

O XADREZ COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA SALA DE AULA: CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

**CHESS AS A PEDAGOGICAL STRATEGY IN THE CLASSROOM:
CONTRIBUTIONS TO LEARNING IN ELEMENTARY EDUCATION**

Ciências Humanas • 24/09/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/790190003](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/790190003)

Pedro Gabriel Sousa de Moraes¹

Jefferson Ribeiro Dias²

Joseane Martins Ribeiro³

Roberto Ferreira Sena Filho⁴

Diego de Brito Silva⁵

Francisco Samuel Sousa Freire⁶

André Pinheiro da Silva Zacarias⁷

Carlos Daniel Chaves Mourão⁸

RESUMO

O xadrez é reconhecido como um dos jogos de estratégia mais tradicionais da história. Apesar de sua longa trajetória, sua origem ainda é motivo de debate entre estudiosos, não havendo consenso sobre onde surgiu. No contexto escolar, ele tem conquistado espaço por seu potencial de contribuir para o desenvolvimento de diferentes habilidades importantes para a aprendizagem. Nesse sentido, este artigo teve como objetivo analisar as contribuições do xadrez como estratégia pedagógica na sala de aula, destacando seus impactos no processo de aprendizagem de estudantes do ensino fundamental. Para alcançar esse objetivo, foi realizada uma pesquisa de abordagem qualitativa e natureza bibliográfica, realizada a partir de levantamento no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, com recorte temporal de 2020 a 2026. Foram inicialmente identificados 10 estudos e, após a leitura dos títulos e resumos e a aplicação dos critérios de seleção, seis dissertações compuseram o *corpus* de análise. Os resultados evidenciaram contribuições recorrentes relacionadas ao desenvolvimento da atenção, concentração, raciocínio lógico, resolução de problemas, autonomia e tomada de decisões, além de possibilidades de socialização, protagonismo, criatividade e interdisciplinaridade. Contudo, os achados também indicam que tais contribuições não ocorrem automaticamente, estando relacionadas à intencionalidade pedagógica, à mediação docente e à forma de utilização do jogo. Conclui-se que o xadrez apresenta potencial como recurso pedagógico complementar no ensino fundamental, especialmente quando planejado e articulado aos objetivos de aprendizagem.

Palavras-chave: Xadrez; Estratégia pedagógica; Aprendizagem; Ensino fundamental.

ABSTRACT

Chess is recognized as one of the most traditional strategy games in history. Despite its long trajectory, its origin remains a subject of debate among scholars, with no consensus regarding where it emerged. In the school context, chess has gained prominence due to its potential to contribute to the development of different skills that are important for learning. In this sense, this article aimed to analyze the contributions of chess as a pedagogical strategy in the classroom, highlighting its impacts on the learning process of elementary school students. To achieve this objective, a qualitative, bibliographic study was conducted based on a survey of the CAPES Theses and Dissertations Catalog, covering the period from 2020 to 2026. Initially, 10 studies were identified and, after reading the titles and abstracts and applying the selection criteria, six master's dissertations comprised the corpus of analysis. The results revealed recurring contributions related to the development of attention, concentration, logical reasoning, problem-solving, autonomy, and decision-making, as well as possibilities for socialization, student agency, creativity, and interdisciplinarity. However, the findings also indicate that these contributions do not occur automatically, but are related to pedagogical intentionality, teacher mediation, and the way the game is used. It is concluded that chess has potential as a complementary pedagogical resource in elementary education, particularly when it is planned and aligned with learning objectives.

Keywords: Chess; Pedagogical strategy; Learning; Elementary education.

1. INTRODUÇÃO

A escola contemporânea tem sido desafiada a desenvolver práticas pedagógicas capazes de favorecer não apenas a apropriação dos

conteúdos curriculares, mas também o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao raciocínio, à autonomia, à tomada de decisões, à concentração e à resolução de problemas. Nesse contexto, a busca por estratégias de ensino diversificadas tem ganhado espaço nas discussões educacionais, especialmente aquelas que possibilitam ao estudante assumir uma posição ativa no processo de aprendizagem.

Pinto, Cortinove e Carvalho (2017) explicam que os professores têm buscado cotidianamente desenvolver estratégias capazes de despertar o interesse dos estudantes e favorecer sua participação efetiva nas atividades realizadas em sala de aula. Mais do que transmitir conteúdos, o trabalho docente envolve criar condições para que os alunos assumam um papel ativo na construção de seus conhecimentos. Para isso, o professor, muitas vezes formado sob uma perspectiva de ensino predominantemente tradicional, precisa repensar suas práticas e incorporar metodologias diversificadas, criativas e significativas, capazes de tornar as experiências de aprendizagem mais envolventes e contribuir para a efetivação do processo educativo (Pinto; Cortinove; Carvalho, 2017).

Entre essas possibilidades, destacam-se os jogos, que podem contribuir para tornar as experiências escolares mais dinâmicas, desafiadoras e significativas. De fato, Lemos (2023) e Silva (2024), por exemplo, ressaltam o potencial dos jogos como recursos pedagógicos, considerando que sua utilização no ensino possui trajetória histórica e permanece relevante no contexto escolar. Quando planejados de forma intencional, os jogos podem tornar a aprendizagem mais dinâmica e significativa, despertando a curiosidade e a atenção dos estudantes, além de favorecer o raciocínio lógico, a criatividade e a interação social. Também

possibilitam o desenvolvimento de atitudes como cooperação, respeito às regras e aos outros participantes, ao mesmo tempo em que permitem abordar diferentes conteúdos e situações do cotidiano de maneira mais participativa (Lemos, 2023; Silva, 2024).

Entre os diferentes jogos, o xadrez se destaca como um dos que pode ser utilizado na sala de aula. Do ponto de vista formativo, o xadrez pode assumir relevante função pedagógica, favorecendo a interação e a compreensão das relações sociais. Sua prática pode contribuir para o desenvolvimento da criatividade, do raciocínio lógico e da elaboração de conceitos, além de promover a ludicidade e a interação entre os estudantes por meio da mediação docente. Também pode criar oportunidades para o diálogo intercultural, ampliando as possibilidades de aprendizagem e valorização da diversidade cultural (Melo; Azevedo; Grillo, 2022). É um jogo clássico cuja origem ainda não é totalmente consensual. Embora existam diferentes hipóteses sobre seu surgimento, a versão mais difundida aponta para a Índia, por volta do século VI⁹ d.C (Melo, *et al.*, 2021).

Apesar dessas potencialidades, a utilização do xadrez em contexto escolar requer intencionalidade pedagógica. Sua presença na escola, por si só, não garante resultados de aprendizagem, sendo necessário que o professor estabeleça objetivos claros, planeje as atividades de acordo com a faixa etária e os conhecimentos dos estudantes e articule o jogo às necessidades e aos conteúdos trabalhados. Nesse sentido, compreender o xadrez como estratégia pedagógica significa ultrapassar a ideia de utilizá-lo apenas como passatempo, reconhecendo suas possibilidades enquanto instrumento mediador de experiências de aprendizagem.

Diante desse cenário, este artigo teve como objetivo analisar as contribuições do xadrez como estratégia pedagógica para a aprendizagem de estudantes do ensino fundamental. Para tanto, desenvolveu-se uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico, fundamentada na análise de produções que discutem a utilização do xadrez no contexto educacional.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica, desenvolvido com o propósito de identificar e analisar produções acadêmicas que discutem a utilização do xadrez no contexto do Ensino Fundamental. A pesquisa bibliográfica possibilita o contato sistemático com conhecimentos já produzidos sobre determinado objeto de estudo, permitindo reconhecer diferentes perspectivas teóricas e resultados apresentados por pesquisas anteriores. Nesse sentido, o levantamento realizado buscou reunir estudos que pudessem contribuir para a compreensão das possibilidades do xadrez enquanto estratégia pedagógica e de suas contribuições para os processos de ensino e aprendizagem.

Para a realização do levantamento, foi selecionado como fonte de pesquisa o Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por reunir produções acadêmicas desenvolvidas no âmbito da pós-graduação brasileira. A busca foi realizada considerando o período de 2020 a 2026, utilizando-se a estratégia “xadrez” *AND* “ensino fundamental”, com o objetivo de localizar trabalhos que apresentassem relação direta entre o jogo de xadrez e sua utilização no contexto dessa etapa da educação básica. A utilização do operador booleano *AND*

permitiu restringir os resultados a estudos que contemplassem simultaneamente os dois termos empregados na estratégia de busca.

A busca inicial resultou em 10 estudos, distribuídos temporalmente da seguinte maneira: 2 trabalhos publicados em 2020, 1 em 2021, 2 em 2022, 4 em 2023 e 1 em 2024. Não foram identificados estudos correspondentes aos anos de 2025 e 2026. Após a identificação das produções, foi realizada a leitura dos títulos e resumos, etapa destinada a verificar a pertinência dos trabalhos em relação ao objetivo desta pesquisa. Como resultado desse processo, 6 estudos foram selecionados para compor o *corpus* de análise, enquanto os demais foram excluídos por não apresentarem aderência suficiente à temática investigada, ou por não estarem disponíveis na íntegra.

Os estudos selecionados foram posteriormente analisados de forma qualitativa, buscando-se identificar aspectos relacionados aos objetivos das pesquisas, aos contextos em que o xadrez foi utilizado, às estratégias e práticas pedagógicas desenvolvidas e, principalmente, às contribuições apontadas para a aprendizagem dos estudantes do ensino fundamental. A análise também procurou reconhecer aproximações e recorrências entre os resultados encontrados, de modo a construir uma compreensão mais ampla acerca das possibilidades de utilização do xadrez como estratégia pedagógica no ambiente escolar.

3. O XADREZ: ORIGEM, CARACTERÍSTICAS E DINÂMICA DO JOGO

A história do xadrez é marcada por uma origem controversa, embora a hipótese mais aceita relacione seu surgimento ao *chaturanga*, jogo existente na região do Ganges, na Índia, no início do século VII. A

partir daí, o jogo se difundiu por diferentes regiões da Ásia, chegando à Pérsia, onde passou a ser denominado *chatrang*, e posteriormente ao mundo árabe, sob o nome *shatranj*. Sua expansão continuou pela Rússia, pelos Bálcãs e pela Europa Ocidental, onde se tornou amplamente conhecido por volta do ano 1000. Ao longo desse percurso, o xadrez foi incorporado a diferentes contextos culturais e religiosos, assumindo também significados simbólicos e sociais (Castro, 1994).

Por volta de 1475, mudanças nas regras deram origem ao xadrez moderno praticado na Europa Ocidental, acompanhado da publicação de seus primeiros livros e, posteriormente, da realização de torneios. A partir do século XVIII, o jogo ganhou novos espaços de sociabilidade, especialmente nos cafés europeus, enquanto sua teoria passou por diferentes escolas e concepções estratégicas. Nos séculos seguintes, o xadrez continuou a se desenvolver e a atravessar distintos contextos históricos e culturais, preservando uma estrutura relativamente estável. Essa permanência contribuiu para sua ampla difusão e para a formação de uma memória histórica constituída por partidas, estratégias e diferentes formas de apropriação cultural (Castro, 1994).

Quadro 1. Trajetória histórica do xadrez.

Período	Acontecimentos principais
Início do século VII	O <i>chaturanga</i> , considerado precursor do xadrez, já existia na região do Ganges, na Índia.
Século VII	O jogo difundiu-se pela Ásia, alcançando regiões como China, Coreia e Japão.
Por volta de 625	O jogo chegou à Pérsia e recebeu o nome <i>chatrang</i> .

Séculos VII–VIII	Após a conquista árabe da Pérsia, passou a ser denominado <i>shatranj</i> e alcançou grande desenvolvimento no mundo islâmico.
A partir do século IX	O <i>shatranj</i> chegou à Rússia e também se difundiu pelos Bálcãs e pela região do Báltico.
Séculos VIII–X	O jogo alcançou a Europa Ocidental por diferentes rotas e, por volta do ano 1000, já era amplamente conhecido no continente.
Idade Média	O xadrez ganhou significados religiosos, sociais e literários, sendo utilizado em alegorias e diferentes manifestações culturais.
Por volta de 1475	Mudanças nas regras aceleraram o jogo e contribuíram para o surgimento do xadrez moderno na Europa Ocidental.
Segunda metade do século XVI	O jogo ganhou maior desenvolvimento, com patrocínio de reis e mecenas e o surgimento de torneios documentados.
A partir de 1730	O xadrez tornou-se frequente em cafés europeus, importantes espaços de sociabilidade e discussão.
Séculos XVIII–XX	Houve expansão da teoria enxadrística e surgimento de diferentes escolas e estilos estratégicos.
Atualidade	O xadrez permanece difundido em diferentes culturas, mantendo uma estrutura relativamente estável e acumulando uma extensa memória histórica de partidas e conhecimentos.

Fonte: elaborado pelos autores (2026), com base em Castro (1994).

Para o autor,

O xadrez é um jogo especial por combinar várias características. Em primeiro lugar, o acaso não existe no xadrez: ninguém ganha uma partida porque “teve sorte”, nem perde porque “teve azar”. [...] Em segundo lugar, o xadrez é de extrema complexidade. Jogado num tabuleiro de 64 casas, cada jogador tem inicialmente 32 peças de seis tipos, cada qual com importância, movimentos e possibilidades de captura específicos. Apenas os quatro primeiros lances podem produzir cerca de 72 mil diferentes posições. [...] Em terceiro lugar, o xadrez é especial por sua antiguidade histórica (Castro, 1994, p. 3).

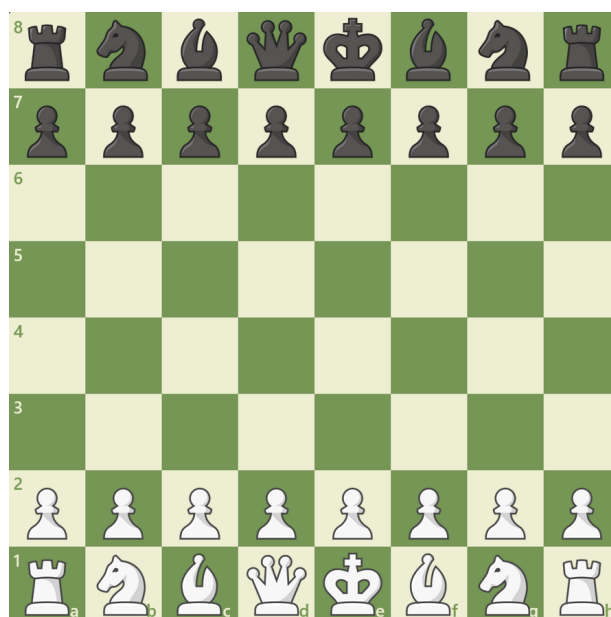
Contribuindo para o entendimento das possíveis origens do xadrez, Cordez (2011), por sua vez, acredita que ele chegou ao Ocidente a partir do século X, difundido pela expansão do Islã. Ao ser incorporado às sociedades europeias, o jogo passou por adaptações que aproximaram suas peças e sua organização da estrutura social e militar do feudalismo. O rei, a rainha, os cavaleiros e os soldados passaram a representar, de forma simbólica, os diferentes grupos e relações de poder existentes na sociedade medieval. Assim, o tabuleiro reproduzia, de maneira imaginária e organizada, conflitos, hierarquias e estratégias presentes na vida social. Nesse sentido, o xadrez não era apenas uma recreação mental, mas também uma representação do imaginário feudal, permitindo aos jogadores visualizar e experimentar simbolicamente as relações de poder e os confrontos característicos daquele período (Cordez, 2011).

A partir dos séculos X e XI, evidências arqueológicas demonstram a expansão gradual do xadrez, sobretudo entre os grupos aristocráticos. Sua difusão ocorreu em um contexto de

transformações da sociedade feudal, marcado pela fixação das elites em territórios, pela construção de castelos e pelas mudanças nas formas de organização militar e exploração das terras. A relação do jogo com a sociedade também se manifestou por meio de seus usos simbólicos e de sua aproximação com a Igreja, instituição central no sistema feudal. Peças e conjuntos de xadrez, inclusive objetos luxuosos, foram frequentemente doados a instituições religiosas, prática que não deve ser compreendida apenas como valorização material, mas como uma forma simbólica de estabelecer relações entre os poderes profano, militar e eclesiástico. Desse modo, a trajetória inicial do xadrez no Ocidente evidencia sua participação nas representações sociais, políticas e culturais da sociedade medieval (Cordez, 2011).

O xadrez é disputado em um tabuleiro de 64 casas, alternadamente claras e escuras, por dois jogadores que utilizam 32 peças, sendo 16 brancas e 16 pretas. Cada jogador possui duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma dama, um rei e oito peões. O tabuleiro deve ser colocado de modo que a casa mais à esquerda de cada jogador seja escura, e as peças brancas realizam o primeiro movimento. A partir daí, os jogadores alternam suas jogadas até o término da partida. O objetivo principal é alcançar o xeque-mate, situação em que o rei adversário está ameaçado de captura e não possui possibilidade de escapar, embora a partida também possa terminar pela desistência do adversário ou, em partidas com controle de tempo, pelo esgotamento de seu tempo. O xeque ocorre quando o rei está sob ameaça de captura, enquanto a captura consiste na retirada de uma peça adversária de sua casa por outra peça (Unesp, s.d.).

Figura 1. O xadrez.



Fonte: Chess.com (Disponível em:

<https://www.chess.com/pt-BR/terms/xadrez>).

Cada peça apresenta movimentos específicos. A torre desloca-se horizontal ou verticalmente; o bispo movimenta-se pelas diagonais; a dama pode movimentar-se horizontal, vertical e diagonalmente; e o rei pode deslocar-se uma casa em qualquer direção, sem jamais realizar um movimento que o coloque em xeque. O peão avança uma casa por vez e não pode retroceder, podendo avançar duas casas em seu primeiro movimento; sua captura ocorre diagonalmente. O cavalo movimenta-se em formato de “L” e é a única peça que pode saltar sobre outras. Nenhuma peça pode ocupar uma casa já ocupada por outra da mesma cor, enquanto uma casa ocupada por uma peça adversária pode ser tomada por meio da captura. Entre os movimentos especiais estão o roque, realizado entre o rei e uma torre, desde que ambos não tenham sido movimentados, não haja peças entre eles e as casas percorridas pelo rei não estejam sob ameaça; a captura *en passant*, realizada excepcionalmente por um peão contra outro que tenha avançado duas casas; e a promoção, que ocorre quando um peão alcança a última fileira do tabuleiro, podendo ser substituído por dama, torre, bispo ou cavalo (Unesp, s.d.).

Além da vitória por xeque-mate, desistência ou, em determinadas situações, pelo tempo esgotado do adversário, uma partida pode terminar empatada. Isso ocorre, entre outras possibilidades, quando não existem movimentos legais capazes de prosseguir a partida, quando ambos os jogadores concordam com o empate, quando há material insuficiente para produzir xeque-mate, em situações de xeque-perpétuo, após cinquenta jogadas sem captura ou movimento de peão ou quando a mesma posição ocorre três vezes. Também constitui empate o chamado “rei afogado”, situação em que o jogador da vez não possui nenhum movimento legal, mas seu rei não está em xeque. Dessa forma, as regras do xadrez articulam movimentos específicos, possibilidades de captura, condições especiais e diferentes formas de encerramento, exigindo dos jogadores atenção, planejamento e domínio das estratégias do jogo (Unesp, s.d.).

O xadrez tem despertado o interesse de diferentes áreas do conhecimento, como Psicologia, Pedagogia, Informática e Matemática, por seu potencial de estimular habilidades cognitivas e operações intelectuais. No contexto educacional, o jogo em questão pode favorecer o desenvolvimento do pensamento reflexivo e crítico, da capacidade de tomar decisões, da atenção e da concentração, além de contribuir para a construção de valores, a segurança pessoal e a autoestima. Por seu caráter lúdico, também proporciona prazer e envolvimento ao praticante, tornando-se uma estratégia capaz de articular aprendizagem, desenvolvimento cognitivo e formação pessoal (Christofolletti, 2007).

Kishimoto (1995) destaca que a definição de jogo é complexa, pois uma mesma atividade pode assumir diferentes significados conforme o contexto social e cultural em que ocorre. Uma ação

considerada brincadeira por determinado grupo pode ser entendida como atividade de aprendizagem ou preparação para o trabalho por outro. Assim, o significado do jogo não é universal, mas construído socialmente e influenciado pelos valores, costumes e formas de compreender a infância em diferentes épocas e culturas. Nesse sentido, a autora identifica três dimensões do jogo: como manifestação da linguagem e da cultura, como sistema de regras e como objeto (Kishimoto, 1995).

Enquanto sistema de regras, o jogo apresenta uma estrutura que define sua modalidade e orienta as ações dos participantes. O xadrez, utilizado pela autora como exemplo, possui regras próprias que determinam os movimentos das peças, diferenciando-o de outros jogos, como damas ou jogos de cartas. Ao mesmo tempo, o xadrez também pode ser compreendido como objeto, materializado no tabuleiro e nas peças. Dessa forma, regras e objetos se articulam à situação lúdica, pois, ao jogar, o indivíduo segue uma estrutura previamente estabelecida e, simultaneamente, vivencia uma experiência de caráter lúdico. Essa compreensão permite distinguir o jogo do brinquedo, que apresenta maior possibilidade de uso e não depende necessariamente de um sistema de regras definido (Kishimoto, 1995).

4. O XADREZ COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO FUNDAMENTAL: CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM

O levantamento apresentado no quadro a seguir reúne os 6 trabalhos selecionados, produzidos entre 2020 e 2023, todas sendo dissertações. Em relação à distribuição regional, observa-se uma presença diversificada, contemplando: Sudeste, com 2 estudos; Nordeste, com 1; Centro-Oeste, com 2; e Norte, com 1. Destaca-se

ainda a concentração de trabalhos no ano de 2023, quando foram identificadas 3 produções, indicando uma ampliação recente do interesse acadêmico pelo tema. De modo geral, os estudos abordam o xadrez como recurso pedagógico relacionado à Educação Física, à Matemática, à interdisciplinaridade, à resolução de problemas, ao desenvolvimento cognitivo e às práticas de ensino, evidenciando a diversidade de possibilidades atribuídas ao jogo no espaço escolar.

Quadro 1. Dissertações e tese selecionadas.

Tipo	Ano	Autor	Título	Instituição
Dissertação	2020	Roberto Silva Miranda Souza	Ensino e aprendizagem do xadrez na Educação Física escolar: possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização de tabuleiros, aplicativos e xadrez humano	Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP)
Dissertação	2020	Matheus Ramos da Cruz	Orientação espacial de alunos do primeiro segmento do Ensino Fundamental praticantes de xadrez	Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)
Dissertação	2022	Lucas Vieira Brito	A lógica matemática e o jogo de xadrez aplicado ao	Universidade Estadual do Sudoeste

			Ensino Fundamental II	da Bahia (UESB)
Dissertação o	2023	Adriana Ferreira Soares	Possíveis contribuições do xadrez na Educação Física escolar: uma experiência pedagógica nos anos finais do Ensino Fundamental	Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)
Dissertação o	2023	Domingos Acelmo Ribeiro Paz	Clube híbrido de xadrez pedagógico: um recurso complementar na aprendizagem cognitiva (atenção concentrada e raciocínio lógico) dos estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental	Universidade Estadual de Roraima (UERR)
Dissertação o	2023	Widson Marcal Ferreira	O jogo de xadrez como ferramenta interdisciplinar: uma prática pedagógica segundo a visão do professor de Educação Física	Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

Fonte: elaborado pelos autores (2026).

Souza (2020) investigou as possíveis contribuições do ensino do xadrez para o rendimento escolar de estudantes do 5º ano do ensino fundamental, com atenção especial àqueles que apresentavam dificuldades de aprendizagem. A pesquisa foi realizada durante três meses em uma escola pública municipal de Bauru, envolvendo estudantes de 10 a 11 anos, organizados em grupos que vivenciaram o ensino do xadrez nas aulas de Educação Física e por meio de aplicativos no contraturno. Para isso, foram utilizadas diferentes estratégias de aprendizagem, como tabuleiros, recursos digitais e o xadrez humano, além de instrumentos de avaliação do rendimento escolar e do domínio do jogo, questionários e observações (Souza, 2020).

Os resultados evidenciaram que o xadrez pode favorecer melhorias no rendimento escolar, especialmente entre estudantes com dificuldades de aprendizagem, embora seus benefícios também possam alcançar aqueles sem essas dificuldades. As contribuições estiveram principalmente relacionadas ao desenvolvimento da atenção, concentração e raciocínio, aspectos percebidos pelos próprios estudantes como importantes para melhorar sua aprendizagem. Além disso, as atividades despertaram interesse e motivação, sobretudo quando associadas ao prazer de jogar e à interação com os colegas. Entre as estratégias utilizadas, o xadrez humano se destacou como a modalidade mais apreciada pelos estudantes, por ser considerada divertida e favorecer a interação, indicando que formas lúdicas e participativas de ensino podem ampliar o envolvimento dos alunos com a aprendizagem do xadrez (Souza, 2020).

Cruz (2020) analisou as possíveis contribuições da prática do xadrez para o desenvolvimento da orientação espacial direita-esquerda de

alunos do primeiro segmento do ensino fundamental, considerando a escassez de estudos sobre os efeitos do jogo no desempenho motor. A pesquisa envolveu 170 estudantes da rede municipal do Rio de Janeiro, com idades entre 6 e 12 anos, sendo 85 praticantes e 85 não praticantes de xadrez. Para avaliar a orientação espacial, foi aplicado o *Piaget-Head Test*, e os resultados dos dois grupos foram comparados considerando diferentes faixas etárias e sexo. De modo geral, os estudantes dos dois grupos apresentaram desempenho motor abaixo do esperado para a idade cronológica, sem diferenças estatisticamente significativas entre praticantes e não praticantes (Cruz, 2020).

Apesar disso, os resultados indicaram melhor desempenho da orientação espacial direita-esquerda entre os alunos praticantes de xadrez, com menor discrepância entre a idade cronológica e o desempenho motor quando comparados aos não praticantes. Esse resultado foi mais evidente entre os estudantes de 11 anos, que praticavam xadrez havia aproximadamente cinco anos e oito meses, sugerindo que a prática prolongada do jogo pode contribuir para reduzir déficits relacionados à orientação espacial. Embora os achados não permitam afirmar uma relação estatisticamente significativa, apontam o potencial do xadrez como recurso pedagógico também para aspectos do desenvolvimento motor e da organização espacial, dimensões relevantes para aprendizagens escolares como leitura e escrita (Cruz, 2020).

Brito (2022), por sua vez, buscou compreender como o jogo de xadrez poderia ser utilizado pedagogicamente no processo de ensino-aprendizagem da lógica Matemática com alunos do 9º ano do ensino fundamental, tendo como contexto duas turmas da Escola Estadual Ana Faria, em Pedra Azul, Minas Gerais. Inicialmente,

foi planejada uma intervenção composta por seis encontros de uma hora-aula, porém sua aplicação foi inviabilizada pela pandemia de Covid-19. Diante disso, a pesquisa fundamentou-se em levantamento bibliográfico, a partir do qual foram discutidas as relações entre ludicidade, xadrez e educação, bem como elaborada uma proposta de intervenção voltada ao ensino da Matemática (Brito, 2022).

As discussões realizadas evidenciaram o potencial do xadrez como metodologia alternativa para favorecer a aprendizagem matemática, especialmente diante das dificuldades de compreensão de determinados conteúdos. O jogo pode articular ludicidade e aprendizagem em uma perspectiva mais dinâmica, interativa e inovadora, possibilitando o trabalho com raciocínio lógico, cálculo mental, linguagem matemática, lateralidade, plano cartesiano, composição de figuras, análise de possibilidades e relações espaciais, entre outros conteúdos. Assim, embora a pesquisa não tenha produzido resultados empíricos decorrentes da aplicação da intervenção, seus achados teóricos indicam que o xadrez pode constituir um recurso didático relevante para o ensino fundamental, desde que sua utilização preserve o caráter lúdico e seja articulada aos objetivos pedagógicos (Brito, 2022).

Já Soares (2023) analisou as contribuições do xadrez para o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo de estudantes do 7º ano de uma escola pública do município de São José do Rio Claro, Mato Grosso, considerando sua utilização nas aulas de Educação Física. A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter etnográfico, desenvolveu uma unidade didática com atividades voltadas à participação ativa dos estudantes em seu processo formativo. Para a produção dos dados, foram utilizados questionários

aplicados antes e após a intervenção e registros em diário de campo, permitindo acompanhar os conhecimentos prévios, as dificuldades, os avanços e as mudanças observadas durante o ensino e a aprendizagem do xadrez (Soares, 2023).

Constatou-se que a prática do xadrez favoreceu o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo dos estudantes, sobretudo ao estimular a tomada de decisões estratégicas e a resolução independente de problemas. Os alunos também relataram maior confiança para enfrentar desafios, indicando que as aprendizagens construídas no jogo podem ultrapassar o espaço das aulas e repercutir em outras situações de sua vida. Nesse sentido, o xadrez mostrou-se uma possibilidade pedagógica para fortalecer autonomia, pensamento crítico, capacidade de decisão, resolução de problemas, confiança, socialização e participação ativa, contribuindo para uma formação mais autônoma e crítica dos estudantes do ensino fundamental (Soares, 2023).

Ademais, Paz (2023) estudou as contribuições do “Clube Híbrido de Xadrez Pedagógico” como recurso complementar para a aprendizagem cognitiva de estudantes do 7º ano do ensino fundamental, com foco na atenção concentrada, concentração e raciocínio lógico. A pesquisa foi desenvolvida no Colégio Estadual Militarizado Irmã Maria Teresa Parodi, em Boa Vista, Roraima, por meio de um estudo aplicado, descritivo e quase experimental, fundamentado na Teoria Histórico-Cultural de Vygotsky. Inicialmente, foram avaliados os conhecimentos dos estudantes sobre o xadrez e aplicados testes de atenção e raciocínio lógico. Em seguida, foi desenvolvido, durante 12 semanas, um “Clube Híbrido de Xadrez Pedagógico”, ao final do qual foram realizados novos testes e uma autoavaliação dos participantes (Paz, 2023).

Os resultados apontaram indícios de evolução na atenção concentrada e no raciocínio lógico dos estudantes após a intervenção, além de uma mudança positiva na percepção sobre a utilização do xadrez no contexto escolar. A pesquisa evidenciou ainda que intervenções pedagógicas planejadas e sistematizadas podem ampliar a motivação dos estudantes e favorecer o uso do xadrez como recurso complementar à aprendizagem da Matemática. Nesse sentido, o xadrez contribuiu para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, especialmente atenção e raciocínio lógico, além de estimular o letramento matemático, reforçando seu potencial como recurso pedagógico no ensino fundamental (Paz, 2023).

Por fim, Ferreira (2023) desenvolveu uma proposta pedagógica interdisciplinar a partir do interesse de estudantes do ensino fundamental II pelo jogo de xadrez nas aulas de Educação Física. A pesquisa, de abordagem qualitativa, teve como objetivo apresentar e desenvolver uma unidade didática que articulasse o xadrez aos componentes curriculares de Arte, Matemática, Geografia e História, explorando o jogo de maneira lúdica e integrada. Para acompanhar o processo pedagógico, foram utilizados questionários diagnósticos e avaliativos, além de registros em diário de campo, permitindo analisar as experiências dos estudantes durante o desenvolvimento da proposta (Ferreira, 2023).

As experiências evidenciaram que o xadrez pode atuar como ferramenta interdisciplinar capaz de ampliar e contextualizar as aprendizagens, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e a articulação entre diferentes áreas do conhecimento. A proposta também contribuiu para a autonomia, coletividade, criatividade e desenvolvimento de habilidades sociais e afetivas, ao

promover situações de interação e aprendizagem de forma lúdica. Desse modo, o estudo reforça o potencial do xadrez para uma formação mais ampla e significativa no ensino fundamental, não apenas pelo desenvolvimento de competências cognitivas, mas também por favorecer dimensões sociais, emocionais e a participação ativa dos estudantes em seu processo de aprendizagem (Ferreira, 2023).

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos seis estudos analisados, é possível perceber que as pesquisas convergem ao reconhecer o xadrez como uma prática que pode ultrapassar o caráter recreativo e assumir uma função pedagógica no ensino fundamental. Embora tenham sido desenvolvidas em diferentes contextos, com estudantes de diferentes anos e objetivos específicos, Souza (2020), Brito (2022), Soares (2023), Paz (2023) e Ferreira (2023) identificaram possibilidades de contribuição do jogo para o processo de aprendizagem. Entre os aspectos mais recorrentes estão o desenvolvimento da atenção, da concentração, do raciocínio lógico, da autonomia e da capacidade de resolver problemas. Souza (2020), por exemplo, verificou melhorias no rendimento escolar, principalmente entre estudantes com dificuldades de aprendizagem, relacionando esses resultados à atenção, à concentração e ao raciocínio. De maneira próxima, Paz (2023) encontrou indícios de evolução na atenção concentrada e no raciocínio lógico após a participação dos estudantes em um “Clube Híbrido de Xadrez Pedagógico”. Esses resultados reforçam a ideia de que o xadrez pode mobilizar diferentes capacidades cognitivas quando inserido de forma planejada no contexto escolar.

Outra convergência importante está relacionada à compreensão do xadrez como recurso que pode favorecer uma aprendizagem mais ativa e significativa. Brito (2022), mesmo sem ter conseguido realizar a intervenção planejada em razão da pandemia de Covid-19, destacou, a partir da revisão da literatura, a possibilidade de utilizar o jogo no ensino de conteúdos matemáticos, como raciocínio lógico, cálculo mental, plano cartesiano, lateralidade e análise de possibilidades. Ferreira (2023), por sua vez, ampliou essa perspectiva ao apresentar uma proposta interdisciplinar que articulou o xadrez à Arte, Matemática, Geografia e História. Para o autor, essa experiência favoreceu não somente habilidades cognitivas, mas também autonomia, criatividade, coletividade e aspectos sociais e afetivos. Soares (2023) também identificou resultados relacionados à autonomia, ao protagonismo e à tomada de decisões, mostrando que as aprendizagens proporcionadas pelo jogo podem envolver dimensões que vão além do desempenho acadêmico.

Apesar dessas aproximações, os estudos apresentam diferenças importantes quanto às contribuições atribuídas ao xadrez. Enquanto Souza (2020) e Paz (2023) concentram maior atenção nos aspectos cognitivos e no rendimento escolar, Soares (2023) enfatiza principalmente a autonomia, o protagonismo e a confiança dos estudantes. Ferreira (2023) amplia ainda mais o olhar ao abordar as dimensões sociais, afetivas e interdisciplinares, evidenciando que o jogo pode ser utilizado como ponto de articulação entre diferentes componentes curriculares. Cruz (2020), por outro lado, apresenta uma contribuição menos evidente e mais cautelosa. Embora os alunos praticantes de xadrez tenham apresentado melhor desempenho na orientação espacial direita-esquerda em comparação aos não praticantes, as diferenças não foram estatisticamente significativas. Assim, diferentemente dos demais

estudos, seus resultados não permitem afirmar de forma consistente que a prática do xadrez tenha produzido melhorias no desempenho motor, embora indiquem que uma prática prolongada pode estar relacionada à redução de déficits de orientação espacial.

As diferenças também aparecem na força das evidências produzidas pelas pesquisas. Alguns estudos realizaram intervenções e comparações antes e depois da experiência, como Souza (2020) e Paz (2023), enquanto Brito (2022) desenvolveu uma proposta de intervenção que não pôde ser aplicada. Essa distinção precisa ser considerada para evitar uma generalização dos resultados. Da mesma forma, Cruz (2020) encontrou resultados positivos no desempenho dos praticantes, mas sem significância estatística, recomendando novos estudos, especialmente pesquisas longitudinais. Portanto, os trabalhos não sustentam a ideia de que o xadrez produz automaticamente melhorias em todos os estudantes ou em todas as áreas do desenvolvimento. Os resultados dependem das características da intervenção, do tempo de prática, da forma como o jogo é utilizado e da mediação realizada pelo professor.

Um aspecto que merece destaque é justamente a forma de utilização do xadrez. Os estudos analisados sugerem que seus possíveis benefícios não estão apenas no jogo em si, mas também na maneira como ele é inserido nas práticas pedagógicas. Souza (2020) mostrou que diferentes estratégias, como o tabuleiro convencional, aplicativos e o xadrez humano, despertaram diferentes níveis de interesse, sendo o xadrez humano a experiência mais apreciada pelos estudantes por envolver diversão e interação. Paz (2023) também evidenciou a importância de uma intervenção planejada e sistematizada, enquanto Ferreira (2023) demonstrou que a articulação do jogo com outras áreas do conhecimento pode

ampliar suas possibilidades educativas. Dessa forma, os estudos indicam que a mediação docente é fundamental para transformar uma atividade de jogo em uma experiência efetivamente educativa.

De modo geral, os seis estudos permitem compreender que o xadrez apresenta um potencial pedagógico diversificado no ensino fundamental. As contribuições mais recorrentes estão relacionadas ao desenvolvimento do raciocínio lógico, atenção, concentração, resolução de problemas e autonomia, mas também aparecem possibilidades relacionadas à socialização, ao protagonismo, à criatividade, à interação e à aprendizagem interdisciplinar. Ao mesmo tempo, os resultados de Cruz (2020) mostram que nem todas as contribuições esperadas são confirmadas estatisticamente, o que reforça a necessidade de analisar o xadrez sem atribuir-lhe benefícios de forma automática. Assim, mais do que considerar o xadrez como uma solução para as dificuldades de aprendizagem, os estudos apontam que ele pode constituir um recurso pedagógico complementar, especialmente quando utilizado de maneira intencional, lúdica e articulada aos objetivos de aprendizagem. Nesse sentido, sua principal contribuição parece estar na possibilidade de criar situações em que os estudantes precisam pensar, tomar decisões, estabelecer estratégias, lidar com desafios e interagir com os colegas, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar as contribuições do xadrez como estratégia pedagógica para a aprendizagem de estudantes do ensino fundamental, considerando as possibilidades apontadas pela produção acadêmica recente. A partir da análise dos

seis estudos selecionados no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, foi possível alcançar o objetivo proposto, uma vez que as pesquisas evidenciaram diferentes contribuições associadas à utilização pedagógica do jogo. Entre os aspectos mais recorrentes, destacaram-se o desenvolvimento da atenção, concentração, raciocínio lógico, resolução de problemas, autonomia e tomada de decisões, além de possibilidades relacionadas à socialização, criatividade, protagonismo e interdisciplinaridade. Os resultados também permitiram compreender que tais contribuições não decorrem automaticamente da prática do xadrez, mas estão relacionadas à forma como o jogo é planejado, mediado e articulado aos objetivos educacionais.

Como limitações, destaca-se inicialmente o número reduzido de estudos que compuseram o *corpus* da pesquisa, constituído por apenas seis dissertações. Soma-se a isso o fato de o levantamento ter sido realizado exclusivamente no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES e a partir de uma única estratégia de busca, o que pode ter restringido a identificação de outras produções relevantes disponíveis em diferentes bases científicas. Também foram observadas diferenças significativas entre os estudos quanto aos participantes, contextos escolares, duração das intervenções e procedimentos metodológicos, dificultando comparações mais amplas e conclusões generalizáveis sobre os efeitos do xadrez.

Diante disso, recomenda-se que pesquisas futuras ampliem o levantamento para outras bases de dados e utilizem diferentes combinações de descritores, possibilitando uma visão mais abrangente da produção científica sobre o xadrez na educação. Também são pertinentes estudos empíricos e longitudinais que acompanhem os estudantes por períodos mais extensos,

permitindo investigar com maior precisão possíveis relações entre o tempo de prática e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e acadêmicas. Pesquisas futuras podem ainda explorar a utilização do xadrez em diferentes componentes curriculares, anos escolares e contextos de aprendizagem, bem como investigar as estratégias de mediação utilizadas pelos professores. Assim, o aprofundamento dessas investigações poderá contribuir para compreender não apenas se o xadrez favorece a aprendizagem, mas principalmente em quais condições, por meio de quais estratégias e para quais objetivos pedagógicos sua utilização pode apresentar resultados mais significativos no ensino fundamental.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRITO, L. V. **A lógica matemática e o jogo de xadrez aplicado ao ensino fundamental II**. 52 f. 2022. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional – PROFMAT) – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), Vitória da Conquista, 2022.

CASTRO, C. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 3-12, 1994.

CHRISTOFOLETTI, D. F. A. **O xadrez nos contextos do lazer, da escola e profissional: aspectos psicológicos e didáticos**. 2007. 162 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Rio Claro, 2007.

CORDEZ, P. O jogo de xadrez: imagem, poder e Igreja (fim do século X – início do século XII). **Revista de História**, São Paulo, n. 165, p. 93-120, jul./dez. 2011.

CRUZ, M. R. da. **Orientação espacial de alunos do primeiro segmento do ensino fundamental praticantes de xadrez.** 2020. 113 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino em Educação Básica) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira, Rio de Janeiro, 2020.

FERREIRA, W. M. **Jogo de xadrez como unidade didática interdisciplinar:** uma proposta pedagógica segundo a visão do professor de Educação Física. 2023. 138 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) - Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Faculdade de Educação Física, Cuiabá, 2023.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**, v. 6, n. 2[17], p. 46-63, Junho de 1995.

LEMOS, A. P. M. **A importância dos jogos no ensino da disciplina matemática na educação de jovens e adultos.** 2023. 52 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional - PROFMAT) - Universidade Federal do Ceará (UFC), Centro de Ciências, Departamento de Matemática, Fortaleza, 2023.

MELO, A. S. A. de S.; AZEVEDO, S. L. M. de; GRILLO, R. de M. O jogo de xadrez e sua relação com os processos de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. **Educação Matemática Pesquisa**, São Paulo, v. 24, n. 3, p. 501-525, 2022.

MELO, A. S. A. de S.; AZEVEDO, S. L. M. de; GRILLO, R. de M.; SANTOS, C. A. B. dos. O jogo de xadrez e sua relevância pedagógica: relato de experiência. **Revista Ecologias Humanas**, v. 7, n. 8, p. 57-62, 2021.

PAZ, D. A. R. **Clube híbrido de xadrez pedagógico:** Um recurso complementar na Aprendizagem Cognitiva (atenção concentrada e raciocínio lógico) dos estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental. 2023. 171 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências - PPGEC) – Universidade Estadual de Roraima (UERR), Boa Vista, 2023.

PINTO, E. A. T.; CORTINOVE, L. C.; CARVALHO, D. Estratégias de ensino-aprendizagem utilizadas nos cursos de História, Filosofia e Pedagogia: concepções de alunos e professores. **Revista Contrapontos – Eletrônica**, Itajaí, v. 17, n. 3, jul./set. 2017.

SILVA, A. P. **Jogos Educativos:** uma abordagem interdisciplinar para o Ensino de Matemática com vertentes em Educação Ambiental. 2024. 107 f. Dissertação (Mestrado em Meio Ambiente e Qualidade Ambiental) - Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, 2024.

SOARES, A. F. **Possíveis contribuições do xadrez na Educação Física escolar:** uma experiência pedagógica nos anos finais do ensino fundamental. 2023. 137 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) - Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Faculdade de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Cuiabá, 2023.

SOUZA, R. S. M. **Ensino e aprendizagem do xadrez na Educação Física Escolar:** possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização de tabuleiros, aplicativos e xadrez humano. 99 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, Bauru, 2020.

UNESP. **Regras do jogo do xadrez.** [S. l.]: UNESP, [s. d.]. Disponível em:

<https://www.registro.unesp.br/Home/sites/numis/diadodesafio/xadrez2.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2026.

¹ Mestre em Educação. Universidad Del Sol (UNADES). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

² Especialista em Educação Global, Desenvolvimento Humano e Gestão da Inovação. Faculdades de Educação, Gestão e Saúde (UNIFUTURO). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

³ Especialista em Gestão Educacional com Ênfase em RH. Instituto Superior de Educação do Sul do Piauí. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

⁴ Mestre em Física. Universidade Federal do Ceará (UFC). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

⁵ Mestre em Ensino de Física. Universidade Federal do Maranhão (UFMA). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

⁶ Mestrando em Matemática (PROFMAT). Bolsista Capes - 88887.973136/2024-00. Universidade Estadual do Piauí (UESPI). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

⁷ Mestre em Matemática (PROFMAT). Universidade Federal do Ceará (UFC). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

⁸ Pós-graduado em Metodologia do Ensino de Matemática. Instituto Federal do Ceará (IFCE). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

⁹ Castro (1994), por exemplo, aponta o século VII.