


**PROJETO DE ENSINO: “UM XEQUE MATE NA PANDEMIA”****TEACHING PROJECT: “A CHECKMATE IN PANDEMIA”**Claudionor Nunes Cavalheiro<sup>1</sup> Andreia Nunes de Castro<sup>2</sup> 

**Resumo:** O presente artigo relata a experiência realizada no Instituto Federal de Mato Grosso – *Campus Primavera do Leste* com o projeto de ensino denominado “Um xeque mate na Pandemia”. O projeto foi realizado entre os meses de junho e agosto do ano de 2020, época do pico do isolamento social na cidade de Primavera do Leste – MT. A pandemia do Coronavírus impactou a sociedade de uma forma que poucos esperavam. O isolamento social, imposto como forma de mitigar a propagação do vírus, trouxe efeitos colaterais que afetaram consideravelmente a saúde mental da população mundial. Nas escolas do todo o Brasil, foi implantado o sistema de ensino remoto, com aulas e atividades *online*, afastando os estudantes e servidores da educação do ensino presencial, isolando-os em suas residências. Com o objetivo de mitigar os efeitos do isolamento social e incentivar a prática do xadrez, o projeto foi implantado e desenvolvido. Nesta perspectiva, foram utilizados dois aplicativos: o Lichess para os jogos de xadrez *online* e o WhatsApp para socialização entre os participantes e momentos de análise e discussão do xadrez. Os torneios online e o espaço de discussão gerados no grupo, fortaleceram os laços de amizade e companheirismo entre os participantes. Ao término do projeto, este demonstrou ser viável e alcançou os resultados esperados, unindo os participantes em torno do jogo de xadrez, ao mesmo tempo em que os participantes tiveram um espaço para compartilhar momentos de descontração e decompressão dos problemas gerados pelo isolamento social.

**Palavras-chave:** Xadrez. Pandemia. Isolamento social.

**Abstract:** This article reports the experience carried out at the Federal Institute of Mato Grosso - *Campus Primavera do Leste* with the teaching project called “A checkmate in Pandemia”. The project was carried out between the months of June and August of the year 2020, the peak of social isolation in the city of Primavera do Leste - MT. The Coronavirus pandemic has impacted society in ways that few expected. Social isolation, imposed as a way to mitigate the spread of the virus, brought side effects that considerably affected the mental health of the world population. In schools throughout Brazil, the remote education system was implemented, with online classes and activities, taking students and civil servants away from on-site education, isolating them in their homes. In order to mitigate the effects of social isolation and encourage the practice of chess, the project was implemented and developed. In this perspective, two applications were used: Lichess for online chess games and WhatsApp for socialization among participants and moments of chess analysis and discussion. The online tournaments and discussion space generated in the group, strengthened the bonds of friendship and companionship between the participants. At the end of the project, it proved to be feasible and achieved the expected results, uniting the participants around the game of chess, while the participants had a space to share moments of relaxation and decompression of the problems generated by social isolation.

**Keywords:** Chess. Pandemic. Social isolation.

<sup>1</sup> Mestre, Instituto Federal de Mato Grosso, claudionor.cavalheiro@pdl.ifmt.edu.br.

<sup>2</sup> Mestre, Instituto Federal de Mato Grosso, andreia.castro@pdl.ifmt.edu.br.

# 1 INTRODUÇÃO

A pandemia de COVID-19 mudou radicalmente o modo de vida que a população mundial estava acostumada a viver, passando a conviver com um vírus de tratamento e cura desconhecidos pela ciência. Diante desse cenário, com a ausência de vacinas e antivirais, uma medida precisou ser implantada, e ela, para muitos, mostrou-se radical: o isolamento social.

O Brasil teve o primeiro caso confirmado de COVID-19 em 26 de fevereiro de 2020, data em que toda a rotina dos brasileiros precisou passar por mudanças radicais. Para Braga (2020), a maior delas talvez tenha sido o estado de quarentena total ou parcial decretado pelas autoridades civis em muitas cidades e estados, justamente pela mudança de hábitos que esta exigiu, como a reclusão de muitas pessoas em seus próprios lares e o isolamento social. Tal medida surgiu por recomendação da própria Organização Mundial da Saúde (OMS) para a prevenção da proliferação em massa do vírus COVID-19 e teve sua eficácia atestada na própria experiência. Entretanto, gerou reações adversas ao processo de isolamento social, como ansiedade e estresse na população bem como prejuízos ao setor econômico, sendo inclusive debatido e combatido entre os diferentes setores políticos do Brasil.

No estado de Mato Grosso, o primeiro caso de COVID-19 ocorreu em 20 de março de 2020, com um morador de Cuiabá, capital do estado. A primeira morte registrou-se em 03 de abril do mesmo ano, no interior do estado, na cidade de Lucas do Rio Verde, distante da capital 332 quilômetros. Em Primavera do Leste, onde foi desenvolvido o projeto de ensino, o primeiro caso de contágio com o COVID-19 aconteceu em 07 de abril de 2020, acendendo então o sinal amarelo na população local, que ainda imaginava que o vírus era algo distante de sua realidade.

O Instituto Federal de Mato Grosso, em 17 de março de 2020, através do Comitê de Medidas Preventivas e Orientações sobre o COVID-19 suspendeu as atividades presenciais e o calendário acadêmico em todos os 19 *campi*, iniciando-se assim o período de isolamento social entre os servidores e a

comunidade estudantil do IFMT, perdurando até o momento com atividades remotas online.

Nesta perspectiva de isolamento social e atividades online, trabalhou-se o projeto de ensino intitulado “Um xeque mate na Pandemia”, atendendo especificamente os anseios do edital do IFMT, com ações que visassem fomentar a integração entre as unidades escolares e os estudantes, através de ações de arte, cultura e esporte mediadas por soluções tecnológicas e desenvolvidas remotamente, dentre outras. Tendo como objetivos incentivar a prática do xadrez e mitigar os efeitos do isolamento social causados pela Pandemia do COVID 19, o projeto foi desenvolvido através do aplicativo Lichess, com a execução dos jogos de xadrez, e em grupo de bate papo do WhatsApp para integração social dos participantes.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 A Pandemia de COVID 19**

Já no final do ano de 2019, a OMS foi notificada de casos de pneumonia de causa desconhecida concentradas na província de Hubei, na China, que logo se espalharam em mais de 200 países, áreas ou territórios (WHO, 2020a). Como medida sanitária, orientou que os países seguissem padrões de controle do vírus, tais como: vigilância, detecção, isolamento de pessoas infectadas e quarentena de pessoas expostas ao vírus.

Outras medidas também foram recomendadas, como as medidas profiláticas: lavagem das mãos, manter o isolamento social, evitar tocar os olhos, nariz e boca, manter a higiene respiratória, uso de máscara e os momentos em que se deve procurar os serviços de saúde (WHO, 2020b).

No dia 11 de março de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS) elevou o estado de contaminação de COVID 19 para pandemia. Essa mudança de classificação se deu pela rapidez da disseminação geográfica do vírus e pelos níveis alarmantes de contaminação, bem como a falta de ação de alguns

governantes frente a essa doença. Conforme supracitado, o IFMT após este ato da OMS, expediu uma Portaria Interna suspendendo o calendário escolar, iniciando-se assim as aulas remotas. Toda a comunidade escolar iniciava o distanciamento social, visando diminuir a transmissão do vírus.

O distanciamento social visa diminuir a velocidade de transmissão do vírus. Consiste em manter espaço, de pelo menos dois metros, entre pessoas fora de sua casa, a suspensão do comércio e de reuniões. É planejado para reduzir a interação entre as pessoas de uma comunidade mais ampla. O distanciamento social deve ser usado quando se acredita que já tenha ocorrido a transmissão comunitária, principalmente nos locais onde a ligação entre os casos já não pode ser rastreada e o isolamento das pessoas expostas é insuficiente para conter a transmissão. Permite a ampliação da capacidade de resposta da rede de saúde (FICANHA *et al*, 2020, p. 05)

Estudos apontam, entretanto, que o distanciamento social tem gerado consequências psicológicas e psiquiátricas. Para Lima (2020) a pandemia atravessou todo o tecido social, não poupando nenhuma área da vida coletiva ou individual, repercutindo assim na saúde mental. Atesta ainda que, *“em situações de pandemia, o número de pessoas psicologicamente afetadas costuma ser maior que o de pessoas acometidas pela infecção”*.

Revisão de estudos sobre situações de quarentena apontam alta prevalência de efeitos psicológicos negativos, especialmente humor rebaixado e irritabilidade, ao lado de raiva, medo e insônia, muitas vezes de longa duração (BROOKS *et al.*, 2020).

O Instituto YoungMinds, através de pesquisa com 4.693 participantes maiores de idade e de diferentes classes sociais, verificou que todas as faixas etárias estão sendo afetadas devido às diversas mudanças que estão tendo que enfrentar durante a pandemia. Entretanto, nos jovens, os efeitos relacionados a saúde mental apresentam-se maiores quando comparados com outros grupos de idade (46% dos idosos estão extremamente aflitos, sendo que os números sobem para 55% quando se consideram as pessoas mais novas). Embora eles entendam a necessidade das medidas de isolamento social, diz a pesquisa, isso não diminuiu o impacto na saúde.

Braga (2020) cita estudo realizado pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), entre os dias 20 e 25 de março de 2020, onde foram

**Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão.** Paranaguá, PR, v.6, n.1, p. 308-01, 308-12, 2021.

DOI: 10.21575/ 10.21575/25254782rmetg2021vol6n11479.

entrevistados, por meio de questionários online, 1.460 pessoas que corroboram com esses dados relacionados à piora da saúde mental da população durante a pandemia. Os resultados constataram um aumento de 50% dos casos de depressão e 80% nos casos de ansiedade.

Segundo a OMS, as condições de saúde mental são responsáveis por 16% das doenças e lesões em pessoas com idade entre 10 e 19 anos, sendo a depressão e o suicídio as principais causas de morte. Esses danos psicológicos devem ser monitorados e controlados pela família, sobretudo em adolescentes que tiveram de se afastar compulsoriamente de sua rede de contatos.

As instituições de ensino e as famílias devem estar atentas a esses dados, monitorando seus alunos/filhos para mitigar os efeitos causados pelo distanciamento social. Os comportamentos de crianças e adolescentes podem ser bastante afetados por esse isolamento forçado, prejudicando o convívio de toda a família, tornando a rotina uma realidade desafiadora. Sem o contato social, resta ao adolescente, o convívio virtual, que feito de forma involuntária, pode levar a casos de solidão, depressão, ansiedade e estresse.

Neste contexto de mitigar os efeitos causados pelo isolamento social, a prática do jogo de xadrez online serviu para socializar os participantes do projeto, criando vínculos de amizade e ludicidade entre os mesmos.

## **2.2 O jogo de xadrez: vamos jogar?**

Neste momento de pandemia com o isolamento social, muitos de nossos alunos estão “confinados” em suas casas numa rotina estressante, com um grupo reduzido de familiares ou afins. É sabido que o isolamento social afetou em demasia grande parcela da população com distúrbios de ordem mental. Como uma atividade online poderia ajudar a mitigar os efeitos do isolamento social? Nessa perspectiva, optamos por atividades lúdicas com o jogo de xadrez.

Ludicidade é um termo utilizado na educação e que tem origem na palavra latina “*ludus*”, que significa jogo. O conceito de ludicidade compreende os jogos e brincadeiras, mas não se restringe a elas. O processo lúdico de aprendizagem deve ser prazeroso e deve respeitar a individualidade de cada um, de maneira

que possam expressar seus sentimentos e emoções, e desenvolver suas habilidades de socialização. As atividades lúdicas são pensadas para desenvolver os indivíduos enquanto seres sociais.

O processo de desenvolvimento do projeto levou em consideração esses conceitos, levando os participantes que possuíam maiores conhecimentos do jogo de xadrez a socializa-los com seus parceiros. Houve uma interação entre esses diferentes atores: os que possuíam conhecimentos mais aprofundado sobre o jogo, interagiram com os que estavam iniciando na “arte de jogar xadrez”, de forma voluntária e prazerosa, sem a intenção de praticar o xadrez com o intuito de competição entre dois jogadores: é o jogar pelo prazer de jogar.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (SILVA, 2011, p. 20).

Luckesi (2007) *apud* Fernandes (2013) ressalta que “[...] a atividade lúdica é um “fazer” humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a uma atitude verdadeira do sujeito envolvido na ação”.

Insta salientar que durante o desenvolvimento das ações do projeto, respeitou-se os níveis de compreensão dos envolvidos, valorizando assim sua realidade para que se efetivasse o processo de ensino aprendizagem. Os torneios tiveram diferentes objetivos: alguns como forma de competição entre todos os participantes, e outros, conforme sugestão dos próprios participantes, realizados apenas por iniciantes do xadrez, muitas vezes “acompanhados” por alunos que estavam no projeto, mas não jogaram, por entenderem que estavam num nível de conhecimento do jogo acima dos iniciantes. Esses momentos eram compartilhados durante o chat do Lichess com comentários e sugestões de possíveis jogadas após o encerramento de cada partida.

Esse *feedback* é de fundamental importância para o sucesso do processo ensino-aprendizagem. Orientar o aluno sobre suas práticas, faz com que ele

análise e tome decisões futuras entendendo os procedimentos necessários para obter maior sucesso.

Para Shute (2007), o feedback deve assumir um papel formativo no contexto educacional. A autora define como *“informação comunicada ao aprendiz com o objetivo de modificar seu pensamento ou comportamento para promover a aprendizagem”*. Ainda, segundo esta autora, *“o principal objetivo do feedback formativo é aumentar o conhecimento, as habilidades e a compreensão do aluno em relação a um conteúdo”*.

Kasprzak (2005) afirma que o feedback é um recurso fundamental na modalidade educacional *online*, pois ele torna o professor mais presente e contribui para a motivação do aluno, amparando-o em seus questionamentos, superando o isolamento e direcionando o seu caminhar. O autor descreve o ambiente *online* como um espaço frio, impessoal e distante para aqueles que não estão habituados a tais contextos ou que até mesmo para os que encontram dificuldades com o uso da tecnologia para a aprendizagem.

### **2.3 “Um xeque mate na Pandemia”**

As atividades do projeto foram realizadas através dos aplicativos *online* Lichess (torneios online e atividades oriundas do aplicativo, tais como: básico do xadrez, quebra-cabeças, coordenadas, análise de partidas e explorador de aberturas) e pelo WhatsApp (criação de um grupo específico para trocas de informações e mensagens específicas sobre o xadrez). Essa condição foi imposta pelo Edital financiado pelo Instituto Federal de Mato Grosso – IFMT, *Campus Primavera do Leste*.

O referido *campus* possui, em média, 950 (novecentos e cinquenta) alunos, distribuídos entre ensino médio técnico integrado, ensino superior e técnico subsequente, com atividades nos períodos matutino, vespertino e noturno. Como supracitado, o IFMT está em atendimento remoto, com aulas *online*. Para que não interferisse nos procedimentos pedagógicos e logística das aulas, as atividades foram desenvolvidas todas no período noturno e finais de semana, momentos estes em que os participantes do projeto possuíam mais

tempo livre para que pudessem realizar as atividades e interagissem no grupo de WhatsApp.

A 1ª ação do grupo organizador, logo após a aprovação do projeto, foi de reunir e traçar ações para alcançar as metas almejas. Para isso, foram adquiridos tabuleiros de xadrez para que os participantes pudessem jogar em suas casas (pois vários alunos não possuíam tabuleiros físicos) e praticar as atividades propostas, bem como adquiriu-se um tabuleiro magnético para as aulas *online*. O empréstimo dos tabuleiros de xadrez também teve como intuito fomentar a prática do xadrez nas residências dos alunos com seus parentes, levando-se em consideração que por um longo período, estes ficaram em isolamento social e a interação do jogo facilitaria o convívio e a ludicidade, criando um ambiente mais descontraído e harmônico.

De imediato foi criado o grupo de WhatsApp e divulgado em todos os grupos de alunos e servidores da Instituição IFMT *Campus Primavera do Leste*, deixando em aberto para quem quisesse participar do projeto. A aceitação por parte da comunidade estudantil e servidores foi boa, chegando ao pico de 87 (oitenta e sete) membros nos primeiros dias.

Conforme fomos divulgando os objetivos do projeto, alguns desistiram de participar, alegando que: não sabiam jogar xadrez; não dominavam as táticas de desenvolvimento do xadrez; tinham vergonha em estar jogando com pessoas que os mesmos não conheciam pessoalmente; não possuíam computadores em suas residências e jogar pelo celular parecia muito complexo. Alguns conseguimos demover da ideia de sair do grupo e criamos uma força tarefa para ensinar os alunos que não sabiam jogar xadrez, fazendo o atendimento individual, contando também com a ajuda de outros colegas que já dominavam o básico do xadrez

Essa demanda de alunos que não sabiam jogar e foram ensinados pelos outros alunos/servidores do grupo, partiu de conversas entre os participantes ao criarmos o grupo de WhatsApp. Vários manifestaram interesse em compartilhar informações e serem tutores desses alunos iniciantes, favorecendo assim o processo ensino-aprendizagem e estreitando laços de amizade e companheirismo.

Entende-se que estes valores agem diretamente no processo educativo, pois para J.B.Leonard *apud* Brotto (1997, p.33) “A maneira como se joga pode tornar o jogo mais importante do que imaginamos, pois significa nada menos que a maneira como estamos no mundo”.

Faz parte do jogo também o outro jogador, e o contato com ele é, portanto, indispensável. Segundo Coletivo de Autores (1992, p.71) na escola, é preciso resgatar os valores que privilegiam o coletivo sobre o individual, defendem o compromisso da solidariedade e respeito humano, a compreensão de que jogo se faz “a dois”, e de que é diferente jogar “com” o companheiro e jogar “contra” o adversário.

No aplicativo Lichess também foram repassados vários problemas de quebra-cabeças de xadrez para resolução e posterior discussão sobre lances possíveis. Iniciou-se com mates em um lance, evolui para mate em dois lances e tivemos problemas para mate em três lances. Sempre após as resoluções, era proposto uma discussão para possíveis outras jogadas, favorecendo principalmente aos iniciantes, a observação e análise dos diagramas de xadrez.

Todas as noites, em horários já pré combinados (20 horas), colocava-se pensamentos ditos por ícones enxadristas, que tinham como intenção despertar e/ou aguçar a vontade de superar desafios, de analisar o jogo de xadrez em seu início, meio e fim, de entender a importância das peças e suas jogadas analisadas, bem como ter conhecimento dos grandes enxadristas. Foram citados: Nimzowitsch, Tartakower, Short, Asimov, Philidor, Keres, Tarrasch, Mason, Réti, Alekhine, Najdorf, Kasparov, Capablanca, Fischer, Karpov, entre outros.

No Lichess, criou-se uma equipe na aba “comunidade” para que fossem desenvolvidos os torneios *online* e as atividades do aplicativo. Os participantes foram incentivados a realizarem as atividades básicas do xadrez e os quebra cabeças, bem como jogarem partidas com adversários na aba “salão”. Houve relatos de alunos que jogaram com adversários de vários países, tais como Japão, EUA, Venezuela, Chile, Argentina, México, entre outros.

Durante os dois meses de execução do projeto, estavam previstos a realização de 03 (três) torneios *online* a princípio, número este que subiu para

12 (doze) torneios, atendendo a demanda dos participantes. Esse número majorou-se a pedido dos alunos iniciantes (que sentiram que teriam mais dificuldades em jogar com os mais experientes), corroborado pelos mais experientes que entenderam e colocaram-se a disposição dos novatos para estarem auxiliando nos torneios *online*.

Desta feita, tivemos um torneio inicial do projeto, onde todos os alunos participaram, 03 (três) torneios com todos os participantes, sendo premiado o vencedor do torneio, e mais 08 (oito) torneios amistosos entre os iniciantes, sendo que em 02 (dois) deles foi oferecido premiação como forma de incentivo. Todas as premiações oferecidas foram: um tabuleiro oficial de xadrez e um chaveiro alusivo ao projeto. Todos os participantes receberam chaveiros ao final do projeto.

Durante os torneios com todos os participantes, em duas ocasiões, os vencedores resolveram abdicar de suas premiações e repassarem o prêmio a outros participantes, como forma de incentivar a participação e premiar o esforço destes que estavam iniciando com a prática do xadrez. Esses fatos repercutiram positivamente no grupo de WhatsApp, tendo inclusive gerados comentários que extrapolaram as questões específicas do xadrez, migrando para o conceito de sociedade mais igualitária e justa.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante do exposto, observou-se que o referido projeto atendeu aos anseios da comunidade escolar participante, bem como os objetivos almejados.

Na sala do Lichess, temos atualmente 27 (vinte e sete) membros ativos, do gênero masculino e feminino, que estão realizando as atividades e seguem jogando *online*. No grupo do WhatsApp estamos com 31 (trinta e um) membros que, aos finais de semana, trocam informações e resolvem desafios de xadrez. Estes desafios estão sendo propostos pelos próprios alunos, e não mais pelos organizadores do projeto. Destaca-se que os participantes têm autonomia no

grupo de WhatsApp para compartilharem informações pertinentes ao conteúdo xadrez, e assim o fazem.

A semente foi lançada e está gerando frutos. Ao retornarmos do isolamento social, com as aulas presenciais, o grupo planeja encontros para jogar xadrez nos momentos de ócio, inclusive para ajudar e ensinar aos que estão aprendendo ou ainda não sabem jogar. Que algo de positivo possa sair desse período em que estivemos longe uns dos outros.

## REFERÊNCIAS

BRAGA, A.R. P. Tédio e sentido na pandemia: uma análise a partir do pensamento de Viktor Frankl. **Complexitas** - Rev. Fil. Tem. Belém, v. 5, n. 1, p. 67-79, jan./dez. 2020.

BROOKS, S. K., *et al.* The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence. **The Lancet**, v. 395, n. 10227, p. 912-920, Março 2020.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: Se o importante é competir, o Fundamental é cooperar.** São Paulo. O autor, 1995.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**, São Paulo: Cortez, 1992.

CONSELHOS SOBRE CORONAVÍRUS E APOIO À SAÚDE MENTAL. Youngminds.org. 2020. Disponível em: <https://youngminds.org.uk/>. Acesso em: 06 dez. 2020.

FERNANDES, V. de J.L. A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE**. Ed. 80 Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 3 (1): 66-80, 2016. Novembro/2013. Disponível em: <http://www.eduvalesl.edu.br/site/revista/?url=busca>. Acesso em: 08 dez. 2020.

FICANHA, E. E. *et al.* **Aspectos biopsicossociais relacionados ao isolamento social durante a pandemia de Covid-19: uma revisão integrativa.** Research, Society and Development, v. 9, n. 8, e709986410, 2020.

KASPRZAK, J. **Providing Students Feedback in Distance Education Courses: An Online Learning Magazine for UMUC Faculty**, 2005. Disponível em: <http://deoracle.org/on-linepedagogy/assessment-feedback-rubrics/providing-student-feedback-in-distance-educationcourses>. Acesso em: 07 dez. 2020.

**Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão.** Paranaguá, PR, v.6, n.1, p. 308-01, 308-12, 2021.  
DOI: 10.21575/ 10.21575/25254782rmetg2021vol6n11479.

LIMA, R. C. Distanciamento e isolamento sociais pela Covid-19 no Brasil: impactos na saúde mental. *Physis: Revista de Saúde Coletiva*. vol. 30 n. 2 Rio de Janeiro. 2020. Epub July 24, 2020. Acesso em: 05 dez. 2020.

SHUTE, V. Focus on formative feedback. **ETS Research e Development**. Princeton, NJ, March 2007. Disponível em: [www.ets.org/Media/Research/pdf/RR-07-11.pdf](http://www.ets.org/Media/Research/pdf/RR-07-11.pdf). Acesso em: 08 dez. 2020.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil**. Universidade Estadual de Londrina. Londrina: PR, 2011.

WHO. (2020a). **Pneumonia of unknown cause –China**. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/csr/don/05-january-2020-pneumonia-of-unknown-cause-china/en/>. Acesso em: 06 dez. 2020.

WHO. (2020b). **Coronavirus disease 2019 (COVID-19): Situation Report –79**. 2019. Disponível em: [https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200408-sitrep-79-covid-19.pdf?sfvrsn=4796b143\\_6](https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200408-sitrep-79-covid-19.pdf?sfvrsn=4796b143_6). Acesso em: 06 dez. 2020.

-----  
**Edição especial** – Xadrex, Ciência & Tecnologia

**Enviado em:** 29 mar. 2021

**Aceito em:** 09 mai. 2021

**Editores responsáveis:** Valério Brusamolin/ Mateus das Neves Gomes