

A PRÁTICA DO JOGO DE XADREZ COMO EXERCÍCIO DO PENSAMENTO E FERRAMENTA PARA A RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS NA E.E.M. PADRE RODOLFO FERREIRA DA CUNHA

Laerte Gonzaga Ferreira ¹

Célio Alves Ribeiro ²

Jerlanio Pires Moura ³

The practice of chess as an exercise in thinking and a tool for recomposition of learning at the E.E.M. Padre Rodolfo Ferreira da Cunha

Resumo:

O presente artigo analisa o uso do jogo de xadrez como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e para a recomposição das aprendizagens na E.E.M. Padre Rodolfo Ferreira da Cunha, do distrito de Canaan, no município de Trairi/CE. A sequência didática, referenciada em estudos clássicos e contemporâneos da psicologia cognitiva, da pedagogia crítica e das metodologias ativas, correlacionou como a prática do jogo de xadrez pode contribuir para o raciocínio lógico, na concentração, no engajamento escolar e na melhoria do desempenho em Matemática e Língua Portuguesa. Percebeu-se avanços expressivos nas habilidades de antecipação, análise de padrões, tomada de decisão e resolução de problemas, além de melhorias significativas em competências socioemocionais, como persistência, autocontrole e cooperação. Constatou-se ainda que o xadrez impactou positivamente o clima escolar uma vez que diminuíram as suspensões e os registros de ocorrências feitos pelos professores diretores de turma, favorecendo a convivência ética e o protagonismo estudantil. Conclui-se que o jogo de xadrez constitui uma sequência didática que contribui no processo da recomposição das aprendizagens, especialmente em contextos educacionais vulneráveis, integrando ludicidade, pensamento crítico e aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Xadrez escolar; Recomposição das aprendizagens; Desenvolvimento cognitivo.

Abstract:

This article analyzes the use of chess as a pedagogical tool for cognitive and socio-emotional development and for the recomposition of learning at the E.E.M. Padre Rodolfo Ferreira da Cunha, in the Canaan, district of Trairi, Ceará, Brazil. The research, based on classic and contemporary studies in cognitive psychology, critical pedagogy, and active methodologies, investigated how the practice of chess can contribute to logical reasoning, concentration, school engagement, and improved performance in Mathematics and Portuguese Language. The results revealed significant advances in anticipation skills, pattern analysis, decision-making, and problem-solving, as well as significant improvements in socio-emotional competencies such as persistence, self-control, and cooperation. It was also found that chess positively impacted the school climate, fostering ethical coexistence and student leadership. It is concluded that the game of chess constitutes a solid and effective methodology in the process of recomposition of learning, especially in vulnerable educational contexts, integrating playfulness, critical thinking, and meaningful learning.

Keywords: School chess; Recomposition of learning; Cognitive development.

1. Especialista em Linguagens, suas Tecnologias e o Mundo do Trabalho pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Licenciado em Letras-Português pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA) e Licenciado em Letras-Inglês pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professor de Língua Portuguesa e Literatura na Escola de Ensino Médio Padre Rodolfo Ferreira da Cunha, Canaan, Trairi – CE.

2. Mestre em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Licenciado em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e Bacharel em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Diretor escolar na Escola de Ensino Médio Padre Rodolfo Ferreira da Cunha, Canaan, Trairi – CE.

3. Especialista em Ensino de Geografia pela Universidade Cândido Mendes (UCAM). Licenciado em Geografia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). Diretor escolar na Escola Municipal José Firmino da Cunha, Canaan, Trairi – CE.

1. INTRODUÇÃO

A educação contemporânea apresenta desafios ampliados no que diz respeito à formação integral dos estudantes, à promoção do pensamento crítico e ao desenvolvimento de competências cognitivas necessárias para a vida em sociedade. Tais desafios se intensificaram após o contexto pandêmico que produziu lacunas significativas nos processos de ensino e aprendizagem, exigindo das escolas a implementação de políticas de recomposição das aprendizagens, conforme orienta o Ministério da Educação em seus documentos de 2022 e 2023 (BRASIL, 2023). Além disso, a Secretaria da Educação do Ceará lançou no ano de 2025 o Compromisso Estadual pela Aprendizagem com Equidade no Ensino Médio, uma iniciativa assegurada pela Lei 17.572, de 2021, que dispõe sobre o Programa Ceará Educa Mais, que "consistente em ações destinadas à estruturação, ao desenvolvimento e à implementação de estratégias de gestão no âmbito da rede pública de ensino do Estado do Ceará" (CEARÁ, 2021). A ação tem como objetivos principais garantir o direito à aprendizagem e reduzir as desigualdades educacionais dos estudantes da rede estadual de educação.

Nesse cenário, torna-se imprescindível identificar práticas pedagógicas inovadoras que articulem desenvolvimento cognitivo, motivação, engajamento e capacidades lógico-reflexivas, como gamificação, sala de aula invertida ou aprendizagem baseada em problemas (PBL), conforme Bacich e Moran (2018) destacam como práticas pedagógicas inovadoras. Entre essas práticas, o jogo de xadrez tem se destacado mundialmente como ferramenta educacional capaz de desenvolver habilidades do pensamento superior, favorecendo processos de reflexão sobre o próprio pensamento, o que colabora para a recomposição das aprendizagens no ensino médio, que pode ser definida como um conjunto de estratégias e ações a fim de dirimir as deficiências causadas pelo período pandêmico e crises climáticas, readaptando o currículo e desenvolvendo estratégias que favoreçam pedagogias lúdicas e interdisciplinares.

Tradicionalmente associado ao raciocínio lógico e às atividades intelectuais de alta complexidade, o xadrez tem sido objeto de estudos que evidenciam sua influência sobre a memória, a capacidade de

resolução de problemas, a atenção, a concentração e o pensamento baseado na hipótese e na dedução. Pesquisas de Gobet e Charness (2006) demonstram que o jogo mobiliza estruturas cognitivas profundas relacionadas ao processamento de padrões e à tomada de decisões em ambientes de incerteza. Por sua vez, De Groot (2008), pioneiro na psicologia cognitiva do xadrez, afirma que a prática contínua do jogo estimula o desenvolvimento de um raciocínio intuitivo-analítico, ampliando a velocidade e precisão com que o estudante formula hipóteses, analisa consequências e projeta soluções.

Do ponto de vista pedagógico, o xadrez articula-se com perspectivas construtivistas e sociointeracionistas, especialmente à luz de Jean Piaget e Lev Vygotsky. Piaget (1976) discute que jogos de regras favorecem a passagem da heteronomia à autonomia moral e cognitiva, aproximando os estudantes de estruturas lógicas superiores. Vygotsky (1991), por sua vez, acrescenta que atividades mediadas culturalmente — como o xadrez — integram processos de linguagem, interação, cooperação e construção coletiva de significados, constituindo-se como práticas privilegiadas para a aprendizagem situada na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Assim, a prática do jogo ultrapassa sua dimensão lúdica, configurando-se como método sistemático de aprendizagem ativa.

Outra vertente teórica pertinente são as metodologias ativas, que se estruturam em processos baseados em ação e reflexão, favorecendo à aprendizagem a partir de contextos reais ou de simulações, conforme Berbel (2011). O professor, nesse contexto, não apenas ensina estratégias de jogo, mas cria condições para que o estudante compreenda, reflita e reelabore suas próprias formas de pensar. O xadrez, ao exigir antecipação, reflexão e análise de consequências, aproxima-se de uma pedagogia crítica que educa para a autonomia, a tomada de decisão e o enfrentamento de problemas reais. Nesse sentido, a prática do jogo se converte em estratégia que fortalece a tomada de consciência e o protagonismo estudantil.

As metodologias ativas, amplamente discutidas por Moran (2018), evidenciam que atividades estratégicas, experimentais e desafiadoras tendem a aumentar o engajamento discente, especialmente em contextos de desigualdade educacional. A utilização do xadrez como

estratégia metodológica ativa impulsiona a participação dos estudantes, estimula protagonismo e favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como persistência, autocontrole, tolerância à frustração e senso de responsabilidade.

A recomposição das aprendizagens, enquanto política pública emergente pós-pandemia, tem sido definida pelo Ministério da Educação como o conjunto de estratégias pedagógicas voltadas à superação de lacunas cognitivas, socioemocionais e curriculares ampliadas no período de ensino remoto emergencial (BRASIL, 2023). As diretrizes propõem metodologias que priorizem diagnóstico pedagógico, personalização das práticas, intervenções sistemáticas e incentivo às habilidades cognitivas superiores, essenciais para a retomada dos percursos formativos dos estudantes.

No âmbito da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o xadrez se articula diretamente com diversas competências gerais, entre elas: pensamento científico, crítico e criativo; argumentação; autogestão; responsabilidade e cidadania; comunicação; resolução de problemas (BRASIL, 2018). Em especial, a habilidade de pensar estrategicamente e de antecipar cenários conecta-se às competências da área de Matemática, como as relacionadas ao raciocínio lógico, à modelagem e à análise combinatória; e da área de Linguagens, como a argumentação e a tomada de decisões simbólicas. Além disso, a BNCC incentiva práticas que promovam autonomia, protagonismo e interdisciplinaridade — características integralmente presentes no ensino do xadrez.

Nesse contexto, a E.E.M. Padre Rodolfo Ferreira da Cunha, localizada no distrito de Canaan, Trairi-CE, apresenta um perfil sociocultural marcado por desafios estruturais, desigualdades socioeconômicas e histórico de baixo desempenho escolar, condições que se acentuaram no pós-pandemia. O Índice de Desenvolvimento do Ensino Médio (IDE-Médio) da instituição em 2024 era de 4,29, ainda um pouco distante da média 6 almejada pela Secretaria da Educação para as escolas da rede que ainda não atingiram esse número. Além disso, a comunidade escolar é composta majoritariamente por estudantes oriundos da agricultura familiar, pesca artesanal e serviços gerais. De acordo com os dados do IBGE captados no censo de 2010, dos 58.415 habitantes, apenas 5.865 pessoas

ocupam postos de trabalho formal, ou seja, 10,04% da população. Ainda de acordo com o censo, 57,4% dos municípios têm rendimento mensal *per capita* de meio salário mínimo.

Diante das adversidades econômicas e sociais do território no qual a escola está inserida, torna-se imprescindível a adoção de práticas pedagógicas capazes de recompor a motivação discente, enfrentar as lacunas de aprendizagem e promover o desenvolvimento de competências cognitivas de ordem superior. Essa necessidade encontra respaldo direto nas normativas legais que orientam o currículo da Educação Básica no Brasil.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/1996) estabelece que o currículo deve assegurar uma formação comum indispensável ao exercício da cidadania, ao mesmo tempo em que respeita as diversidades regionais, culturais e sociais dos estudantes. Dessa forma, esse princípio reforça a ideia de que o currículo não pode ser alheio ou descontextualizado, devendo dialogar com a realidade dos sujeitos e atuar como instrumento de equidade educacional.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (DCNEM) reforçam que o currículo deve promover a formação integral do estudante, articulando saberes cognitivos, socioemocionais, éticos e culturais. Nesse marco normativo, práticas pedagógicas inovadoras — como metodologias ativas, projetos interdisciplinares e abordagens investigativas — deixam de ser opcionais e passam a ser estratégias coerentes com os objetivos legais do currículo nacional.

A literatura científica evidencia que programas de xadrez escolar contribuem diretamente para a melhoria do desempenho acadêmico em Matemática e Língua Portuguesa (KROGIUS, 2015; BARTHOLOMEU *et al.*, 2020). Estudos desenvolvidos na Espanha, Armênia, Estados Unidos e Brasil apontam impactos positivos na leitura, na resolução de problemas e no desempenho em avaliações externas (BATTELL, 2014). Além disso, pesquisadores da Cognição Computacional, como Kasparov (2017), defendem o xadrez como laboratório de pensamento estratégico, capaz de preparar estudantes para desafios complexos do século XXI.

Nesse cenário, o projeto de inserção do xadrez escolar emerge como proposta concreta e inovadora, articulada à recomposição das aprendizagens e ao fortalecimento de habilidades socioemocionais, tais como persistência, autocontrole, organização, respeito às regras e convivência colaborativa. É nesse entrecruzamento entre cognição, recomposição das aprendizagens e metodologias ativas que se insere o presente estudo. Sua finalidade é analisar como a prática sistemática do jogo de xadrez pode se configurar como ferramenta de recomposição das aprendizagens na E.E.M. Pe. Rodolfo Ferreira da Cunha, investigando seus impactos sobre o raciocínio lógico, o engajamento escolar e as competências cognitivas dos estudantes. Ao compreender tais relações, busca-se contribuir para a literatura sobre inovação pedagógica, recomposição das aprendizagens e uso de jogos como instrumentos de desenvolvimento intelectual e participação estudantil no contexto da escola pública cearense.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. O pensamento lógico, o raciocínio estratégico e o desenvolvimento cognitivo

O jogo de xadrez tem sido amplamente estudado como instrumento estimulador do desenvolvimento cognitivo, sobretudo pelas suas características estruturais que exigem antecipação, cálculo, memória de trabalho, planejamento e raciocínio abstrato. A literatura clássica de psicologia cognitiva, representada por autores como De Groot (2008), Gobet e Charness (2006), evidencia que o xadrez opera como um sistema de tomada de decisões complexas em contexto onde a dúvida está presente, mobilizando mecanismos cognitivos avançados e vinculados ao reconhecimento de padrões, à formulação de hipóteses e à avaliação de cenários possíveis.

De Groot (2008), considerado um pioneiro na análise cognitiva do jogo, demonstrou que jogadores em níveis iniciais e avançados diferem menos pela capacidade de cálculo bruto e mais pela variedade e profundidade dos esquemas mentais que conseguem acionar diante de problemas estratégicos. O xadrez, portanto, torna-se campo fértil para o desenvolvimento de estruturas cognitivas que também são mobilizadas em atividades

escolares, especialmente na resolução de problemas matemáticos, na inferência e no pensamento crítico — capacidades estruturantes para a recomposição das aprendizagens.

Segundo Gobet (2016), a prática contínua de atividades cognitivamente desafiadoras, como o xadrez, contribui para o fortalecimento de funções executivas — atenção, autocontrole, flexibilidade cognitiva — fundamentais para processos metacognitivos. A metacognição, entendida como a capacidade de monitorar e avaliar o próprio pensamento, é apontada por Flavell (1987) como mecanismo decisivo na aprendizagem significativa e na superação de lacunas educacionais. A associação entre xadrez e metacognição, portanto, reforça o jogo como ferramenta pedagógica válida na recomposição das aprendizagens, uma vez que estimula o estudante a refletir sobre suas decisões, revisar estratégias e compreender erros como parte integrantes do processo de aprender, ações percebidas ao longo do projeto.

2.2. Abordagens construtivistas, sociointeracionistas e o papel dos jogos na aprendizagem

A introdução do xadrez no ambiente escolar dialoga profundamente com o arcabouço teórico de Piaget (1976) e Vygotsky (1991). Para Piaget, os jogos de regras promovem a passagem da heteronomia para a autonomia moral e cognitiva, estimulando formas superiores de pensamento lógico-formal. Ao enfrentar situações de jogo, o estudante é desafiado a estruturar estratégias, analisar movimentos do adversário e tomar decisões fundamentadas, atividades que contribuem para a construção ativa do conhecimento.

Sob o ponto de vista sociointeracionista, Vygotsky (1991) aponta que o desenvolvimento cognitivo ocorre mediado por instrumentos culturais e pela interação social. O xadrez, enquanto prática cultural e simbólica, funciona como mediador da aprendizagem situada na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), onde o estudante, com a mediação do professor ou de colegas mais experientes, avança em níveis de complexidade que não alcançaria de forma isolada. Assim, o jogo cumpre papel pedagógico essencial ao promover cooperação, interação relacional, diálogo, clareza de raciocínios e construção coletiva de significados.

Autores contemporâneos que dialogam com abordagens participativas e ativas, como Freire (1996), também reforçam o caráter crítico e emancipador de práticas educativas que favorecem a autonomia do estudante. Em uma perspectiva freireana, o xadrez não é apenas um jogo, mas um espaço dialógico no qual o estudante experimenta processos de decisão, compreende consequências de ações e desenvolve uma consciência ética e reflexiva. Assim, a prática do xadrez escolar articula-se com uma pedagogia que supera a educação bancária e favorece aprendizagens significativas, contextualizadas e problematizadoras.

Nesse cenário, práticas como o ensino do xadrez se alinham fortemente às recomendações institucionais. Estudos de Krogius (2015), Bartholomeu *et al.* (2020) e Battell (2014) demonstram que programas estruturados de xadrez escolar promovem ganhos na concentração, na leitura, no raciocínio lógico-matemático e no desempenho em avaliações externas, além de incrementarem a motivação dos estudantes. O caráter lúdico, aliado à profundidade cognitiva, transforma o jogo em ferramenta poderosa de recomposição das aprendizagens. É certo que houve desafios significativos no que diz respeito ao engajamento dos alunos no projeto, pois muitos só tinham ouvido falar do jogo e de forma bem enviesada, acreditando que fosse algo monótono e até sem conexão com a prática pedagógica ou que pudesse influenciar na aprendizagem. Dessa forma, desmistificar essa cultura subconsciente presente no imaginário dos estudantes foi um ato desafiador.

Foi necessário destacar que, para além da dimensão cognitiva, o xadrez contribui para o desenvolvimento de competências socioemocionais diretamente associadas à recomposição das aprendizagens, como resiliência, motivação, foco, autoconfiança e disciplina, características que, segundo a BNCC (BRASIL, 2018), constituem elementos estruturantes da formação integral. Na escola pública cearense, marcada por desafios socioeconômicos, como é o caso da E.E.M. Padre Rodolfo Ferreira da Cunha, tais competências tornam-se fundamentais para fortalecer a permanência e o engajamento estudantil.

A literatura nacional e internacional sobre recomposição das aprendizagens enfatiza a importância de práticas diversificadas, centradas no estudante e envolvendo

diferentes formas de pensar e solucionar problemas. Nesse sentido, o xadrez materializa uma metodologia que integra ludicidade, desafio intelectual, tomada de decisão e raciocínio crítico, atendendo à necessidade de oferecer experiências pedagógicas potentes, capazes de reduzir desigualdades e promover trajetórias de aprendizagem mais sólidas.

2.3. O xadrez como prática interdisciplinar e sua relação com a BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece dez Competências Gerais que orientam a formação integral. Entre elas, destacam-se: pensamento científico, crítico e criativo; resolução de problemas; argumentação; comunicação; autogestão; e responsabilidade e cidadania (BRASIL, 2018). Todas essas competências são diretamente mobilizadas durante a prática do xadrez.

Do ponto de vista das áreas do conhecimento, o jogo relaciona-se à Matemática a partir do raciocínio lógico, análise combinatória, relações espaciais, probabilidade e tomada de decisão; às Linguagens por meio da argumentação, diálogo, organização sequencial de ideias, leitura de padrões e narrativas estratégicas; às Ciências Humanas por meio da ética, convivência, tomada de decisão em contexto de regras sociais, resolução pacífica de conflitos e aos Itinerários Formativos no que diz respeito aos projetos de vida, protagonismo juvenil, investigação científica e práticas de estudo e estratégia.

Assim, o xadrez escolar posiciona-se como prática interdisciplinar que integra dimensões cognitivas, socioemocionais e culturais. Essa característica fortalece sua relevância como ferramenta de recomposição das aprendizagens, pois permite que o estudante mobilize diversas áreas do saber de maneira integrada, favorecendo aprendizagens duradouras e significativas.

3. METODOLOGIA

O projeto se efetivou a partir da criação de um Clube de Xadrez na escola, com o objetivo de estimular o trabalho em equipe e o sentimento de pertencimento ao grupo. Esse processo ocorreu por meio das parcerias de diversos membros do corpo escolar, contando

com as disciplinas de Filosofia e Geografia, assistidas pelo professor Jerlânio Pires Moura; com o professor Laerte Ferreira, regente do Centro de Multimeios; com a professora de Educação Física, Jocicleide Furtado; e com o funcionário da escola, Enoc Moura, graduado em História; além dos alunos, que eram o foco central do projeto.

Inicialmente, poucos alunos se interessaram em participar – em torno de doze –, pois eram esses poucos que sabiam jogar. A escola só disponibilizava de cerca de dez tabuleiros, mas em contato com escolas parceiras foram conseguidas outras peças emprestadas. Os tabuleiros eram dispostos no pátio durante o intervalo e os membros do clube ficavam convidando alunos que se aproximavam para ver e assim era realizada a apresentação do projeto e era feita a iniciação ao jogo (Figura 1).

Uma vez interessados em participar daquele desafio, foram feitas as primeiras formações para os alunos a respeito das peças que compõem o xadrez, do tabuleiro e das regras do jogo. Essas ações deram-se numa abordagem expositiva e dialógica, com exibições de slides, vídeos, textos escritos e exercícios práticos, bem como pesquisas individuais e em grupo. Muitas delas

aconteciam nas aulas de Educação Física, nas aulas de Geografia ou durante os intervalos das aulas. Para isso foi preciso constituir lideranças, reunindo, nessa ocasião, somente os alunos que já tinham noção das regras do jogo. Com eles, foi compartilhada a missão de auxiliar os tutores do projeto. A intenção era prepará-los para atuarem como facilitadores nas formações teóricas e práticas com os demais membros que estavam se candidatando a aprender a jogar. Essa metodologia certamente atende uma das iniciativas previstas pelo programa Ceará Educa Mais: o protagonismo estudantil. A ação onze da lei Nº 17.572/2021 diz:

Protagonismo Estudantil: desenvolver ações efetivas que estimulem a aprendizagem e complementem a formação escolar que fomentem a constituição de representações estudantis e instâncias democráticas no âmbito dos estabelecimentos de ensino bem como a motivação para a tomada de iniciativas, a descoberta de habilidades, talentos e construção de suas identidades juvenis. (CEARÁ, 2021)

O aluno deve ser percebido como ator participante da própria aprendizagem e colaborador desse processo junto aos seus colegas. Esse papel de ator/autor estimula a participação e o envolvimento dos estudantes com as práticas escolares.

Figura 1: Mosaico com atividades de xadrez na Escola como estratégia na recomposição das aprendizagens.



Fonte: Autores (2024)

Ademais, foram realizados, em algumas ocasiões, intercâmbios dos alunos enxadristas da Escola Padre Rodolfo com os da Escola de Ensino Profissional José Ribeiro Damasceno, que fica na sede do município de Trairi, e com os alunos da Escola Municipal José Firmino da Cunha, do distrito de Canaan (Figura 2). Essa

ação teve como objetivo promover interação entre os estudantes, a fim de estimulá-los a participar das atividades que se basearam na comunicação com alunos de outras escolas, o que se configurou como uma forma de mensurar as habilidades relativas ao jogo em comparação com outros estudantes.

Figura 2: Intercâmbio dos estudantes enxadristas da Escola Padre Rodolfo com estudantes da E.E.E.P. José Ribeiro Damasceno e da escola municipal José Firmino da Cunha.



Fonte: Autores (2024)

À medida que as ações foram se desenvolvendo e o grupo de enxadristas foi aumentando, consolidou-se o estímulo para a realização de um torneio ao final do ano que mobilizasse toda a escola e envolvesse todas as quatorze turmas da escola. Em cada turma foram realizadas eliminatórias para que houvesse apenas um aluno por sala. Dessa forma, haveria quatorze estudantes participando do torneio. O número de aluno

em cada turma não era homogêneo e algumas tinham mais interessados do que outras.

Na atividade de culminância do projeto, o campeonato de xadrez (Figura 3), todo o corpo docente esteve envolvido. Além disso, foi transmitido ao vivo na página do *Instagram* da escola, para que as práticas escolares alcançassem um público maior (Figura 4).

Figura 3: Final do torneio de xadrez e reconhecimento aos alunos finalistas.



Fonte: Autores (2024)

Figura 4: Transmissão do torneio na página do *Instagram* da escola e comentário do aluno Fernando Daniel, vencedor do torneio.



Fonte: Autores (2024)

Após a conclusão do projeto com o torneio, o depoimento feito na página do *Instagram* da escola por um dos alunos participantes evidenciou a relevância dessa ação. Disse ele:

Estou muito feliz por ter conquistado o meu primeiro campeonato de xadrez na escola! Quero expressar minha profunda gratidão aos professores que tornaram esse evento possível. O xadrez é mais do que um jogo; ele promove concentração, estratégia e disciplina, sendo uma ferramenta incrível para o aprendizado nas escolas. Que venham mais oportunidades como essa!

4. RESULTADOS

Os resultados apresentados a seguir são frutos da implementação do projeto "Xadrez como Ferramenta de Recomposição das Aprendizagens" na E.E.M. Padre Rodolfo Ferreira da Cunha, desenvolvido ao longo do ano letivo de 2024 e envolvendo estudantes das três séries do Ensino Médio. As análises foram estruturadas a partir de três dimensões centrais: primeira, desempenho cognitivo e raciocínio lógico; segunda, engajamento escolar e aspectos socioemocionais; e, terceira, relação entre o xadrez e a recomposição das aprendizagens em Língua Portuguesa e Matemática.

4.1. Desempenho cognitivo e raciocínio lógico

A participação sistemática nas atividades de xadrez gerou impactos significativos no desenvolvimento do raciocínio lógico e da capacidade de resolução de

problemas. Os registros realizados durante as oficinas demonstraram que, ao final do ciclo de intervenção, grande parte dos estudantes apresentaram evolução visível no que diz respeito ao domínio das jogadas e criação de estratégias. Essa evolução foi constatada por meio de exercícios de táticas elementares.

As avaliações diagnósticas (AvD 2024.1 e 2024.2) aplicadas naquele ano indicaram melhora média no desempenho dos estudantes na disciplina de Língua Portuguesa nas três séries e um avanço dos índices nos terceiros anos na disciplina de Matemática. Além disso, se percebeu significativos avanços nas avaliações bimestrais quando um percentual superior a 90% dos estudantes alcançou notas satisfatórias. Estudantes que anteriormente apresentavam dificuldades de concentração demonstraram maior capacidade de manter o foco por períodos prolongados, fato relatado pelos professores de Matemática e Língua Portuguesa quando foram perguntados sobre a pertinência do projeto durante os planejamentos coletivos.

Outro elemento relevante refere-se ao desenvolvimento da autoanálise que os alunos fizeram de si mesmos em relação ao jogo, às regras, à aprendizagem e à concentração. Os participantes afirmaram que passaram a identificar mais claramente seus erros e a refletir sobre diferentes alternativas para resolução de problemas, evidenciando internalização de processos estratégicos alinhados ao conhecimento do xadrez e suas funções executivas.

4.2. Engajamento escolar, motivação e habilidades socioemocionais

A implementação do xadrez no cotidiano escolar contribuiu significativamente para o aumento do engajamento, especialmente entre estudantes que historicamente apresentavam menor participação nas atividades executadas exclusivamente em sala de aula. Observou-se ampliação da presença, redução de comportamentos dispersos em sala e maior interesse espontâneo em participar de desafios e torneios internos.

Os resultados revelam que a prática do jogo promoveu mudanças em aspectos socioemocionais importantes. Destacam-se, entre eles, o crescimento da autoconfiança ao resolver problemas estratégicos; melhora na persistência diante de situações desafiadoras; desenvolvimento do autocontrole emocional, especialmente no enfrentamento de derrotas; fortalecimento do respeito às regras, cooperação e convivência saudável.

Professores de diferentes áreas relataram que os estudantes envolvidos passaram a demonstrar maior organização para realizar tarefas, mais capacidade de reflexão e maior abertura ao diálogo e ao trabalho em grupo. Em grupo focal, alguns estudantes afirmaram que “o xadrez ajudou a pensar melhor antes de agir”, “deu mais calma na hora de prova” e “ensinou a ter paciência para aprender”.

Esses resultados confirmam achados da literatura internacional, evidenciando que o xadrez contribui não apenas para habilidades cognitivas, mas também para dimensões socioemocionais essenciais às aprendizagens escolares.

4.3. Recomposição das aprendizagens em Língua Portuguesa e Matemática

Os resultados obtidos apontam que o xadrez constitui ferramenta eficaz de recomposição das aprendizagens, especialmente em conteúdos que exigem raciocínio lógico, leitura analítica e interpretação de informação.

Em Matemática, ocorreu melhora na capacidade de identificar relações espaciais, compreender sequências e padrões numéricos, organizar etapas de resolução. Nas provas bimestrais, os estudantes participantes obtiveram, em média, 15% a mais de acertos em

questões de raciocínio lógico quando comparados ao início do projeto. Professores relataram maior disposição para enfrentar desafios matemáticos e maior compreensão de conceitos de probabilidade e estratégias. Uma vez que o projeto envolveu alunos de todas as séries dispostas em quatorze turmas, em todas elas foram percebidas tal evolução.

Em Língua Portuguesa, foram observadas melhoras na leitura inferencial, na argumentação, na interpretação de textos descritivos e narrativos e na organização sequencial de ideias. Durante atividades de escrita, os estudantes demonstraram maior habilidade para elaborar justificativas, estruturar argumentos e explicar estratégias utilizadas nas partidas, o que reforça a relação entre xadrez e competências comunicativas. Os quase cinquenta alunos que participaram do projeto estiveram completamente envolvidos em outras atividades escolares que foram promovidas ao longo do ano letivo. Isso demonstra que o projeto contribui com outras ações, pois promoveu engajamento e senso de pertencimento nos estudantes.

A presença do xadrez no cotidiano da escola contribuiu para a criação de um ambiente mais colaborativo, calmo e voltado à resolução pacífica de conflitos. Observou-se que situações de disputa ou divergências entre colegas passaram a ser mediadas pelos próprios estudantes, que utilizavam estratégias de diálogo adotadas durante as partidas. Além disso, os intervalos ficaram mais produtivos com alunos jogando no pátio e atraindo a atenção dos colegas.

4.4. Síntese dos principais resultados

Os resultados gerais indicam que o xadrez favoreceu o desenvolvimento cognitivo (raciocínio lógico, planejamento, metacognição), promoveu competências socioemocionais essenciais (persistência, autocontrole, cooperação), aumentou o engajamento escolar e reduziu comportamentos dispersos. Para além disso, o projeto contribuiu diretamente para a recomposição das aprendizagens, principalmente em Matemática e Língua Portuguesa, fortalecendo a cultura escolar, ampliando o protagonismo estudantil e a integração entre as turmas, algo essencial num ambiente escolar saudável. Como já destacado anteriormente, as Avaliações Diagnósticas (AvD) aplicadas ao longo do ano evidenciaram isso, trazendo dados de crescimento significativos que

foram estudados pelos professores ao longo dos planejamentos coletivos.

prática pedagógica transformadora, capaz de articular cognição, emoção, cultura e cidadania.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação do projeto "Xadrez como Ferramenta de Recomposição das Aprendizagens" na E.E.M. Padre Rodolfo Ferreira da Cunha demonstrou que práticas pedagógicas estrategicamente orientadas podem gerar transformações significativas no processo de ensino e aprendizagem. O avanço observado nas habilidades de raciocínio lógico, planejamento, metacognição e resolução de problemas reforça conclusões de autores como De Groot (2008) e Gobet e Charness (2006), ao demonstrar que o jogo mobiliza estruturas cognitivas profundas e favorece o fortalecimento de funções executivas revelam que o xadrez promove aprendizagens que ultrapassam o domínio estritamente cognitivo, impactando positivamente comportamentos, atitudes e a convivência escolar.

As evidências também apontam que o xadrez se configura como ferramenta relevante para a recomposição das aprendizagens, sobretudo em Matemática e Língua Portuguesa, ao estimular competências previstas na Base Nacional Comum Curricular, tais como pensamento crítico, argumentação, resolução de problemas e comunicação. Com base nesses resultados, é acertada a indicação dessa sequência didática como estratégia pedagógica nas intervenções escolares. Além disso, o projeto contribuiu para a melhoria do clima escolar e para o fortalecimento do protagonismo estudantil, promovendo integração entre turmas, aumento da participação e construção de uma cultura colaborativa baseada no respeito às regras e na convivência ética. Essas dimensões revelam que o xadrez não é apenas um recurso didático, mas uma prática cultural e social que potencializa experiências formativas mais amplas.

Dessa forma, conclui-se que a metodologia tem potencial e é viável para escolas públicas, especialmente em territórios vulneráveis. É recomendável a continuidade e ampliação da proposta e é possível vislumbrar, ainda, que estudos futuros aprofundem o impacto do xadrez no que diz respeito ao desempenho escolar a longo prazo e colabore na permanência dos estudantes na escola, combatendo um dos maiores desafios escolares: a infrequência. Em síntese, o presente estudo reafirma que o jogo é uma

REFERÊNCIAS

- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BARTHOLOMEU, D. *et al.* **Habilidades cognitivas e desempenho escolar**: relações com o ensino de jogos. São Paulo: Cortez, 2020.
- BATTELL, R. **Chess and education: Selected research and studies**. New York: Whitestone Press, 2014.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB nº 3, de 21 de novembro de 2018**. Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 22 nov. 2018. Disponível em: <https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/51281622>. Acesso em: 27 Dez. 2025.
- BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 27 Dez. 2025.
- BRASIL. **Recomposição das Aprendizagens: diretrizes e orientações**. Brasília: MEC, 2023.
- BERBEL, N. A. N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.
- CEARÁ (Estado). **Lei nº 17.572, de 22 de julho de 2021**. Dispõe sobre o Programa "Ceará Educa Mais". *Diário Oficial do Estado do Ceará*, Fortaleza, CE, 22 Jul. 2021. Disponível em: <<https://bela.ce.gov.br/index.php/legislacao-do-ceara/organizacao-tematica/educacao/item/7504-lei-n-17-572-22-07-2021-d-o-22-07-21>>. Acesso em: 18 Nov. 2025.
- DE GROOT, A. **Thought and choice in chess**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008.
- FLAVELL, J. **Metacognition and cognitive monitoring**. New York: Springer, 1987.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GALLO, Silvio. **Metodologia do ensino de filosofia**: uma didática para o ensino médio. Campinas, SP: Papyrus, 2012.
- GARDNER, Howard. **Estruturas da mente**: a teoria das múltiplas inteligências. Porto Alegre: Artes Medicas, 1994.
- GOBET, F. **Understanding expertise**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.
- GOBET, F.; CHARNESS, N. "Expertise in chess." In: Ericsson, K. A. (Org.). *Cambridge Handbook of Expertise and Expert Performance*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
- IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Demográfico 2010**. Rio de Janeiro: IBGE, 2010. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/ce/trairi.html>>. Acesso em: 24 Dez. 2025

KASPAROV, G. **Deep Thinking**: Where Machine Intelligence Ends and Human Creativity Begins. New York: PublicAffairs, 2017.

KROGIUS, N. **Psychology in Chess**. Moscow: Progress Publishers, 2015.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. São Paulo: Atlas, 2018.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.