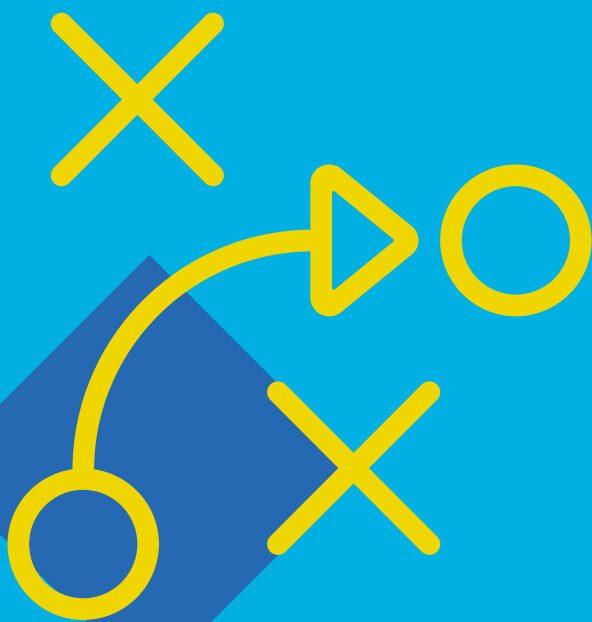


The image features a stylized chessboard with a yellow and blue checkered pattern. Three chess pieces are visible: a light blue king, a dark blue knight, and a yellow pawn. The background is a dark blue gradient.

# XADREZ NA ESCOLA

O jogo como  
ferramenta  
pedagógica



**Capítulo 1.**  
Visão geral, 3

**Capítulo 2.**  
Aprendizagem  
para a escola  
e para a vida, 11

**Capítulo 3.**  
Relação com  
a BNCC, 16

**Capítulo 4.**  
Até a  
matemática  
fica mais fácil, 24

**Capítulo 5.**  
Experiências  
de sucesso em  
escolas, 32

**Capítulo 6.**  
Xadrez digital  
para o avanço  
escolar, 38

**Realizadores**  
Instituto Significare  
e Porvir, 42

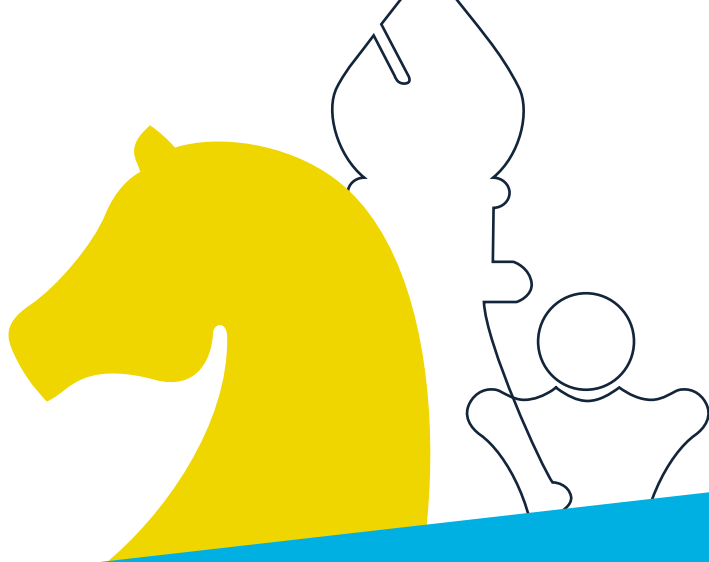


capítulo 1.

# Visão geral



ÍNDICE



## Visão geral

Todo mundo já ouviu falar de xadrez. Trata-se de um jogo que não conhece limite de idade e supera barreiras de gênero, religião ou deficiência que desenvolve competências importantes como solução de problemas, pensamento lógico e criativo, reconhecimento de padrões e muito mais.

Embora seja complexo, pode ser praticado desde a infância. Na Rússia, em 2016, o menino Misha Osipov, aos 3 anos, fez sucesso em programas de TV jogando contra profissionais adultos. Mas não é preciso ser gênio ou prodígio para se tornar um bom enxadrista.

Nas próximas páginas deste e-book, você vai conhecer as regras básicas e como ele chega no currículo e na escola, seja por meio do tradicional jogo de tabuleiro físico ou, mais recentemente, como um recurso digital.



# Visão geral



## O que é o xadrez

Um jogo de tabuleiro milenar está hoje no centro da cultura pop. No xadrez não há sorte; é preciso derrotar o adversário com estratégia, conhecimento e raciocínio.

---



## Objetivo

Dar o xeque-mate, o que significa encurralar o rei do adversário.

---



## Materiais

Tabuleiro de 64 casas de cores alternadas  
16 peças de cada cor; metade são peões.

---



## Início

O jogador com as peças mais claras – chamadas de brancas, ainda que de outra cor – começa a partida.

Jogadores alternam seus movimentos;  
não é possível passar a vez.




## Regras:




Há diferentes formas de movimentar cada peça no tabuleiro.


Com exceção do cavalo, independente de quantas casas andem, as peças têm seu raio de ação limitado pelas outras peças, amigas ou inimigas. Se é uma peça amiga, tem que parar antes. Se é adversária, captura a peça e toma o seu lugar no tabuleiro.



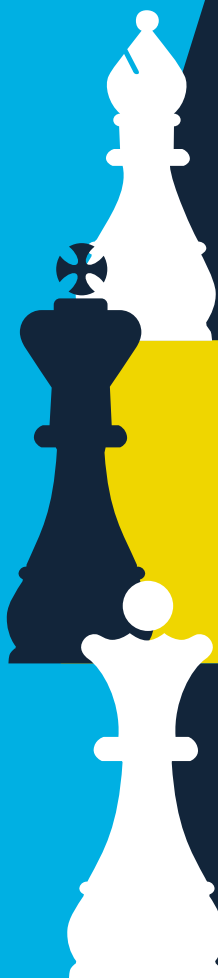
**Peão:** Move-se somente para a frente, em linha reta e uma casa por vez. Contudo, faz a captura na diagonal próxima, à frente. Ele é “promovido” quando um alcança a última fileira do tabuleiro, podendo tornar-se uma Torre, Bispo, Cavalo ou Dama, de acordo com o que o jogador desejar.



**Cavalo:** Anda em “forma de L”, ou seja, duas casas na horizontal e depois uma casa na vertical, ou vice-versa. O cavalo salta peças que estejam no caminho. A captura ocorre quando uma peça adversária se encontra na casa final do movimento.



**Torre:** Movimenta-se na horizontal ou vertical (pelas linhas e colunas) quantas casas desejar. Porém, só pode ir em um sentido a cada jogada.



**Bispo:** Move-se quantas casas desejar nas diagonais, ou seja, na direção das casas da mesma cor. Só pode ir em um sentido a cada jogada.

**Rei:** Pode se mover em todas as direções, mas só uma casa de cada vez. Um Rei nunca poderá dar xeque a outro Rei

**Dama:** Anda em todas as direções, quantas casas quiser. É a peça mais poderosa, porque faz os movimentos de todas as outras peças (exceto o cavalo)





# Da época medieval ao digital e à cultura pop

Com certeza absoluta, ninguém pode cravar qual é a origem do xadrez. Há quem diga que se iniciou na China três séculos antes de Cristo, mas a tese mais aceita entre historiadores é que o jogo começou na Índia durante o século 6.

Há registros literários de um jogo chamado chaturanga, que seria o “pai” do xadrez. Ele tinha as mesmas características essenciais: dois jogadores se enfrentavam em um arranjo inicial simétrico das peças; as peças faziam movimentos diferentes; e a vitória dependia da captura de uma única peça.

O jogo se espalhou pela Ásia e Europa ainda na Idade Média. Na época Moderna o xadrez ganhou clubes e chegou aos demais continentes, tornando-se extremamente popular. Desde o século 19 há competições mundiais e uma federação internacional foi fundada em 1924 em Paris. Atualmente ela reúne 190 países.





Considerado o maior enxadrista da história, o azerbaijanês Garry Kasparov foi o mais jovem a se sagrar campeão mundial. Em 1985, ele conquistou o título quando tinha apenas 22 anos. Kasparov também ficou conhecido por ser o primeiro campeão mundial a jogar contra um computador. Foram dois matches de 6 partidas cada. Em 1996, Kasparov levou a melhor, derrotando o computador da IBM, chamado Deep Blue, por 4 a 2. No ano seguinte, com uma versão melhorada capaz de analisar 250 milhões de jogadas por segundo, o computador venceu o homem por 3½ a 2½ (três das partidas terminaram empatadas, por isso o resultado quebrado).

O confronto ficou marcado também por uma polêmica: Kasparov acusou a IBM de estar trapaceando. Um lance contra-intuitivo na primeira partida de 1997 fez que o jogador acreditasse que havia um humano comandando diretamente os movimentos do sistema. Quase duas décadas depois, a IBM afirmou que aquela jogada foi um bug (erro) do software.

A partir de então, a tecnologia foi se unindo cada vez mais ao xadrez. Hoje é comum haver disputas online entre competidores, assim como jogar contra a própria máquina. Com aplicativos para dispositivos móveis é possível organizar partidas com os amigos a partir de qualquer lugar.



“Dá para ensinar a partir dos 4 anos, mas acredito que 6 anos seja a idade ideal, porque a criança já entende anotações. Não é mais difícil que aprender nenhuma das matérias”,

garante **Rafael Leitão**, sete vezes campeão brasileiro e professor de xadrez.



A cultura pop também tem olhado para o xadrez. Em 2020, a Netflix lançou a série “O Gambito da Rainha”, que logo se tornou o conteúdo mais assistido da plataforma e passou a despertar o interesse de ainda mais pessoas para esse jogo milenar.



ÍNDICE

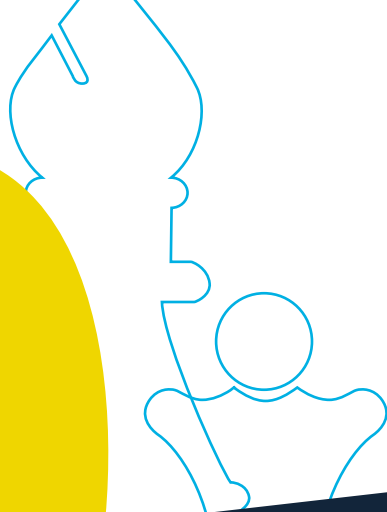


capítulo 2.

# Aprendizagem para a escola e para a vida



ÍNDICE



# Aprendizagem para a escola e para a vida

Aprender xadrez na escola contribui para o desenvolvimento cognitivo, ajudando os estudantes a ter mais facilidade com certos componentes disciplinares, sobretudo a matemática. E desenvolve também competências socioemocionais, algumas delas previstas pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular).

Tais impactos passaram a ser pesquisados pelo mundo a partir da década de 1970, como um estudo realizado na Bélgica em 1974 com crianças da 5ª série da escola municipal de Assenede, e que durou dois anos. O resultado mostrou que as crianças que aprenderam e praticaram xadrez melhoraram seu desempenho escolar. A diferença nas avaliações psicopedagógicas entre o grupo de tratamento e o de controle foi considerada estatisticamente relevante e se acentuou ao final do segundo ano de pesquisa.



Outro estudo da Universidade Chinesa de Hong Kong, entre 1977 e 1979, identificou uma melhora de 15% no desempenho em matemática entre os estudantes que jogavam xadrez. Apesar dos números impressionantes, nenhuma outra pesquisa conseguiu repetir esse índice.

Do ponto de vista comportamental, uma pesquisa feita entre 1980 e 1987 pelo departamento de educação do estado de Nova Jersey, nos EUA, mostrou que o xadrez melhorou a autoestima e a autoimagem dos estudantes. Também nos Estados Unidos, em 1987, alunos da Pensilvânia que aprenderam o jogo tiveram melhora na expressão verbal e na memória.

Mais recentemente, em 1997, uma pesquisa no Texas comparou estudantes que entraram para o clube de xadrez da escola com colegas que escolheram outras atividades. Os enxadristas melhoraram suas notas em leitura e matemática no exame padronizado Texas Assessment of Academic Skills duas vezes mais que os outros alunos.



O xadrez escolar promove ainda uma série de valores que vão fazer a diferença na vida dos alunos ao longo dos anos. Pensando no desenvolvimento integral de seus alunos, Ligia Maria, professora de jogos no Colégio CLQ, de Piracicaba, interior de São Paulo, escolhe iniciar o ensino de xadrez para os alunos com uma lenda, porque ela trata de valores morais.





## Xadrez e os grãos de trigo\*

Um rei perdeu seu filho numa batalha e, por ser rico e poderoso, prometeu realizar um desejo de quem conseguisse tirá-lo de sua agonia. Um sábio conseguiu lhe entreter com o xadrez e, em troca, pediu um grão de trigo na primeira casa. Mas que a quantidade fosse dobrada a cada casa do tabuleiro: 2, 4, 16 e assim por diante. Matemáticos do rei chegaram a uma cifra colossal, uma quantidade de trigo que não existia no reino. Como cumprir a promessa?

\* a história tem algumas variações, pode ser encontrada como lenda de Sessa ou Sissa

**“Pergunto para as crianças, o que vocês fariam se fossem o rei? Será que ele agiu certo?”,**

conta Ligia. Pela sua experiência, a professora sabe que jogar xadrez na escola tem impactos amplos na vida das crianças. Ele melhora a concentração e o foco, a resolução de tarefas e o raciocínio, mas também o comportamento, o respeito e a convivência.



O xadrez aprendido na escola será ainda uma **companhia para toda a vida**, defende Rafael, enxadrista heptacampeão brasileiro.

**“O xadrez é divertido e pode proporcionar momentos de alegria para sempre. Pode ser uma forma de fazer amigos, de conhecer o mundo. Acredito que a escola deve promover aprendizagens para além de passar no vestibular – e o xadrez pode ser uma delas”,**  
afirma.

”





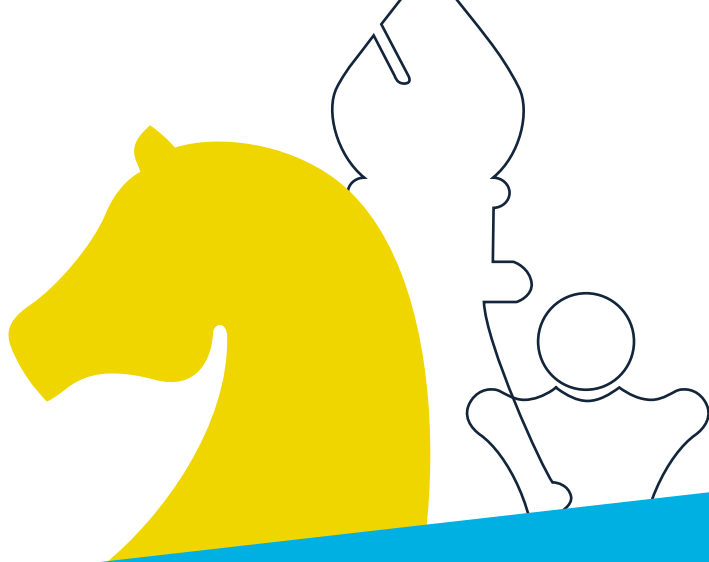
capítulo 3.

# Relação com a Base Nacional Comum Curricular



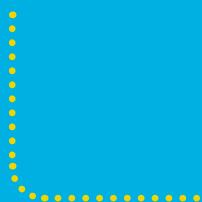
ÍNDICE





## Relação com a Base Nacional Comum Curricular

Dentro das escolas, todas as atividades propostas envolvendo o xadrez precisam contar com intencionalidade pedagógica. Sem isso, o jogo pode apresentar um caráter puramente aleatório, desprovido de sentido para o aluno. Mas não faltam oportunidades para aproveitar o xadrez como instrumento para desenvolver habilidades e competências da BNCC (Base Nacional Comum Curricular).



Conjunto de competências gerais que devem ser desenvolvidas de forma integrada aos componentes curriculares, ao longo de toda a educação básica

# Competências gerais



Embora o xadrez não seja citado no documento, ele tem o potencial de servir de instrumento pedagógico para as dez competências gerais previstas na Base.

## 1. Conhecimento

A BNCC diz que é preciso valorizar e utilizar conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital. Conhecer o xadrez em suas manifestações, como jogo, esporte e arte, ajuda a entender e atuar na sociedade.

## 2. Pensamento científico, crítico e criativo

O estudante deve exercitar a curiosidade intelectual, com criticidade e criatividade. O xadrez estimula a reflexão em vez de atitudes apressadas, estimula o pensamento analítico e sintético na busca de novas saídas para resolução dos problemas do jogo.

## 3. Repertório cultural

A Base prevê a valorização das diversas manifestações culturais. Por meio da história e da cultura enxadrista, os estudantes podem compreender as contribuições das várias culturas, assim como as contribuições regionais e nacionais para a sua propagação.

## 4. Comunicação

A escola deve desenvolver o uso de várias linguagens. Os alunos podem aprender as anotações do xadrez, seus códigos e terminologias tanto em português, como em língua estrangeira, para jogar e trocar conhecimentos com pessoas de todo o mundo.

## 5. Cultura digital

A Base pede que os estudantes compreendam, usem e criem tecnologias digitais de forma significativa e ética. As tecnologias podem ser aproveitadas para o aperfeiçoamento técnico do xadrez, de modo a exercitar a autonomia, e para disputas a distância.

## 6. Trabalho e projeto de vida

Os jovens devem entender o mundo do trabalho e fazer escolhas responsáveis para suas vidas. O xadrez estimula a criação de planejamento de treinos e definição de metas alinhadas a um objetivo. A experiência enxadrística se torna uma experiência para vida.

## 7. Argumentação

Os estudantes devem ser capazes de formular, negociar e defender ideias, sempre com ética. Com o xadrez, aprendem a argumentar de forma racional sobre ideais de abertura, posições, planos de jogo e plano final de partida, de modo a apresentar o seu ponto de vista.

## 8. Autoconhecimento e autocuidado

Cada um deveria ser capaz de cuidar da sua saúde física e mental, reconhecendo suas próprias emoções. O xadrez ensina a lidar com a derrota e aprender com os próprios erros. Ajuda ainda a conhecer sobre si, sobre seu jogo, suas habilidades e fragilidades.

## 9. Empatia e cooperação

Alunos devem conseguir cooperar e resolver conflitos com base no respeito e diálogo. O xadrez promove atitudes éticas de respeito ao adversário, assim como permite o estudo conjunto, com cada um compartilhando seus conhecimentos e aprendizados.

## 10. Responsabilidade e cidadania

Autonomia, determinação, resiliência e flexibilidade são palavras-chave desta competência. Respeitar o próximo dentro e fora dos tabuleiros, sendo cordial e respeitoso, mas sempre se esforçando para melhorar são também condições essenciais do xadrez.

...

# Habilidades específicas



Além das competências gerais, há habilidades específicas de diversas áreas do conhecimento durante o ensino fundamental que podem ser desenvolvidas por meio do ensino de xadrez. Na educação física, há habilidades que podem ser contempladas desde o 1º até o 9º ano do fundamental:

**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.

**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.

**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.

**EF67EF05** – Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.

**EF67EF07** – Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.

**EF89EF03** – Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão

**EF89EF04** – Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate.

**EF89EF06** – Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, propondo e produzindo alternativas para utilizá-los no tempo livre.

...

## Condições para ampliar a aprendizagem

Para além da educação física, há certas habilidades que podem ser aproveitadas em vários momentos e componentes curriculares. Pode ser um elemento transversal para trabalhar questões de história, matemática, português e artes. O xadrez desenvolve nas crianças e adolescentes:

- Concentração e memória
- Capacidade de tomada de decisões
- Gestão de tempo e eficiência
- Controle emocional ao perder ou ganhar
- Habilidades de gestão e liderança
- Lógica e capacidade de resolução de problemas
- Habilidade para a matemática computacional e pensamento estratégico
- Ter responsabilidade sobre seus atos e pensar antes de agir
- Pensamento crítico e criativo
- Criação de novas conexões e amizades



capítulo 4.

# Até a matemática fica mais fácil



ÍNDICE





## Até a matemática fica mais fácil

Sobre o tabuleiro quadriculado, um enxadrista precisa calcular as manobras que deseja realizar, visando possibilidades de ataque e defesa do adversário. Para um professor, as relações do xadrez com a matemática podem parecer bem óbvias: há coordenadas, cálculos mentais, probabilidades. Para os estudantes, contudo, essa relação nem sempre fica evidente.

É possível se tornar um bom jogador sem necessariamente melhorar o desempenho e matemática. “O xadrez não tem essa relação tão direta com a disciplina, porque ninguém precisa fazer cálculos matemáticos para jogar”, diz Rafael Leitão, heptacampeão brasileiro de xadrez. Para que o xadrez se reflita em boa compreensão matemática, o professor precisa intencionalmente trabalhar com as relações entre eles.





## Exemplo positivo

Ainda que não seja comprovada uma relação causal, sobram bons exemplos de grandes enxadristas que se destacaram também na matemática. Para ficar em um caso recente, nascido em 1955, o inglês John Nunn começou vencendo campeonatos de xadrez aos 12 anos. Três anos mais tarde, graças a seus talentos em lógica e matemática, ingressou na Universidade de Harvard. Com apenas 23 anos recebeu o título de doutor, por uma envolvendo o espaço e a matemática.

---



## Mudança de atitude

Se o professor deseja que o jogo contribua para o desenvolvimento, ele precisa evidenciar as conexões. Uma pesquisa da USP (Universidade de São Paulo), realizada em uma escola pública municipal paulistana em 2016, mostrou que o xadrez, em um curto espaço de tempo, conseguiu mudar algumas concepções dos alunos em relação à matemática.

“É um bom recurso para mostrar aos alunos uma matemática viva, criativa e desafiadora”,

escreveu o pesquisador, Aderaldo dos Santos Junior.

Para o professor de matemática Renato Mineiro, há duas questões que servem de base para a matemática, que também são encontradas no xadrez:

## 1. Capacidade de abstração

No xadrez, é preciso pensar sobre jogadas que ainda nem existem. Na matemática, é preciso compreender conceitos abstratos, como uma função.

## 2. Encadeamento lógico de ideias

Nem sempre é possível chegar à posição desejada em uma só jogada. Muitas vezes na matemática é necessário quebrar um problema em pedaços menores.



## Mito

Matemática e xadrez também costumam compartilhar o mesmo mito: de que são atividades difíceis, reservadas apenas a um grupo seletivo de iluminados.

**“Matemática e xadrez não são coisas de gênio. Todo mundo tem condições de aprender”,** afirma Renato Mineiro.

Da mesma forma, um professor que deseja usar o xadrez em sala de aula não precisa ser um grande mestre enxadrista.

**“Basta conhecer o básico e ter vontade de trabalhar com os alunos de forma diferente”,** diz o professor.

## Conteúdo com sentido

Além da abstração e lógica, o xadrez pode contribuir para a aprendizagem de diversos conteúdos matemáticos. O professor Renato Mineiro lembra que o xadrez tem um grande potencial de exemplificar conceitos, fazendo com que os alunos “vejam” uma aplicação real deles.

**Perspectiva espacial:** pela coordenação dos deslocamentos no tabuleiro

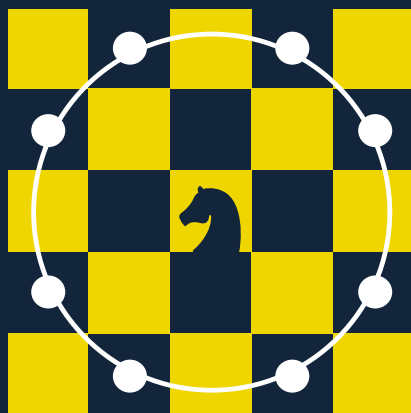
**Cálculo mental:** a todo momento é preciso somar o número de casas que se pode andar em relação à posição desejada

**Padrões:** o enxadrista precisa decorar padrões e fazer espelhamentos, rotações e translações

**Vetores:** a movimentação das peças ajuda a compreender diferença entre direção e sentido

**Probabilidades:** além de pensar em suas próprias jogadas, deve-se sempre ver as possibilidades do adversário

**Conceito de circunferência:** usando as possibilidades de movimento de cavalo, que pode andar em todas as direções, forma-se um círculo, com todos os pontos equidistantes do centro



De fato, a maioria dos professores entendem que o jogo pode trazer uma aprendizagem com mais sentido. Quando perguntados se concordavam com a frase

**“O xadrez permite que práticas pedagógicas sejam repensadas para uma aprendizagem mais significativa”,**

a maioria se mostrou de acordo.\*

**54,1%** concorda plenamente



**39,6%** concorda parcialmente



**6,3%** discorda ou é indiferente



\*Sondagem feita em dezembro de 2020 pelo Instituto Significare

“Nós, professores de matemática, estamos sempre buscando formas de dar sentido aos conteúdos. Posso ensinar vetores usando exemplo do vento, de um carro. Se a turma já conhece xadrez, eu tenho mais uma oportunidade de tornar o conhecimento significativo para eles”,

explica Renato Mineiro.

”



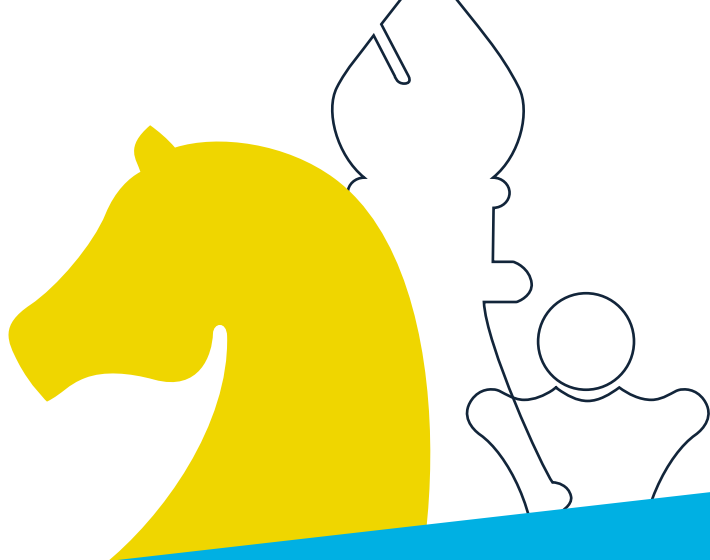
capítulo 5.

# Experiências de sucesso em escolas pelo mundo



ÍNDICE





## Experiências de sucesso em escolas pelo mundo

Não é de hoje que o xadrez entrou na rotina das escolas. Ainda no século 19, a Alemanha lançou um curso superior de um ano para formar profissionais responsáveis por clubes de xadrez escolar, o que fez a prática disparar. Depois do bom exemplo alemão, outros países da Europa passaram a ensinar xadrez nas escolas na primeira metade do século 20: Reino Unido, Hungria, França e Holanda.

Em 1986, foi criada uma comissão internacional para o Xadrez nas Escolas, uma parceria entre a Fide (Federação Internacional de Xadrez) e a Unesco (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura), que de fato impulsionou a prática do xadrez em contexto escolar ao redor do globo.

Um dos casos recentes mais consistentes tem sido o das escolas públicas da cidade de Nova York, nos Estados Unidos. Ao longo de 30 anos, já foram ensinadas mais de meio milhão de crianças.



Atualmente, 48 escolas da cidade têm o programa que ensina xadrez dentro do currículo escolar. Nas pesquisas de opinião com os professores, os benefícios são quase uma unanimidade.

**97%** dos professores disseram que o xadrez teve influência positiva em seus estudantes

**85%** afirmaram que os estudantes usaram as lições do xadrez para além do tabuleiro

**91%** acreditam que os estudantes desenvolveram o raciocínio lógico e analítico

**82%** disseram que o xadrez melhorou o entendimento de conceitos matemáticos

**91%** relataram que os alunos ganharam mais capacidade de se concentrar

**86%** notaram melhorias no comportamento e nas habilidades sociais



No Brasil, a primeira iniciativa que se tem conhecimento foi no município paulista de Jaboticabal, que passou a oferecer de forma facultativa aulas para alunos a partir do 5º ano em 1935.

O maior projeto em alcance de alunos se deu no Paraná. A secretaria de educação lançou em 1980 um projeto piloto em 4 escolas da periferia de Curitiba. Dois anos depois, com uma avaliação positiva, a ação chegou a 32 escolas. O interesse foi crescente até que, em 1994, a secretaria lançou uma metodologia oficial e distribuiu 3 mil jogos, fazendo o xadrez chegar a 400 escolas. Nos anos 2000, contudo, o programa acabou perdendo força.

Na rede privada há exemplos antigos e de sucesso no ensino de xadrez na educação básica. Na Stance Dual, escola bilíngue de São Paulo, o xadrez está presente desde 1997. Entra no currículo obrigatório desde a educação infantil, com as turmas de 4 e 5 anos, e segue o 5º ano do fundamental. A partir do 6º ano, vira uma disciplina opcional.





“Com os pequenos, fazemos tudo de forma lúdica, contamos histórias, eles andam em um tabuleiro gigante, se fantasiam. No 1º ano, com aulas quinzenais, o objetivo é que aprendam a andar e capturar com todas as peças. A partir do 2º ano, eles já participam de campeonatos”,

conta a professora **Sandra Guidi**, responsável pelas aulas de xadrez na Stance Dual.

Dentro da escola, os benefícios são percebidos por todos: pelos alunos, que adoram as aulas, pelos professores e demais funcionários, que percebem a melhora na capacidade de concentração, raciocínio e habilidades socioemocionais. É por isso que o jogo nunca mais saiu do currículo. Mas as vantagens extrapolam os muros da instituição, chegando até as famílias.



“O feedback dos pais mostra que o xadrez é um diferencial muito positivo para a escola. Eles sempre elogiam, porque percebem que ajuda na capacidade de foco, na tomada de decisão, que é importante para aprender com os erros. E tem outra questão importante: o xadrez aproxima as gerações. Como é um jogo clássico, que não muda regras nenhuma, muitos alunos contam que jogam com os avós, com os pais”, diz Sandra.

O ensino do xadrez, portanto, é um elemento facilmente percebido e valorizado pela comunidade escolar, da forma mais ampla possível.

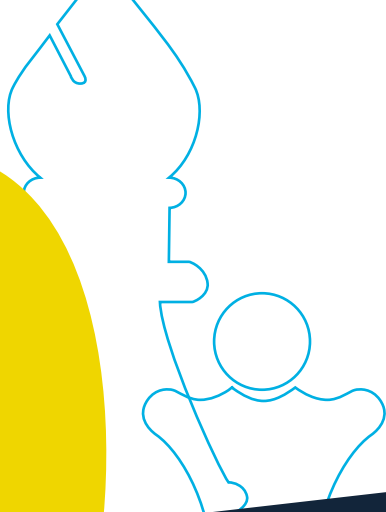


capítulo 6.

# Xadrez digital para o avanço escola



ÍNDICE



## Xadrez digital para o avanço escolar

De forma alinhada à BNCC, que propõe o uso da tecnologia para a modernização dos recursos e das práticas pedagógicas, o próximo passo para a adoção do xadrez nas escolas está ligado ao novo momento das plataformas digitais. Com foco na colaboração e na intencionalidade pedagógica, essas ferramentas oferecem aos gestores escolares e professores um poder que jamais tiveram em mãos: a possibilidade de dar escala ao processo e de ter uma gestão personalizada de cada turma e aluno, o que antes era impossível de ser feito tabuleiro por tabuleiro, jogo a jogo, peça por peça.

Incorporando o objetivo pedagógico, plataformas internacionais como o aplicativo Chessmatec, considerado um dos mais avançados para uso nas escolas, integram a solução de problemas de xadrez em um sistema de aprendizado fácil de usar e divertido para crianças. Para o professor, plataformas digitais como



esta fornecem ferramentas intuitivas para a gestão de sala de aula. E tudo fica sincronizado, independente do dispositivo (tablet, celular ou computador).

A seguir, detalhamos melhor algumas das vantagens da adoção de plataformas digitais, como o Chessmatec, pelas escolas:

## 1. Currículo atraente

Um dos grandes desafios das escolas é tornar a aprendizagem uma atividade agradável para os alunos. Neste sentido, as plataformas digitais de jogos educativos permitem uma abordagem curricular integrada ao dia a dia das crianças, como recomenda a BNCC.

## 2. Gestão da turma simplificada

Professores não precisam ficar carregando tabuleiro e peças a cada troca de aula. Com os dispositivos que a escola já possui e ainda aqueles que o aluno tem em casa é possível praticar ao lado do professor, com um amigo ou o próprio sistema. E tudo fica sincronizado. Como estamos falando de uma ferramenta digital, adicionar e gerir novas turmas e novos professores também fica mais fácil.

## 3. Linguagem adequada

Vídeos e animações são uma linguagem que as crianças estão acostumadas e, portanto, tornam-se ferramentas úteis tanto para aprender as regras, quanto para conhecer as histórias e lendas ligadas ao xadrez, ampliando o repertório cultural.



## 4. Desafios curtos

Nem sempre é fácil para os pequenos se engajar numa partida completa no início do aprendizado. Uma boa plataforma de xadrez oferece desafios curtos, em que as crianças e adolescentes treinam os movimentos de cada peça e aprendem estratégias pontualmente.

## 5. Evolução

Quando se usa uma plataforma virtual de qualidade, os desafios são divididos pelo grau de dificuldade, começando do mais básico até as jogadas complexas. O estudante consegue acompanhar sua própria evolução, o que o ajuda a se manter motivado.

### Reconhecimento por professores

**79%** dizem que eles criam espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, prazer e entretenimento

**73%** apontam que exercita a proatividade na identificação dos dados de uma situação, para mobilização do conhecimento na busca por soluções

\*Sondagem feita em dez/2020 pelo Instituto Significare

## Instituto Significare

O Instituto Significare iniciou suas atividades em 28 de abril de 2020, no Dia Mundial da Educação, com a missão de “potencializar e escalar a educação transformadora”. Entre as iniciativas promovidas pelo Instituto está o Prêmio Professor Transformador, que em sua primeira edição selecionou 350 projetos pedagógicos por suas características transformadoras. Esses projetos, desenvolvidos por educadores de todo o Brasil, compõem o Banco de Práticas do Instituto Significare, que pode ser acessado gratuitamente a partir do site: [www.significare.org.br](http://www.significare.org.br)

Para concretizar a sua missão, o Instituto Significare também promove outras atividades, dentre as quais: estudar e difundir estudos sobre métodos e práticas transformadoras de aprendizagem; apoiar e promover educadores e organizações educacionais que buscam desenvolver ações e projetos criativos e transformadores; fortalecer as conexões entre educadores, organizações educacionais e outros agentes transformadores da Educação; implementar ações educacionais transformadoras.



## Porvir

O Porvir ([porvir.org](http://porvir.org)) é a principal plataforma de conteúdos e mobilização sobre inovações educacionais do Brasil. Desde 2012, mapeia, produz e difunde referências para inspirar e apoiar transformações que garantam equidade e qualidade na educação para todos os estudantes brasileiros. Mantido durante sete anos pelo Instituto Inspirare, em 2019 tornou-se uma organização autônoma e sem fins lucrativos.

O portal com mais de 240 mil usuários por mês, oferece:

- Notícias diárias sobre experiências, conceitos, ferramentas e tendências educacionais;
- Histórias de pessoas e casos de inovação em educação no Brasil e no mundo;
- Guias e conteúdos especiais com caráter formativo e orientador;
- Ferramentas de pesquisa e inteligência para apoiar professores, gestores educacionais e empresas de educação;
- Webinários, palestras e eventos para a troca de experiências e criação de redes;
- Conteúdos audiovisuais, como podcasts e vídeos.



## Expediente do e-book

### Textos:

Luciana Alvarez

### Projeto gráfico e edição eletrônica:

Manuela Ribeiro

### Entre em contato:

[significare@significare.org.br](mailto:significare@significare.org.br)  
ou [contato@porvir.org](mailto:contato@porvir.org)

