

DESCRIÇÃO DE UMA FERRAMENTA LÚDICO-MOTIVACIONAL NA APRENDIZAGEM DE REGRAS BÁSICAS DO JOGO DE XADREZ ESCOLAR.

DESCRIPTION OF A LUDIC MOTIVATIONAL TOOL FOR LEARNING THE BASIC RULES OF THE SCHOOL CHESS GAME

Lilian Mari Marcondes Cesar Tognoli ¹ 

Resumo: O jogo de xadrez está sendo cada vez mais difundido nos ambientes escolares, muitos alunos iniciam projetos de xadrez, mas encontram dificuldades no aprendizado de suas regras e nas condutas necessárias para um bom aproveitamento das aulas. O presente trabalho foi realizado numa escola particular da cidade de São Leopoldo – RS- Brasil, com alunos do Ensino Fundamental I, com idades entre seis e 12 anos. Durante as aulas, visando contribuir para assimilação de algumas regras básicas de xadrez, foi criada uma ferramenta lúdica, intitulada: Dado de Xadrez, que se caracteriza como um dado que contém seis faces, em cada face apresenta uma das figuras das peças que compõem o jogo, abaixo da figura da peça encontra-se uma frase motivadora associada que permite ao aluno o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas e que o auxiliarão no seu aprendizado de xadrez. Dados motivacionais vem sendo usados na literatura educacional para auxiliar no entendimento de algumas regras básicas de conduta e aumentar a motivação dos estudantes no desenvolvimento de suas habilidades. Esse trabalho foi realizado no período de março de 2017 a dezembro de 2019, as observações foram registradas durante as aulas semanais e por alguns relatos espontâneos dos pais desses alunos. Ao longo desses três anos da pesquisa, concluiu-se que o Dado aumentou a empatia e o respeito entre os educandos, além de contribuir para auxiliar na resolução de problemas ocasionados durante as partidas.

Palavras-chave: Xadrez escolar. Ferramenta lúdico-motivacional. Aprendizagem.

Abstract: The chess game has been spread more and more within school environments; a lot of students begin to participate in chess projects, but end up finding difficulties in the learning of rules and necessary conducts to a good performance in classes. The present work was carried out in a private school in the town of São Leopoldo- RS- Brasil, with elementary school students, level 1, with ages between six and twelve years old. During the classes aiming at contributing to the assimilation of some basic chess rules, a playful tool was created. It was named Chess Dice (Dado de Xadrez), which is a dice, with six faces, each one showing one of the figures that are part of a chess game. Under the figure of the piece, there is an associated motivational sentence that allows the students to the development of their cognitive abilities, which will help them in learning chess. Motivational data have been used in educational literature in order to help in the understanding of some conduct basic rules and in the improvement of students motivation in the development of their abilities. This work was performed in the period between March 2017 and December 2019. All observations were recorded during the weekly classes and also from some spontaneous reports given by parents. Along these three years of research, we concluded that the Dice improved the empathy and respect among the students, and besides it contributed in the solution of problems that occurred during the matches.

Keywords: School chess. Ludic motivational tool. Learning.

¹ Doutora em Ciências Biológicas, professora do Projeto de Xadrez Escolar “Lance a Lance” em São Leopoldo – RS- Brasil, Immctognoli@gmail.com

Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão. Paranaguá, PR, v.6, n.1, p. 323-01, 323-14, 2021.
DOI: 10.21575/25254782rmetg2021vol6n11522

1 INTRODUÇÃO

O jogo de xadrez tem sido cada vez mais associado a práticas pedagógicas. Sabe-se que ele confere ao indivíduo que o pratica, habilidades e competências muito desejáveis no campo cognitivo e emocional que moldarão sua personalidade e seu poder de tomada de decisões. Muitos países adotam o ensino de xadrez, como disciplina regular, por verem os benefícios que esse jogo proporciona a curto e longo prazo na vida de seus estudantes.

Dentre as muitas capacidades desenvolvidas, o xadrez possibilita o espírito reflexivo e crítico, permite ao aluno a oportunidade de uma conduta ética e a aquisição de valores morais, melhorando a segurança pessoal e a autoestima. “Em outros aspectos, seu conteúdo lúdico, proporciona prazer ao praticante e tem ação no desenvolvimento da atenção e da capacidade de concentração.” (CHRISTOFOLETTI, 2007, p. 10).

Segundo Silva (2009, p. 17) “o jogo de xadrez deve ser visto como um suporte pedagógico capaz de criar situações de (trans) formação no ensino, colaborando no desenvolvimento pessoal, social e acadêmico dos alunos.” O jogo vem aos poucos ganhando espaço nos ambientes escolares e cabe ao professor:

proporcionar situações de aprendizagem motivadoras, de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo do aluno, criando atividades que possam desafiá-lo, despertando assim seu interesse pelo que está sendo ensinado em sala de aula (KIYA, 2014, p. 14).

Ainda segundo essa autora, existe uma outra preocupação que é tornar a prática pedagógica inovadora, por meio de atividades lúdicas e divertidas. Ela ressalta a importância do papel do professor nessa interação relacional entre os alunos (KIYA, 2014, p.14).

O ensino de xadrez em ambiente escolar é desafiador, por vezes observa-se que mesmo se tratando de uma atividade lúdica, muitos alunos têm dificuldades em assimilar as regras; outros sentem-se frustrados e desmotivados ao serem derrotados. Observando esses comportamentos de conduta e

pensando em motivar alunos iniciantes no aprendizado do jogo de xadrez, foi associado à aula semanal do curso de xadrez para iniciantes de um colégio particular do município de São Leopoldo - RS, um Dado de Xadrez. Esse dado apresenta em cada um de suas seis faces uma das peças que compõem o jogo. Associada a figura da peça, segue uma frase motivacional que deve ser vivida pelo aluno durante a aula e ao longo da semana.

O presente trabalho objetivou associar de forma lúdica o jogo de um dado contendo regras e princípios básicos de convivência esportiva e social e ressaltar comportamentos importantes no esporte como a solidariedade e a honestidade essenciais para o bom desenvolvimento desta prática esportiva e para a vida do estudante.

2 DESENVOLVIMENTO

A importância de estimular jogos no ambiente educacional é uma prática que a tempos é valorizada e que traz inúmeros benefícios aos educandos, auxiliando-os na aprendizagem, disciplina e comportamentos básicos que podem ser necessários na formação de sua personalidade”. (ALMEIDA, 1978, apud Santana & Ferreira, 2020, p. 5). Segundo Santana e Ferreira (2020, p. 5):

O jogo faz parte do cotidiano do ser humano, porém é na infância que sua prática é de fundamental para o desenvolvimento humano, visto que é por meio das suas regras e composição que as crianças se percebem, e percebem ao outro, descobrem seus papéis sociais e dentro da brincadeira vão exercendo funções que mais tarde são vistas como regras sociais e culturais do ambiente em que se insere (SANTANA & FERREIRA, 2020, p. 5).

Dias (2020, p. 265) apresenta o jogo de xadrez como um nobre entretenimento do intelecto, um objeto cultural, uma ciência com inúmeras facetas por descobrir. Poder ensinar esse jogo milenar e ver seus benefícios que vão desde o aprendizado de regras básicas, passando pela formação integral do estudante, é estimulante e inspirador. O autor descreve ainda que esta

contribuição vai além, pois desperta habilidades muito desejáveis na formação integral do estudante, quando afirma que:

o xadrez é uma atividade em que se põe em prática a reflexão, a paciência, a concentração e a serenidade. Um maior conhecimento do ensino de xadrez permite que os alunos aprimorem suas habilidades e as descubram por meio da prática. Por ser um jogo, torna-se atraente, então o aluno aprende brincando, ao mesmo tempo interagindo e fortalecendo uma série de valores positivos, assim como sua autoestima (DIAS, 2020, p. 265).

Sabe-se, no entanto, que para os alunos iniciantes, o xadrez não é um jogo fácil, exige comprometimento e atenção do aprendiz, principalmente dos alunos mais novos. Poder associar momento lúdicos a esse aprendizado é algo que traz muitos benefícios no processo de ensino como um todo.

No presente trabalho realizado no Colégio São Luís, da rede particular, do município de São Leopoldo - RS - Brasil, procurou-se associar o jogo de um dado às regras do xadrez escolar. A atividade foi realizada entre os anos letivos de 2017 a 2019, por meio de um projeto intitulado: "Lance a Lance". Ao longo desses três anos, o projeto atendeu e ensinou movimento básicos de xadrez a 120 alunos, com idades variando entre seis e 12 anos.

Tabela 1 – Número de alunos por ano letivo

Ano Letivo	Número de aluno atendidos no projeto	Números de turmas
Ano letivo 2017	60	4
Ano letivo 2018	30	2
Ano letivo 2019	30	2

As aulas ministradas foram semanais com duração de 60 minutos para cada turma, nestas os alunos eram divididos por faixas etárias, sendo uma delas com alunos de seis a nove anos, e outra com alunos de 10 a 12 anos. No ano de 2017 as aulas foram realizadas em quatro turmas com 15 alunos, já em 2018 e 2019 as turmas foram reduzidas para duas, também com o mesmo número de alunos.

Na fase inicial deste projeto observou-se por meio de um questionário aos pais que 10% dos alunos participavam das aulas e tinham com objetivo se preparar para campeonatos e aprimorar técnicas de xadrez e 90% dos pais dos

alunos entrevistados responderam que o que os levou a colocar os filhos nas aulas de xadrez foi a curiosidade, o aprendizado dos movimentos básicos e os benefícios que sabiam previamente sobre o aprendizado deste esporte. Com base nessa pesquisa inicial e na observação do comportamento dos alunos durante as primeiras aulas do projeto, foi idealizado um Dado motivacional de xadrez, cujo objetivo era auxiliar na apresentação das primeiras regras do esporte.

Dados Motivacionais como esse têm sido criados ao longo dos anos, tais como o Dado da Paz do Projeto Living Peace (PALMA, 2016a), que traz este princípio de frases que podem ser vivenciadas ao longo do dia e que conduzem o “jogador” a um poder reflexivo sobre cada assunto, no caso do Dado citado, ações possíveis para vivenciar a Solidariedade e a Paz. Lino (2018) em sua pesquisa com 29 crianças utilizou o Dado da Paz e observou uma experiência única de um caminho de Educação para Paz. Outro ponto importante é observar que esses aspectos de conduta também podem e devem ser vivenciados no âmbito esportivo.

As frases contidas no Dado do Xadrez regem os princípios do projeto Sports4Peace (associado ao Living Peace) que por meio de seis regras a serem respeitadas oferecem a oportunidade de viver gestos concretos de paz no ambiente esportivo sem atrapalhar o espírito de competição ou interferir com as regras específicas do jogo (PALMA, 2016b). As frases desse dado são:

- **Play hard** – Dê o melhor de si! Participe com alegria.
- **Be fair!** Seja honesto consigo mesmo e com os demais jogadores (fair play).
- **Hold tight!** Não desista nunca, nem quando for difícil.
- **Respect the others!** Trate todos com respeito: cada jogador é importante.
- **Celebrate!** Aplaudir o sucesso do outro como se fosse o seu.
- **Make a difference!** Somente juntos podemos alcançar grandes metas (PALMA, 2016b)

No Dado do Xadrez, as frases foram adaptadas de forma que as regras desse jogo fossem evidenciadas. Sendo as seguintes:

- *Peão: “Ser o primeiro a tomar uma boa iniciativa*

- *Bispo: “Dar uma ajuda ao colega que precisa”;*
- *Cavalo: “Saltar os obstáculos – Fazer as pazes com o colega”;*
- *Torre: “Saber esperar – ter atenção”;*
- *Dama: “Se alegrar com suas vitórias e com a dos outros também”*
- *Rei: “Ser leal e justo com os outros sempre“*

A atividade de jogar o Dado do Xadrez aconteceu sistematicamente em todas as aulas. No início do ano era inicialmente jogado pela professora que explicava o objetivo desse dado e o conteúdo das frases associado a cada uma das peças do xadrez. Após essas aulas iniciais, os alunos eram convidados a jogar o dado e visualizar a face que era observada. A dinâmica era variável: em algumas aulas, um dos alunos era escolhido no início da aula, para jogar o dado e a frase por ele sorteada era tomada como a regra a ser seguida na durante o decorrer da aula. A frase era colocada no quadro para visualização de todos. Após o término da aula, porém, todos os alunos jogavam o dado e levavam como proposta para semana a frase que eles sorteavam.

Outras vezes, o dado era usado para apresentar o valor das peças de xadrez seguindo o quadro abaixo:

Quadro 1 - Valor da Peça atribuída para o dado do Xadrez

Peça	Valor simbólico
Rei	10 ou absoluto
Dama	9
Torre	5
Cavalo	3
Bispo	3
Peão	1

Neste caso dividia-se a turma em duas equipes e cada jogador tinha direito a uma jogada e no final, após todos terem jogado o dado, ganhava a equipe que fizesse mais pontos no dado (seguindo o valor atribuído no quadro

1. Realizando-se uma dinâmica de contagem de pontos, sendo oportunizado a

cada jogador uma jogada e a peça que caísse na jogada era mencionada, bem como a frase que a correspondia. O objetivo dessa dinâmica era que os alunos aprendessem o valor simbólico e não trocassem peças de menor valor pelas peças maiores, evitando sacrifícios sem nenhum ganho posicional.

Ao final dessa atividade, a aula acontecia de maneira a explicar alguns lances ou jogadas aos alunos e depois estes eram separados em duplas, ora escolhidas pelos próprios alunos, ora escolhidas pelo professor.

Algumas vezes o Dado também era utilizado para definir as duplas, pois num determinado momento do ano, os alunos queriam jogar apenas com os mesmos adversários e o objetivo era que soubessem jogar com todos os alunos da turma. O dado era então utilizado como o “juiz” da escolha e dessa forma muitos conflitos deste tipo eram resolvidos. Ao longo dos meses, estando os alunos mais familiarizados com as regras do xadrez, pequenos campeonatos puderam ser realizados na parte final da aula, 20 minutos finais e as regras do Dado do Xadrez eram lembradas. Ao final de cada semestre foi realizado também um campeonato do Colégio e a frase motivacional escolhida foi a face da Dama: “se alegrar com as suas vitórias e com a dos outros também”.

Grande parte dos registros deste trabalho foram observações visuais registradas pela autora durante as aulas, observados no quadro abaixo (quadro 2):

Quadro 2: Faces do Dado de Xadrez e suas respectivas frases e aplicabilidades

Face do Dado	Frase Motivacional	Aplicabilidades
Peão	“Ser o primeiro a tomar uma boa iniciativa “	O peão geralmente é a peça que se move primeiro nos jogos. O aluno devia estar atento ao mover essa peça e quando possível no jogo, tomar uma boa iniciativa. Durante a semana poderia tomar uma boa iniciativa tanto jogando xadrez, quanto em outra atividade que estivesse desempenhando.
Bispo	“Dar uma ajuda ao colega que precisa”	Essa frase deveria ser vivenciada no jogo, no sentido de ajudar o colega que estivesse com dúvida quanto a algum lance. Muitas vezes

		os que aprendiam uma determinada jogada, ensinavam para os que ainda não haviam aprendido.
Cavalo	<i>“Saltar os obstáculos – Fazer as pazes com o colega”</i>	O aspecto do cavalo era muito lembrado em aulas, pois como em qualquer jogo que envolve competição, sempre ocorre algumas desavenças. Nessas horas o propósito era o de ser como o “cavalo” que salta seus obstáculos e procura resolver os conflitos que surgem.
Torre	<i>“Saber esperar – ter atenção”</i>	Uma grande dificuldade encontrada entre os iniciantes era a ansiedade e o “saber” esperar. Nesse ponto o movimento da Torre era lembrado, pois para movimentar essa peça, é necessário primeiramente, mover outras peças. O que fazia com que o aluno entendesse que era necessário esperar e estar atento aos lances do adversário. Na vida cotidiana também esse aspecto era vivenciado em sala de aula.
Dama	<i>“Se alegrar com suas vitórias e com a dos outros também”</i>	Muitos alunos vêm de uma cultura em que a derrota não é aceita. Comportamentos de frustração e mesmo de raiva foram observados nas aulas iniciais a cada ano. Com esse propósito da “Dama”, a rainha por excelência, encontrava-se um modo de aprendizado com os erros cometidos e um meio de lidar com a frustração da derrota. O que contribuiu e muito na formação desses alunos.
Rei	<i>“Ser leal e justo com os outros sempre”</i>	Entre os iniciantes que ainda não faziam uso da notação algébrica, essa frase era muito significativa, pois estimulava os alunos a praticarem a honestidade. Além de auxiliar no conceito básico de que “peça tocada e peça mudada”. Atribuindo-se a lealdade e a justiça a figura do Rei, incentiva-se que os alunos também sigam essa conduta, mesmo se a peça já tocada poderia significar, no jogo, uma perda material ou mesmo da partida. Configurando que a honestidade é uma virtude a ser seguida em qualquer ação que se faça, incluindo no jogo.

Nesses três anos de ensino de xadrez associado ao Dado observou-se bons momentos de aprendizado e interação entre os alunos durante as aulas. Alguns educadores e pais de alunos relataram situações de melhora de conduta de seus educandos ou filhos, como o: aumento da concentração nas disciplinas regulares, a assimilação a regras em outros ambientes escolares e a melhora nos rendimentos e avaliações. Porém observou-se que o aprendizado de xadrez, para a maioria dos estudantes, foi mais de caráter lúdico e de conhecimento do jogo. Por essa razão o Dado de Xadrez, utilizado nessas aulas serviu como um recurso de apoio no ensino das primeiras regras básicas do xadrez. As frases motivacionais auxiliaram na assimilação de conceitos básicos de conduta esportiva e isso contribuiu para um maior desempenho e maior produtividade em aula. O quadro 3 mostra algumas das habilidades que foram observadas nos alunos durante as aulas no ano letivo de 2019. Ao longo dos meses do ano, os alunos adquiriram e melhoraram suas habilidades em relação à atenção, ao cuidado com as peças do jogo, demonstraram uma maior cooperação e espírito esportivo. Como visualizado no quadro três, as anotações registradas são: (-) quando a observação da habilidade não ocorreu; (+/-): quando a habilidade foi observada em parte da turma, mas não em todos, ou também quando foi observada em alguns momentos e em outros não e (+): quando a habilidade foi plenamente observada nas aulas.

Quadro 3: Habilidades observadas nos alunos durante as aulas de xadrez no ano de 2019

Características Observadas nos alunos	(mar/abr)	(maio/jun/jul)	(ago/set)	(out/nov/dez)
Atenção	-	+	+	+
Cuidado com as peças	-	+	+	+
Cooperação	-	+/-	+	+
Espírito Esportivo	-	+/-	+/-	+

As turmas de xadrez de 2019 apresentava 83% de alunos novos e somente 17% de alunos que já faziam xadrez há pelo menos mais de um ano. A sistemática do dado do Xadrez, como recurso auxiliar de aprendizado das regras, iniciou-se no final do mês de março e observa-se em maio os primeiros registros da aquisição de habilidades próprias do jogo, como a atenção e o

cuidado com as peças, valendo-se da regra: “peça tocada, peça mudada”. Nessa fase do aprendizado, as faces do Dado mais relacionadas com essas características foram: a figura da Torre: saber esperar e a do Rei: ser Leal e justo, incentivando os alunos a terem um comportamento de atenção e de honestidade. Em agosto, foi possível observar a habilidade de cooperação e também aspectos de espírito esportivo, as figuras mais associadas ao Dado do Xadrez foram: o Peão: tomar uma boa iniciativa; o Bispo: ajudar o colega que precisa e a Dama: Alegrar com as próprias vitórias e com a dos adversários. Numa sociedade competitiva é muito difícil trabalhar esse aspecto da derrota, perder não está em nosso vocabulário, mas é um aspecto que deve ser trabalhado e com a proposta da frase da Dama, foi possível evidenciar a importância do espírito esportivo e a superação diante de uma derrota. As derrotas não devem desestimular o aprendiz e sim motivá-lo a aprender e se aprimorar cada vez mais. A frase correspondente a figura do Cavalo foi trabalhada ao longo de todo o processo de aprendizado, pois essa peça indicava a superação e aceitação de nossos limites e dos outros, como o cavalo é a única peça que salta no jogo, a frase correspondente evidenciava que se deve saltar os obstáculos, perdoar as diferenças e perdoar ao adversário. Trabalhando-se a aceitação do erro alheio e o próprio também ao perder uma peça ou uma partida. Entre outubro e dezembro, nos 20 minutos finais de cada aula formavam-se equipes e pequenos campeonatos eram realizados, oportunizando a colaboração e o trabalho em equipe. A utilização do Dado oportunizou muitos momentos de resolução de conflitos e da descoberta que as regras do jogo, podem ser utilizadas também no dia a dia. Sendo observada uma maior união do grupo e o auxílio nas atividades de jogos por equipes e análise de partidas pelos próprios membros de cada equipe.

A análise mais sistemática das habilidades foi realizada no ano de 2019, mas nos anos de 2017 e 2018 também se observou mudanças comportamentais positivas e aquisição das mesmas habilidades descritas em 2019 (quadro 3),

porém que não estão sistematizadas aqui neste trabalho. Mas serão agora apresentadas nos relatos que se seguem.

Um fato marcante foi um aluno do ano de 2017 que num campeonato ensinou o colega como poderia vencê-lo na partida. Ao final foi questionado o motivo pelo qual teria feito isso durante a partida e não após o término, ele respondeu dizendo que queria se alegrar com a vitória desse amigo. Entre os alunos menores uma atividade muito significativa foi a valorização dos peões no jogo (atividade realizada nos anos de 2018 e repetida em 2019). Sabe-se que entre os iniciantes existe uma certa desatenção quanto a perda de peças, principalmente de peões. Utilizando-se do Dado como ferramenta e da respectiva frase motivacional, foi possível criar uma história, na qual os alunos assumiram os papéis de peões num tabuleiro de tecido e com essa vivência descobriram a importância da peça, ao saber que na oitava casa todos eles poderiam se tornar Damas. Após a atividade, cada aluno desenhou sua peça preferida no tabuleiro e muitos descreveram que gostariam de ser como os peões, estarem a frente e ajudarem na partida. Motivando dessa maneira a terem mais cuidados com a perda desnecessária dessa peça durante as partidas, sendo possível também trabalhar o protagonismo e a tomada de iniciativa durante o jogo.

Em 2018 uma aluna de seis anos criou uma história, na qual ela era a protagonista: era uma princesa que descobriu o xadrez e foi para um reino mágico e no final se tornou uma grande jogadora de xadrez. Evidenciando o quão positivo pode ser o xadrez na vida de um aluno e os benefícios que esta prática pode marcar positivamente a vida de uma criança nos primeiros anos de sua vida, de seu processo cognitivo.

Outro aspecto importante do uso dessa ferramenta lúdica foi na resolução de conflitos que surgiam ao longo das partidas semanais entre os alunos, pois, por não saberem ainda a notação de seus lances, por vezes apresentavam-se situações conflitantes sobre a localização de uma determinada peça no tabuleiro. Cada jogador relatava seu ponto de vista e sua ação, por vezes observava-se a

existência de lances impossíveis ou mesmo a negação de uma determinada jogada. Geralmente esses impasses era resolvidos utilizando-se das frases do Dado, criava-se a possibilidade de estimular a honestidade, a resolução de conflitos e a aceitação da derrota, como sendo parte do jogo, além de aumentar o incentivo, o respeito e a cooperação entre os alunos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar o aprendizado de xadrez no ambiente escolar exige algumas estratégias para que os alunos continuem motivados com o andamento do curso. O dado do Xadrez foi uma dessas ferramentas criadas para auxiliar e tornar esse aprendizado mais lúdico e produtivo. As regras são importantes na sociedade e nos jogos também; se não forem seguidas acabam por desclassificar o jogador. Mesmo sendo tão importantes para o bom andamento do jogo, por vezes os alunos acabam sentindo cansaço e até um certo desânimo com as dificuldades que se apresentam e é necessário que se tenha mecanismos motivacionais que os façam ir além das dificuldades e incentivem a ajuda mútua, a atenção e a resolução de problemas que aparecem ao longo desse aprendizado. Saber aprender com os próprios erros não é fácil, mas se faz imprescindível e traz um grande aprendizado para a formação do caráter dos alunos e contribuirá certamente para as tomadas de decisões futuras.

Segundo Lino (2018) em seu trabalho com um 4º ano do Ensino Fundamental observou que o Dado da Paz, criado pelo pedagogo Carlos Palma, é um instrumento pedagógico que motiva a vivência de relacionamentos baseados na Fraternidade. Em seu trabalho ela relata o estudo de algumas virtudes que foram escolhidas e trabalhadas com seus alunos, entre elas a da Amizade e a Justiça. Juntas essas virtudes são capazes de gerar a Paz. Da mesma forma que o Dado da Paz, o Dado do Xadrez tem esse objetivo, gerar um ambiente capaz de motivar não somente o aprendizado desse jogo de

tabuleiro, mas estabelecer virtudes como a Honestidade, o Respeito e a Amizade, que também são importantes para gerar a Paz no âmbito esportivo.

Ao envolver a parte cognitiva e o emocional o jogo assume uma outra dimensão na vida dos alunos iniciantes, as regras tornam-se mais claras, evidencia-se o espírito colaborativo e o aprendizado flui de maneira singular. Com essa ferramenta pedagógica, não se pretende tirar o brilho desse esporte milenar, mas torná-lo mais acessível aos educandos, servindo para promover e divulgar o xadrez no ambiente escolar.

4. AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a meus pais Idione e José por aprenderem a jogar e nos ensinarem o valor desse esporte; ao incentivo de meus irmãos enxadristas, Hamilton e Hilton, por toda colaboração; aos meus alunos, em especial aos meus filhos Mateus, Julia e Beatriz, pelo auxílio em todas as aulas; aos pais dos alunos que confiaram em meu trabalho; à parceria do Colégio São Luís, pela oportunidade ofertada nesses três anos, ao enxadrista Leandro e sua família pelo auxílio prestado e pela simultânea concedida aos alunos e a todos os colegas do projeto Living Peace.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Dinâmica Lúdica: Jogos Pedagógicos**. 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1978.

CHRISTOFOLETTI, D.F.A. **O xadrez nos contextos do lazer, da escola e profissional: aspectos psicológicos e didáticos**. Dissertação de Mestrado. 162p, Rio Claro, 2007. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/96045/christofoletti_dfa_me_rcla.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em 21/01/21.

DIAS, R. Sistema de jogo para familiarização com o xadrez, em escolares do primeiro ciclo do ensino básico. **Podium. Revista de Ciencia y Tecnologia em la Cultura Fisica**. Vol. 15, n.2, Cuba 2020. Disponível em:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996-24522020000200263&script=sci_abstract&tlng=pt . Acesso: 04/06/2021

KIYA, M.C.S. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor. **PDE Produções Didático-Pedagógicas**. vol. 2, 45p, 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf . Acesso em 21/01/21.

LINO, G.M.L. **Educação para a paz por meio de virtudes com crianças em situação de risco**. Dissertação de Mestrado. 2018, 143p. Disponível em: <https://ppge.educacao.ufrr.br/disserta%C3%A7%C3%B5es2018/dGLAUCYA%20MARIA%20LOPES%20LINO.pdf> . Acesso em 21/01/21.

PALMA, C. **Living Peace**. 2016a. Disponível em: <http://www.livingpeaceinternational.org/br/o-projeto.html> . Acesso em 21/01/21.

PALMA, C. **Living Peace**. 2016b. Disponível em: <http://www.livingpeaceinternational.org/attachments/article/315/Esporte%20pela%20Paz.pdf>. Acesso em 21/01/21.

SANTANA, A.F.; FERREIRA, J.H.F. O jogo de xadrez na escola básica: um recurso mediador no desenvolvimento de capacidades cognitivas. **VII Congresso de Educação**. p. 1 – 15. 2020. Disponível: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/69054>. Acesso: 04/06/2021

SILVA, R.R.V. **Práticas Pedagógicas do Ensino-aprendizado do Jogo de xadrez em escolas**. Dissertação de Mestrado. 143p, Brasília, 2009. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/4860/1/2009_RosangelaRamosVSilva.pdf . Acesso em 22/01/21.

Edição especial – Xadrez, Ciência & Tecnologia

Enviado em: 23 jan. 2021

Aceito em: 17 jun. 2021

Editores responsáveis: Valério Brusamolín/ Mateus das Neves Gomes