, bem como a prática do jogo de xadrez, integrando habilidades e tornando a aprendizagem mais significativa.

No **4º ano do Ensino Fundamental**, os alunos são desafiados a ampliar suas habilidades em relação à língua portuguesa, desenvolvendo habilidades de leitura, escrita e interpretação de textos mais complexos. O ensino de xadrez pode ser uma ferramenta valiosa para complementar essa formação, contribuindo para a alfabetização e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

A seguir, apresentamos algumas atividades pedagógicas que podem ser realizadas em conjunto com o ensino de xadrez, com o objetivo de aprimorar as habilidades e competências previstas na BNCC para o 4º ano em **Língua Portuguesa**.

Atividade: **Produzir textos de opinião sobre o ensino do xadrez na escola**

Materiais: Textos informativos sobre o xadrez.

Habilidade EF04LP02: Ler textos informativos, identificando os elementos textuais e sua organização, como título, subtítulo, legendas, imagens, gráficos, mapas, índice, sumário, entre outros.

Descrição: Os alunos serão convidados a escrever textos de opinião sobre a importância do ensino do xadrez na escola. Eles devem utilizar argumentos, contra-argumentos, conectivos adequados, pontuação correta e um vocabulário apropriado para expressar suas opiniões de forma clara e coerente. O professor pode fornecer temas específicos relacionados ao xadrez, como os benefícios do jogo, a influência nas

habilidades cognitivas, entre outros, ou deixar os alunos livres para escolherem o enfoque de suas opiniões. Durante a atividade, o professor pode fazer uma discussão prévia sobre o tema, explicar a estrutura de um texto de opinião e apresentar exemplos para inspirar os alunos.

**Atividade: **Jogo de xadrez com regras modificadas para trabalhar a escrita e a leitura****

**Materiais:** Tabuleiro e peças de xadrez, papel e lápis.

**Habilidade EF04LP01:** Escrever palavras com diferentes combinações de letras, respeitando as regularidades ortográficas, as dificuldades esperadas e as regras aprendidas.

**Descrição:** Nesta atividade, o jogo de xadrez será adaptado com regras modificadas, em que cada vez que um aluno fizer uma jogada, ele deverá escrever uma palavra ou frase específica antes de realizar o movimento. Essa palavra ou frase pode estar relacionada ao xadrez, como nomes das peças, movimentos específicos ou termos do jogo. O objetivo é estimular a escrita e a leitura dos alunos, que terão que escrever e ler as palavras e frases antes de fazer suas jogadas. Além disso, o professor pode utilizar o jogo para promover a prática da pontuação correta nas frases escritas pelos alunos.

**Atividade: **Elaboração de um glossário de termos de xadrez****

**Materiais:** Papel e lápis.

**Habilidade EF04LP03:** Identificar, em textos, palavras com estrutura complexa, como palavras compostas, palavras formadas com prefixos e sufixos, palavras cognatas, empréstimos linguísticos, entre outros.

**Descrição:** Nesta atividade, os alunos serão divididos em grupos e cada grupo ficará responsável por criar um glossário com os termos específicos do xadrez. Eles devem pesquisar e identificar palavras com estrutura complexa, como palavras compostas, formadas com prefixos e sufixos, palavras cognatas, empréstimos linguísticos, entre outros, relacionadas ao jogo de xadrez. O professor pode fornecer materiais de referência, como livros ou sites sobre xadrez, para auxiliar na pesquisa. Após a elaboração do glossário, cada grupo deve compartilhar suas descobertas com a turma e criar um glossário coletivo sobre o tema.

**Atividade: **Gincana de leitura e interpretação de textos temáticos do xadrez****

**Materiais:** Textos informativos e literários sobre o xadrez.

**Habilidade EF04LP13:** Produzir textos que registrem informações e dados coletados em pesquisas, observações, experimentos, entrevistas, bibliotecas, internet, considerando o tema/assunto, a forma de registro (anotações, fichamentos, resumos), o uso de recursos tecnológicos, a organização de dados em gráficos, tabelas, entre outros.

**Descrição:** Nesta atividade, o professor preparará uma gincana com textos

informativos e literários sobre o xadrez. Os alunos serão divididos em equipes e deverão ler e interpretar os textos apresentados. Cada equipe deverá responder a perguntas sobre os textos lidos, estimulando a produção de textos que registrem informações e dados coletados em pesquisas, observações, experimentos, entrevistas, bibliotecas, internet, considerando o tema/assunto, a forma de registro (anotações, fichamentos, resumos), o uso de recursos tecnológicos, a organização de dados em gráficos, tabelas, entre outros.

Atividade: **Pesquisa pela internet sobre os principais jogadores de xadrez**

Materiais: Computador com acesso à internet.

Habilidade EF04LP13: Produzir textos que registrem informações e dados coletados em pesquisas, observações, experimentos, entrevistas, bibliotecas, internet, considerando o tema/assunto, a forma de registro (anotações, fichamentos, resumos), o uso de recursos tecnológicos, a organização de dados em gráficos, tabelas, entre outros.

Descrição: Nesta atividade, os alunos utilizarão o computador com acesso à internet para pesquisar sobre os principais jogadores de xadrez. Eles devem coletar informações relevantes sobre esses jogadores, como suas trajetórias no xadrez, conquistas, títulos, características do estilo de jogo, entre outros. Após a pesquisa, os alunos devem compartilhar as informações coletadas com a turma, podendo criar pequenos textos informativos sobre cada jogador. O objetivo é estimular a produção de textos que registrem informações e dados coletados em pesquisas.

Atividade: **Escrita de textos narrativos inspirados em partidas de xadrez**

Materiais: Papel e lápis.

Habilidade EF04LP08: Produzir narrativas (conto, fábula, lenda, história em quadrinhos, entre outros) com estrutura adequada, sequência de eventos lógicos, personagens, ambientação, tempo e enredo.

Descrição: Nesta atividade, os alunos serão estimulados a criar textos narrativos, como contos ou histórias em quadrinhos, inspirados em partidas de xadrez. Eles podem desenvolver narrativas fictícias baseadas em jogadas e movimentos do jogo, criando personagens e enredos que envolvam o tabuleiro e as peças de xadrez. O objetivo é desenvolver a imaginação e a capacidade de criar histórias, utilizando elementos do jogo de xadrez. O professor pode fornecer exemplos de narrativas relacionadas ao xadrez para inspirar os alunos.

A seguir, apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que podem contribuir para a aquisição de habilidades e competências previstas na BNCC para o **5º ano em Língua Portuguesa**, utilizando o ensino de xadrez como recurso didático.

Atividade 1: **Leitura e interpretação de textos diversos**

Materiais: Textos de diferentes gêneros (instruções, notícias, reportagens, contos,

crônicas, poemas, entre outros) e materiais de apoio para mediação do professor.

Habilidade EF05LP01: Ler e interpretar, com a mediação do professor, textos de diferentes gêneros, como instruções, notícias, reportagens, contos, crônicas, poemas, dentre outros.

Descrição: Os alunos participarão de leituras coletivas de textos de diferentes gêneros, com a mediação do professor. Durante a leitura, o professor incentivará a participação ativa dos alunos, fazendo perguntas sobre o texto e estimulando a interpretação. Após a leitura, os alunos poderão realizar atividades de compreensão, como responder a perguntas sobre o texto, identificar informações explícitas e inferir informações implícitas.

#### Atividade 2: **Produção de textos descritivos e informativos sobre o xadrez**

Materiais: Papel, lápis e recursos gráficos como imagens, negrito e itálico.

Habilidade EF05LP05: Produzir textos descritivos e informativos, com o uso adequado de recursos linguísticos e não linguísticos, como título, subtítulo, imagem, negrito, itálico, entre outros.

Descrição: Os alunos serão convidados a produzir textos descritivos e informativos sobre o jogo de xadrez. Eles deverão utilizar recursos linguísticos, como adjetivos e advérbios, para criar descrições detalhadas das peças, do tabuleiro e dos movimentos do jogo. Além disso, poderão utilizar recursos não linguísticos, como imagens, para complementar suas produções. O professor poderá fornecer materiais de apoio sobre o xadrez para auxiliar os alunos na produção dos textos.

#### Atividade 3: **Produção de textos expositivos sobre estratégias de xadrez**

Materiais: Papel, lápis e materiais de apoio sobre estratégias de xadrez.

Habilidade EF05LP07: Produzir textos expositivos, com o uso adequado de organizadores textuais, recursos gráficos, linguagem formal, vocabulário específico, marcadores de tempo, causa e consequência, comparação, exemplificação, entre outros.

Descrição: Nesta atividade, os alunos serão estimulados a produzir textos expositivos sobre estratégias de xadrez. Eles deverão utilizar uma linguagem formal e um vocabulário específico do jogo para explicar as diferentes estratégias utilizadas no xadrez, como aberturas, defesas e combinações táticas. Os alunos também poderão utilizar recursos gráficos, como diagramas de jogadas, para enriquecer seus textos.

#### Atividade 4: **Leitura e interpretação de biografias de jogadores de xadrez famosos**

Materiais: Biografias de jogadores de xadrez famosos e materiais de apoio para mediação do professor.

Habilidade EF05LP18: Produzir poemas (como haicais, trovas, quadras, entre outros), com rima, ritmo, sonoridade e sentido.

Descrição: Nesta atividade, os alunos participarão de leituras coletivas de biografias de jogadores de xadrez famosos, como Garry Kasparov, Magnus Carlsen, Bobby Fischer, entre outros. O professor mediará a leitura, destacando as características desse gênero textual e auxiliando os alunos na identificação das informações principais sobre cada jogador. Após a leitura, os alunos poderão realizar atividades de interpretação, como responder a perguntas sobre a biografia lida e identificar a finalidade desse gênero textual.

#### Atividade 5: **Debate sobre a importância do xadrez na escola**

Materiais: Papel, lápis e materiais de apoio sobre os benefícios do xadrez na educação.

Habilidade EF05LP23: Participar de debates, respeitando as normas de interação discursiva, manifestando seu ponto de vista com argumentos pertinentes.

Descrição: Os alunos serão divididos em grupos e participarão de debates sobre a importância do xadrez na escola. Cada grupo deverá apresentar argumentos e contra-argumentos sobre o tema, estimulando a discussão e a manifestação de diferentes pontos de vista. O professor mediará o debate, garantindo o respeito às normas de interação discursiva e incentivando a participação ativa de todos os alunos.

#### Atividade 6: **Produção de histórias em quadrinhos com temática de xadrez**

Materiais: Papel, lápis e materiais para desenho.

Habilidade EF05LP26: Produzir histórias em quadrinhos, com sequência lógica de eventos, diálogos, balões de fala, onomatopeias e recursos visuais adequados.

Descrição: Nesta atividade, os alunos serão convidados a produzir histórias em quadrinhos com temática de xadrez. Eles deverão criar desenhos que representem as cenas da história, utilizando balões de fala para os diálogos dos personagens e onomatopeias para representar os sons das jogadas. A história em quadrinhos deve ter uma sequência lógica de eventos e um enredo relacionado ao jogo de xadrez. O professor pode fornecer modelos de histórias em quadrinhos para inspirar os alunos e auxiliá-los na produção dos desenhos e diálogos.

#### Atividade 7: **Produção de poemas sobre o xadrez**

Materiais: Papel, lápis e materiais de apoio sobre poesia.

Habilidade EF05LP20: Ler e interpretar, com a mediação do professor, biografias de personagens famosos ou pessoas relevantes da atualidade, identificando a estrutura e características desse gênero textual.

Descrição: Nesta atividade, os alunos serão estimulados a produzir poemas sobre o jogo de xadrez. Eles podem utilizar diferentes formas poéticas, como haicais, trovas, quadras, entre outros, para expressar sua criatividade e sentimentos relacionados ao xadrez. O professor pode fornecer materiais de apoio sobre poesia e poetas famosos

Essas atividades pedagógicas relacionam-se com diversas habilidades da BNCC para o 5º ano de Língua Portuguesa, abrangendo leitura, escrita, interpretação, produção de textos em diferentes gêneros, pesquisa, expressão oral, argumentação, dramatização e expressão corporal.

### Matemática

Com a implementação da BNCC, os professores que atuam no 1º ano do ensino fundamental na disciplina de matemática têm o desafio de levar o ensino da disciplina de maneira lúdica e eficiente para os alunos. Uma das possibilidades para trabalhar essa habilidade é por meio do ensino do xadrez, que além de trazer uma nova perspectiva para a aula de matemática, contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico e do pensamento estratégico. Abaixo, listamos algumas atividades pedagógicas que contemplam as habilidades e competências previstas na BNCC para o **1º ano do ensino fundamental** na disciplina de **matemática** e que podem ser trabalhadas em conjunto com o ensino de xadrez.

Nome da Atividade: **Explorando as formas geométricas no tabuleiro de xadrez**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e peças do jogo.

Habilidade EF01MA14: Identificar e nomear figuras geométricas planas, como quadrado, retângulo, triângulo e círculo.

Descrição: Nesta atividade, os alunos serão convidados a identificar e nomear as formas geométricas presentes no tabuleiro de xadrez, como quadrado, retângulo, diagonal e retas. O professor pode apresentar o tabuleiro de xadrez para a turma e pedir que os alunos observem as diferentes formas geométricas presentes nele. Os alunos também podem ser incentivados a encontrar essas formas em outras situações do cotidiano. Em seguida, os alunos podem utilizar o tabuleiro e as peças do jogo para criar diferentes padrões e arranjos com as formas geométricas identificadas, estimulando a criatividade e o raciocínio matemático. Essa atividade ajuda a desenvolver a habilidade de identificar e nomear figuras geométricas planas, promovendo a aprendizagem de matemática de forma lúdica e interativa.

Nome Atividade: **Contagem no Tabuleiro de Xadrez**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e peças do jogo.

Habilidade EF01MA10: Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.

Habilidade EF01MA12: Descrever a localização de pessoas e objetos no espaço segundo um dado ponto de referência, compreendendo que, para a utilização de termos que se referem à posição, como direita, esquerda, em cima, embaixo, é necessário explicitar-se

o referencial.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão contar o número de casas do tabuleiro de xadrez, estabelecendo relações com as sequências de números. O professor pode apresentar o tabuleiro de xadrez para a turma e pedir que os alunos contem quantas casas há em cada linha e coluna do tabuleiro. Os alunos podem realizar a contagem de forma progressiva, identificando os padrões e regularidades presentes nas sequências de números. Além disso, o professor pode utilizar os termos de posição, como direita, esquerda, em cima e embaixo, para descrever a localização das peças no tabuleiro em relação a um ponto de referência. Essa atividade ajuda a desenvolver habilidades matemáticas, como reconhecimento de padrões e contagem, enquanto os alunos se envolvem no contexto do jogo de xadrez.

Nome da Atividade: **Explorando o Tabuleiro de Xadrez**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e peças do jogo.

Habilidade EF01MA03: Comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (mesma quantidade, mais que, menos que).

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar o tabuleiro de xadrez, conhecendo todas as peças, seus tipos e cores. O professor pode apresentar o tabuleiro de xadrez e explicar a função de cada peça, identificando as casas escuras e claras do tabuleiro. Em seguida, os alunos farão a contagem de todas as peças do jogo e compararão as quantidades dos dois exércitos (branco e preto) e as casas do tabuleiro. Essa atividade ajuda os alunos a desenvolverem habilidades matemáticas de comparação de quantidades e contagem, enquanto exploram os elementos do jogo de xadrez.

Nome da Atividade: **Explorando o Tabuleiro de Xadrez com Elementos Matemáticos**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e peças do jogo.

Habilidade EF01MA09: Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar o tabuleiro de xadrez identificando seus elementos, como casas, diagonais, linhas, colunas, direita, esquerda, frente e trás. Além disso, os alunos irão reconhecer as figuras geométricas presentes no tabuleiro e suas combinações. O professor pode utilizar o tabuleiro de xadrez para ensinar conceitos matemáticos como a localização de objetos, relações espaciais e propriedades das figuras geométricas.

Nome da Atividade: **Jogo de Memória de Xadrez**

Materiais: Peças de xadrez e tabuleiro, papel e lápis.

Habilidade EF01MA04: Contar a quantidade de objetos de coleções até 100



unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão participar de um jogo da memória com peças de xadrez. O professor disporá as peças de xadrez em posições aleatórias no tabuleiro. Cada aluno, em sua vez, irá virar duas peças e tentar encontrar os pares correspondentes. Ao virar as peças, o aluno deverá contar a quantidade de peças viradas e expressar verbalmente o número encontrado. O jogo irá desenvolver a atenção, concentração e memória dos alunos, ao mesmo tempo em que trabalha conceitos matemáticos relacionados à contagem.

Nome da Atividade: **Xadrez Matemático**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF01MA06: Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão utilizar o jogo de xadrez como uma ferramenta para resolver problemas matemáticos envolvendo adição. Cada peça de xadrez terá um valor numérico associado a ela (por exemplo, peões valem 1 ponto, bispos e cavalos valem 3 pontos, torres valem 5 pontos, Dama 9 pontos). Os alunos irão jogar uma partida de xadrez normalmente, e a cada vez que capturarem uma peça do oponente, eles irão somar o valor numérico dessa peça à sua pontuação. No final da partida, os alunos irão somar suas pontuações e determinar quem pontuou mais na partida. Essa atividade irá desenvolver o raciocínio lógico e as habilidades matemáticas dos alunos, ao mesmo tempo em que utiliza o jogo de xadrez como uma ferramenta divertida e atrativa para o ensino da matemática.

Nome da Atividade: **Contando os Passos do Xadrez**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez

Habilidade EF01MA15: Comparar comprimentos, capacidades ou massas de objetos do cotidiano, utilizando termos como mais alto, mais baixo, mais largo, mais estreito, mais pesado, mais leve, igual, diferente.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar a noção de medidas e distâncias ao calcular o número de casas percorridas pelas peças no jogo de xadrez. Eles contarão quantas “casas” foram percorridas por cada exército após cada lance jogado. Os alunos também poderão comparar as distâncias percorridas pelas diferentes peças e explorar termos como mais longe, mais perto e igual. Essa atividade promove o desenvolvimento das habilidades matemáticas dos alunos, ao mesmo tempo em que utiliza o jogo de xadrez como uma ferramenta para o ensino de medidas e distâncias.

Nome da Atividade: **Explorando Movimentos no Xadrez**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF01MA12: Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço segundo um dado ponto de referência, compreendendo que, para a utilização de termos que se referem a posição, como direita, esquerda, em cima, embaixo, é necessário explicitar-se o referencial.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão observar os movimentos das peças de xadrez, identificar padrões e antecipar possíveis consequências no jogo. O professor pode mostrar aos alunos como cada peça se move no tabuleiro e incentivar os alunos a pensar estrategicamente sobre suas jogadas. Os alunos podem jogar partidas entre si, praticando os movimentos das peças e aperfeiçoando sua compreensão espacial e habilidades de tomada de decisão. O objetivo é desenvolver a habilidade de descrever a localização das peças no tabuleiro e compreender a importância de um ponto de referência na descrição de movimentos no jogo de xadrez.

Para o **2º ano do ensino fundamental** na disciplina de **matemática**, a BNCC prevê o aprimoramento de habilidades relacionadas a números, operações, medidas, geometria e resolução de problemas. O ensino de xadrez pode contribuir significativamente para a aquisição dessas habilidades, por meio de atividades lúdicas e desafiadoras que envolvem raciocínio lógico, cálculos matemáticos e estratégias de movimentação das peças.

A seguir, apresentamos algumas atividades pedagógicas que podem ser desenvolvidas para aprimorar as habilidades e competências do 2º ano do ensino fundamental na disciplina de matemática com o uso do xadrez.

Nome da Atividade: **Explorando as Peças do Xadrez**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF02MA02: Fazer estimativas por meio de estratégias diversas a respeito da quantidade de objetos de coleções e registrar o resultado da contagem desses objetos (até 1000 unidades).

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar as peças do jogo de xadrez, aprendendo a nomeá-las e identificando suas características. O professor pode apresentar cada uma das peças aos alunos, explicando seus movimentos e capacidade de deslocamento no tabuleiro. Em seguida, os alunos podem fazer estimativas sobre quantas casas cada peça pode percorrer em uma jogada e registrar seus resultados. Isso ajuda a desenvolver habilidades de estimativa e contagem, relacionando conceitos matemáticos ao jogo de xadrez.

Nome da Atividade: **Xadrez Matemático**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF02MA05: Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no

cálculo mental ou escrito.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão utilizar o jogo de xadrez como uma ferramenta para desenvolver suas habilidades de cálculo mental. O professor pode propor desafios de cálculo mental durante o jogo de xadrez, como calcular a quantidade de peças capturadas ou quantas casas uma peça pode se movimentar em uma jogada. Os alunos também podem praticar a adição e subtração ao registrar os movimentos das peças no tabuleiro. Essa atividade torna o aprendizado da matemática mais dinâmico e envolvente, utilizando um jogo que os alunos já estão familiarizados.

Nome da Atividade: **Padrões no Xadrez**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF02MA13: Esboçar roteiros a ser seguidos ou plantas de ambientes familiares, assinalando entradas, saídas e alguns pontos de referência.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar e identificar padrões no jogo de xadrez. Eles podem observar e analisar os diferentes movimentos das peças, como o avanço do peão, o movimento diagonal da dama e o movimento em “L” do cavalo. Os alunos também podem criar plantas simples do tabuleiro de xadrez para representar os movimentos das peças. Essa atividade ajuda os alunos a desenvolver habilidades de identificação de padrões geométricos de forma lúdica e envolvente.

Nome da Atividade: **Explorando o Espaço do Xadrez**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF02MA12: Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar o espaço do tabuleiro de xadrez e desenvolver habilidades de identificação de localização e deslocamento de peças no espaço. Os alunos podem descrever verbalmente ou representar graficamente os movimentos das peças no tabuleiro, considerando diferentes pontos de referência e mudanças de direção e sentido. Isso ajudará os alunos a desenvolver conceitos de geometria e matemática de forma lúdica e interativa, aproveitando o jogo de xadrez como uma ferramenta educativa.

Nome da Atividade: **Xadrez Numérico**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF02MA04: Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão utilizar o jogo de xadrez como uma ferramenta para praticar a composição e decomposição de números naturais. Cada peça de xadrez será associada a um valor numérico (por exemplo, o peão vale 1, o cavalo vale 3,

a torre vale 5, etc.). Os alunos poderão criar diferentes números somando o valor numérico de cada peça e, em seguida, decompor esses números em diferentes combinações de peças. Por exemplo, se um aluno criar o número 10 somando as peças de valor 5 e 5, ele também pode decompor esse número em  $3 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1$ . Essa atividade permitirá que os alunos pratiquem conceitos matemáticos de forma lúdica e interativa, ao mesmo tempo em que exploram os movimentos das peças no jogo de xadrez.

Nome da Atividade: **Xadrez de Padrões e Quantidades**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF02MA03: Comparar quantidades de objetos de dois conjuntos, por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois, entre outros), para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”, indicando, quando for o caso, quantos a mais e quantos a menos.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar a identificação de padrões e regularidades no jogo de xadrez, tanto nos movimentos das peças quanto na disposição das peças no tabuleiro. Eles também irão praticar a habilidade de comparação de quantidades, somando o número de peças que cada jogador possui em determinado momento da partida e comparando as quantidades para determinar quem tem mais ou menos peças. Essa atividade permitirá que os alunos relacionem conceitos matemáticos, como padrões e quantidades, com o jogo de xadrez, tornando o aprendizado mais dinâmico e atrativo.

Nome da Atividade: **Xadrez Geométrico**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF02MA14: Reconhecer, nomear e comparar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando-as com objetos do mundo físico.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar conceitos de geometria ao utilizar o tabuleiro de xadrez como uma matriz quadrada de 8x8 casas. Eles irão identificar e nomear formas geométricas, como quadrados e retângulos, presentes no tabuleiro, e contar suas dimensões, como lados, vértices e diagonais. Além disso, os alunos podem comparar diferentes formas geométricas espaciais, como o cubo, o bloco retangular, a pirâmide, o cone, o cilindro e a esfera, relacionando-as com objetos do mundo físico e reconhecendo suas características distintas. Essa atividade permitirá que os alunos explorem conceitos matemáticos de forma prática e dinâmica, utilizando o jogo de xadrez como ferramenta de aprendizado.

Para o **3º ano do ensino fundamental** na disciplina de **matemática**, a BNCC estabelece competências e habilidades relacionadas a operações matemáticas, geometria, medidas, estatística e probabilidade. O ensino de xadrez pode contribuir para a aquisição dessas habilidades de diferentes maneiras: como a identificação de padrões e relações

entre as peças, a compreensão de movimentos e estratégias e a análise de resultados. A seguir, são apresentadas algumas atividades pedagógicas que envolvem o ensino de xadrez e contribuem para a aquisição das habilidades previstas na BNCC para o 3º ano na disciplina de matemática.

Nome da Atividade: **Xadrez Geométrico**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF03MA14: Descrever características de algumas figuras geométricas espaciais (prismas retas, pirâmides, cilindros, cones), relacionando-as com suas planificações.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar conceitos de geometria utilizando o tabuleiro de xadrez como recurso. Eles serão incentivados a identificar formas geométricas presentes no tabuleiro, como quadrados, retângulos e triângulos de diferentes tamanhos e combinações. Os alunos também irão relacionar essas formas com figuras geométricas espaciais, como prismas retas, pirâmides, cilindros e cones, e reconhecer características específicas de cada figura em relação às suas planificações no tabuleiro.

Nome da Atividade: **Xadrez Matemático**

Materiais: Tabuleiro, peças de xadrez, caderno e lápis.

Habilidade EF03MA05: Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito, inclusive os convencionais, para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão utilizar o jogo de xadrez para desenvolver habilidades matemáticas, especialmente relacionadas ao cálculo mental e estimativa de quantidades. Eles serão incentivados a calcular os movimentos das peças do xadrez, utilizando diferentes procedimentos de cálculo, como o cálculo mental e o cálculo escrito. Os alunos irão resolver problemas significativos que envolvem adição e subtração com números naturais, utilizando as regras de movimentação das peças do xadrez como contexto para os cálculos.

Nome da Atividade: **Probabilidades no Xadrez**

Materiais: Tabuleiro, peças de xadrez, caderno e lápis.

Habilidade EF03MA25: Identificar, em eventos familiares aleatórios, todos os resultados possíveis, estimando os que têm maiores ou menores chances de ocorrência.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar o conceito de probabilidade por meio do jogo de xadrez. Eles serão desafiados a estimar as chances de ocorrência de diferentes movimentos das peças no tabuleiro, considerando todas as possibilidades e identificando os resultados mais prováveis. Os alunos também serão incentivados a tomar decisões estratégicas com base nas estimativas de probabilidade, tornando a atividade

dinâmica e envolvente.

Nome da Atividade: **Padrões no Tabuleiro de Xadrez**

Materiais: Tabuleiro, peças de xadrez, caderno e lápis.

Habilidade EF03MA02: Identificar características do sistema de numeração decimal, utilizando a composição e a decomposição de número natural de até quatro ordens.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar o tabuleiro de xadrez para reconhecer e criar padrões matemáticos. Eles serão desafiados a identificar sequências numéricas presentes no tabuleiro, como números das casas e coordenadas, e também a observar simetrias nas posições das peças. Os alunos também poderão criar seus próprios padrões matemáticos no tabuleiro de xadrez, incentivando o desenvolvimento do raciocínio lógico e a compreensão das características do sistema de numeração decimal.

Nome da Atividade: **Xadrez e Resolução de Problemas**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF03MA25: Identificar, em eventos familiares aleatórios, todos os resultados possíveis, estimando os que têm maiores ou menores chances de ocorrência.

Descrição: Nesta atividade, os alunos utilizarão o jogo de xadrez como uma ferramenta para desenvolver a habilidade de resolução de problemas. Eles serão apresentados a diferentes situações-problema relacionadas ao jogo de xadrez e serão desafiados a identificar todas as possíveis jogadas e seus resultados. Os alunos estimarão as chances de ocorrência de cada resultado e identificarão as jogadas mais vantajosas em cada situação. Essa atividade promoverá o raciocínio lógico, a análise estratégica e a tomada de decisão dos alunos, enquanto se divertem com o jogo de xadrez.

Nome da Atividade: **Xadrez Matemático - Multiplicação das Peças**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF03MA07: Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4, 5 e 10) com os significados de adição de parcelas iguais e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão utilizar as peças do jogo de xadrez para trabalhar com a operação de multiplicação. Cada peça terá um valor numérico associado a ela (Peão 1, Bispo e Cavalo 3, Torre 5, Dama e Rei 10) e os alunos serão desafiados a calcular o resultado da multiplicação entre duas peças quando uma captura a outra. Por exemplo, se uma Torre captura um Bispo, o aluno deverá realizar a multiplicação  $5 \times 3$  e encontrar o resultado 15.

Nome da Atividade: **Medindo o Tabuleiro de Xadrez**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, caderno, lápis e régua ou fita métrica.

Habilidade EF03MA19: Estimar, medir e comparar comprimentos, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas mais usuais (metro, centímetro e milímetro) e diversos instrumentos de medida.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão utilizar o tabuleiro de xadrez para trabalhar com medidas de comprimento. Eles serão desafiados a medir as dimensões do tabuleiro utilizando uma régua ou fita métrica, estimando a medida de cada casa do tabuleiro e comparando-as. Além disso, os alunos poderão explorar a relação entre as unidades de medida não padronizadas (como a medida de um palmo ou de um passo) e as unidades de medida padronizadas (metro, centímetro e milímetro). Isso permitirá que os alunos pratiquem as noções de medidas de forma concreta e significativa, utilizando o contexto do jogo de xadrez.

Nome da Atividade: **Probabilidade no Tabuleiro de Xadrez**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e peças de xadrez.

Habilidade EF03MA25: Identificar, em eventos familiares aleatórios, todos os resultados possíveis, estimando os que têm maiores ou menores chances de ocorrência.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar a noção de probabilidade utilizando o tabuleiro de xadrez e as peças do jogo. Eles irão calcular a probabilidade de eventos independentes, como a possibilidade de uma peça ser capturada em uma determinada jogada. Os alunos podem fazer estimativas de quais peças têm mais chances de serem capturadas e quais têm menos chances, e podem usar o tabuleiro de xadrez para visualizar os diferentes cenários e calcular as probabilidades. Além disso, podem explorar a ideia de eventos complementares e utilizar conceitos de probabilidade para tomar decisões estratégicas durante o jogo.

O ensino de matemática no **4º ano do ensino fundamental** deve continuar aprimorando a compreensão dos alunos sobre os números, as operações básicas, as frações e o sistema de medidas. O ensino de xadrez pode contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático, e os movimentos das peças e o tabuleiro podem ser utilizados para criar atividades pedagógicas que auxiliem na aprendizagem da matemática. Organizamos algumas atividades pedagógicas que podem ser utilizadas para promover o ensino de **matemática** e xadrez no 4º ano do ensino fundamental, como segue:

Nome da Atividade: **Xadrez Numérico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez com peças numéricas (representando valores de operações matemáticas).

Habilidade EF04MA04: Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão jogar uma versão do xadrez utilizando peças numéricas que representam valores de operações matemáticas. Cada peça terá um

número que representa um valor específico de adição, subtração, multiplicação ou divisão. Por exemplo, o peão pode ter o valor “5”, o cavalo pode ter o valor “3”, a torre pode ter o valor “10”, e assim por diante.

Os alunos precisarão usar o raciocínio lógico e as habilidades matemáticas para avançar no jogo. Cada movimento será baseado no valor numérico da peça, e os alunos terão que calcular as operações matemáticas para determinar os movimentos possíveis.

Nome da Atividade: **Xadrez de Frações**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartas com representações de frações.

Habilidade EF04MA09: Reconhecer as frações unitárias mais usuais ( $1/2$ ,  $1/3$ ,  $1/4$ ,  $1/5$ ,  $1/10$  e  $1/100$ ) como unidades de medida menores do que uma unidade, utilizando a reta numérica como recurso.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão aprender sobre frações enquanto jogam xadrez. Para isso, você precisará criar cartas com representações de frações, como  $1/2$ ,  $1/3$ ,  $1/4$ ,  $1/5$ ,  $1/10$  e  $1/100$ . Cada peça de xadrez representará uma fração específica, por exemplo, o bispo pode representar  $1/2$  e o cavalo pode representar  $1/4$ . Os alunos jogarão o xadrez normalmente, mas quando moverem uma peça, eles também deverão pegar uma carta de fração e identificar a fração representada pela peça que moveram. Eles devem usar a reta numérica como recurso para compreender melhor as frações e sua relação com uma unidade.

Nome da Atividade: **Xadrez do Tempo**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, relógio, caderno e lápis.

Habilidade EF04MA22: Ler e registrar medidas e intervalos de tempo em horas, minutos e segundos em situações relacionadas ao cotidiano, como informar os horários de início e término de realização de uma tarefa e sua duração.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão aprender sobre medidas de tempo enquanto jogam xadrez. Para isso, você precisará utilizar um relógio para cronometrar o tempo que cada jogada leva. Peça aos alunos para registrarem os tempos de cada jogada, incluindo os horários de início e término de realização da jogada e sua duração. Eles também podem calcular a duração média de suas jogadas ao longo da partida. Essa atividade permitirá que os alunos pratiquem o jogo de xadrez ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades de medição de tempo, entendendo como administrar o tempo de jogo de forma estratégica.

Nome da Atividade: **Desafios Matemáticos do Xadrez**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e peças.

Habilidade EF04MA11: Identificar regularidades em sequências numéricas



compostas por múltiplos de um número natural.

Descrição: Nesta atividade, os alunos serão desafiados a resolver problemas matemáticos usando as peças do jogo de xadrez. Você pode criar diferentes situações em que os alunos precisem calcular distâncias, trajetórias e movimentos das peças para responder às perguntas propostas. Por exemplo, você pode perguntar “se o cavalo se move 3 casas à frente e 2 para o lado, quantas casas ele percorreu?” ou “se a torre pode se mover em linha reta na horizontal e vertical, quantas casas ela pode alcançar a partir de sua posição atual?”. Essa atividade irá estimular o raciocínio lógico dos alunos, ao mesmo tempo em que reforça o aprendizado matemático por meio da aplicação de conceitos em um contexto do jogo de xadrez.

Nome da Atividade: **Desafio Matemático do Xadrez**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e peças.

Habilidade EF04MA08: Resolver, com o suporte de imagem e/ou material manipulável, problemas simples de contagem, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão resolver problemas matemáticos utilizando o tabuleiro de xadrez. Peça aos alunos para contarem o número de casas percorridas por cada exército até uma determinada jogada, como a 7ª jogada, e faça a somatória de quantas casas o exército claro percorreu e quantas o exército escuro percorreu. Em seguida, peça para compararem quem percorreu mais casas e qual foi a somatória geral.

Nome da Atividade: **Xadrez e Simetria**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças, papel transparente quadriculado.

Habilidade EF04MA19: Reconhecer simetria de reflexão em figuras e em pares de figuras geométricas planas e utilizá-la na construção de figuras congruentes, com o uso de malhas quadriculadas e de softwares de geometria.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar conceitos de simetria utilizando o tabuleiro de xadrez. Primeiro, peça aos alunos para observarem as simetrias presentes no tabuleiro, como a simetria de reflexão nas diagonais e nas linhas verticais e horizontais. Em seguida, utilize o papel transparente quadriculado para que os alunos possam traçar as linhas de simetria nas peças do xadrez e no próprio tabuleiro. Os alunos também podem criar figuras congruentes com o uso do papel quadriculado. Esta atividade irá ajudar os alunos a compreenderem melhor o conceito de simetria e suas aplicações na geometria.

Nome da Atividade: **Estatísticas do Xadrez**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças, papel, lápis, régua.

Habilidade EF04MA27 - Analisar dados apresentados em tabelas simples ou de

dupla entrada e em gráficos de colunas ou pictóricos, com base em informações das diferentes áreas do conhecimento, e produzir texto com a síntese de sua análise.

**Descrição:** Nesta atividade, os alunos irão coletar e analisar dados relacionados aos seus jogos de xadrez. Peça aos alunos para registrar informações sobre seus movimentos, vitórias e derrotas em uma tabela simples. Em seguida, os alunos irão criar gráficos de barras ou gráficos de setores para representar visualmente esses dados. Os alunos também irão escrever um texto analisando as informações coletadas e apresentando conclusões sobre seus jogos de xadrez. Essa atividade ajudará os alunos a desenvolverem habilidades de coleta e análise de dados, além de promover a compreensão do conceito de estatísticas.

**Nome da Atividade: Estatísticas dos Jogos de Xadrez**

**Materiais:** Computador com acesso à internet, papel, lápis, régua.

**Habilidade EF04MA28:** Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas e organizar dados coletados por meio de tabelas e gráficos de colunas simples ou agrupadas, com e sem uso de tecnologias digitais.

**Descrição:** Nesta atividade, os alunos irão pesquisar resultados de campeonatos de xadrez, tanto nacionais quanto internacionais, e coletar dados sobre a quantidade de partidas vencidas, empatadas e perdidas, tanto jogando com as peças claras quanto com as peças escuras. Os alunos irão tabular esses dados e criar gráficos de colunas simples ou agrupadas para representar visualmente as estatísticas dos jogos de xadrez. Além disso, os alunos também poderão utilizar tecnologias digitais para realizar a pesquisa e organizar os dados. Essa atividade ajudará os alunos a desenvolverem habilidades de pesquisa, coleta e organização de dados, além de promover a compreensão do conceito de estatísticas em um contexto real e significativo.

No **5º ano do ensino fundamental**, as atividades pedagógicas em **matemática** devem se aprofundar em tópicos como números decimais, frações, proporções e porcentagens. O ensino de xadrez pode ser uma excelente ferramenta para promover o desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático dos alunos, além de estimular habilidades como planejamento e estratégia. Apresentamos algumas atividades pedagógicas que podem ser utilizadas para promover o ensino de matemática e xadrez no 5º ano do ensino fundamental.

**Nome da Atividade: Xadrez com Frações**

**Materiais:** Tabuleiro e peças de xadrez.

**Habilidade EF05MA03:** Identificar e representar frações (menores e maiores que a unidade), associando-as ao resultado de uma divisão ou à ideia de parte de um todo, utilizando a reta numérica como recurso.

**Descrição:** Nesta atividade, os alunos irão utilizar o jogo de xadrez para aprender sobre frações. Cada peça do xadrez será associada a uma fração específica (por exemplo, o bispo representará  $\frac{1}{2}$  e o cavalo representará  $\frac{1}{4}$ ). Os alunos serão solicitados a

somar ou subtrair frações representadas por diferentes peças do xadrez e representar os resultados dessas operações no tabuleiro, nas linhas, utilizando a reta numérica como recurso. Essa atividade ajudará os alunos a compreenderem melhor as frações e a visualizá-las no contexto do jogo de xadrez, tornando o aprendizado da matemática mais dinâmico e significativo.

Nome da Atividade: **Xadrez Matemático**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF05MA08: Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão utilizar o jogo de xadrez para aprender e praticar conceitos de multiplicação e divisão. Cada peça do xadrez será associada a um valor numérico específico (por exemplo, peão = 1, bispo e cavalo = 2, torre = 3, dama = 5) e os alunos serão solicitados a movimentar as peças e realizar operações de multiplicação e divisão com esses valores. Por exemplo, pedir aos alunos para movimentar um bispo duas casas para frente e depois dividir o valor entre as peças do exército claro e do exército escuro. Isso permitirá que os alunos pratiquem o cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos de forma dinâmica e interativa, tornando o aprendizado da matemática mais interessante e significativo.

Nome da Atividade: **Aventura Geométrica no Tabuleiro de Xadrez**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF05MA17: Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar conceitos geométricos enquanto jogam xadrez. O tabuleiro do xadrez será utilizado como um cenário para uma aventura geométrica, onde os alunos deverão identificar, nomear e comparar polígonos presentes no tabuleiro, considerando o número de lados, vértices e ângulos. Eles também serão desafiados a desenhar polígonos encontrados no tabuleiro utilizando material de desenho ou tecnologias digitais. Durante o jogo, os alunos terão a oportunidade de observar e analisar diferentes formas geométricas e aprender sobre ângulos, simetria e outras propriedades geométricas presentes no tabuleiro de xadrez.

Nome da Atividade: **Explorando Porcentagens no Tabuleiro de Xadrez**

Materiais: Tabuleiro, peças de xadrez, papel e lápis.

Habilidade EF05MA06: Associar as representações 10%, 25%, 50%, 75% e 100%

respectivamente à décima parte, quarta parte, metade, três quartos e um inteiro, para calcular porcentagens, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar conceitos de porcentagem enquanto jogam xadrez. O tabuleiro do xadrez será utilizado para representar diferentes porcentagens e os alunos deverão calcular e identificar quanto do tabuleiro está preenchido pelas peças do jogo, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e, se necessário, a calculadora. Durante o jogo, os alunos terão a oportunidade de praticar a habilidade de associar porcentagens às suas respectivas partes inteiras, o que ajudará a aprofundar o entendimento sobre porcentagens e sua aplicação em situações reais, como a educação financeira. Isso tornará o aprendizado da matemática mais significativo e atrativo aos alunos, além de fortalecer suas habilidades em cálculos de porcentagens.

Nome da Atividade: **Xadrez Estratégico: Explorando a Probabilidade dos Movimentos**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF05MA23: Determinar a probabilidade de ocorrência de um resultado em eventos aleatórios, quando todos os resultados possíveis têm a mesma chance de ocorrer (equiprováveis).

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar conceitos de probabilidade enquanto jogam xadrez. Eles serão desafiados a prever os movimentos do adversário e avaliar as chances de vitória em uma determinada situação. Os alunos devem analisar as possibilidades de movimentos disponíveis no tabuleiro e determinar quais são as chances de cada jogada ser feita pelo adversário. Eles podem usar estratégias de cálculo mental e estimativas para determinar a probabilidade de cada movimento acontecer. Essa atividade permitirá que os alunos apliquem conceitos de probabilidade em um contexto real e significativo, enquanto se divertem jogando xadrez. Eles também poderão desenvolver habilidades de raciocínio lógico e tomada de decisões estratégicas.

Nome da Atividade: **Xadrez Estatístico: Coletando Dados e Criando Gráficos**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF05MA25: Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas, organizar dados coletados por meio de tabelas, gráficos de colunas, pictóricos e de linhas, com e sem uso de tecnologias digitais, e apresentar texto escrito sobre a finalidade da pesquisa e a síntese dos resultados.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão utilizar o jogo de xadrez como uma ferramenta para coletar dados estatísticos e criar gráficos. Eles serão desafiados a realizar partidas de xadrez e registrar os movimentos e resultados de cada partida. Depois, irão organizar esses dados em tabelas e criar diferentes tipos de gráficos (gráfico de colunas,

gráfico pictórico, gráfico de linhas) para analisar os resultados.

Nome da Atividade: **Explorando Volumes no Tabuleiro de Xadrez**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF05MA21: Reconhecer volume como grandeza associada a sólidos geométricos e medir volumes por meio de empilhamento de cubos, utilizando, preferencialmente, objetos concretos.

Descrição: Nesta atividade, os alunos utilizarão o tabuleiro de xadrez e suas casas como pequenos “cubos” para explorar conceitos de volume. Eles aprenderão a combinar casas do tabuleiro para formar novos “cubos” de maiores dimensões e volumes. Os alunos calcularão os volumes dos “cubos” formados pela combinação de casas no tabuleiro de xadrez. Os alunos podem explorar diferentes combinações de casas no tabuleiro para formar diferentes “cubos” e, assim, calcular seus volumes. Eles também podem comparar os volumes dos diferentes “cubos” e observar como a combinação de casas afeta o volume resultante.

Ciências

A aquisição das habilidades e competências previstas na BNCC para o **1º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Ciências** é fundamental para o desenvolvimento do aluno. É nessa etapa que o estudante começa a compreender melhor o mundo ao seu redor e a desenvolver habilidades de observação e identificação de seres vivos e objetos. O ensino de ciências pode ser enriquecido com atividades que estimulem a curiosidade e a criatividade dos alunos. Uma dessas atividades é o jogo de xadrez, que pode contribuir para a alfabetização, especialmente em relação à escrita e leitura das peças.

Organizamos algumas atividades pedagógicas que podem ser utilizadas no ensino de Ciências, no 1º ano do ensino fundamental e que utilizam elementos do xadrez como auxiliar na aprendizagem dos conteúdos da disciplina.

Nome da Atividade: **Xadrez dos Materiais**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartões ou fichas com diferentes materiais, folhas de papel e lápis.

Habilidade EF01CI01: Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.

Descrição: Nesta atividade, os alunos jogarão uma versão especial do jogo de xadrez chamada “Xadrez dos Materiais”. Cada tipo de material (plástico, vidro, metal, madeira, papel, tecido, etc.) será associado a uma peça específica do xadrez. Enquanto jogam, os alunos discutirão as características de cada material, incluindo sua origem, formas de descarte e como podem ser utilizados de forma mais consciente. Os alunos registrarão

suas descobertas em folhas de papel, por meio de desenhos ou palavras.

No final da atividade, haverá uma reflexão sobre a importância de utilizar os materiais de forma consciente e pensar em alternativas sustentáveis de reutilização e reciclagem.

Nome da Atividade: **Xadrez do Corpo Humano**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, folhas de papel e lápis.

Habilidade EF01CI02: Localizar, nomear e representar graficamente (por meio de desenhos) partes do corpo humano e explicar suas funções.

Descrição: Nesta atividade, os alunos jogarão uma versão especial do jogo de xadrez chamada “Xadrez do Corpo Humano”. Cada peça do xadrez será associada a uma parte específica do corpo humano. À medida que jogam, os alunos descreverão e explicarão as funções de cada parte do corpo associada às peças. Eles registrarão suas descobertas em folhas de papel, por meio de desenhos ou palavras.

No final da atividade, haverá uma reflexão sobre a importância de cuidar do corpo humano e entender como suas partes funcionam juntas para o bom funcionamento do organismo.

Nome da Atividade: **Xadrez dos Hábitos de Saúde**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cartões com perguntas sobre hábitos de saúde, folhas de papel e lápis.

Habilidade EF01CI03: Discutir as razões pelas quais os hábitos de higiene do corpo são necessários para a manutenção da saúde.

Descrição: Nesta atividade, os alunos jogarão uma versão especial do jogo de xadrez chamada “Xadrez dos Hábitos de Saúde”. A cada movimento realizado no jogo, os alunos devem pegar um cartão com perguntas sobre hábitos de saúde relacionados à higiene do corpo e responder antes de prosseguir. Eles devem discutir as razões pelas quais esses hábitos são importantes para a manutenção da saúde pessoal e coletiva. Os alunos registrarão as perguntas e suas respostas em folhas de papel, destacando os hábitos de saúde discutidos e suas importâncias.

No final do jogo, haverá uma discussão final para compartilhar as descobertas e refletir sobre os benefícios dos hábitos de higiene do corpo para a prevenção de doenças e a manutenção da saúde.

Nome da Atividade: **Xadrez da Diversidade**

Materiais: Conjunto de peças com características físicas diferentes (claros e escuros, com cores diferentes), cartões com desenhos representando cor de cabelo, cor dos olhos, tipo de pele, tabuleiros de xadrez com tonalidades diferentes, folhas de papel e lápis.

Habilidade EF01CI04: Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito

às diferenças.

Descrição: Nesta atividade, os alunos participarão de um jogo de xadrez especial chamado “Xadrez da Diversidade”. Eles irão comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância de valorizar, acolher e respeitar as diferenças. O conjunto de peças terá características físicas diferentes e os tabuleiros de xadrez terão tonalidades diferentes. Os alunos irão observar as características físicas dos colegas e preencher os tabuleiros conforme identificam cada característica correspondente a uma das peças do conjunto. Ao final da atividade, haverá uma reflexão sobre a importância da valorização da diversidade e do respeito às diferenças físicas entre os colegas. Os alunos registrarão suas reflexões em folhas de papel, destacando o aprendizado sobre a diversidade e o respeito às diferenças.

Nome da Atividade: **Explorando as Escalas de Tempo**

Materiais: Relógio do jogo de xadrez, cartões ou folhas de papel, lápis ou canetas coloridas.

Habilidade EF01CI05: Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar diferentes escalas de tempo utilizando o relógio do jogo de xadrez. Inicialmente, eles irão identificar os períodos diários (manhã, tarde, noite) representados pelos ponteiros do relógio. Em seguida, irão compreender a sucessão de dias formando a semana, registrando os dias da semana em cartões ou folhas de papel. Continuando, irão girar o ponteiro das horas para representar os meses e os anos, registrando as datas no mesmo formato.

Discussão e reflexão:

Após a atividade, haverá uma discussão sobre as diferentes escalas de tempo exploradas. Os alunos compartilharão suas percepções sobre a importância de reconhecer e nomear essas escalas para compreender a passagem do tempo.

Registro das reflexões:

Os alunos registrarão suas reflexões em cartões ou folhas de papel, destacando o aprendizado sobre as diferentes escalas de tempo.

Reflexão final:

Ao final da atividade, a turma refletirá sobre o uso do relógio como ferramenta para medir e compreender o tempo em diferentes escalas. Será enfatizada a importância de reconhecer e valorizar a passagem do tempo em nosso cotidiano.

No **2º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Ciências**, é importante que os alunos aprofundem seus conhecimentos sobre o mundo natural, bem como desenvolvam

habilidades de observação, análise e interpretação de informações. Além disso, é essencial que os alunos adquiram competências de resolução de problemas e pensamento crítico.

A seguir, apresentamos algumas atividades pedagógicas que combinam a disciplina de Ciências e xadrez e podem ser utilizadas no 2º ano do ensino fundamental.

Nome da Atividade: **Explorando as Propriedades dos Materiais**

Materiais: Tabuleiros de xadrez com materiais diferentes (vidro, madeira, napa, tecido), papel e lápis para anotações.

Habilidade EF02CI02: Propor o uso de diferentes materiais para a construção de objetos de uso cotidiano, levando em consideração algumas propriedades desses materiais, como flexibilidade, dureza e transparência.

Descrição: Nesta atividade, os alunos explorarão diferentes materiais e suas propriedades. Utilizando tabuleiros de xadrez com materiais variados, como vidro, madeira, napa e tecido, eles analisarão características como flexibilidade, dureza e transparência. Os alunos sugerirão objetos que podem ser construídos com cada material, considerando suas propriedades, e refletirão sobre a importância de selecionar o material adequado para cada finalidade.

Etapas de aprendizagem

Introdução: Explicar aos alunos o objetivo da atividade, mostrando os tabuleiros de xadrez com materiais diferentes e ressaltando as características específicas de cada um.

Apresentação dos materiais: Apresentar os tabuleiros de xadrez aos alunos, explicando as propriedades de cada material e mostrando exemplos de objetos que podem ser feitos com eles.

Brainstorm de objetos: Iniciar um brainstorm em grupo, onde os alunos sugerirão objetos que podem ser construídos com cada material. Registrar as ideias no quadro ou em uma folha de papel.

Seleção dos materiais: Distribuir papel e lápis para que cada aluno selecione um material e anote três objetos que gostariam de construir com base em suas propriedades.

Apresentação dos objetos propostos: Convidar os alunos a compartilharem suas propostas com a turma, explicando o motivo de suas escolhas e como as propriedades dos materiais são adequadas para a construção dos objetos desejados.

Discussão e análise: Conduzir uma discussão em grupo sobre as propriedades dos materiais e como elas influenciam na escolha dos objetos a serem construídos. Refletir sobre a importância de selecionar o material adequado para cada finalidade.

Exploração prática: Se possível, proporcionar aos alunos a oportunidade de manipular os materiais e experimentar suas propriedades em pequenos projetos simples, como dobrar, empilhar ou observar a transparência de cada material.

Reflexão final: Reunir a turma para uma reflexão final, incentivando os alunos



a compartilhem suas percepções sobre a atividade e a importância de considerar as propriedades dos materiais ao construir objetos de uso cotidiano.

Atividade: **Explorando as Características de Plantas e Animais**

Materiais: Tabuleiros e peças de xadrez de diferentes materiais (vidro, madeira, napa, tecido), imagens ou ilustrações de plantas e animais, papel e lápis para anotações.

Habilidade EF02CI04: Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que vivem.

Descrição: Nesta atividade, os alunos explorarão as características de plantas e animais presentes em seu cotidiano, relacionando-as ao ambiente em que vivem. Utilizando tabuleiros e peças de xadrez de diferentes materiais, como vidro, madeira, napa e tecido, em um jogo de associação, eles descreverão as características observadas e as associarão aos ambientes correspondentes, considerando a adaptação dos seres vivos ao seu ambiente.

Etapas de aprendizagem

Explicar aos alunos o objetivo da atividade e mostrar os tabuleiros e peças de xadrez de diferentes materiais, ressaltando que cada um representa um ambiente específico. Mostrar os tabuleiros e peças de materiais diferentes, explicando que cada material representa um ambiente (ex.: vidro para ambiente aquático). Exibir imagens ou ilustrações de plantas e animais relacionados a cada ambiente. Organizar os alunos em grupos e distribuir os tabuleiros e peças de materiais diferentes para cada grupo. Explicar que farão um jogo de associação, relacionando as características das plantas e animais com o ambiente correto.

Distribuir imagens ou ilustrações de plantas e animais para cada grupo. Os alunos devem observar atentamente as características de cada ser vivo (tamanho, forma, cor, fase da vida e local onde se desenvolvem) e fazer anotações.

Cada grupo associa as peças de materiais diferentes aos tabuleiros correspondentes aos ambientes corretos, justificando suas escolhas com base nas características observadas.

Os grupos apresentam suas associações e justificativas à turma. Promover uma discussão sobre as características observadas, as relações com o ambiente e a importância dessas características para a adaptação dos seres vivos. Reunir a turma para uma reflexão final, incentivando os alunos a compartilharem suas percepções sobre a atividade e destacando a importância de reconhecer as características das plantas e animais e sua relação com o ambiente em que vivem.

### Atividade: **Xadrez das Plantas**

Habilidade EF02CI06: Identificar as principais partes de uma planta (raiz, caule, folhas, flores e frutos) e a função desempenhada por cada uma delas, e analisar as relações entre as plantas, o ambiente e os demais seres vivos.

Descrição: Nesta atividade, os alunos identificarão as principais partes de uma planta (raiz, caule, folhas, flores e frutos), compreendendo suas funções e analisando suas relações com o ambiente e os demais seres vivos. Utilizando um tabuleiro de xadrez e peças do jogo, eles associarão cada parte da planta a uma peça específica, discutindo suas funções durante o jogo.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez (rei, dama, bispo, cavalo, torre e peão), papel e lápis para anotações

#### Etapas de aprendizagem

Explique aos alunos que eles irão explorar as diferentes partes das plantas, suas funções e as relações com o ambiente e os seres vivos, utilizando as peças do jogo de xadrez para representá-las.

Apresente as diferentes partes das plantas (raiz, caule, folhas, flores e frutos) e explique brevemente a função desempenhada por cada uma delas. Mostre imagens ou ilustrações das plantas para auxiliar na compreensão.

Associe cada parte da planta a uma peça do xadrez. Por exemplo: o rei pode representar a raiz, a dama o caule, o bispo as folhas, o cavalo as flores e os frutos podem ser representados pelos peões. Explique a razão por trás de cada associação, como a função da dama de ser responsável pelo crescimento vertical da planta, assim como o caule.

Peça aos alunos que movimentem as peças no tabuleiro, de acordo com as regras do jogo de xadrez. A cada movimento, peça que eles discutam e expliquem a função da parte da planta que aquela peça representa. Por exemplo, ao mover a dama (caule), os alunos podem discutir a função do caule em suportar a planta e transportar água e nutrientes.

Durante a atividade, incentive os alunos a fazerem anotações sobre as partes das plantas representadas pelas peças de xadrez, suas funções e as relações com o ambiente e os seres vivos. Eles podem desenhar ou escrever sobre suas observações.

Promova uma discussão em grupo, onde os alunos compartilhem suas observações, anotações e conclusões sobre as partes das plantas e as relações entre elas, o ambiente e os seres vivos. Incentive-os a fazer conexões entre as características das partes das plantas e suas funções.

Convide alguns alunos a apresentarem suas anotações e explicarem as partes das plantas representadas pelas peças de xadrez, suas funções e as relações com o ambiente e os seres vivos. Conclua a atividade reforçando a importância das plantas no ecossistema e na vida dos seres vivos.

No **3º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Ciências**, os alunos devem

aprimorar seus conhecimentos sobre o mundo natural e desenvolver habilidades de análise, interpretação e explicação de fenômenos naturais. Além disso, é importante que os alunos adquiram competências de argumentação e comunicação científica.

Confira abaixo algumas ideias de atividades pedagógicas que podem ser realizadas para a aquisição das habilidades e competências previstas na BNCC para o 3º ano do ensino fundamental na disciplina de Ciências, utilizando elementos do jogo de xadrez, como segue:

Nome da Atividade: **Xadrez Sonoro**

Materiais: Conjunto de peças de xadrez, diversos objetos (mesa, livro, tabuleiro de xadrez)

Habilidade EF03CI01: Produzir diferentes sons a partir da vibração de variados objetos e identificar variáveis que influenciem nesse fenômeno.

Descrição: Nesta atividade, os alunos explorarão a relação entre som e vibração utilizando peças do jogo de xadrez. Divididos em duplas ou pequenos grupos, eles receberão um conjunto de peças de xadrez e diversos objetos, como mesa, livro ou o próprio tabuleiro de xadrez. Com esses materiais, os alunos experimentarão e produzirão sons ao vibrar as peças em diferentes objetos. Durante as experiências, deverão observar e discutir as variáveis que influenciam o som produzido, como o material das peças, a intensidade da vibração e o objeto de apoio, entre outros. Cada grupo deve registrar suas descobertas em um caderno de ciências ou em folhas de papel. Em seguida, faça uma roda de discussão para que os grupos compartilhem suas observações e conclusões. O professor reforçará os conceitos aprendidos, explicando como a vibração das peças produz o som e destacando as variáveis identificadas pelos alunos.

Nome da Atividade: **Xadrez de Luz**

Materiais: Conjunto de peças de xadrez, tabuleiro de xadrez, objetos transparentes (copos, janelas de vidro), espelhos, objetos opacos

Habilidade EF03CI02: Experimentar e relatar o que ocorre com a passagem da luz através de objetos transparentes, no contato com superfícies polidas e na intersecção com objetos opacos.

Descrição: Nesta atividade, os alunos investigarão a passagem da luz através de diferentes materiais utilizando as peças de xadrez. Cada grupo receberá um conjunto de peças de xadrez, um tabuleiro e objetos como copos, janelas de vidro, espelhos e objetos opacos. Os alunos realizarão experimentos colocando as peças em diferentes posições em relação aos objetos e observando o que acontece com a luz que passa por eles.

Durante os experimentos, os alunos deverão relatar suas observações, descrevendo o que ocorre com a luz ao passar pelos objetos transparentes, ao refletir em superfícies polidas e ao ser bloqueada por objetos opacos. Após os experimentos, o educador

promoverá uma discussão em grupo para que os alunos compartilhem suas descobertas e explorem conceitos relacionados à passagem da luz.

A atividade também estimulará os alunos a relacionarem suas observações com situações do cotidiano, como a luz do sol passando por uma janela ou a imagem refletida em um espelho, facilitando a compreensão dos fenômenos estudados.

Nome da Atividade: **Xadrez dos Sentidos**

Materiais: Tabuleiro de xadrez

Habilidade EF03CI03: Discutir hábitos necessários para a manutenção da saúde auditiva e visual considerando as condições do ambiente em termos de som e luz.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão refletir sobre os hábitos necessários para a saúde auditiva e visual por meio do jogo de xadrez. A turma será dividida em grupos e cada grupo receberá um tabuleiro de xadrez.

Os alunos deverão discutir em grupo os cuidados necessários para a manutenção da saúde auditiva e visual, levando em consideração as condições do ambiente em termos de som e luz. Cada grupo deverá listar esses cuidados em uma folha de papel, relacionando-os com os elementos do jogo de xadrez. Por exemplo, podem mencionar que é importante jogar em ambientes bem iluminados para preservar a saúde visual.

Em seguida, cada grupo apresentará suas listas e explicará as razões por trás de cada cuidado mencionado. Após as apresentações, o professor promoverá uma discussão em sala de aula, enfatizando a importância desses hábitos para a manutenção da saúde auditiva e visual.

Os alunos serão incentivados a aplicar esses cuidados não apenas durante o jogo de xadrez, mas também em suas atividades diárias, compreendendo a relevância dos sentidos e do ambiente na preservação de sua saúde.

Nome da Atividade: **Xadrez Animal**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e conjunto de peças de xadrez.

Habilidade EF03CI04: Identificar características sobre o modo de vida dos animais mais comuns no ambiente que os alunos vivem.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão reconhecer características do modo de vida dos animais através das peças de xadrez. Cada grupo receberá um tabuleiro de xadrez e um conjunto de peças.

Os alunos serão orientados a escolher uma peça de cada tipo (rei, dama, bispo, cavalo, torre e peão) para representar um animal diferente. Em seguida, deverão pesquisar sobre os hábitos e características desses animais, levando em consideração o ambiente próximo, como parques, quintais e áreas naturais próximas à escola.

Com base nas informações pesquisadas, os alunos deverão descrever as características do modo de vida de cada animal em uma folha de papel, relacionando-

as com as características das peças de xadrez selecionadas. Cada grupo apresentará suas descrições para a turma e explicará por que escolheram determinadas peças para representar cada animal.

Após as apresentações, o professor promoverá uma discussão coletiva, ressaltando as semelhanças e diferenças entre os animais escolhidos e suas respectivas peças no jogo de xadrez. Essa atividade permitirá aos alunos ampliar seu conhecimento sobre a fauna local e, ao mesmo tempo, desenvolver habilidades de pesquisa e associação de informações.

Nome da Atividade: **Xadrez Evolutivo**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e conjunto de peças de xadrez.

Habilidade EF03CI05: Descrever e comunicar as alterações que ocorrem desde o nascimento em animais de diferentes meios terrestres ou aquáticos, inclusive o homem.

Descrição: Nesta atividade, os alunos observarão e descreverão as alterações que ocorrem desde o nascimento em diferentes animais, relacionando-as com as fases do jogo de xadrez. Cada grupo receberá um tabuleiro de xadrez e um conjunto de peças.

Os alunos serão orientados a escolher uma peça para representar um animal específico, levando em consideração diferentes meios terrestres ou aquáticos. Em seguida, deverão pesquisar sobre o ciclo de vida desse animal e descrever as alterações que ocorrem desde o nascimento até a fase adulta.

Com base nas informações pesquisadas, os alunos representarão essas alterações através das posições das peças no tabuleiro, relacionando-as com as fases do jogo de xadrez (abertura, meio do jogo e final do jogo). Cada grupo apresentará suas representações para a turma, explicando as mudanças ocorridas no animal e como elas se relacionam com as fases do jogo de xadrez.

O professor promoverá uma discussão em grupo, incentivando os alunos a compararem as transformações dos diferentes animais representados e destacando as semelhanças e diferenças entre eles. Essa atividade permitirá aos alunos compreenderem as mudanças que ocorrem durante o ciclo de vida dos animais e estabelecerem conexões com os conceitos do jogo de xadrez, enriquecendo seu conhecimento sobre ambos os temas.

Nome da Atividade: **Xadrez Classificatório**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e conjunto de peças de xadrez.

Habilidade EF03CI06: Comparar alguns animais e organizar grupos com base em características externas comuns (presença de penas, pelos, escamas, bico, garras, antenas, patas etc.).

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão comparar animais e organizar grupos com base em características externas comuns, utilizando as peças de xadrez. Cada grupo

receberá um tabuleiro de xadrez e um conjunto de peças.

Os alunos serão orientados a escolher algumas peças para representar diferentes animais. Em seguida, deverão observar as características externas de cada animal representado pelas peças, tais como a presença de penas, pelos, escamas, bico, garras, antenas, patas, entre outras.

Com base nessas características, os alunos organizarão as peças em grupos no tabuleiro, agrupando os animais com características externas semelhantes. Cada grupo deverá explicar o critério utilizado para agrupar as peças e discutir sobre as características externas comuns que identificaram.

O professor promoverá uma discussão, incentivando os alunos a compararem os grupos formados e a identificarem outras características externas que poderiam ser utilizadas para classificar os animais. Essa atividade permitirá aos alunos desenvolver habilidades de observação, comparação e classificação, além de ampliar seus conhecimentos sobre as características dos animais e sua diversidade.

Nome da Atividade: **Xadrez Celestial**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças representando o Sol, a Lua, estrelas e planetas.

Habilidade EF03CI08: Observar, identificar e registrar os períodos diários (dia e/ou noite) em que o Sol, demais estrelas, Lua e planetas estão visíveis no céu.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão observar e identificar os períodos diários em que o Sol, estrelas, Lua e planetas estão visíveis no céu, relacionando-os com as posições no tabuleiro de xadrez.

O professor explicará aos alunos que o tabuleiro de xadrez será utilizado para representar o céu. Em seguida, distribuirá peças representando o Sol, a Lua, estrelas e planetas para cada grupo.

Os alunos serão orientados a observar o céu em diferentes momentos do dia e da noite, registrando em qual posição do tabuleiro cada elemento celeste está visível. Eles deverão fazer essas observações ao longo de um período determinado, anotando o horário, a posição das peças no tabuleiro e as características dos astros observados em um caderno de observações.

Durante a atividade, os alunos serão incentivados a fazerem comparações entre diferentes momentos do dia e da noite, identificando padrões e variações na visibilidade dos elementos celestes. Após a coleta de dados, o professor realizará discussões em grupo, permitindo que os alunos compartilhem suas observações e tirem conclusões sobre os períodos diários em que o Sol, as estrelas, a Lua e os planetas estão visíveis no céu.

Essa atividade promoverá o desenvolvimento das habilidades de observação e registro, além de proporcionar aos alunos maior compreensão sobre o céu e os astros que o compõem. Ao relacionarem as posições no tabuleiro de xadrez com as posições no céu, eles poderão perceber de forma lúdica e interativa os fenômenos celestes que ocorrem

diariamente.

No **4º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Ciências**, os alunos devem aprofundar seus conhecimentos sobre o mundo natural, desenvolver habilidades de investigação científica e adquirir competências de análise e interpretação de dados. Além disso, é importante que os alunos adquiram habilidades de comunicação científica e sejam capazes de argumentar e explicar conceitos científicos.

A seguir, apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que combinam Ciências e xadrez e podem ser utilizadas no 4º ano do ensino fundamental.

Nome da Atividade: **Xadrez Alimentar**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e conjunto de peças de xadrez.

Habilidade EF04CI04: Analisar e construir cadeias alimentares simples, reconhecendo a posição ocupada pelos seres vivos nessas cadeias e o papel do Sol como fonte primária de energia na produção de alimentos.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão construir e analisar cadeias alimentares simples, relacionando-as com as peças e o movimento das peças no jogo de xadrez. Cada grupo receberá um tabuleiro de xadrez e um conjunto de peças.

O professor explicará aos alunos que eles utilizarão as peças do jogo de xadrez para construir cadeias alimentares simples. Cada peça representará um ser vivo e sua posição no tabuleiro indicará sua posição na cadeia alimentar.

Os alunos serão orientados a montarem cadeias alimentares simples, começando pelo Sol como fonte primária de energia e seguindo com os produtores, consumidores primários, consumidores secundários, etc. Eles deverão descrever as cadeias alimentares construídas, identificando o papel de cada ser vivo na transferência de energia.

Durante a atividade, os alunos serão incentivados a fazerem observações sobre a importância do Sol como fonte primária de energia na produção de alimentos em cada cadeia alimentar. Ao relacionarem as peças de xadrez com os diferentes seres vivos nas cadeias alimentares, eles poderão compreender de forma prática e visual o fluxo de energia em um ecossistema.

Essa atividade permitirá aos alunos explorar conceitos de ecologia de maneira lúdica, além de desenvolver habilidades de análise, associação e descrição das cadeias alimentares formadas. Ao final da atividade, eles terão uma compreensão mais aprofundada sobre as relações alimentares entre os seres vivos e sua importância na manutenção do equilíbrio nos ecossistemas.

Atividade: **Xadrez Ecológico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e conjunto de peças de xadrez.

Habilidade EF04CI05: Descrever e destacar semelhanças e diferenças entre o ciclo da matéria e o fluxo de energia entre os componentes vivos e não vivos de um ecossistema.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão comparar o ciclo da matéria e o fluxo de energia em um ecossistema com as dinâmicas do jogo de xadrez. Cada grupo receberá um tabuleiro de xadrez e um conjunto de peças.

O professor solicitará aos alunos que relacionem as peças do jogo de xadrez com os componentes vivos e não vivos de um ecossistema. As peças representarão diferentes elementos do ecossistema, como seres vivos, nutrientes, água, ar, etc.

Os alunos serão orientados a observar o movimento das peças no jogo de xadrez e compará-lo com as dinâmicas do ciclo da matéria e do fluxo de energia em um ecossistema. Eles deverão descrever as semelhanças e diferenças entre as interações no jogo de xadrez e as interações no ecossistema, destacando a importância da circulação de matéria e energia para a manutenção da vida.

Durante a atividade, os alunos serão incentivados a fazerem conexões entre os movimentos das peças no jogo de xadrez e as transformações e transferências de matéria e energia em um ecossistema. Isso permitirá que eles compreendam, de forma lúdica, as complexas relações que ocorrem na natureza em relação à matéria e à energia.

#### Atividade: **Xadrez Decompositor**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e Conjunto de peças de xadrez.

Habilidade EF04CI06: Relacionar a participação de fungos e bactérias no processo de decomposição, reconhecendo a importância ambiental desse processo.

Descrição: Nesta atividade, os alunos relacionarão o papel dos fungos e bactérias no processo de decomposição com as peças e o movimento das peças no jogo de xadrez. Cada grupo receberá um tabuleiro de xadrez e um conjunto de peças.

O professor explicará aos alunos que eles utilizarão as peças do jogo de xadrez para representar os diferentes organismos envolvidos no processo de decomposição, como fungos, bactérias e outros decompositores. Além disso, as peças também representarão os materiais em decomposição.

Os alunos serão orientados a movimentar as peças no tabuleiro para simular o processo de decomposição, levando em consideração o papel dos fungos e bactérias na quebra dos materiais orgânicos. Durante a atividade, eles observarão as transformações que ocorrem ao longo do processo e discutirão a importância ambiental desse processo para o ciclo de nutrientes na natureza.

Essa atividade proporcionará uma compreensão mais concreta e visual do processo de decomposição, permitindo que os alunos entendam o papel fundamental dos fungos e bactérias na reciclagem de matéria no ambiente.

#### Atividade: **Xadrez Prevenção**

Materiais: Tabuleiro de xadrez , conjunto de peças de xadrez, papel e lápis.

Habilidade EF04CI08: Propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão



de alguns microrganismos (vírus, bactérias e protozoários), atitudes e medidas adequadas para prevenção de doenças a eles associadas.

Descrição: Nesta atividade, os alunos proporão medidas adequadas para a prevenção de doenças associadas aos microrganismos, utilizando as peças e o movimento das peças no jogo de xadrez. Cada grupo receberá um tabuleiro de xadrez e um conjunto de peças.

O professor orientará os alunos a relacionarem as peças do jogo de xadrez com os microrganismos (vírus, bactérias, protozoários) associados á doenças. Cada peça representará um microrganismo específico.

Os alunos serão incentivados a movimentar as peças no tabuleiro, simulando a propagação desses microrganismos. Em seguida, em uma discussão em grupo, os alunos proporão atitudes e medidas adequadas para prevenir a transmissão das doenças associadas aos microrganismos representados pelas peças.

Essa atividade promoverá a conscientização dos alunos sobre a importância da higiene pessoal, da vacinação, do uso de máscaras, da limpeza de ambientes, entre outras medidas preventivas. Além disso, permitirá que eles compreendam o papel fundamental da prevenção na manutenção da saúde individual e coletiva.

No **5º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Ciências**, os alunos devem consolidar seus conhecimentos sobre o mundo natural e desenvolver habilidades de análise crítica, interpretação de dados e comunicação científica. Além disso, é importante que os alunos compreendam a relação entre a Ciência, a Tecnologia e a Sociedade.

Habilidade EF05CI03: Selecionar argumentos que justifiquem a importância da cobertura vegetal para a manutenção do ciclo da água, a conservação dos solos, dos cursos de água e da qualidade do ar atmosférico.

#### Atividade: **Xadrez Material**

Materiais: Tabuleiro de xadrez. Conjunto de peças de xadrez (feitas de diferentes materiais como plástico, metal, madeira, papelão, etc.)

Habilidade EF05CI01: Explorar fenômenos da vida cotidiana que evidenciem propriedades físicas dos materiais – como densidade, condutibilidade térmica e elétrica, respostas a forças magnéticas, solubilidade, respostas a forças mecânicas (dureza, elasticidade etc.), entre outras.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão explorar as propriedades físicas dos materiais por meio das peças e movimentos no jogo de xadrez. Cada grupo receberá diferentes materiais para representar as peças do jogo de xadrez.

Os alunos serão orientados a observar e comparar as propriedades físicas dos materiais, como densidade, condutibilidade térmica e elétrica, dureza, entre outras. Durante a partida, eles movimentarão as peças no tabuleiro e identificarão as propriedades físicas evidenciadas por cada material.

A atividade será seguida por discussões em grupo, onde os alunos compartilharão suas observações sobre as propriedades físicas dos materiais utilizados nas peças do jogo de xadrez. Isso permitirá que eles compreendam melhor as características dos diferentes materiais e suas aplicações no cotidiano.

Atividade: **Xadrez Hidrológico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e Conjunto de peças de xadrez.

Habilidade EF05CI02: Aplicar os conhecimentos sobre as mudanças de estado físico da água para explicar o ciclo hidrológico e analisar suas implicações na agricultura, no clima, na geração de energia elétrica, no provimento de água potável e no equilíbrio dos ecossistemas regionais (ou locais).

Descrição: Nesta atividade, os alunos aplicarão os conhecimentos sobre o ciclo hidrológico utilizando as peças e movimentos do jogo de xadrez. Cada peça do jogo de xadrez representará uma etapa do ciclo hidrológico, como evaporação, condensação, precipitação e escoamento.

Os alunos movimentarão as peças no tabuleiro, simulando as etapas do ciclo hidrológico. Durante a atividade, promoverão discussões sobre as implicações do ciclo hidrológico na agricultura, no clima, na geração de energia elétrica, no provimento de água potável e no equilíbrio dos ecossistemas regionais ou locais.

Essa atividade permitirá que os alunos compreendam de forma lúdica e visual a importância do ciclo hidrológico na natureza e em diversas atividades humanas, como a agricultura, a geração de energia e o abastecimento de água potável. Também será uma oportunidade para refletirem sobre a importância da conservação da água e da adoção de práticas sustentáveis para a preservação dos recursos hídricos.

Atividade: **Xadrez Ecológico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e conjunto de peças de xadrez.

Habilidade EF05CI03: Selecionar argumentos que justifiquem a importância da cobertura vegetal para a manutenção do ciclo da água, a conservação dos solos, dos cursos de água e da qualidade do ar atmosférico.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão relacionar a importância da cobertura vegetal com a conservação dos solos, cursos de água, qualidade do ar atmosférico e o ciclo da água por meio das peças e movimentos do jogo de xadrez. Cada peça do jogo de xadrez representará um elemento do ecossistema, como árvores, plantas, solo, rios e ar.

Durante a partida, os alunos deverão justificar e argumentar como a presença da cobertura vegetal afeta positivamente os recursos naturais representados pelas peças. Através dessas discussões, os alunos compreenderão a importância da cobertura vegetal na conservação dos solos, evitando a erosão, e na manutenção do ciclo da água, contribuindo para a infiltração e armazenamento da água no solo.

Além disso, a atividade permitirá que os alunos reflitam sobre o papel das árvores na qualidade do ar atmosférico, pois elas absorvem dióxido de carbono e liberam oxigênio. Eles também compreenderão como a presença de vegetação nas margens dos rios contribui para a proteção dos cursos de água, evitando assoreamentos e contribuindo para a biodiversidade local.

**Atividade: Xadrez Sustentável**

**Materiais:** Tabuleiro de xadrez e Conjunto de peças de xadrez.

**Habilidade EF05CI04:** Identificar os principais usos da água e de outros materiais nas atividades cotidianas para discutir e propor formas sustentáveis de utilização desses recursos.

**Descrição:** Nesta atividade, os alunos serão incentivados a refletir sobre os usos da água e de outros materiais no cotidiano e propor formas sustentáveis de utilização, relacionando-os com as peças e movimentos do jogo de xadrez.

Divididos em grupos, os alunos devem identificar os principais usos da água e de outros materiais nas atividades diárias, como higiene pessoal, limpeza, alimentação, entre outros. Cada grupo receberá um conjunto de peças do jogo de xadrez e deverá relacionar cada peça com um uso específico da água ou de outros materiais.

Em seguida, eles devem discutir em seus grupos e propor formas sustentáveis de utilização desses recursos, levando em consideração a conservação e o cuidado com o meio ambiente. Através dessa atividade, os alunos entenderão como pequenas ações cotidianas, como fechar a torneira enquanto escovam os dentes ou utilizar materiais recicláveis, podem fazer a diferença na preservação dos recursos naturais.

Cada grupo apresentará suas propostas para toda a turma, explicando como elas contribuem para um consumo mais consciente e sustentável. A atividade promoverá a reflexão sobre a importância da conscientização e das práticas sustentáveis no uso dos recursos naturais no cotidiano.

**Atividade: Xadrez Sustentável II**

**Materiais:** Tabuleiro de xadrez e conjunto de peças de xadrez.

**Habilidade EF05CI05:** Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.

**Descrição:** Nesta atividade, os alunos serão divididos em grupos para discutirem sobre o consumo consciente e a importância do descarte adequado e da reutilização ou reciclagem de materiais no cotidiano. Cada grupo receberá um conjunto de peças do jogo de xadrez e deverá criar uma proposta coletiva relacionada ao tema.

Com o jogo de xadrez como inspiração, os alunos deverão pensar em soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem dos materiais

consumidos na escola e/ou na vida cotidiana. A atividade visa promover a reflexão sobre a responsabilidade de cada indivíduo na busca por um consumo mais consciente e sustentável.

Cada grupo apresentará sua proposta para toda a turma, explicando como ela contribui para um consumo mais consciente e sustentável. Durante as apresentações, incentive a discussão e a troca de ideias entre os grupos, promovendo o pensamento criativo e a busca por soluções inovadoras.

Atividade: **Xadrez da Nutrição**

Materiais: Tabuleiro de xadrez e conjunto de peças de xadrez.

Habilidade EF05CI06: Selecionar argumentos que justifiquem por que os sistemas digestório e respiratório são considerados corresponsáveis pelo processo de nutrição do organismo, com base na identificação das funções desses sistemas.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão relacionar as funções dos sistemas digestório e respiratório com o processo de nutrição do organismo por meio das peças e movimentos do jogo de xadrez. Cada peça do jogo de xadrez representará uma parte ou função desses sistemas, como boca, estômago, pulmões, entre outros.

Os alunos deverão movimentar as peças no tabuleiro de acordo com as regras do jogo, representando o processo de nutrição do organismo. Durante a atividade, eles devem selecionar argumentos que justifiquem a corresponsabilidade dos sistemas digestório e respiratório nesse processo.

Promova a discussão em grupo, onde os alunos poderão compartilhar seus argumentos e consolidar o entendimento sobre a relação entre os sistemas e a nutrição do organismo. A atividade busca destacar como ambos os sistemas trabalham em conjunto para garantir a obtenção dos nutrientes necessários para o funcionamento do corpo humano.

Geografia

No **1º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Geografia**, os alunos devem adquirir conhecimentos básicos sobre o espaço geográfico e as relações entre o homem e o meio ambiente. Além disso, é importante que os alunos desenvolvam habilidades de observação, análise e interpretação de paisagens e mapas.

Apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que combinam Geografia e xadrez e podem ser utilizadas no 1º ano do ensino fundamental.

Atividade: **Descobrimo paisagens**

Habilidade EF01GE01: Descrever características observadas em lugares de vivência (moradia, escola, etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares.

Materiais: Imagens ou fotografias de diferentes paisagens (praia, floresta, cidade,

campo, etc.), papel, lápis de cor.

Etapas de aprendizagem

Mostre aos alunos imagens ou fotografias de diferentes paisagens.

Peça que observem atentamente cada paisagem e descrevam suas características, como elementos naturais (água, vegetação, relevo) e elementos construídos pelo ser humano (casas, prédios, estradas).

Os alunos devem identificar semelhanças e diferenças entre as paisagens, discutindo as características de cada uma.

Em seguida, peça que escolham uma paisagem e a representem em um desenho, utilizando lápis de cor.

Eles devem descrever sua escolha e as características da paisagem no papel, relacionando-as com o nome de uma peça do xadrez.

Atividade: **Xadrez direcional**

Habilidade F01GE09: Elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora), utilizando o próprio corpo como referência.

Materiais: Tabuleiro de xadrez.

Etapas de aprendizagem

Explique aos alunos os referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita.

Coloque o tabuleiro de xadrez em uma posição que seja de fácil visualização para a turma.

Peça que os alunos se movimentem no espaço da sala de aula, utilizando os referenciais espaciais para se deslocarem em direções específicas.

Por exemplo, você pode dizer: “Ande duas casas para a frente”, “Vire à direita e ande três casas”.

Os alunos devem executar os movimentos no espaço da sala de aula, praticando as noções de orientação espacial.

Após a prática, eles podem identificar as posições das peças no tabuleiro de xadrez, relacionando-as com as direções e referenciais espaciais utilizados anteriormente.

Atividade: Regras de convívio geográfico.

Habilidade EF01GE04: Discutir e elaborar, coletivamente, regras de convívio em diferentes espaços (sala de aula, escola, etc.).

Materiais: Tabuleiro de xadrez.

Percurso de aprendizagem

Inicie uma discussão em sala de aula sobre a importância das regras de convívio em diferentes espaços, como a sala de aula, a escola e a comunidade.

Divida a turma em grupos e atribua a cada grupo uma peça do xadrez.

Cada grupo deve discutir e elaborar regras de convívio específicas para a peça que lhe foi atribuída, relacionando-a com situações geográficas.

Por exemplo, o grupo que recebeu o peão pode elaborar uma regra que represente a importância de avançar passo a passo e respeitar o espaço dos outros, relacionando isso com a convivência em espaços públicos.

Cada grupo deve apresentar suas regras para a turma, explicando a relação com a peça do xadrez e a situação geográfica.

Após as apresentações, promova uma discussão em grupo sobre as regras propostas, destacando a importância do respeito, cooperação e convivência harmoniosa nos espaços geográficos.

#### Atividade: **Mapas imaginários**

Habilidades EF01GE08: Criar mapas mentais e desenhos baseados em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras.

Materiais: Papel, lápis de cor, tabuleiro de xadrez.

Percurso de aprendizagem

Peça aos alunos que escolham um lugar imaginário, como uma ilha desconhecida, um planeta distante ou uma cidade fantástica.

Explique que eles deverão criar um mapa mental ou desenho desse lugar, utilizando elementos de xadrez para representar diferentes pontos de referência.

Cada peça do xadrez pode ser associada a um elemento específico do lugar imaginário. Por exemplo, o peão pode representar uma montanha, a torre pode ser uma torre de castelo, o bispo pode ser uma árvore mágica, e assim por diante.

Os alunos devem desenhar o mapa ou criar o mapa mental, posicionando as peças do xadrez de acordo com a localização dos elementos imaginários.

Incentive-os a serem criativos e a desenvolverem uma história ou descrição para acompanhar o mapa, utilizando os elementos geográficos presentes.

#### Atividade: **Xadrez e elementos naturais**

Habilidade EF01GE10: Descrever características de lugares de vivência relacionadas aos ritmos da natureza (chuva, vento, calor, etc.).

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Percurso de aprendizagem

Explique aos alunos que diferentes elementos naturais estão presentes nas paisagens geográficas.

Cada grupo receberá uma peça de xadrez e um elemento natural para representar, como chuva, vento, sol, nuvem, montanha, rio, entre outros.

Os alunos devem discutir e descrever as características do elemento natural atribuído, como suas características físicas e seus efeitos na natureza e no ambiente.

Utilizando o tabuleiro de xadrez, os alunos devem posicionar as peças nas casas correspondentes, relacionando-as com as características do elemento natural.

Os alunos podem apresentar suas representações para a turma, compartilhando as descrições e destacando a importância desses elementos na geografia e na vida cotidiana.

No **2º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Geografia**, os alunos devem aprimorar seus conhecimentos sobre a organização do espaço geográfico e suas transformações, assim como desenvolver habilidades de observação, análise e interpretação de paisagens e mapas.

Apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que combinam Geografia e xadrez e **podem** ser utilizadas no 2º ano do ensino fundamental.

### Atividade 1: **Migrações no Tabuleiro**

Habilidade EF02GE01: Descrever a história das migrações no bairro ou comunidade em que vive.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Percurso de aprendizagem

Explique aos alunos o conceito de migrações, destacando a importância desse fenômeno para a formação e transformação das comunidades.

Utilizando o tabuleiro de xadrez, peça aos alunos que posicionem as peças de acordo com a configuração inicial do jogo.

Explique que as peças representam diferentes grupos de migrantes, e que cada movimento no tabuleiro representa uma etapa ou fase da migração.

Os alunos devem realizar jogadas no tabuleiro, movendo as peças de acordo com as regras do jogo, enquanto descrevem a história das migrações desses grupos em seu bairro ou comunidade.

Incentive os alunos a discutirem as razões e consequências das migrações, bem como os impactos na formação cultural e social do local.

### Atividade 2: **Respeitando as Diferenças no Xadrez**

Habilidade F02GE02: Comparar costumes e tradições de diferentes populações inseridas no bairro ou comunidade em que vive, reconhecendo a importância do respeito às diferenças.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Percurso de aprendizagem

Discuta com os alunos a importância do respeito às diferenças culturais e étnicas presentes em sua comunidade.

Cada aluno ou grupo de alunos recebe um conjunto de peças de xadrez de cores diferentes.

Os alunos devem criar uma partida de xadrez em que as peças representam

diferentes culturas ou grupos étnicos presentes em sua comunidade.

Durante o jogo, os alunos devem respeitar as regras do xadrez e também praticar o respeito às diferenças entre as peças e os movimentos de cada grupo cultural.

Ao final da partida, os alunos devem refletir sobre a importância do respeito às diferenças e como isso contribui para uma convivência harmoniosa.

### Atividade 3: **Conexões no Tabuleiro**

Habilidade EF02GE03: Comparar diferentes meios de transporte e de comunicação, indicando o seu papel na conexão entre lugares, e discutir os riscos para a vida e para o ambiente e seu uso responsável.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Percurso de aprendizagem

Inicie uma discussão sobre os meios de transporte e comunicação, destacando sua importância para a conexão entre lugares.

Utilizando o tabuleiro de xadrez, os alunos devem posicionar as peças de acordo com sua função de conexão: peças de transporte representam os meios de transporte, enquanto peças de comunicação representam os meios de comunicação.

Os alunos devem mover as peças no tabuleiro, simulando as conexões entre diferentes lugares.

Durante o jogo, os alunos devem discutir os riscos associados ao uso desses meios de transporte e comunicação, como acidentes, poluição e impactos ambientais.

Após o jogo, promova uma reflexão coletiva sobre a importância do uso responsável dos meios de transporte e comunicação, destacando os cuidados necessários para preservar a vida e o ambiente.

### Atividade 4: **Mudanças e Permanências no Xadrez**

Habilidade EF02GE05: Analisar mudanças e permanências, comparando imagens de um mesmo lugar em diferentes tempos.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Percurso de aprendizagem

Apresente aos alunos imagens de um mesmo lugar em diferentes períodos de tempo, como fotografias antigas e atuais de sua comunidade.

Utilizando o tabuleiro de xadrez, os alunos devem posicionar as peças de acordo com as mudanças observadas nas imagens, representando elementos presentes em cada período.

Os alunos devem discutir e comparar as mudanças e permanências identificadas, relacionando-as com a história e evolução do local.

Durante a atividade, os alunos podem movimentar as peças no tabuleiro para simbolizar as transformações ocorridas no espaço ao longo do tempo.



Ao final, os alunos devem refletir sobre as mudanças observadas e como elas influenciam a vida das pessoas e a paisagem do local.

#### Atividade 5: **Mapas e representações espaciais no Xadrez**

Habilidade EF02GE08: Identificar e elaborar diferentes formas de representação (desenhos, mapas mentais, maquetes) para representar componentes da paisagem dos lugares de vivência.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, papel, lápis de cor.

Percurso de aprendizagem

Explique aos alunos a importância da representação espacial na Geografia, destacando diferentes formas de representação, como desenhos e mapas.

Os alunos devem escolher um lugar de vivência, como a sala de aula, a escola ou o bairro, e identificar os principais componentes dessa paisagem.

Utilizando o tabuleiro de xadrez como base, os alunos devem desenhar um mapa do local, representando os elementos identificados.

Cada peça do xadrez pode ser relacionada a um componente específico, como escola, casa, árvore, rua, entre outros.

Os alunos devem colorir o mapa e acrescentar legendas para identificar cada componente representado.

Após a conclusão dos mapas, os alunos podem compartilhar suas criações e discutir as semelhanças e diferenças entre as representações dos colegas.

No **3º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Geografia**, os alunos devem consolidar seus conhecimentos sobre as relações entre sociedade e natureza, assim como desenvolver habilidades de observação, análise e interpretação de paisagens e mapas.

Apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que combinam Geografia e xadrez e podem ser utilizadas no 3º ano do ensino fundamental.

#### Atividade 1: **Culturas no tabuleiro**

Habilidade EF03GE01: Identificar e comparar aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo.

Descrição: Peça aos alunos que escolham uma peça de xadrez e pesquisem sobre uma cultura presente em seu lugar de vivência. Em seguida, eles devem explicar como essa cultura se manifesta, quais são suas características e como ela contribui para a diversidade cultural do local.

#### Atividade 2: **Modos de vida no Xadrez**

Habilidade EF03GE03: Reconhecer os diferentes modos de vida de povos e comunidades tradicionais em distintos lugares.

Descrição: Os alunos devem escolher uma peça de xadrez que represente um modo

de vida específico, como o modo de vida dos indígenas, dos pescadores, dos agricultores, entre outros. Eles devem pesquisar sobre esse modo de vida e explicar suas características, destacando como essas comunidades se relacionam com a natureza.

### Atividade 3: **Paisagens em movimento**

Habilidade EF03GE04: Explicar como os processos naturais e históricos atuam na produção e na mudança das paisagens naturais e antrópicas nos seus lugares de vivência, comparando-os a outros lugares.

Descrição: Utilizando o tabuleiro de xadrez, os alunos devem criar uma paisagem imaginária, com elementos naturais e construídos. Eles devem explicar como essa paisagem foi formada, levando em conta os processos naturais e históricos que atuam sobre ela. Em seguida, devem comparar essa paisagem com outra paisagem real, destacando suas semelhanças e diferenças.

### Atividade 4: **Rota dos alimentos**

Habilidade EF03GE05: Identificar alimentos, minerais e outros produtos cultivados e extraídos da natureza, comparando as atividades de trabalho em diferentes lugares.

Descrição: Os alunos devem utilizar as peças de xadrez como representações de alimentos e produtos cultivados e extraídos da natureza. Eles devem criar uma rota, movendo as peças pelo tabuleiro, que represente o caminho desses alimentos e produtos, desde sua produção até seu consumo. Devem também comparar as atividades de trabalho envolvidas em diferentes lugares.

### Atividade 5: **Mapa das reciclagens**

Habilidade EF03GE08: Relacionar a produção de lixo doméstico ou da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo e construir propostas para o consumo consciente, considerando a ampliação de hábitos de redução, reuso e reciclagem/descarte de materiais consumidos em casa, na escola e/ou no entorno.

Descrição: Os alunos devem utilizar o tabuleiro de xadrez como um mapa simbólico. Cada peça de xadrez representa um tipo de material que pode ser reciclado, como papel, plástico, vidro, etc. Eles devem posicionar as peças de acordo com a localização dos pontos de coleta seletiva de recicláveis em seu bairro ou comunidade. Em seguida, devem identificar os materiais correspondentes a cada peça no tabuleiro e discutir a importância da separação correta dos resíduos para o processo de reciclagem.

No **4º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Geografia**, os alunos devem aprimorar seus conhecimentos sobre as diferentes formas de organização do espaço geográfico, assim como desenvolver habilidades de análise e interpretação de mapas, imagens e gráficos.

Apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que combinam Geografia

e xadrez e podem ser utilizadas no 4º ano do ensino fundamental.

#### Atividade 1: “**Xadrez das culturas**”

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão selecionar, em seus lugares de vivência e em suas histórias familiares e/ou da comunidade, elementos de distintas culturas (indígenas, afro-brasileiras, de outras regiões do país, latino-americanas, europeias, asiáticas etc.), valorizando o que é próprio em cada uma delas e sua contribuição para a formação da cultura local, regional e brasileira. Cada peça de xadrez representará um elemento cultural de uma determinada cultura. Os alunos devem posicionar as peças no tabuleiro de acordo com a relevância cultural de cada elemento em sua região. Em seguida, eles devem descrever cada peça e explicar como cada cultura contribuiu para a formação da cultura local, regional e brasileira.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, lista de elementos culturais.

Habilidade EF04GE01: Selecionar, em seus lugares de vivência e em suas histórias familiares e/ou da comunidade, elementos de distintas culturas, valorizando o que é próprio em cada uma delas e sua contribuição para a formação da cultura local, regional e brasileira.

#### Atividade 2: **Xadrez migratório**

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão descrever processos migratórios e suas contribuições para a formação da sociedade brasileira. Cada peça de xadrez representará um grupo migratório, como imigrantes europeus, africanos escravizados, nordestinos que migraram para outras regiões do país, entre outros. Os alunos devem posicionar as peças no tabuleiro de acordo com a região de origem de cada grupo migratório. Em seguida, eles devem descrever cada peça e discutir as contribuições desses grupos para a formação da sociedade brasileira.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, lista de grupos migratórios.

Habilidade EF04GE02: Descrever processos migratórios e suas contribuições para a formação da sociedade brasileira.

#### Atividade 3: **Xadrez do poder público**

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão distinguir funções e papéis dos órgãos do poder público municipal e canais de participação social na gestão do Município, incluindo a Câmara de Vereadores e Conselhos Municipais. Cada peça de xadrez representará um órgão do poder público municipal, como prefeitura, câmara de vereadores, secretarias municipais, entre outros. Os alunos devem posicionar as peças no tabuleiro de acordo com a relevância e hierarquia desses órgãos. Em seguida, eles devem descrever cada peça e discutir as funções e papéis de cada órgão, bem como os canais de participação social na gestão do município.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, lista de órgãos do poder público

municipal.

Habilidade EF04GE03: Distinguir funções e papéis dos órgãos do poder público municipal e canais de participação social na gestão do Município, incluindo a Câmara de Vereadores e Conselhos Municipais.

#### Atividade 4: **Xadrez rural x urbano**

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão analisar a interdependência entre o campo e a cidade, considerando fluxos econômicos, de informações, de ideias e de pessoas. Cada peça de xadrez representará um elemento relacionado ao campo ou à cidade, como agricultura, indústria, comércio, escolas, hospitais, entre outros. Os alunos devem posicionar as peças no tabuleiro de acordo com a interdependência entre esses elementos. Em seguida, eles devem descrever cada peça e comparar as características do trabalho no campo e na cidade, destacando os fluxos econômicos, de informações, de ideias e de pessoas.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, lista de elementos do campo e da cidade.

Habilidades EF04GE04: Reconhecer especificidades e analisar a interdependência do campo e da cidade, considerando fluxos econômicos, de informações, de ideias e de pessoas.

#### Atividade 5: **Xadrez das paisagens**

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão identificar as características das paisagens naturais e antrópicas no ambiente em que vivem, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas. Cada peça de xadrez representará um elemento da paisagem, como relevo, cobertura vegetal, rios, áreas urbanas, entre outros. Os alunos devem posicionar as peças no tabuleiro de acordo com a presença desses elementos em sua região e discutir como a ação humana pode impactar as paisagens.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, lista de elementos da paisagem.

Habilidade F04GE11: Identificar as características das paisagens naturais e antrópicas no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.

No 5º ano do ensino fundamental da disciplina de Geografia, os alunos devem consolidar seus conhecimentos sobre as diferentes dinâmicas geográficas e desenvolver habilidades de análise crítica e interpretação de informações.

Apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que combinam Geografia e xadrez e podem ser utilizadas no 5º ano do ensino fundamental.

#### Atividade 1: **Xadrez das migrações**

Habilidade EF05GE01: Descrever e analisar dinâmicas populacionais na Unidade

da Federação em que vive, estabelecendo relações entre migrações e condições de infraestrutura.

Descrição: Os alunos formarão equipes e participarão de um jogo de xadrez adaptado. Cada equipe representará uma região do país. Durante o jogo, as equipes devem posicionar suas peças no tabuleiro de acordo com as migrações populacionais ocorridas entre as regiões. Os alunos devem discutir e analisar as condições de infraestrutura que influenciam essas migrações. Ao final, será realizada uma competição entre as equipes para determinar qual região obteve o melhor posicionamento estratégico das peças.

Materiais: Tabuleiro de xadrez adaptado, peças de xadrez.

### Atividade 2: **Xadrez étnico-cultural**

Habilidade EF05GE02: Identificar diferenças étnico-raciais e étnico-culturais e desigualdades sociais entre grupos em diferentes territórios.

Descrição: Os alunos participarão de um torneio de xadrez temático sobre diversidade étnico-cultural. Cada equipe representará um grupo étnico-cultural. Durante o jogo, os alunos devem identificar e discutir as características e peculiaridades de cada grupo representado pelas peças de xadrez. Serão realizadas perguntas relacionadas à cultura, história e desigualdades sociais dos grupos étnicos. A cada resposta correta, a equipe ganha vantagem no jogo. A equipe que vencer a partida será reconhecida como a que melhor compreendeu as diferenças étnico-culturais e as desigualdades sociais.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

### Atividade 3: **Xadrez urbano**

Habilidade EF05GE04: Reconhecer as características da cidade e analisar as interações entre a cidade e o campo e entre cidades na rede urbana.

Descrição: Os alunos participarão de um jogo de xadrez adaptado com temática urbana. Cada equipe representará uma cidade. Durante o jogo, as equipes devem posicionar suas peças de acordo com as características urbanas, como edifícios, infraestrutura, áreas verdes, entre outros. Os alunos devem analisar as interações entre a cidade e o campo, assim como entre diferentes cidades na rede urbana. Ao final do jogo, será feita uma avaliação das estratégias adotadas por cada equipe, considerando as características e interações urbanas.

Materiais: Tabuleiro de xadrez adaptado, peças de xadrez.

### Atividade 4: **Quiz de transformações**

Habilidade EF05GE08: Analisar transformações de paisagens nas cidades, comparando sequência de fotografias, fotografias aéreas e imagens de satélite de épocas diferentes.

Descrição: Os alunos participarão de um quiz interativo sobre as transformações

das paisagens urbanas ao longo do tempo. Serão exibidas sequências de fotografias, fotografias aéreas e imagens de satélite que retratam diferentes épocas de uma mesma cidade. Os alunos devem identificar as transformações ocorridas, relacionando-as ao crescimento urbano, mudanças sociais, econômicas e ambientais. Cada resposta correta garante pontos à equipe. No final do quiz, a equipe com mais pontos será declarada vencedora.

**Materiais:** Computador ou projetor para exibição das imagens, lista de perguntas sobre as transformações urbanas.

#### Atividade 5: **Xadrez energético**

**Habilidade EF05GE07:** Identificar os diferentes tipos de energia utilizados na produção industrial, agrícola e extrativa e no cotidiano das populações.

**Descrição:** Os alunos participarão de uma competição de xadrez temática sobre energia. Cada equipe representará um tipo de energia (exemplo: energia solar, energia hidrelétrica, energia eólica, energia nuclear). Durante o jogo, os alunos devem discutir e relacionar as características de cada tipo de energia com as estratégias de jogo adotadas. A equipe que conseguir aplicar, de forma eficiente, as estratégias relacionadas ao tipo de energia representado terá vantagens no jogo. A equipe vencedora será aquela que fizer o melhor uso das características e vantagens de sua energia representada.

**Materiais:** Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

#### História

No **1º ano do ensino fundamental** na disciplina de **História**, os alunos devem desenvolver habilidades de identificação de acontecimentos históricos e personagens importantes, além de compreender a importância da preservação do patrimônio histórico.

Apresentamos algumas atividades pedagógicas que combinam História e xadrez e podem ser utilizadas no 1º ano do ensino fundamental.

#### Atividade 1: **Memórias dos enxadristas**

**Habilidade EF01HI01:** Identificar aspectos do seu crescimento por meio do registro das lembranças particulares ou de lembranças dos membros de sua família e/ou de sua comunidade.

**Descrição:** Os alunos serão convidados a criar um tabuleiro de xadrez personalizado, substituindo as peças convencionais por fotos ou desenhos que representem memórias importantes de suas vidas. Cada peça do tabuleiro corresponderá a uma lembrança específica. Em seguida, os alunos compartilharão suas memórias em pequenos grupos, explicando a relação entre as histórias pessoais e as histórias de suas famílias e comunidades.

**Materiais:** Papel, lápis de cor, fotos ou desenhos representando as memórias dos

alunos.

### Atividade 2: **Os papéis no Xadrez da vida**

Habilidade EF01HI03: Descrever e distinguir os seus papéis e responsabilidades relacionados à família, à escola e à comunidade.

Descrição: Os alunos serão desafiados a associar cada peça do xadrez a um papel ou responsabilidade que desempenham em suas vidas. Por exemplo, o Rei pode representar o papel de líder da família, a Dama pode representar o papel de cuidadora, o Bispo pode representar o papel de professor, etc. Os alunos discutirão em grupos como cada peça reflete um papel importante em diferentes contextos.

Materiais: Tabuleiro de xadrez e peças.

### Atividade 3: **Jogos e brincadeiras pelo tempo**

Habilidade EF01HI05: Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

Descrição: Os alunos serão divididos em equipes e participarão de um quiz sobre jogos e brincadeiras históricas. Serão apresentadas perguntas sobre jogos antigos e contemporâneos, e as equipes deverão responder corretamente. Cada resposta correta permitirá que a equipe faça um movimento no tabuleiro de xadrez. A equipe que chegar ao xeque-mate primeiro vence o jogo.

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, perguntas sobre jogos e brincadeiras históricas.

### Atividade 4: **Caça-palavras histórico**

Habilidade EF01HI04: Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive, reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem.

Descrição: Os alunos receberão uma folha de caça-palavras com palavras relacionadas a ambientes históricos, como casa, escola, comunidade, entre outros. Eles terão que encontrar as palavras no caça-palavras, utilizando o tabuleiro de xadrez como referência. Cada palavra encontrada corretamente permitirá que o aluno mova uma peça no tabuleiro. O objetivo é alcançar uma posição específica no tabuleiro, representando a conclusão da atividade.

Materiais: Caça-palavras com palavras relacionadas a ambientes históricos, tabuleiro de xadrez e peças.

### Atividade 5: **Festas e comemorações pelo tempo**

Habilidade EF01HI08: Reconhecer o significado das comemorações e festas escolares, diferenciando-as das datas festivas comemoradas no âmbito familiar ou da comunidade.

Descrição: Os alunos serão desafiados a relacionar datas festivas históricas com as peças do xadrez. Cada peça do tabuleiro representará uma festividade específica, como o Rei representando o Natal, o Bispo representando o Dia dos Namorados, etc. Os alunos discutirão em grupos as festas e comemorações que conhecem e sua importância histórica, fazendo conexões com as peças do xadrez.

Materiais: Tabuleiro de xadrez e peças.

No **2º ano do ensino fundamental** na disciplina de **História**, os alunos devem consolidar seus conhecimentos sobre a história do Brasil e desenvolver habilidades de análise crítica e interpretação de informações. Para enriquecer e tornar as aulas mais lúdicas e interativas, é possível usar o jogo de xadrez como ferramenta pedagógica.

Apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que interrelacionam História e xadrez e podem ser utilizadas no 2º ano do ensino fundamental.

#### Atividade 1: **Xadrez histórico**

Habilidade EF02HI01: Reconhecer espaços de sociabilidade e identificar os motivos que aproximam e separam as pessoas em diferentes grupos sociais ou de parentesco.

Habilidade EF02HI02: Identificar e descrever práticas e papéis sociais que as pessoas exercem em diferentes comunidades.

Materiais: Tabuleiros de xadrez (um para cada grupo) e peças de xadrez.

Descrição: Divida a classe em grupos e forneça a cada grupo um tabuleiro de xadrez. Cada grupo deve representar um período histórico diferente. Eles devem pesquisar sobre o período designado e selecionar peças de xadrez que representem os diferentes grupos sociais da época. Por exemplo, um grupo pode representar a nobreza, outro a burguesia e outro a classe trabalhadora. Cada grupo deve explicar as características e motivos que aproximam e separam as pessoas em seu período histórico. Em seguida, eles jogam uma partida de xadrez usando as peças selecionadas, incorporando as relações sociais da época.

#### Atividade 2: **Quiz de História**

Habilidade EF02HI02: Identificar e descrever práticas e papéis sociais que as pessoas exercem em diferentes comunidades.

Habilidade EF02HI03: Selecionar situações cotidianas que remetam à percepção de mudança, pertencimento e memória.

Materiais: Lista de perguntas de história (pode ser em formato impresso ou projetado em um dispositivo eletrônico)

Descrição: Realize um quiz de história com perguntas relacionadas aos papéis sociais exercidos em diferentes épocas históricas. As perguntas devem abordar temas como reis, rainhas (damas), nobreza, camponeses, artesãos, entre outros. Divida a classe em equipes e faça perguntas alternadas. As equipes devem discutir e chegar a um



consenso antes de fornecerem a resposta. Essa atividade promoverá a reflexão sobre as diferentes comunidades e os papéis sociais desempenhados por indivíduos em diferentes períodos da história.

### Atividade 3: **Caça-palavras histórico**

Habilidade EF02HI03: Selecionar situações cotidianas que remetam à percepção de mudança, pertencimento e memória.

Habilidade EF02HI04: Selecionar e compreender o significado de objetos e documentos pessoais como fontes de memórias e histórias nos âmbitos pessoal, familiar, escolar e comunitário.

Materiais: Caça-palavras impresso ou projetado, lápis ou canetas para os alunos marcarem as palavras encontradas.

Descrição: Crie uma caça-palavras com palavras relacionadas a diferentes períodos históricos. As palavras podem incluir nomes de líderes, eventos históricos, objetos e termos associados a cada período. Os alunos devem encontrar as palavras escondidas no tabuleiro de letras e, em seguida, discutir o significado de cada palavra e como ela se relaciona com a percepção de mudança, pertencimento e memória. Essa atividade estimulará o pensamento crítico e a associação de conceitos históricos com situações cotidianas.

### Atividade 4: **Verdadeiro ou falso histórico**

Habilidade EF02HI04: Selecionar e compreender o significado de objetos e documentos pessoais como fontes de memórias e histórias nos âmbitos pessoal, familiar, escolar e comunitário.

Habilidade EF02HI06: Identificar e organizar, temporalmente, fatos da vida cotidiana, usando noções relacionadas ao tempo (antes, durante, ao mesmo tempo e depois).

Materiais: Lista de afirmações sobre eventos históricos ou personagens históricos (pode ser em formato impresso ou projetado), objetos ou documentos pessoais relacionados aos eventos ou personagens históricos mencionados (levados pelos alunos)

Descrição: Prepare uma lista de afirmações sobre eventos históricos ou personagens históricos e indique se cada afirmação é verdadeira ou falsa. Os alunos devem analisar as afirmações e justificar suas respostas com base em seu conhecimento histórico. Após a discussão das respostas, os alunos devem compartilhar objetos ou documentos pessoais que estejam relacionados aos eventos ou personagens históricos mencionados. Eles devem explicar o significado desses objetos e como eles podem ser considerados fontes de memórias e histórias.

### Atividade 5: **Xadrez do tempo**

Habilidade EF02HI06: Identificar e organizar, temporalmente, fatos da vida cotidiana, usando noções relacionadas ao tempo (antes, durante, ao mesmo tempo e depois).

Habilidade EF02HI07: Identificar e utilizar diferentes marcadores do tempo presentes na comunidade, como relógio e calendário.

Materiais: Tabuleiros de xadrez, peças de xadrez, lista ou cartões com eventos históricos relacionados a cada peça de xadrez.

Descrição: Nesta atividade, os alunos irão utilizar o tabuleiro de xadrez e as peças para representar diferentes períodos históricos. Cada peça de xadrez será associada a um evento histórico específico. Os alunos devem organizar as peças no tabuleiro de acordo com a ordem cronológica dos eventos. Por exemplo, o peão pode representar a Idade Antiga, a torre a Idade Média, o bispo a Idade Moderna, o cavalo a Idade Contemporânea e assim por diante. Os alunos devem justificar suas escolhas e explicar a relação entre as peças e os períodos históricos. Em seguida, eles podem criar situações fictícias no tabuleiro em que as peças interajam, representando eventos que ocorreram antes, durante ou depois de outros eventos. Essa atividade permitirá que os alunos compreendam melhor a ordem cronológica dos eventos históricos e desenvolvam habilidades de organização temporal.

No **3º ano do ensino fundamental** na disciplina de **História**, os alunos devem consolidar seus conhecimentos sobre a história do Brasil e aprimorar suas habilidades de análise crítica, interpretação de informações e compreensão dos processos históricos. Para enriquecer o aprendizado e torná-lo mais lúdico, é possível utilizar o jogo de xadrez como ferramenta pedagógica.

Apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que interrelacionam História e xadrez e podem ser utilizadas no 3º ano do ensino fundamental.

#### Atividade 1: **Xadrez das migrações**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF03HI01: Identificar os grupos populacionais que formam a cidade, o município e a região, as relações estabelecidas entre eles e os eventos que marcam a formação da cidade.

Descrição: Os alunos formarão duplas e jogarão uma partida de xadrez. Cada peça representará um grupo populacional relacionado às migrações. Antes de cada jogada, os alunos discutirão sobre o grupo populacional representado pela peça e como ele se relaciona com a formação da cidade. Essa atividade promoverá a compreensão das relações sociais e dos eventos que contribuíram para a formação da comunidade.

#### Atividade 2: **Quiz histórico do Xadrez**

Materiais: Quiz impresso com perguntas e respostas sobre história do xadrez.

Habilidade EF03HI02: Selecionar, por meio da consulta de fontes de diferentes naturezas, e registrar acontecimentos ocorridos ao longo do tempo na cidade ou região em que vive.

Descrição: Os alunos participarão de um quiz sobre a história do xadrez. O professor apresentará perguntas sobre a origem do jogo, grandes campeonatos, jogadores famosos, etc. Os alunos responderão as perguntas e registrarão suas respostas. Em seguida, serão discutidos os acontecimentos históricos relacionados ao xadrez e a importância desse jogo milenar.

### Atividade 3: **Gincana de nomes de ruas**

Materiais: Tabuleiro de xadrez em tamanho grande, cartões com nomes de ruas.

Habilidade EF03HI06: Identificar os registros de memória na cidade (nomes de ruas, monumentos, edifícios etc.), discutindo os critérios que explicam a escolha desses nomes.

Descrição: Os alunos formarão equipes e se moverão pelo tabuleiro de xadrez gigante. Em cada casa do tabuleiro, haverá um cartão com o nome de uma rua. Os alunos deverão identificar a rua e discutir em grupo os critérios que explicam a escolha dos nomes das ruas. Essa atividade permitirá que os alunos reconheçam e reflitam sobre os registros de memória presentes na cidade.

### Atividade 4: **Caça-palavras histórico**

Materiais: Caça-palavras impresso com palavras relacionadas a marcos históricos.

Habilidade EF03HI05: Identificar os marcos históricos do lugar em que vive e compreender seus significados.

Descrição: Os alunos receberão um caça-palavras com palavras relacionadas aos marcos históricos do local em que vivem. Eles deverão encontrar as palavras no caça-palavras e, em seguida, discutir em grupo o significado de cada marco histórico encontrado. Essa atividade permitirá que os alunos conheçam melhor os pontos históricos da sua cidade e compreendam sua importância.

### Atividade 5: **Xadrez dos modos de vida**

Materiais: Tabuleiro e peças de xadrez.

Habilidade EF03HI08: Identificar modos de vida na cidade e no campo no presente, comparando-os com os do passado.

Habilidade EF03HI11: Identificar diferenças entre formas de trabalho realizadas na cidade e no campo, considerando também o uso da tecnologia nesses diferentes contextos.

Habilidade EF03HI12: Comparar as relações de trabalho e lazer do presente com as de outros tempos e espaços, analisando mudanças e permanências.

Descrição: Os alunos jogarão uma partida de xadrez, onde cada peça representará diferentes modos de vida na cidade e no campo. Antes de cada jogada, os alunos discutirão sobre as diferenças entre os modos de vida, as formas de trabalho e como as mudanças tecnológicas influenciaram esses contextos. Essa atividade proporcionará a comparação entre o presente e o passado, analisando as transformações nas relações de trabalho e

lazer.

No **4º ano do ensino fundamental** na disciplina de **História**, os alunos precisam aprimorar suas habilidades de análise crítica, interpretação de informações e compreensão da história do Brasil. O uso do jogo de xadrez como ferramenta pedagógica pode ajudar no desenvolvimento dessas habilidades, além de contribuir para a alfabetização, estimulando a memória, a concentração e a tomada de decisões.

Apresentamos algumas ideias de atividades pedagógicas que interrelacionam História e xadrez e podem ser utilizadas no 4º ano do ensino fundamental.

#### Atividade 1: **Xadrez histórico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, fichas com perguntas históricas.

Habilidade EF04HI01: Reconhecer a história como resultado da ação do ser humano no tempo e no espaço, com base na identificação de mudanças e permanências ao longo do tempo.

Habilidade EF04HI02: Identificar mudanças e permanências ao longo do tempo, discutindo os sentidos dos grandes marcos da história da humanidade.

Descrição: Crie um jogo de xadrez temático em que cada peça representa uma figura histórica importante. Por exemplo, o rei pode ser um líder político, a dama uma figura feminina influente, os bispos podem ser cientistas ou filósofos, os cavalos podem ser guerreiros famosos, etc. Durante o jogo, as fichas com perguntas históricas são utilizadas. Cada vez que um jogador captura uma peça do oponente, ele deve responder a uma pergunta histórica relacionada à figura representada por aquela peça. Essa atividade estimula o pensamento estratégico do xadrez e o conhecimento histórico.

#### Atividade 2: **A cidade ao longo do tempo**

Materiais: Mapas históricos da cidade, imagens antigas e atuais da cidade.

Habilidade EF04HI03: Identificar as transformações ocorridas na cidade ao longo do tempo e discutir suas interferências nos modos de vida de seus habitantes, tomando como ponto de partida o presente.

Descrição: Apresente aos alunos mapas históricos da cidade ou região em que vivem, mostrando como ela se transformou ao longo do tempo. Discuta as mudanças ocorridas nas construções, infraestrutura, modos de vida, entre outros aspectos. Em seguida, organize uma atividade em que os alunos devem relacionar imagens antigas da cidade com imagens atuais. Eles devem identificar as mudanças e permanências, discutindo como essas transformações interferiram na vida dos habitantes ao longo do tempo.

#### Atividade 3: **A jornada dos migrantes**

Materiais: Papel, lápis, mapas de diferentes regiões.

Habilidade EF04HI09: Identificar as motivações dos processos migratórios em

diferentes tempos e espaços e avaliar o papel desempenhado pela migração nas regiões de destino.

Habilidade EF04HI10: Analisar diferentes fluxos populacionais e suas contribuições para a formação da sociedade brasileira.

Descrição: Divida os alunos em grupos e atribua a cada grupo uma região do Brasil. Eles devem pesquisar sobre a história da migração nessa região, incluindo as motivações dos migrantes e as contribuições para a formação da sociedade local. Com base nas informações coletadas, os alunos devem criar uma história em quadrinhos que represente a jornada dos migrantes, desde a região de origem até a região de destino. Eles podem utilizar os mapas das regiões para ilustrar as diferentes etapas da jornada. Ao final, os grupos podem apresentar suas histórias em quadrinhos e discutir as motivações e impactos da migração em cada região.

#### Atividade 4: **Xadrez das transformações**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF04HI04: Identificar as relações entre os indivíduos e a natureza e discutir o significado do nomadismo e da fixação das primeiras comunidades humanas.

Habilidade EF04HI05: Relacionar os processos de ocupação do campo a intervenções na natureza, avaliando os resultados dessas intervenções.

Habilidade EF04HI06: Identificar as transformações ocorridas nos processos de deslocamento das pessoas e mercadorias, analisando as formas de adaptação ou marginalização.

Descrição: Nesta atividade, o tabuleiro de xadrez é usado para simbolizar a transformação da paisagem ao longo do tempo. As peças de xadrez representam diferentes elementos da natureza, como árvores, rios, montanhas, animais, entre outros. À medida que o jogo progride, os jogadores fazem movimentos estratégicos no tabuleiro, representando a ocupação do campo e as intervenções humanas na natureza. Durante o jogo, os alunos podem discutir as mudanças ocorridas na paisagem e refletir sobre os resultados dessas transformações.

#### Atividade 5: **Teatro histórico**

Materiais: Fantoches, figurinos, roteiro.

Habilidade EF04HI08: Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.

Habilidade EF04HI11: Analisar, na sociedade em que vive, a existência ou não de mudanças associadas à migração (interna e internacional).

Descrição: Os alunos podem criar um teatro de fantoches baseado em eventos

históricos estudados. Eles podem escolher um momento histórico significativo, como uma migração importante, e representá-lo através dos personagens dos fantoches. Os alunos devem criar os figurinos, elaborar o roteiro e encenar a peça teatral. Durante a apresentação, eles podem abordar as transformações ocorridas na sociedade em relação à comunicação e refletir sobre as mudanças associadas à migração.

No **5º ano do ensino fundamental** na disciplina de **História**, os alunos devem aprimorar suas habilidades de análise crítica, interpretação de informações e compreensão da história do Brasil e do mundo. O uso do jogo de xadrez como ferramenta pedagógica pode ajudar no desenvolvimento dessas habilidades, além de contribuir para a alfabetização, estimulando a memória, a concentração e a tomada de decisões.

Apresento algumas ideias de atividades pedagógicas que interrelacionam História e xadrez e podem ser utilizadas no 5º ano do ensino fundamental.

#### Atividade 1: **Gincana do tempo e espaço**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, cronômetro.

Habilidade EF05HI01: Identificar os processos de formação das culturas e dos povos, relacionando-os com o espaço geográfico ocupado.

Habilidade EF05HI07: Identificar os processos de produção, hierarquização e difusão dos marcos de memória e discutir a presença e/ou a ausência de diferentes grupos que compõem a sociedade na nomeação desses marcos de memória.

Habilidade EF05HI08: Identificar formas de marcação da passagem do tempo em distintas sociedades, incluindo os povos indígenas originários e os povos africanos.

Descrição: Os alunos serão divididos em equipes e terão que percorrer um tabuleiro de xadrez gigante, com casas representando diferentes períodos históricos e regiões geográficas. Cada equipe terá um tempo limite para responder à perguntas relacionadas à história e geografia de cada casa do tabuleiro. Ao responder corretamente, avançarão para a próxima casa. O objetivo é chegar ao final do tabuleiro no menor tempo possível. Essa atividade estimula o conhecimento sobre formação de culturas, marcos de memória e marcação do tempo em diferentes sociedades.

#### Atividade 2: **Montagem do Império**

Materiais: Peças de xadrez, cartolinas, lápis coloridos.

Habilidade EF05HI02: Identificar os mecanismos de organização do poder político com vistas à compreensão da ideia de Estado e/ou de outras formas de ordenação social.

Habilidade EF05HI03: Analisar o papel das culturas e das religiões na composição identitária dos povos antigos.

Habilidade EF05HI10: Inventariar os patrimônios materiais e imateriais da humanidade e analisar mudanças e permanências desses patrimônios ao longo do tempo.

Descrição: Os alunos serão desafiados a montar um império utilizando as peças

de xadrez como representação dos diferentes elementos políticos, culturais e religiosos. Eles deverão criar um mapa do império em uma cartolina, colocando as peças de xadrez em posições estratégicas que simbolizam as diferentes regiões e aspectos da sociedade imperial. Em seguida, poderão colorir e decorar o mapa para representar as características culturais e patrimônios desse império. Essa atividade estimula a compreensão do poder político, a importância das culturas e religiões na identidade dos povos antigos, além de analisar as mudanças e permanências do patrimônio ao longo do tempo.

### Atividade 3: **Teatro histórico**

**Materiais:** Fantoches, figurinos, cenários simples.

**Habilidade EF05HI04:** Associar a noção de cidadania com os princípios de respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos.

**Habilidade EF05HI06:** Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de comunicação e avaliar os significados sociais, políticos e culturais atribuídos a elas.

**Descrição:** Os alunos irão criar e apresentar um teatro de fantoches sobre um evento histórico importante. Eles podem escolher um tema específico, como a Independência do Brasil ou a Revolução Industrial. Utilizando os fantoches e cenários simples, eles encenarão o evento, desenvolvendo diálogos e narrativas baseados nos fatos históricos estudados. Essa atividade promove a associação da cidadania com os princípios de respeito à diversidade e aos direitos humanos, além de explorar diferentes linguagens de comunicação.

### Atividade 4: **Quiz histórico**

**Materiais:** Tabuleiro de xadrez, cartas com perguntas, dados.

**Habilidade EF05HI09:** Comparar pontos de vista sobre temas que impactam a vida cotidiana no tempo presente, por meio do acesso a diferentes fontes, incluindo orais.

**Descrição:** Os alunos participarão de um quiz histórico em formato de jogo de tabuleiro. Cada casa do tabuleiro terá uma carta com uma pergunta relacionada a um tema estudado na história. Os alunos lançarão o dado para avançar no tabuleiro e, ao cair em uma casa, terão que responder corretamente à pergunta para avançar mais. O objetivo é chegar ao final do tabuleiro respondendo corretamente ao maior número de perguntas. Essa atividade estimula a pesquisa, a análise de diferentes fontes e a comparação de pontos de vista sobre temas históricos relevantes.

### Atividade 5: **Aulas invertidas de História**

**Materiais:** Recursos digitais (computadores, tablets) e acesso à internet.

**Habilidade EF05HI05:** Associar o conceito de cidadania à conquista de direitos dos povos e das sociedades, compreendendo-o como conquista histórica.

Descrição: Os alunos serão desafiados a participar de aulas invertidas, onde serão responsáveis por pesquisar, selecionar e apresentar conteúdos históricos relevantes para a turma. Eles poderão utilizar recursos digitais, como vídeos, artigos e imagens, para aprofundar seu conhecimento sobre um tema específico. Em seguida, apresentarão o conteúdo para a turma de forma criativa e interativa, utilizando recursos visuais e narrativas envolventes. Essa atividade promove a autonomia dos alunos na construção do conhecimento histórico, além de fortalecer a compreensão da cidadania como uma conquista ao longo da história.

## Arte

Para o **1º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Arte**, a BNCC prevê que os alunos desenvolvam habilidades como a percepção, a experimentação, a criação e a apreciação artística. Através do ensino de xadrez, é possível trabalhar essas habilidades e ainda contribuir para a alfabetização, uma vez que o jogo estimula a capacidade de concentração e o raciocínio lógico.

Confira algumas ideias de atividades pedagógicas que podem ser realizadas para aquisição das habilidades e competências previstas na BNCC para os anos iniciais do ensino fundamental na disciplina de arte (1º ao 5º ano), utilizando elementos do jogo de xadrez como ferramenta pedagógica.

### Atividade: **Xadrez em cores**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, tintas, pincéis, papel.

Habilidade EF15AR01: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Habilidade EF15AR02: Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

Descrição: Os alunos criarão um tabuleiro de xadrez colorido, utilizando tintas e pincéis. Cada casa do tabuleiro será colorida de uma cor diferente, permitindo uma nova abordagem visual ao jogo de xadrez. Essa atividade estimula a percepção visual, o uso de cores e formas nas artes visuais.

### Atividade: **Xadrez escultural**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, massinha de modelar, palitos de dente.

Habilidade EF15AR04: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

Descrição: Os alunos utilizarão a massinha de modelar para criar esculturas



representando as peças de xadrez. Cada aluno será responsável por modelar uma peça do jogo. Em seguida, os palitos de dente serão utilizados para criar os detalhes das peças. Essa atividade estimula a criatividade e a experimentação artística em modelagem.

Atividade: **Xadrez em movimento**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, câmera fotográfica ou celular.

Habilidade EF15AR03: Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

Habilidade EF15AR05: Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

Descrição: Os alunos utilizarão o tabuleiro de xadrez como cenário para criar uma série de fotografias representando as peças do jogo em diferentes locais da escola. Eles serão encorajados a explorar a influência das matrizes estéticas e culturais nas fotografias, criando composições visualmente interessantes. Essa atividade estimula a criatividade, a análise visual e a exploração do espaço em arte.

Atividade: **Xadrez narrativo**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, papel, lápis, materiais de desenho.

Habilidade EF15AR06: Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

Habilidade EF15AR19: Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes ficalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).

Descrição: Os alunos criarão uma história narrativa utilizando o tabuleiro de xadrez como base. Eles desenharão um cenário no papel, com os personagens do jogo de xadrez representados visualmente. Em seguida, contarão a história enquanto movem as peças no tabuleiro, dando vida aos personagens e criando um diálogo entre eles. Essa atividade estimula a criatividade, a expressão oral, a escrita e o diálogo entre os alunos.

Atividade: **Xadrez musical**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, instrumentos musicais (flauta, tambor, maracas, etc.).

Habilidade EF15AR13: Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.

Descrição: Os alunos irão associar as peças do jogo de xadrez a diferentes sons musicais. Cada vez que uma peça é movida no tabuleiro, o aluno que a movimentou deverá tocar o instrumento correspondente àquela peça. Dessa forma, o jogo de xadrez se torna uma experiência sonora, incentivando a percepção e apreciação musical.

Atividade: **Xadrez expressivo**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, tintas, pincéis, papel grande.

Habilidade EF15AR01: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Habilidade EF15AR20: Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Descrição: Os alunos irão criar um mural artístico inspirado no jogo de xadrez. Utilizando tintas e pincéis, eles irão pintar formas abstratas, padrões e símbolos relacionados ao xadrez. Ao final, poderão criar uma performance teatral ao redor do mural, explorando gestos e movimentos inspirados nas peças e no jogo de xadrez. Essa atividade estimula a expressão artística, a criatividade, a colaboração e a teatralidade.

Atividade: **Xadrez coreografado**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, espaço amplo.

Habilidade EF15AR08: Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.

Habilidade EF15AR11: Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.

Descrição: Os alunos irão criar uma coreografia inspirada nas movimentações do jogo de xadrez. Utilizando o tabuleiro como referência, eles irão explorar movimentos, deslocamentos, ritmos e padrões corporais que representem as peças do jogo. Em seguida, irão ensaiar e apresentar a coreografia para a turma. Essa atividade estimula a expressão corporal, a criatividade e a apreciação da dança.

Atividade: **Xadrez dramatizado**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, figurinos, adereços.

Habilidade EF15AR18: Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

Habilidade EF15AR21: Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.

Descrição: Os alunos irão criar pequenas cenas teatrais inspiradas nas situações

e estratégias do jogo de xadrez. Eles irão utilizar figurinos e adereços para representar as peças e dramatizar movimentos e interações entre as peças no tabuleiro. Essa atividade estimula a criatividade, a expressão dramática e a interpretação teatral.

Atividade: **Xadrez cinematográfico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, câmera de vídeo ou celular.

Habilidade EF15AR23: Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Habilidade EF15AR24: Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Descrição: Os alunos irão criar um curta-metragem inspirado no jogo de xadrez. Eles irão utilizar o tabuleiro como cenário, as peças como personagens e irão filmar os movimentos das peças ao longo do jogo. Podem adicionar efeitos sonoros, trilha sonora e diálogos para tornar o filme mais interessante. Essa atividade estimula a criatividade, a colaboração, a experimentação cinematográfica e a apreciação audiovisual.

Atividade: **Xadrez escultural**

Materiais: Peças de xadrez em miniatura, massinha de modelar, material reciclável (papelão, garrafas plásticas, tampinhas, etc.).

Habilidade EF15AR01: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Habilidade EF15AR04: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

Descrição: Os alunos irão criar esculturas inspiradas nas peças de xadrez, utilizando massinha de modelar e materiais recicláveis. Cada aluno poderá criar sua própria escultura ou colaborar em uma escultura coletiva. Ao final, os alunos poderão expor suas esculturas e discutir o processo criativo e as escolhas estéticas. Essa atividade estimula a expressão artística, a criatividade e o uso sustentável de materiais.

Atividade: **Xadrez rítmico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, instrumentos de percussão (tambores, chocalhos, pandeiros, etc.).

Habilidade EF15AR13: Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.

Habilidade EF15AR14: Perceber e explorar os elementos constitutivos da música

(altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.

Descrição: Os alunos irão associar as peças do jogo de xadrez a diferentes ritmos musicais. Cada vez que uma peça é movida no tabuleiro, o aluno que a movimentou deverá tocar um instrumento de percussão correspondente ao ritmo escolhido. Dessa forma, o jogo de xadrez se torna uma experiência rítmica, incentivando a percepção e apreciação musical.

Atividade: **Xadrez poético**

Materiais: Papel, lápis, canetas coloridas.

Habilidade EF15AR01: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Habilidade EF15AR11: Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.

Habilidade EF15AR20: Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Descrição: Os alunos irão criar poemas e poesias inspirados nas peças, movimentos e estratégias do jogo de xadrez. Eles poderão utilizar palavras, desenhos, cores e outros recursos visuais para representar poeticamente o jogo. Podem criar poesias individuais ou coletivas, explorando a expressão artística, a linguagem poética e a colaboração.

Atividade: **Xadrez teatral**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, figurinos, adereços, textos ou roteiros teatrais.

Habilidade EF15AR18: Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

Habilidade EF15AR21: Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.

Descrição: Os alunos irão criar cenas teatrais inspiradas nas situações do jogo de xadrez. Cada aluno ou grupo poderá escolher uma partida famosa, um momento histórico relacionado ao xadrez ou inventar uma narrativa própria envolvendo personagens do jogo. Eles deverão elaborar os diálogos, ensaiar e apresentar suas cenas teatrais. Essa atividade estimula a expressão cênica, a criatividade e a capacidade de imaginar-se no

lugar do outro.

Essas atividades buscam promover a interrelação entre o xadrez e a arte, permitindo que os alunos explorem diferentes linguagens artísticas, estimulem a criatividade, desenvolvam habilidades de expressão e apreciação artística, e trabalhem conceitos e elementos relacionados à música, dança, teatro e artes visuais. Além disso, elas estão alinhadas com as habilidades da BNCC mencionadas, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos.

### Educação Física

Compreender as habilidades e competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é fundamental para o planejamento de aulas na área de Educação Física. Além disso, pensar em atividades que permitam uma interação com outras áreas do conhecimento, como o ensino de xadrez, pode trazer benefícios para a alfabetização. Nesse sentido, destacamos algumas ideias de atividades pedagógicas para o **1º e 2º ano do ensino fundamental** na disciplina de **Educação Física** que interrelacionam o ensino da disciplina com elementos do jogo de xadrez.

#### Atividade: **Xadrez gigante**

**Materiais:** Tabuleiro gigante (marcado no chão), peças de xadrez grandes ou cones coloridos para representar as peças.

**Habilidade EF12EF01:** Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

**Habilidade EF12EF03:** Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

**Descrição:** Os alunos irão vivenciar uma partida de xadrez em tamanho ampliado, utilizando um tabuleiro gigante marcado no chão. As peças de xadrez serão representadas por cones coloridos ou outras peças grandes. Os alunos irão movimentar-se pelo tabuleiro, seguindo as regras do xadrez, e realizando as jogadas. Essa atividade estimula o raciocínio estratégico, a coordenação motora e a interação entre os participantes.

#### Atividade: **Estafeta do Xadrez**

**Materiais:** Cones coloridos para demarcação.

**Habilidade EF12EF05:** Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

**Habilidade EF12EF06:** Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e a dos

demais participantes.

**Descrição:** Os alunos serão divididos em equipes e participarão de uma estafeta em que cada membro da equipe terá que percorrer um percurso determinado até chegar ao cone com a peça correspondente ao seu movimento de xadrez. Por exemplo, um aluno pode correr até o cone onde está representada a torre, pegá-lo e voltar para a equipe para que o próximo aluno possa prosseguir. Essa atividade trabalha a velocidade, a coordenação motora e a compreensão das regras do xadrez.

**Atividade: Pique-pega do Xadrez**

**Materiais:** Cones coloridos para demarcação.

**Habilidade EF12EF01:** Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

**Habilidade EF12EF02:** Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

**Descrição:** Será organizada uma brincadeira de pique-pega em que cada participante, ao ser pego, terá que responder a uma pergunta relacionada ao xadrez para se liberar. As perguntas podem abordar movimentos das peças, regras ou curiosidades sobre o jogo. Essa atividade promove a diversão, a interação social e o conhecimento sobre o xadrez.

**Atividade: Aula invertida - Xadrez e Educação Física**

**Materiais:** Dispositivos eletrônicos com acesso à internet.

**Habilidade EF12EF04:** Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

**Habilidade EF12EF12:** Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.

**Descrição:** Os alunos serão divididos em grupos e cada grupo terá a tarefa de pesquisar sobre a relação entre o xadrez e a educação física, buscando informações sobre os benefícios do xadrez para o desenvolvimento cognitivo e motor, bem como possíveis estratégias para interrelacionar o jogo com atividades da educação física. Após a pesquisa, os grupos irão produzir um material audiovisual ou texto informativo para compartilhar com a turma. Essa atividade desenvolve habilidades de pesquisa, comunicação e reflexão sobre a interrelação entre o xadrez e a educação física.

#### Atividade: **Xadrez humanizado**

**Materiais:** Cones coloridos para demarcação, adereços para representar as peças (por exemplo, chapéus para os reis, lenços para as rainhas (damas), etc.).  
**Habilidades da BNCC:**

**Habilidade EF12EF01:** Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

**Habilidade EF12EF08:** Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.

**Descrição:** Os alunos irão se dividir em duas equipes, cada equipe representando um conjunto de peças de xadrez. Os alunos irão utilizar adereços para representar as peças (por exemplo, chapéus para os reis, lenços para as rainhas (damas), etc.). Em um espaço delimitado, as equipes irão se movimentar seguindo as regras do xadrez, realizando movimentos de acordo com as características das peças que estão representando. Essa atividade promove a criatividade, o trabalho em equipe e o desenvolvimento da coordenação motora.

#### Atividade: **Xadrez musical**

**Materiais:** Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, dispositivos eletrônicos com acesso a músicas variadas.

**Habilidade EF12EF04:** Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

**Habilidade EF12EF14:** Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.

**Descrição:** Durante uma partida de xadrez, cada jogador irá associar movimentos das peças a diferentes trechos musicais. Ao realizar um movimento, o jogador deverá escolher uma música que represente o movimento realizado. Por exemplo, um movimento de cavalo pode ser associado a uma música rápida e animada, enquanto um movimento de peão pode ser associado a uma música mais suave. Essa atividade estimula a associação entre música e movimento, além de promover a apreciação musical.

#### Atividade: **Xadrez cooperativo**

**Materiais:** Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

**Habilidade EF12EF01:** Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

Habilidade EF12EF05: Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

Descrição: Nessa atividade, os alunos irão jogar xadrez de forma cooperativa, trabalhando em equipe para alcançar um objetivo comum. Em vez de competirem entre si, os alunos irão colaborar para vencer um desafio específico, como capturar todas as peças do oponente em um número limitado de jogadas. Essa atividade promove o trabalho em equipe, a cooperação, a comunicação e o pensamento estratégico.

Atividade: **Xadrez com obstáculos**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, objetos diversos para criar obstáculos no tabuleiro.

Habilidade EF12EF03: Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

Habilidade EF12EF07: Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.

Descrição: Os alunos irão jogar xadrez em um tabuleiro com obstáculos. Eles poderão posicionar objetos diversos no tabuleiro, como cones, almofadas, garrafas vazias, entre outros, criando um desafio adicional para as jogadas. Os alunos terão que pensar em estratégias para contornar os obstáculos e alcançar seus objetivos no jogo. Essa atividade estimula o pensamento estratégico, a criatividade e a coordenação motora.

Atividade: **Xadrez olímpico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF12EF05: Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

Habilidade EF12EF09: Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

Descrição: Nessa atividade, os alunos irão realizar uma competição de xadrez no estilo olímpico. Eles serão divididos em equipes e irão representar diferentes países. Cada equipe terá que escolher estrategicamente seus jogadores para cada partida, levando em consideração as habilidades de cada um. As equipes competirão entre si em um formato de torneio, e a equipe vencedora será aquela que acumular mais vitórias. Essa atividade promove o trabalho em equipe, a competição saudável e o desenvolvimento do pensamento estratégico.



Atividade: **Xadrez artístico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, materiais artísticos (lápiz de cor, tintas, pincéis, etc.).

Habilidade EF12EF01: Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

Habilidade EF12EF12: Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.

Descrição: Os alunos irão utilizar o tabuleiro de xadrez como uma tela para criar uma obra de arte. Cada aluno poderá escolher uma peça de xadrez e personalizá-la artisticamente usando materiais como lápis de cor, tintas, colagens, etc. Ao final, os tabuleiros de xadrez artísticos poderão ser expostos na escola, promovendo a apreciação das produções dos colegas. Essa atividade estimula a expressão artística, a criatividade e a valorização das diferenças individuais.

Segue algumas atividades para a aquisição das habilidades e competências previstas na BNCC para o 3º e 5º anos na disciplina de Educação Física, interrelacionando o ensino de Educação Física com exemplos dos elementos do jogo de xadrez.

Atividade: **Xadrez cooperativo de movimento**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF35EF02: Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.

Habilidade EF35EF04: Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

Descrição: Os alunos serão divididos em equipes e cada equipe receberá um tabuleiro de xadrez. Em vez de competirem entre si, as equipes irão colaborar para realizar movimentos no tabuleiro. Cada aluno poderá mover uma peça de acordo com as regras do xadrez, mas o objetivo é alcançar uma configuração específica de peças no tabuleiro, trabalhando juntos para atingir esse objetivo. Essa atividade promove a cooperação, o planejamento estratégico e a participação segura de todos os alunos.

Atividade: **Xadrez coreografado**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF35EF07: Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias,

com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.

Habilidade EF35EF11: Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana.

Descrição: Os alunos irão combinar movimentos das peças de xadrez com elementos da ginástica geral e danças populares. Cada equipe irá criar uma coreografia utilizando movimentos inspirados nas peças do xadrez e incorporando elementos de equilíbrio, saltos, giros e acrobacias. Os movimentos das peças serão executados no tabuleiro enquanto os alunos se movimentam no espaço, criando uma apresentação coreografada. Essa atividade estimula a criatividade, a coordenação motora e a expressão corporal.

Atividade: **Xadrez olímpico**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidades da BNCC:

Habilidade EF35EF06: Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).

Habilidade EF35EF09: Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

Descrição: Os alunos participarão de uma competição de xadrez no estilo olímpico. Cada equipe representará um país e competirá em partidas de xadrez. Além das partidas, os alunos também poderão representar seus países por meio de danças populares. A equipe vencedora será aquela que acumular mais vitórias nas partidas de xadrez e apresentar a melhor coreografia de dança que representa sua cultura. Essa atividade promove o espírito esportivo, a valorização das diferentes culturas e o desenvolvimento do pensamento estratégico.

Atividade: **Xadrez maluco de movimento**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF35EF02: Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.

Habilidade EF35EF06: Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).

Descrição: Nessa versão do xadrez, as regras tradicionais são modificadas de forma criativa. Por exemplo, as peças podem ter movimentos diferentes dos usuais, ou algumas regras podem ser alteradas para tornar o jogo mais dinâmico e divertido. Os alunos terão

a oportunidade de criar suas próprias regras e estratégias, estimulando a criatividade, o pensamento estratégico e a participação segura de todos os alunos.

Atividade: **Xadrez ritmado**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, dispositivos eletrônicos com acesso a músicas variadas.

Habilidade EF35EF03: Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.

Habilidade EF35EF10: Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana.

Descrição: Durante uma partida de xadrez, os alunos irão associar os movimentos das peças a diferentes ritmos musicais. Cada aluno, ao realizar um movimento no tabuleiro, deverá executar um gesto corporal de acordo com o ritmo da música escolhida. Essa atividade estimula a conexão entre a música, o movimento corporal e o pensamento estratégico.

Atividade: **Xadrez corporal**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF35EF07: Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.

Habilidade EF35EF11: Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana.

Descrição: Nessa atividade, os alunos irão utilizar o tabuleiro de xadrez como um espaço para a realização de movimentos corporais. Cada peça do xadrez será associada a um elemento da ginástica geral, como equilíbrios, saltos, giros, acrobacias, entre outros. Os alunos irão criar sequências de movimentos corporais de acordo com as posições das peças no tabuleiro, desenvolvendo coreografias coletivas com diferentes temas. Essa atividade estimula a expressão corporal, a criatividade e a coordenação motora.

Atividade: **Xadrez cultural**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF35EF09: Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

Habilidade EF35EF12: Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.

Descrição: Nessa atividade, os alunos irão explorar as conexões entre o xadrez e as danças populares, incluindo aquelas de matriz indígena e africana. Cada equipe irá escolher uma dança específica para representar por meio das jogadas no tabuleiro de xadrez. Os alunos irão estudar a história e os significados culturais da dança escolhida, e a cada movimento no jogo, irão realizar um gesto ou movimento característico dessa dança. Essa atividade promove o respeito pela diversidade cultural, a consciência social e a valorização das danças tradicionais.

#### Atividade: **Xadrez sensorial**

Materiais: Tabuleiro de xadrez adaptado para deficientes visuais, peças de xadrez adaptadas (com texturas diferentes), venda para os olhos.

Habilidades da BNCC:

Habilidade EF35EF02: Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.

Habilidade EF35EF04: Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

Descrição: Nessa atividade inclusiva, os alunos terão a oportunidade de vivenciar o xadrez de forma sensorial. Utilizando um tabuleiro adaptado para deficientes visuais, com casas em relevo e peças com texturas diferentes, os alunos poderão explorar o jogo por meio do tato. Além disso, alguns alunos poderão usar uma venda nos olhos para experimentar o jogo sem o sentido da visão, desenvolvendo habilidades táteis e cognitivas. Essa atividade promove a inclusão, a empatia e a participação segura de todos os alunos.

#### Atividade: **Xadrez em movimento**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez, cones coloridos.

Habilidade EF35EF07: Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.

Habilidade EF35EF14: Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.

Descrição: Os alunos irão combinar movimentos do xadrez com elementos da ginástica geral e lutas. Cada equipe será representada por uma peça do xadrez e,

a cada movimento no tabuleiro, os alunos irão realizar um gesto ou movimento corporal relacionado à peça escolhida. Além disso, quando uma peça capturar outra, os alunos poderão simular movimentos de luta ou acrobacias. Essa atividade estimula a coordenação motora, a criatividade e o trabalho em equipe.

Atividade: **Xadrez criativo**

Materiais: Tabuleiro de xadrez, peças de xadrez.

Habilidade EF35EF02: Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.

Habilidade EF35EF06: Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).

Descrição: Nessa atividade, os alunos serão incentivados a criar suas próprias regras e variações do jogo de xadrez. Eles poderão modificar os movimentos das peças, criar novas regras e estabelecer desafios extras. Os alunos terão a oportunidade de experimentar e testar suas ideias, promovendo a criatividade, o pensamento estratégico e a participação segura. Essa atividade permite que os alunos explorem diferentes possibilidades do jogo, desenvolvendo sua capacidade de inovação e adaptação.





**CHARLES MOURA NETTO** - nasceu em Belo Horizonte, MG, onde concluiu suas graduações (Licenciatura e Bacharelado) em Educação Física pela Universidade Federal de Minas Gerais (1997) e Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Multivix, Serra/ES (2013). Concluiu o Mestrado em Engenharia Ambiental, com ênfase em Tecnologias Ambientais, pela Faculdade de Aracruz (2012). O autor tem 26 anos de experiência na docência, sendo 20 anos no ensino superior. Possui dezenas de publicações (artigos em revistas científicas, capítulos de livros e publicações em anais de congressos nacionais e internacionais) na área de Educação. Foi conselheiro titular do Conselho Estadual de Educação do Estado do Espírito Santo - CEE-ES e secretário de Educação do Município de Santa Maria de Jetibá (2013-2016). Atuou como Avaliador Ad Hoc do Ensino Superior pelo INEP/MEC (BASIS) nas áreas de Educação Física e Pedagogia. O autor é casado com a Profa. Sandra Maria Guisso e tem dois filhos, Yago e Enzo. É Instrutor e Professor Internacional de Xadrez pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE). Foi membro efetivo da Comissão Mundial de Xadrez na Educação pela Federação Internacional de Xadrez de 2010 a 2018 e de 2021 até o presente. Além disso, foi Vice-Presidente da Confederação Brasileira de Xadrez entre 2010 e 2020. Atua como Lecturer pela CEC/FIDE em língua portuguesa e espanhola. É coordenador do Projeto Xadrez que Liberta, projeto premiado em 2012 como o melhor projeto socioeducacional do mundo pelo Comitê Olímpico Mundial (COI). O projeto de xadrez em presídios brasileiros já ensinou xadrez a mais de 25.000 presos em 17 anos de projeto.

**SANDRA MARIA GUISSO** - Professora, supervisora escolar, casada, mãe de dois filhos, Yago e Enzo. Possui graduação em Pedagogia, Ciências Biológicas (bacharel e licenciatura), mestrado em Educação, mestrado em Biologia e doutorado em Psicologia. Autora de vários artigos e capítulos de livros na área da Educação e orientação de trabalhos acadêmicos. Trabalha com Educação há 20 anos. Durante esse tempo atuou na Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Superior. Na Educação Infantil e Ensino Fundamental trabalhou como supervisora escolar, no Ensino Superior exerceu atividades como professora dos cursos de Pedagogia, Administração, Ciências Contábeis, Engenharia Ambiental e pós graduação. Foi coordenadora de Ensino, Pesquisa e Extensão, coordenadora do curso de Engenharia Ambiental e Sanitária, coordenadora do curso de Pedagogia, Diretora Acadêmica. Atualmente é avaliadora ad hoc do MEC para os cursos de Pedagogia e Ciências Biológicas. Se define como uma apaixonada pelo universo infantil e todas as suas possibilidades.

# APRENDIZADO EM JOGO:

UM GUIA COMPLETO PARA O  
ENSINO DE XADREZ NAS ESCOLAS

O jogo de xadrez como ferramenta de  
aprendizado para professores inovadores

-  [www.arenaeditora.com.br](http://www.arenaeditora.com.br)
-  [contato@arenaeditora.com.br](mailto:contato@arenaeditora.com.br)
-  [@arenaeditora](https://www.instagram.com/arenaeditora)
-  [www.facebook.com/arenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/arenaeditora.com.br)

# APRENDIZADO EM JOGO:

UM GUIA COMPLETO PARA O  
ENSINO DE XADREZ NAS ESCOLAS

O jogo de xadrez como ferramenta de  
aprendizado para professores inovadores

-  [www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)
-  [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  [www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br)