



JOGO DE XADREZ: UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA INTERDISCIPLINAR A PARTIR DA EDUCAÇÃO FÍSICA

CHESS GAME: AN INTERDISCIPLINARY PEDAGOGICAL EXPERIENCE FROM PHYSICAL EDUCATION

Widson Marçal Ferreira ¹
Márcia Cristina Rodrigues da Silva Coffani ²

Resumo

Esta pesquisa teve como objetivo avaliar o potencial do Jogo de Xadrez como ferramenta pedagógica, capaz de promover a interdisciplinaridade entre componentes curriculares como Educação Física, Matemática, História, Geografia e Artes, para estudantes do 6º do Ensino Fundamental II. A pesquisa é de abordagem qualitativa, com tendência descritiva e foi desenvolvida numa escola da rede estadual de ensino do município de Colíder – MT. Participaram do estudo 28 estudantes do sexto ano do Ensino Fundamental II e 04 professores colaboradores do estudo das disciplinas de Artes, Matemática, História e Geografia. As intervenções pedagógicas realizadas propiciaram o desenvolvimento de ações de ensino significativas, contextualizadas e motivadoras no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: jogo de xadrez; educação física; ensino fundamental II.

¹ Mestre em Educação Física pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), professor licenciado em Educação Física da SEDUC-MT, Colíder - MT.

² Doutora em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), professora da Faculdade de Educação Física e do Mestrado Profissional em Educação Física na Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Cuiabá-MT.

Abstract

His text aims to present the results of a study that evaluated the potential of chess as a pedagogical tool capable of promoting interdisciplinarity among curricular components such as Physical Education, Mathematics, History, Geography, and Arts for 6th-grade students in Middle School. The research is qualitative in approach, with a descriptive tendency, and was developed in a state school in the municipality of Colíder – MT. Twenty-eight sixth-grade students and four collaborating teachers from the subjects of Arts, Mathematics, History, and Geography participated in the study. The pedagogical interventions fostered the development of meaningful, contextualized, and motivating teaching actions in the teaching and learning process in Physical Education classes.

Keywords: chess game; physical education; elementary school.

1 INTRODUÇÃO

O xadrez é reconhecido como um jogo que desenvolve habilidades cognitivas, como a capacidade de planejar, resolver problemas e pensar de forma estratégica. Nesse sentido, Kasparov (2011, p. 09) afirma que “[...] o xadrez é a academia da mente”, destacando seu potencial de estimular o raciocínio humano. Ainda segundo Kasparov (2007, p. 36), “[...] o xadrez ensina a pensar de forma objetiva, a avaliar situações complexas e tomar decisões com base em lógica analítica”.

Para Fazenda (2008, p.162) não existe uma definição única para a interdisciplinaridade. Segundo a autora, “[...] a interdisciplinaridade é uma nova atitude diante da questão do conhecimento, de abertura à compreensão de aspectos ocultos do ato de aprender”. Afirmar ainda que, o processo de conscientização da abordagem interdisciplinar expressa o comprometimento do professor com seu trabalho, e é alimentado pelas experiências e vivências de suas práticas pedagógicas. Estas anunciavam, então, possibilidades de, mais do que vencer os limites impostos pelo conhecimento fragmentado, tornar essas fronteiras disciplinares territórios propícios para os encontros. É certo que, a interdisciplinaridade transforma a relação professor/estudante de vertical para horizontal, pois o diálogo está sempre presente e a busca de compreensão do cotidiano do estudante aproxima educadores e educandos.

A prática interdisciplinar pressupõe uma desconstrução, uma ruptura com o tradicional e com o cotidiano tarefairo escolar. O professor numa ação interdisciplinar percorre as regiões fronteiriças flexíveis possibilitando a interdependência, o compartilhamento, o encontro e o diálogo. Eliminar as barreiras entre as disciplinas é um gesto de ousadia, uma tentativa de romper com um ensino transmissivo. E, a organização curricular e pedagógica escolar necessita contemplar o processo de aprendizagem dos estudantes de forma mais integrativa, que lhes permita se reconhecer e compreender as demandas do seu tempo de forma imbricada e contextualizada, superando as dicotomias dos conhecimentos e a hierarquização dos saberes.

O Jogo de Xadrez tem demonstrado resultados no âmbito escolar, considerando que estudantes apresentam necessidades próprias para o domínio das aprendizagens curriculares correspondentes, necessitando, para tanto, de recursos pedagógicos e metodológicos educacionais específicos (Silva, 2018). Demonstra que pode ser uma ferramenta interdisciplinar, possuindo múltiplas utilidades, além de um elemento motivador da aprendizagem, estabelece ainda, estratégias cooperativas, dialógicas, interativas e, portanto, transformadoras (Velo, 2008).

A justificativa principal para o desenvolvimento do Jogo de Xadrez como ferramenta interdisciplinar, é justamente o fato de constituir uma valiosa experiência cognitiva que pode contribuir com o desempenho escolar e o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. E, que pode gerar uma troca de conhecimentos entre disciplinas, corroborando como um elemento motivador para aprendizagem significativa.

A Educação Física é um componente curricular que necessita se desafiar a trabalhar interdisciplinarmente, e o Jogo de Xadrez pode ser uma ferramenta pedagógica propícia para atender à integração curricular. E assim, atender a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017) que destaca o papel da Educação Física no desenvolvimento integral dos estudantes, proporcionando vivências diversificadas e significativas.

Em função destes aspectos apresentados, esta pesquisa teve como objetivo desenvolver uma experiência pedagógica com o Jogo de Xadrez nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental II, em parceria com os componentes curriculares de Artes, Matemática, Geografia e História, Avaliou-se o potencial do Jogo de Xadrez como ferramenta pedagógica, capaz de promover a interdisciplinaridade entre componentes curriculares como Educação Física, Matemática, História, Geografia e Artes, para estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental II.

2 METODOLOGIA

A pesquisa teve abordagem qualitativa, com tendência descritiva, e foi desenvolvida em uma escola da rede estadual de ensino do município de Colíder – MT, tendo sido aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisas em Humanidades – UFMT (nº CAAE 5285022.3.0000.5690).

Participaram 28 estudantes do sexto ano do Ensino Fundamental II, considerando que a BNCC (2017) propõe os Jogos e Brincadeiras como objetos de conhecimento para a Educação Física nesse nível e ano de ensino, e quatro professores colaboradores das disciplinas de Artes, Matemática, História e Geografia.

A pesquisa consistiu na elaboração e implementação de um projeto interdisciplinar envolvendo Educação Física e os demais componentes curriculares. Inicialmente, aplicou-se um questionário com o objetivo de diagnosticar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o Jogo de Xadrez. Em seguida, foi elaborado o planejamento pedagógico interdisciplinar e a definição do Plano de Intervenção em reunião com a equipe de professores/as colaboradores/as. Com base nisso, foi organizada a Unidade Didática “Xadrez Interdisciplinar”, composta por 14 horas/aula, integrando o Jogo de Xadrez às aprendizagens de Matemática, Artes, Geografia e História.

O planejamento e a intervenção da Unidade Didática constituíram o foco central da pesquisa, permitindo analisar de forma integrada as aprendizagens construídas pelos estudantes e os avanços obtidos ao longo da experiência pedagógica.

3 ANÁLISES E DISCUSSÕES

As análises e discussões dos achados de pesquisa em relação ao planejamento e intervenção da Unidade Didática são organizados em categorias inter-relacionadas denominadas Planejamento Pedagógico Interdisciplinar e Relato dos Subprojetos Interdisciplinares, a seguir.

3.1 Planejamento Pedagógico Interdisciplinar

O processo foi iniciado por meio de reuniões pedagógicas que esclareceram os benefícios do Jogo de Xadrez, destacando sua capacidade de desenvolver habilidades cognitivas e sociais dos estudantes. Ao apresentar as peças e o tabuleiro, criou-se uma atmosfera receptiva para que os educadores de Matemática, Artes, Geografia e História explorassem a aplicação do Jogo de Xadrez em suas aulas.

As reuniões pedagógicas entre os professores de Educação Física, Artes, Geografia, História e Matemática foram encontros pedagógicos com discussões e colaborações, centrados no Jogo de Xadrez e as tematizações curriculares possíveis com as disciplinas. O objetivo dos encontros era explorar maneiras de incorporar esse jogo estratégico, como uma ferramenta pedagógica interdisciplinar, enriquecendo o aprendizado dos estudantes em diversas áreas.

O professor de Educação Física, reconhecendo o valor do Jogo de Xadrez como uma atividade que promove o raciocínio estratégico e o desenvolvimento cognitivo, compartilhou suas experiências e práticas bem-sucedidas nas aulas da disciplina.

A professora de Arte explorou a possibilidade de incorporar elementos do Jogo de Xadrez em projetos artísticos, incentivando a expressão criativa e a representação visual do tabuleiro. Discutiram como o tabuleiro e as peças poderiam ser utilizados como inspiração para criações artísticas, conectando o jogo à imaginação e à estética.

Os professores de Geografia e História exploraram os elementos históricos e geográficos relacionados a origem do Jogo de Xadrez, destacando seu papel em diferentes culturas,

civilizações ao longo do tempo, e como a disseminação desse jogo de tabuleiro estava conectada a movimentos culturais e históricos.

Na perspectiva da Matemática, os educadores discutiram como o Jogo de Xadrez pode ser uma ferramenta interdisciplinar para o desenvolvimento de aspectos como raciocínio lógico, a análise de padrões e a compreensão das relações espaciais.

Durante essas reuniões, houve uma troca valiosa de ideias e estratégias pedagógicas, visando integrar o Jogo de Xadrez de maneira significativa nos diferentes componentes curriculares. Esse diálogo entre os professores reconheceu o Jogo de Xadrez como uma ferramenta interdisciplinar capaz de beneficiar os estudantes em seu desenvolvimento pessoal e escolar.

A equipe de educadores elaborou subprojetos que visaram não apenas ensinar o Jogo de Xadrez, mas integrá-lo de maneira profunda e significativa às aulas. Cada subprojeto foi adaptado às características específicas de cada disciplina, proporcionando uma experiência interdisciplinar para os estudantes. A colaboração entre os professores enriqueceu os subprojetos, oferecendo uma abordagem contextualizada e envolvente para a aprendizagem.

3.2 Relatos dos Subprojetos Interdisciplinares

Nesta seção são apresentados os resultados dos subprojetos interdisciplinares desenvolvidos como foco nos objetivos, nos conteúdos e nas estratégias metodológicas aplicadas por cada componente curricular a fim de desenvolver a Unidade Temática a partir da abordagem do Jogo de Xadrez em perspectiva interdisciplinar.

3.2.1 Xadrez na Educação Física

Nas aulas de Educação Física foram desenvolvidas atividades para ensinar aos estudantes as regras básicas do Jogo de Xadrez, familiarizar-se com as peças e desenvolver o raciocínio lógico e estratégico. Os objetivos das aulas foram compreender a relação entre o Jogo de Xadrez e o desenvolvimento de habilidades cognitivas como a atenção, concentração e memória.

Inicialmente, foi feita uma introdução sobre a importância dos jogos de tabuleiro, em especial, a história do Jogo de Xadrez. Foi contextualizou-se a evolução do Jogo de Xadrez até as regras atuais, despertando o interesse dos estudantes para o tema. Em seguida, apresentaram-

se as peças, nomeando cada uma e explicando seu movimento específico. Utilizando o próprio tabuleiro, foram feitos exemplos práticos para demonstrar como as peças se movimentam.

Na sequência, foram explicadas as regras básicas do Jogo de Xadrez. Foi abordado o objetivo do jogo, que é capturar o rei adversário, além de conceitos fundamentais como xeque, xeque-mate, em passagem, roque e promoção do peão. Foi ressaltado que o Jogo de Xadrez é um jogo estratégico, que requer atenção aos movimentos do adversário.

Para Tabosa e Costa (2023, p. 138)

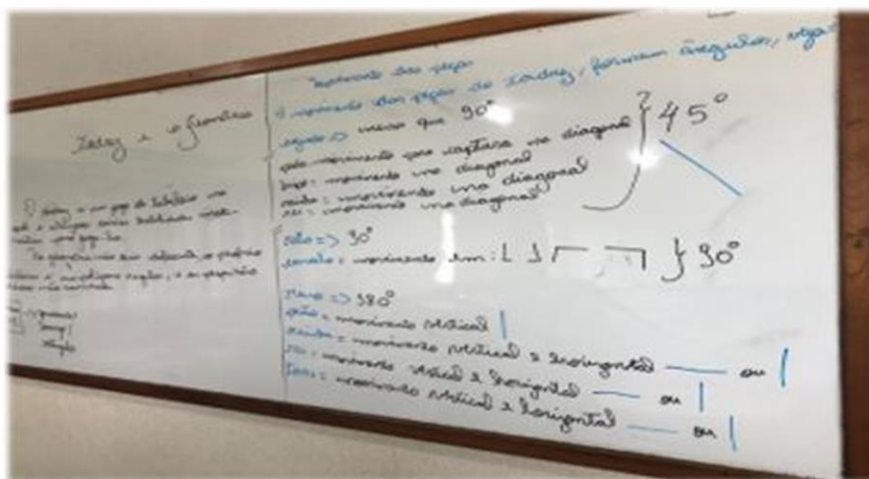
Quando uma criança está jogando, ela deve sempre verificar qual o melhor lance a ser realizado naquela posição. O número de lances cresce de acordo com as jogadas e a criança passa, após certo tempo de prática, a descartar algumas possibilidades já estudadas e, com isso, agiliza sua análise contemplando apenas as possibilidades mais viáveis. Isto reforça nela a habilidade de observação, de reflexão, de análise e de síntese.

Para tanto, os estudantes foram organizados em duplas ou grupos para praticar o jogo. Exemplos de exercícios incluíram partidas cronometradas, jogos pré-enxadísticos e jogos com restrições específicas, como a proibição de mover a mesma peça duas vezes consecutivas.

3.2.2 Xadrez na Matemática

A professora de Matemática abordou a relação entre o Jogo de Xadrez e a Geometria com a análise dos elementos geométricos presentes no tabuleiro e a aplicação de conceitos geométricos no movimento das peças, conforme ilustrado na Figura 1.

Figura 1 – Jogo de Xadrez e elementos geométricos da Matemática.



Fonte: Arquivo fotográfico do autor (2025).

Os objetivos das aulas foram identificar os elementos geométricos presentes no tabuleiro do Jogo de Xadrez; analisar as noções de direção, distância e ângulo utilizadas no movimento das peças; aplicar conceitos geométricos na resolução de problemas relacionados ao Jogo de Xadrez.

Foram abordadas as noções de distância, ângulo e direção utilizadas no movimento das peças com exemplos de movimentos como avançar, retroceder, diagonalizar e capturar, relacionando-os aos conceitos geométricos. Os estudantes puderam observar como os movimentos das peças seguem padrões geométricos específicos e como esses padrões podem ser aplicados para resolver problemas no jogo.

O professor de Educação Física apresentou situações em que os estudantes precisavam determinar a distância entre duas peças, identificar o ângulo de ataque de uma peça em relação a outra, ou planejar a melhor rota para chegar a uma determinada posição. Os estudantes foram incentivados a resolver os problemas de forma colaborativa, utilizando os conhecimentos geométricos.

Foi aplicada uma aula interdisciplinar sobre o Jogo de Xadrez e a Probabilidade Matemática abordando os conceitos de eventos aleatórios e espaço amostral e a análise das chances de sucesso ou fracasso em diferentes situações do jogo (figura 2).

Figura 2 – Jogo de Xadrez e elementos da probabilidade da Matemática.



Fonte: Arquivo fotográfico do autor (2025).

Os estudantes identificaram as chances de capturar uma peça ou a probabilidade de um determinado movimento resultar em um xeque-mate. Foram apresentadas situações em

que a probabilidade é um fator importante, como a decisão de sacrificar uma peça para obter uma vantagem posicional ou a escolha entre várias opções de movimento.

Eles também foram estimulados a fazer análises probabilísticas e tomar decisões com base nessas análises como probabilidades de sucesso, ou a avaliação da probabilidade de vitória ou derrota em diferentes posições no jogo. O que confirmou que “O valor pedagógico da prática do jogo de xadrez reside no fato do mesmo ser um jogo que reproduz uma situação de guerra de forma lúdica, onde cada jogador tem que criar suas estratégias [...]” (Tabosa; Costa, 2023, p. 149).

3.2.3 Xadrez na História

O tema central das aulas foi a compreensão da relação entre o Jogo de Xadrez e diferentes períodos históricos e sociedades, bem como a análise das mudanças históricas no jogo e sua relação com a evolução cultural e social.

O professor de História conduziu uma análise crítica dos aspectos relacionados ao jogo, como o papel das cortes, a formação de sociedades de jogadores, a relação do jogo com a religião e a filosofia, bem como a participação feminina no xadrez ao longo da história. Foram destacados exemplos significativos de influência cultural e social em diferentes épocas, permitindo aos estudantes compreender a riqueza e a diversidade de contextos em que o jogo esteve inserido.

Os estudantes foram divididos em grupos e receberam imagens, textos e/ou trechos de filmes relacionados ao Jogo de Xadrez em diferentes períodos e sociedades. Cada grupo teve a tarefa de analisar a influência cultural e social do Jogos de Xadrez naquela época específica, levando em consideração elementos como artes, literatura, arquitetura e costumes. Os grupos foram estimulados a produzir um pequeno relatório sobre suas observações, destacando as principais influências e contribuições para a cultura e a sociedade daquele contexto histórico.

O professor apresentou a história do Jogo de Xadrez, sua origem e lenda, destacando como ele foi utilizado ao longo do tempo para desenvolver habilidades como estratégia e tática em guerras. Exemplificou como na antiga Pérsia, o Jogo de Xadrez era usado para ensinar táticas militares aos soldados, evidenciando a conexão entre o jogo e a formação do pensamento estratégico e como ferramenta de treinamento para líderes políticos e militares.

3.2.4 Xadrez na Geografia

No contexto do processo dessa disciplina, foi realizada uma aula interdisciplinar com o objetivo de explorar as relações entre as peças do Jogo de Xadrez e a organização do espaço geográfico. Foi estabelecido um paralelo entre as peças e as diferentes formas como o espaço geográfico é organizado, como a divisão territorial, a rede de transportes e a distribuição de recursos. Através dessa troca de experiências, foram explorados conceitos geográficos como território, fronteiras, transporte e uso de recursos, utilizando o Jogo de Xadrez como uma ferramenta para ilustrar e compreender esses conceitos.

A professora apresentou um mapa mundo e pediu aos estudantes que identificassem países ou regiões que possuíssem relações geopolíticas semelhantes às relações entre as peças no Jogo de Xadrez. Por exemplo, eles foram incentivados a refletir sobre como a rainha, com seu amplo poder de movimento, poderia representar um país com grande influência internacional, enquanto um “peão” poderia representar um país menos desenvolvido ou com pouca influência. Os estudantes foram encorajados a compartilhar suas observações e pontos de vista, e o professor complementou com exemplos e informações adicionais para enriquecer a discussão. A aula proporcionou uma compreensão mais profunda das relações entre as peças do Jogo de Xadrez e as dinâmicas territoriais no mundo real.

3.2.5 Xadrez nas Artes

No âmbito do processo de pesquisa, foi realizada uma aula interdisciplinar em parceria com a professora de Artes, com o objetivo de explorar as características estéticas do Jogo de Xadrez, identificar a evolução do *design* das peças e dos tabuleiros ao longo da história, e analisar a importância do Jogo de Xadrez como tema em obras de arte. O tema central da aula foi compreender como o Jogo de xadrez transcende sua função de jogo e se torna um objeto de arte.

O professor iniciou a aula contextualizando o Jogo de Xadrez como um objeto de arte além de um jogo, destacando sua relevância estética ao longo da história. Foram apresentadas imagens de peças e tabuleiros para dar um contexto visual aos estudantes e despertar seu interesse pelas características estéticas.

Os estudantes foram convidados a estudar a evolução do *design* das peças e tabuleiros de Jogo de Xadrez ao longo da história. O professor forneceu imagens de diferentes épocas e

regiões do mundo, explicando como as peças e tabuleiros foram combinados para atender a diferentes necessidades estéticas e culturais. Os estudantes foram incentivados a observar as mudanças nos materiais, formas, tamanhos e estilos de design das peças e tabuleiros.

Os estudantes também analisaram obras de arte que têm o Jogo de Xadrez como tema. O professor apresentou pinturas, esculturas, fotografias e outras obras que retratam o Jogo de Xadrez de diferentes maneiras, tanto em sua forma literal quanto simbólica. Os estudantes foram encorajados a refletir sobre a relação entre o Jogo de Xadrez e a arte, identificando elementos estéticos comuns nas obras analisadas (figura 3). A atividade foi realizada em grupos, para que os estudantes pudessem trocar ideias e criar uma lista de características estéticas presentes nessas obras.

Figura 3 – Confecção de tabuleiros e peças de xadrez com material reciclável



Fonte: Arquivo fotográfico do autor (2025).

Destaca-se que “Em ambientes escolares, o jogo pode ser usado como uma ferramenta para promover a interação entre alunos de diferentes origens e habilidades, incentivando a cooperação e o respeito mútuo” (Silva *et al.*, 2025, p. 10). Portanto, para o fechamento do processo de aplicação das aulas, foi realizada uma aula com a professora de Arte, com o objetivo de ensinar aos estudantes como criar um tabuleiro e peças do Jogo de Xadrez utilizando materiais recicláveis, estimulando a criatividade e a sustentabilidade. O tema central da aula foi a confecção de tabuleiros e peças de xadrez com materiais recicláveis e a realização de um festival para apresentar as criações dos estudantes.

Figura 4 – Confeção de tabuleiros e peças de xadrez com material reciclável e festival



Fonte: Arquivo fotográfico do autor (2025).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As intervenções pedagógicas propiciaram o desenvolvimento de ações de ensino significativas, contextualizadas e motivadoras no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. As experiências pedagógicas demonstraram a importância do Jogo de Xadrez como uma ferramenta pedagógica interdisciplinar, que colabora para o aprimoramento das habilidades sociais na escola.

A troca de conhecimentos e experiências pedagógicas entre os professores de diferentes componentes curriculares, bem como a criação de um projeto interdisciplinar na escola contribuíram para a integração adequada do Jogo de Xadrez nas aulas, proporcionando uma experiência significativa para os estudantes do Ensino Fundamental II. Dessa forma, é importante que a escola valorize e implemente o Jogo de Xadrez como uma prática pedagógica interdisciplinar. Isso requer um planejamento cuidadoso, formação continuada, acesso a recursos adequados e a criação de espaços propícios para a prática dos Jogos de Xadrez na escola.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **O que é interdisciplinaridade?** São Paulo: Cortez, 2008.

KASPAROV, Garry. **Como a vida imita o xadrez.** Nova York: Bloomsbury Publishing, 2007.

KASPAROV, Garry. **Como a vida imita o xadrez.** Nova York: Bloomsbury Publishing, 2011.

SILVA, Jeremias Severino da. **O xadrez na escola: possibilidades para a interdisciplinaridade.** 2018. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Vitória de Santo Antão, 2018.

SILVA, Ronan Pereira da; FIDELES, Matheus Cassiano; LIMA, Eduardo Souza; LOPES, Matheus Gomes; CARVALHO, Alexandre Freitas de. A importância do jogo de xadrez no processo de desenvolvimento cognitivo e intelectual do indivíduo. **Revista CPAQV** – Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida, vol.17, nº. 1, Ano 2025, p. 2.

TABOSA, Ricardo Jorge Gonçalves; COSTA, Alba Lúcia Nunes Gomes da. O xadrez como ferramenta didático-pedagógica na escola municipal de Cumaru – PE. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação.** São Paulo, v.9.n.06. jun. 2023.

VELOSO, Rosângela Ramos. O jogo de xadrez como recurso didático-pedagógico nas aulas de Educação Física Escolar. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 31, p. 19-35, dez. 2008.