



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CÂMPUS UNIVERSITÁRIO DE MIRACEMA DO TOCANTINS
CURSO DE PEDAGOGIA

NEURIMAR CARVALHO SOUSA COSTA

XADREZ NA INFÂNCIA:
A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO DE XADREZ NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MIRACEMA DO TOCANTINS, TO

2026

Neurimar Carvalho Sousa Costa

Xadrez na infância: a contribuição do jogo de xadrez na educação infantil

Monografia apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Campus Universitário de Miracema do Tocantins, Curso de Pedagogia para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.
Orientador (a): Dr. Francisco Gonçalves Filho

Miracema do Tocantins, TO

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

C837x Costa, Neurimar Carvalho Sousa.
 Xadrez na infância: a contribuição do jogo de xadrez na educação infantil. / Neurimar Carvalho Sousa Costa. – Miracema, TO, 2026.
 55 f.

 Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins –
 Câmpus Universitário de Miracema - Curso de Pedagogia, 2026.
 Orientador: Francisco Gonçalves Filho

 1. Educação Infantil. 2. Ludicidade. 3. Xadrez. 4. Desenvolvimento Infantil. I. Título

CDD 370

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

NEURIMAR CARVALHO SOUSA COSTA

XADREZ NA INFÂNCIA: A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO DE XADREZ NA
EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada a Universidade Federal do Tocantins UFT – Campus Universitário de Miracema do Tocantins, Curso de Pedagogia para a obtenção do título de licenciada em Pedagogia. A monografia foi avaliada e aprovada pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 24 / 06 / 2026

Banca Examinadora

Prof. Drº. Francisco Gonçalves Filho, Orientador, UFT

Prof. Mestra Sirlei Vodonis, Examinadora, SEDUC-TO

Prof. Drª Luciane Silva de Souza, Examinadora, UFT

Prof. Drº. Márcio Bernardes de Carvalho, Examinador, UFT

Dedico este trabalho a minha mãe Maria Amélia, pelo amor, apoio e incentivo constante e aos meus filhos, Ary Carvalho e Aryane Carvalho, que são minha motivação para seguir em frente.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, fonte de toda força, sabedoria e perseverança, por ter me sustentado durante toda esta caminhada acadêmica. Nos momentos de dificuldades, incertezas e cansaço, foi sua presença que me fortaleceu e me permitiu chegar até aqui.

Aos meus filhos, Ary Filho e Aryane, e ao esposo Ary de Jesus Costa minha eterna gratidão pelo incentivo, pela paciência, pelo amor e pela confiança depositada em mim. Vocês caminharam ao meu lado em todos os momentos, acreditaram na minha capacidade e jamais permitiram que eu desistisse dos meus sonhos. Esta conquista também pertence a vocês.

À minha mãe, Maria Amélia, agradeço por cada palavra de carinho, de encorajamento e de amor. Sua força e seu apoio foram essenciais para que eu continuasse firme diante dos desafios.

Ao meu pai, Nereu agradeço por sempre torcer por mim e acreditar que eu seria capaz de concluir esta jornada. Seu apoio silencioso e seu orgulho sempre me motivaram a seguir em frente.

À minha querida tia Telma, e minha amiga Sirley deixo os meus mais sinceros agradecimentos por nunca me desencorajar. Suas palavras de fé, coragem, esperança e incentivo foram fundamentais em todos os momentos desta trajetória. Sua confiança em mim me ajudou a acreditar ainda mais no meu potencial. A você minha prima, amiga e comadre Lídia obrigada por me compreender desde o início dessa jornada.

A todos os meus familiares, que de alguma forma contribuíram para esta conquista, meu muito obrigada. Cada gesto de apoio, cada palavra de incentivo, cada oração e cada demonstração de carinho tiveram um significado especial e me ajudaram a chegar até este momento tão importante.

De maneira muito especial, agradeço à minha amiga-irmã Alaize, que desde o início da minha caminhada universitária jamais soltou a minha mão. Sua presença foi um verdadeiro presente em minha vida. Compartilhamos desafios, inseguranças, lágrimas, alegrias, conquistas e inúmeros momentos que ficarão para sempre guardados em minha memória. Você teve participação fundamental em toda a minha trajetória acadêmica e no meu crescimento pessoal. Tornar-me uma pessoa mais

forte, mais determinada e mais confiante também teve a sua contribuição. Alaize, minha gratidão por você é imensa. Sua amizade ultrapassa os muros da universidade e seguirá comigo por toda a vida. Torço sinceramente pelo seu sucesso, pelas suas conquistas e pela realização de todos os seus sonhos. Obrigada por acreditar em mim quando eu mesma duvidei, por me apoiar nos momentos difíceis e por celebrar cada vitória ao meu lado.

Aos membros da banca examinadora, o professor Drº Francisco Gonçalves Filho, meu orientador, expresso minha sincera gratidão pela orientação, dedicação, paciência e valiosas contribuições ao longo da realização deste trabalho. Seus ensinamentos e incentivo foram fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa para minha formação acadêmica. À banca examinadora desse trabalho realizada pela Profª. Mestra Sirlei Vodonis, pela professora Drº Luciane Silva de Souza e pelo professor Drª Márcio Bernardes de Carvalho, pela disponibilidade, atenção e importantes considerações a este trabalho.

A todos que fizeram parte desta caminhada, meu mais profundo e sincero agradecimento.

Esta conquista é resultado não apenas do meu esforço, mas também do amor, do incentivo e da colaboração de pessoas especiais que estiveram ao meu lado durante toda esta jornada. Gratidão!

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar as contribuições do jogo de xadrez para o desenvolvimento infantil na Educação Infantil, destacando suas potencialidades como recurso pedagógico. A pesquisa fundamenta-se nas contribuições teóricas de Kishimoto, Vygotsky e Paulo Freire, além dos documentos oficiais que orientam a Educação Infantil, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, desenvolvida por meio de estudo bibliográfico e aplicação de uma proposta pedagógica com crianças do Pré I. As atividades foram organizadas em três aulas envolvendo a exploração do tabuleiro, a apresentação das peças por meio da contação de histórias e a manipulação dos materiais em atividades lúdicas. Os resultados evidenciaram que o contato com o xadrez despertou o interesse, a curiosidade e a participação das crianças, favorecendo o desenvolvimento da atenção, da observação, da linguagem oral, da imaginação, da interação social e da autonomia. Observou-se ainda que o uso do xadrez, quando adaptado às características da Educação Infantil contribui para a construção de aprendizagens significativas por meio do brincar e das interações. Conclui-se que o xadrez pode ser incorporado ao currículo da Educação Infantil como uma ferramenta pedagógica capaz de promover o desenvolvimento integral das crianças, em consonância com os princípios educacionais previstos pela BNCC e com as especificidades da infância.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Xadrez. Aprendizagem. Desenvolvimento Infantil.

ABSTRACT

This study aims to analyze the contributions of chess to child development in early childhood education, highlighting its potential as a pedagogical resource. The research is based on the theoretical contributions of kishimoto, vygotsky, and paulo freire, as well as official documents guiding early childhood education, such as the brazilian national common curriculum base (bncc). Methodologically, it is a qualitative research study, developed through bibliographic research and the application of a pedagogical proposal with pre-kindergarten children. the activities were organized into three classes involving the exploration of the chessboard, the presentation of the pieces through storytelling, and the manipulation of materials in playful activities. the results showed that contact with chess sparked the children's interest, curiosity, and participation, favoring the development of attention, observation, oral language, imagination, social interaction, and autonomy. It was also observed that the use of chess, when adapted to the characteristics of early childhood education, contributes to the construction of meaningful learning through play and interaction. it is concluded that chess can be incorporated into the early childhood education curriculum as a pedagogical tool capable of promoting the integral development of children, in line with the educational principles foreseen by the bncc (national common core curriculum) and with the specificities of childhood

Keywords: Early Childhood Education. Playfulness. Chess. Learning. Child Development

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	09
2	A ORIGEM DO JOGO E SUA CONTRIBUIÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL.....	14
2.1	Origem do jogo xadrez.....	15
2.2	Educação infantil e a inserção do Xadrez no contexto educacional.....	17
2.3	O xadrez como recurso pedagógico, lúdico e interdisciplinar.....	21
3	BENEFÍCIOS DO XADREZ PARA APRENDIZAGEM INFANTIL.....	25
3.1	Elaboração da proposta pedagógica com o jogo de xadrez.....	25
3.2	Desenvolvimento das atividades com o jogo xadrez.....	27
3.3	Reflexões sobre a pratica pedagógica e suas contribuições para o desenvolvimento infantil.....	32
4	O XADREZ E O CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	36
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
	REFERÊNCIAS.....	40
	APENDICES.....	41

1 INTRODUÇÃO

O jogo de xadrez, reconhecido mundialmente como uma prática que envolve estratégia, lógica e tomada de decisões, por vezes tem ganhado cada vez mais espaço no campo educacional, especialmente na educação infantil. Mais que um simples jogo, o xadrez se apresenta como um recurso pedagógico capaz de estimular o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, favorecendo habilidades como concentração, memória, raciocínio lógico, paciência e autonomia.

Ao ser introduzido de forma lúdica e significativa no ambiente escolar, o xadrez contribui para ampliar as possibilidades de aprendizagem e fortalecer competências essenciais para a formação integral dos educandos. Nesse sentido, estudar a presença e os impactos do xadrez na educação infantil torna-se fundamental para compreender como essa prática pode potencializar processos educativos e enriquecer o currículo escolar.

Deste modo, a escolha do tema se justifica porque compreendo que o xadrez pode desempenhar um papel muito importante no desenvolvimento integral da criança. O xadrez ajuda a criança a ter mais paciência, disciplina e controle emocional, habilidades cada vez mais necessárias em um mundo marcado por estímulos rápidos e falta de concentração. Além disso, ensina que na vida nem sempre se ganha, e que a derrota também é um espaço de aprendizagem: errar faz parte, e recomeçar faz parte ainda maior.

Do ponto de vista teórico, é possível refletir com Freire (2002) sobre as relações entre autonomia, diálogo, respeito ao saber do educando e a prática do jogo pedagógico do xadrez. Assim como o autor propõe uma educação crítica, reflexiva e libertadora, o xadrez estimula o pensamento estratégico, a tomada de decisões conscientes e a compreensão das consequências de cada escolha.

No que se refere à metodologia, o presente trabalho foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, fundamentada em pesquisa bibliográfica e em atividades práticas realizadas com crianças da Educação Infantil. A pesquisa bibliográfica foi constituída pela análise de livros, artigos científicos, documentos oficiais e produções acadêmicas que discutem o uso do jogo de xadrez como recurso pedagógico no contexto educacional, com o objetivo de compreender seus fundamentos teóricos e suas contribuições para o desenvolvimento infantil. Paralelamente, foi realizado uma prática pedagógica com as crianças, por meio da

aplicação de atividades lúdicas envolvendo o jogo de xadrez, planejadas de acordo com a faixa etária e as especificidades da Educação Infantil. A partir dessa prática, foi conduzida uma observação sistemática das crianças durante o desenvolvimento das atividades, considerando aspectos como atenção, concentração, participação, interação social, respeito às regras e envolvimento com o jogo. Os dados obtidos por meio da observação foram registrados e analisados de forma descritiva, possibilitando a reflexão sobre as contribuições do xadrez para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil

Assim, a presente pesquisa fundamenta-se nas contribuições teóricas de Kishimoto (1995), que destaca o brincar e os jogos como elementos fundamentais para o desenvolvimento infantil, favorecendo a aprendizagem, a socialização, a criatividade e a construção de conhecimentos de forma significativa; de Paulo Freire (2002), que compreende a educação como um processo dialógico e emancipador, no qual o educando participa ativamente da construção do conhecimento por meio da interação, da reflexão e da experiência; e de Lev Vygotsky (1991), que enfatiza a importância das interações sociais no desenvolvimento cognitivo, defendendo que a aprendizagem ocorre por meio da mediação e das relações estabelecidas com outras pessoas, especialmente no contexto da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Além disso, a pesquisa dialoga com o livro *O que é Xadrez*, de Pedro Sérgio dos Santos (2004), que apresenta o xadrez como um jogo estruturado capaz de estimular habilidades como raciocínio lógico, concentração, planejamento, tomada de decisões, resolução de problemas e desenvolvimento da autonomia, evidenciando seu potencial educativo no contexto escolar.

O objetivo geral deste trabalho é compreender de que maneira o jogo de xadrez, quando trabalhado de forma lúdica e mediada, pode contribuir para o processo de aprendizagem das crianças da Educação Infantil, considerando aspectos do desenvolvimento cognitivo, socioemocional e pedagógicos próprios dessa etapa da educação básica. Para alcançar esse propósito, buscou-se, inicialmente, conhecer a origem histórica do xadrez e sua inserção no contexto educacional, compreendendo como o jogo tem sido utilizado, em diferentes contextos, como recurso formativo. Além disso, pretende-se identificar as contribuições do xadrez para o desenvolvimento inicial das habilidades cognitivas esperadas na Educação Infantil, tais como a atenção, a concentração, a memória, a observação, a percepção espacial e o pensamento lógico intuitivo, bem como para o

desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a convivência em grupo, o respeito às regras, a cooperação e o autocontrole. Dessa forma, o estudo busca evidenciar o potencial do xadrez como recurso pedagógico que favorece experiências significativas de aprendizagem, respeitando as características do desenvolvimento infantil.

Por fim, procura-se relacionar o uso do xadrez ao currículo da educação infantil, analisando de que maneira essa prática pode dialogar com as propostas pedagógicas, com os campos de experiências e com o desenvolvimento integral previsto nas diretrizes curriculares, fortalecendo assim seu papel como recurso educativo significativo e enriquecedor.

Diante dos objetivos proposto, surge uma questão norteadora: “Como o jogo de xadrez contribui para a aprendizagem das crianças da educação infantil? Parte-se da hipótese de que a inserção do jogo de xadrez na educação infantil contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Acredita-se que a vivência com o jogo de xadrez, quando mediada de forma lúdica e adequada à faixa etária, contribui para o desenvolvimento inicial de habilidades cognitivas esperadas na Educação Infantil, tais como a atenção, a concentração, a memória, a observação, a percepção espacial e a organização do pensamento. Além disso, o jogo tende favorecer a tomada de decisões simples, o respeito às regras e a interação social, aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral da criança. Tais experiências não visam à aprendizagem formal do jogo ou a resultados imediatos em áreas específicas, mas constituem bases importantes que podem contribuir, de forma indireta, para futuras aprendizagens relacionadas à leitura, à escrita e à matemática

Além disso, pressupõe-se que o jogo favorece a autonomia, o autocontrole emocional, a paciência e o respeito às regras, promovendo uma convivência mais harmoniosa entre os colegas. Dessa forma, o xadrez pode se constituir como uma estratégia pedagógica capaz de enriquecer a aprendizagem e fortalecer o desenvolvimento integral do educando.

O trabalho está organizado em 4 seções correlacionadas. A seção 1, Introdução, apresentou por meio de sua contextualização o tema proposto neste trabalho. Da mesma forma foram estabelecidos os resultados esperados por meio da definição de seus objetivos e apresentadas as limitações do trabalho permitindo uma visão clara do escopo proposto.

Na seção 2, origem do Jogo Xadrez e sua inserção no contexto educacional será apresentado o breve histórico do xadrez, abordando sua origem na Índia, sua expansão e chegada ao Brasil. Também será discutido o xadrez como prática cultural e intelectual, destacando sua valorização como jogo de raciocínio e estratégia ao longo da história. Em seguida, será analisado o uso do xadrez como recurso pedagógico, evidenciando as experiências que o consolidaram como ferramenta educativa. Serão ainda descritas iniciativas no Brasil e no mundo que buscaram inserir o jogo no contexto escolar, ressaltando seus impactos. Por fim, será abordado o xadrez como ferramenta lúdica e interdisciplinar, capaz de dialogar com diferentes áreas do conhecimento e de favorecer a aprendizagem de forma criativa.

Na seção três serão abordados os benefícios do xadrez para a aprendizagem infantil. Nessa seção serão discutidos os principais benefícios do xadrez no desenvolvimento infantil. Serão apresentados os aspectos relacionados às habilidades cognitivas, como atenção, memória, raciocínio lógico e capacidade de resolver problemas. Também será tratado o estímulo à criatividade e ao pensamento estratégico, mostrando como o jogo favorece a imaginação e a elaboração de planos de ação. Outro ponto abordado será o fortalecimento das habilidades socioemocionais, como paciência, respeito às regras, convivência e tomada de decisões. Por fim, será analisada a relação entre o uso do xadrez e a inovação no processo de ensino-aprendizagem, destacando seu potencial como prática diferenciada no ambiente escolar.

Na última seção, o xadrez e o currículo da Educação Infantil, será discutida a relação entre o xadrez e o currículo da Educação Infantil, a partir das orientações da Base Nacional Comum Curricular BNCC (2017) e o Documento Curricular do Tocantins – DCT (2019). Serão analisados os campos de experiência que se conectam ao jogo, como o eu, o outro e o nós, corpo, gestos e movimentos e espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Também será apresentada a perspectiva interdisciplinar do xadrez, relacionando-o a áreas como matemática, artes, linguagem e convivência social. Por fim, serão propostas possibilidades de práticas pedagógicas com o jogo na Educação Infantil, mostrando como ele pode ser adaptado de maneira lúdica para favorecer a aprendizagem integral das crianças

A pesquisa de campo foi realizada na Escola Municipal de Educação Infantil Professora Dalva Cerqueira, localizada no município de Miracema do Tocantins – TO, com uma turma do Pré I composta por 15 crianças do período vespertino. Essa etapa teve como finalidade observar as contribuições do jogo de xadrez para o desenvolvimento infantil por meio da aplicação de atividades lúdicas planejadas especificamente para a faixa etária das crianças participantes.

Como instrumentos de coleta de dados foram utilizados a observação participante, os registros em diário de campo e os registros fotográficos realizados durante o desenvolvimento das atividades. A observação participante permitiu acompanhar diretamente as interações das crianças com os materiais, os colegas e a professora, possibilitando o registro de comportamentos, falas, reações e formas de participação durante as intervenções pedagógicas. O diário de campo foi utilizado para registrar as percepções da pesquisadora acerca das experiências vivenciadas, enquanto os registros fotográficos contribuíram para documentar os momentos das atividades e auxiliar na análise posterior dos resultados.

A análise dos dados ocorreu de forma descritiva e interpretativa, fundamentada nos referenciais teóricos que sustentam a pesquisa. Foram considerados aspectos como a participação das crianças, o interesse pelas atividades, a interação social, a capacidade de observação, a criatividade, o respeito às regras e o envolvimento com as propostas pedagógicas. As observações realizadas durante as intervenções foram confrontadas com as contribuições teóricas de Kishimoto (1995), Piaget (1978), Vygotsky (1991) e Freire (2002), buscando compreender as contribuições do xadrez para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil.

Quanto aos aspectos éticos, a pesquisa respeitou os princípios relacionados às investigações realizadas no contexto escolar. A realização das atividades ocorreu mediante autorização da gestão da unidade de ensino e da professora regente da turma. Os registros fotográficos tiveram finalidade exclusivamente acadêmica, preservando a identidade das crianças participantes. Em todo o processo, buscou-se garantir o respeito, a segurança e o bem-estar dos alunos envolvidos nas atividades.

2 ORIGEM DO JOGO XADREZ E SUA INSERÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Nesta seção, será apresentada uma abordagem histórica sobre a origem do jogo de xadrez, destacando as principais teorias relacionadas ao seu surgimento e sua evolução ao longo dos séculos. Serão discutidas as evidências que apontam para o aparecimento do jogo na Índia, por volta do século VI, sob a denominação *Chaturanga*, bem como sua disseminação para outras regiões, como a Pérsia, o mundo árabe e a Europa. (SANTOS, 2004)

A seção também abordará as transformações ocorridas nas regras, nas peças e na dinâmica do jogo ao longo do tempo, evidenciando como fatores culturais, sociais e históricos contribuíram para a configuração do xadrez moderno. Além disso, será analisado o processo de consolidação do xadrez como uma prática reconhecida mundialmente, destacando sua organização em competições, federações e sua valorização como atividade intelectual.

Posteriormente, será discutida a inserção do xadrez no contexto educacional, enfatizando sua utilização como recurso pedagógico em diferentes níveis de ensino. Serão apresentados estudos e contribuições teóricas que reconhecem o potencial educativo do jogo, especialmente no desenvolvimento de habilidades cognitivas, tais como atenção, concentração, memória, raciocínio lógico, pensamento estratégico, resolução de problemas e tomada de decisões. Também serão exploradas suas contribuições para o desenvolvimento social e emocional dos estudantes, incluindo aspectos relacionados à cooperação, ao respeito às regras, à disciplina, à autonomia, ao controle emocional, à paciência e à convivência em grupo.

Além disso, a seção buscará demonstrar como o xadrez pode ser integrado às práticas pedagógicas de forma interdisciplinar, dialogando com diferentes áreas do conhecimento e favorecendo experiências de aprendizagem mais significativas. Serão discutidas ainda as possibilidades de utilização do jogo na Educação Infantil, considerando suas características lúdicas e seu potencial para estimular o desenvolvimento integral das crianças. Dessa forma, pretende-se evidenciar a relevância do xadrez no ambiente escolar não apenas como uma atividade recreativa, mas como uma importante ferramenta de apoio ao processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para a formação cognitiva, social e humana dos estudantes.

2.1 Origem histórica do jogo de xadrez

Neste capítulo será abordada a origem do jogo de xadrez e o percurso histórico que contribuiu para sua consolidação ao longo do tempo. Inicialmente, apresenta-se um breve panorama sobre o surgimento do xadrez, suas transformações e sua difusão por diferentes culturas. Em seguida, discute-se o xadrez como prática cultural e intelectual, destacando sua valorização como jogo de raciocínio e estratégia. Posteriormente, analisa-se a inserção do xadrez no contexto educacional, evidenciando seu uso como recurso pedagógico e sua relevância no ambiente escolar. Por fim, o capítulo aborda o papel do xadrez na educação infantil, considerando suas possibilidades educativas e seus fundamentos pedagógicos

De acordo com Pedro Sérgio dos Santos, no livro *O que é xadrez* (2004), a origem do xadrez remonta à Índia antiga, por volta do século VI. O autor explica que o jogo surgiu inicialmente com o nome “Chaturanga”, uma palavra em sânscrito que significa “os quatro elementos do exército”: infantaria, cavalaria, elefantes e carros de guerra. Essas quatro unidades militares eram representadas pelas peças do jogo e simbolizavam a organização das tropas indianas, o que demonstra que o xadrez, desde seu início, esteve associado à arte de planejar, antecipar movimentos e pensar estrategicamente.

Santos (2004) destaca que, com o passar do tempo, o Chaturanga se espalhou pelo continente asiático, sendo levado à Pérsia, onde passou a ser chamado de “Shatranj”. Foi nesse período que o jogo ganhou novas regras e se aproximou da forma como conhecemos hoje. Após a conquista da Pérsia pelos árabes, o Shatranj se difundiu pela Europa durante a Idade Média, influenciado pelos contatos entre culturas orientais e ocidentais. O autor ressalta que, ao chegar à Europa, o xadrez passou por transformações importantes, principalmente no final do século XV, quando algumas peças — como a rainha e o bispo — ganharam novos movimentos, tornando o jogo mais dinâmico e rápido.

Assim, conforme apresentado, o xadrez é resultado de um longo processo histórico e cultural, construído por diferentes povos e civilizações. Sua origem, profundamente ligada à estratégia militar e ao raciocínio lógico, explica por que o jogo permanece, até hoje, como uma atividade intelectual valorizada, capaz de desenvolver habilidades cognitivas importantes e de ser utilizada como recurso pedagógico no ambiente escolar.

A origem do jogo de xadrez está profundamente ligada à história e à cultura de diferentes povos, conforme destaca Santos (2004). Seu surgimento remonta ao século VI, na Índia, onde era conhecido como Chaturanga, um jogo que representava as quatro divisões do exército indiano e já trazia elementos de estratégia militar e raciocínio lógico. A partir daí o jogo se difundiu para a Pérsia, no século VII, recebendo o nome de *Shatranj* e passando por modificações importantes que o aproximaram da estrutura atual. Com a expansão do mundo árabe entre os séculos VIII e X, o Shatranj foi levado para diversos territórios, incluindo o norte da África e a Península Ibérica, chegando assim à Europa.

Durante a Idade Média, o xadrez tornou-se popular entre nobres, monges e estudiosos, sendo valorizado como um jogo de inteligência e reflexão. No final do século XV, já no período renascentista europeu, o jogo passou por uma grande transformação: peças como a rainha e o bispo ganharam novos movimentos, tornando as partidas mais dinâmicas e estratégicas. Essas mudanças marcaram o nascimento do xadrez moderno e definiram a base das regras utilizadas até hoje. A partir do século XIX, com o surgimento de clubes e torneios oficiais, o xadrez consolidou-se internacionalmente, sendo reconhecido como uma atividade intelectual e competitiva.

Ao longo de sua trajetória, o xadrez acumulou curiosidades que reforçam sua riqueza cultural. O termo “xeque-mate”, por exemplo, vem do persa *Shah Mat*, que significa “o rei está morto” ou “o rei está indefeso”. Na Idade Média, monges utilizavam o jogo como forma de manter a mente ativa durante longos períodos de silêncio. O papel da rainha também passou por mudanças históricas: inicialmente limitada, tornou-se a peça mais poderosa somente no século XV, refletindo transformações sociais da época. Essa evolução histórica demonstra que o xadrez não é apenas um jogo, mas um fenômeno cultural que dialoga com valores, estratégias e modos de pensar de diferentes civilizações. (SANTOS, 2004)

No Brasil, o xadrez chegou por meio dos colonizadores portugueses e dos imigrantes europeus entre os séculos XVII e XVIII, sendo inicialmente praticado em círculos aristocráticos e em cafés durante o período imperial. Com o tempo, expandiu-se para clubes e associações, tornando-se mais popular. Em 1924, com a fundação da Federação Brasileira de Xadrez (FBX), o jogo ganhou maior organização e visibilidade nacional. A partir da segunda metade do século XX, o xadrez passou a integrar práticas escolares, sendo reconhecido como ferramenta

pedagógica capaz de estimular o raciocínio lógico, a concentração e habilidades cognitivas essenciais ao processo de aprendizagem.

Assim, ao analisar a trajetória do xadrez, desde sua origem na Índia até sua inserção nas escolas brasileiras, evidencia-se seu valor histórico, cultural e educativo.

Para além de um simples entretenimento, o xadrez configura-se como uma prática cultural e intelectual que atravessa gerações e diferentes contextos sociais, mantendo-se relevante tanto no desenvolvimento do pensamento quanto no campo pedagógico.

O xadrez, ao longo de sua trajetória histórica, consolidou-se como uma prática cultural e intelectual de grande relevância. Presente em diferentes sociedades e períodos, o jogo ultrapassa a condição de simples atividade recreativa, assumindo um papel significativo na formação do pensamento humano. Sua prática envolve aspectos simbólicos, culturais e cognitivos, refletindo valores sociais, estratégias de organização e modos de pensar característicos das civilizações nas quais se desenvolveu. Dessa forma, o xadrez pode ser compreendido como uma manifestação cultural que contribui para o desenvolvimento intelectual e para a construção do conhecimento.

Deste modo, o xadrez, mais do que um simples jogo, ele representa uma forma de expressão do pensamento humano, marcada por raciocínio lógico, estratégia, observação e capacidade de tomada de decisão. Como destaca Pedro Sérgio dos Santos (2004), sua origem milenar e a difusão por diferentes povos demonstram que o xadrez sempre ocupou um espaço privilegiado no desenvolvimento das habilidades cognitivas. O reconhecimento mundial do jogo como símbolo de inteligência e disciplina reforça sua importância como prática cultural que atravessa gerações e contextos, permanecendo atual mesmo diante das transformações sociais.

2.2 Educação Infantil e a inserção do xadrez no contexto educacional

A Educação Infantil constitui a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade promover o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BNCC, 1996). Nessa etapa, a criança é reconhecida como sujeito

histórico e de direitos, que aprende e se desenvolve por meio das interações, das brincadeiras e das experiências vivenciadas em diferentes contextos.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2019),

As interações e as brincadeiras são os eixos estruturantes das práticas pedagógicas na Educação Infantil, pois é por meio delas que as crianças exploram o mundo, expressam sentimentos, constroem conhecimentos e desenvolvem habilidades importantes para sua formação (BRASIL, 2018).

Nesse sentido, as propostas educativas devem respeitar as características da infância, valorizando a curiosidade, a imaginação, a participação e a exploração do ambiente.

Ao considerar esses princípios, o xadrez pode ser inserido no contexto educacional como um recurso pedagógico que dialoga com os objetivos da Educação Infantil. Nessa etapa, não se pretende ensinar as regras formais e complexas do jogo, mas proporcionar experiências lúdicas que permitam às crianças explorar o tabuleiro, conhecer as peças, desenvolver a observação, a atenção, a linguagem, a interação social e a criatividade. Dessa forma, o xadrez torna-se uma ferramenta que contribui para o desenvolvimento infantil de maneira compatível com as necessidades e especificidades da faixa etária.

Ao adentrar o campo da educação, o xadrez adquire uma dimensão ainda mais significativa, ultrapassando o caráter meramente recreativo e consolidando-se como um recurso pedagógico potente. Sua estrutura, baseada na análise de possibilidades, no planejamento e na antecipação de consequências, favorece o desenvolvimento de competências fundamentais ao processo de aprendizagem, como concentração, atenção seletiva, memória operacional, criatividade, autocontrole e raciocínio lógico. Essas habilidades estão diretamente relacionadas ao processo de escolarização e contribuem para a formação integral do educando.

Segundo Paulo Freire (2002) ensinar não significa apenas transmitir conhecimentos prontos aos alunos, mas criar condições para que eles construam seus próprios saberes de forma crítica e participativa.

No cenário internacional, diversos países reconheceram o potencial educativo do xadrez e passaram a inseri-lo no ambiente escolar. Em nações como Rússia, Armênia, Espanha e Estados Unidos, o jogo é utilizado tanto como componente curricular quanto como atividade extracurricular. Pesquisas realizadas nesses contextos apontam que a prática do xadrez contribui para o desenvolvimento

matemático, melhora o desempenho em leitura e fortalece competências socioemocionais. No Brasil, embora sua inserção ainda ocorra de forma gradual, existem iniciativas relevantes em escolas públicas e privadas, bem como em projetos sociais, que utilizam o xadrez como instrumento de inclusão, estímulo à disciplina e formação cidadã. Esses exemplos evidenciam que o xadrez vem sendo validado como ferramenta pedagógica em diferentes realidades educacionais.

Outra dimensão amplamente discutida na literatura é o caráter lúdico e interdisciplinar do xadrez. Por se tratar de um jogo simbólico e repleto de significados, ele dialoga naturalmente com diversas áreas do conhecimento. Na matemática, contribui para o desenvolvimento de noções de sequência, espaço, contagem e resolução de problemas; na linguagem, estimula a argumentação, a construção de hipóteses e a explicitação do raciocínio; e no campo socioemocional, favorece o respeito às regras, a paciência, o autocontrole e a convivência com o outro. Esse caráter lúdico torna o processo de aprendizagem mais prazeroso, despertando o interesse e o engajamento dos estudantes.

Segundo Freire, (1996) o processo educativo deve valorizar o diálogo, o respeito ao saber do educando e a possibilidade de o aluno participar ativamente da aprendizagem. Ao aplicar esses princípios ao xadrez, percebe-se que o jogo oferece oportunidades concretas para desenvolver essas competências, uma vez que cada jogada exige planejamento, análise de possibilidades e tomada de decisões conscientes.

O xadrez, nesse contexto, funciona como uma prática libertadora e crítica, pois permite à criança experimentar a causalidade de suas escolhas: cada movimento tem consequências imediatas no andamento da partida, o que estimula a capacidade de prever resultados, avaliar alternativas e aprender com os erros.

Essa dinâmica aproxima-se da concepção freireana de que o aprendizado deve ser ativo e reflexivo, no qual o educando não é um receptor passivo, mas um sujeito capaz de construir conhecimento e assumir responsabilidades sobre suas ações (FREIRE, 1996).

Além disso, o caráter estratégico do xadrez fortalece a autonomia intelectual, pois a criança aprende a tomar decisões sem depender exclusivamente da intervenção do professor, embora a mediação do educador continue sendo essencial para orientar, problematizar e ampliar a reflexão sobre cada movimento. Assim, o jogo de xadrez torna-se um recurso pedagógico que integra ludicidade, raciocínio

lógico e formação ética, evidenciando que o brincar e o aprender podem caminhar juntos, em consonância com os princípios freireanos de educação crítica e emancipadora.

Quando analisado sob uma perspectiva pedagógica crítica, como a de Paulo Freire, o xadrez pode ser compreendido como um espaço de construção de autonomia, reflexão e tomada de decisões conscientes. Para Freire, ensinar não é transferir conhecimento, mas criar condições para que o educando construa saberes de forma ativa, por meio do diálogo, da investigação e da reflexão. Nesse sentido, cada jogada de xadrez exige análise, escolha e responsabilidade, permitindo que o aluno compreenda as consequências de suas ações e reconheça o erro como parte do processo de aprendizagem.

Para Lev Vygotsky (1991) o desenvolvimento infantil ocorre por meio da interação social. A aprendizagem não é um processo isolado, mas construída nas relações que a criança estabelece com o outro e com o meio. Nesse sentido, o jogo ocupa um lugar central, pois cria situações em que a criança atua além do seu nível de desenvolvimento real, avançando em direção ao que o autor denomina Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Assim, para Vygotsky, (1991) o valor educativo do jogo não está no resultado final, mas no processo de interação, na mediação e nas experiências vividas durante a atividade lúdica.

Ao envolver-se com o jogo, o estudante não apenas aprende regras, mas interpreta situações, levanta hipóteses, testa estratégias e aprende com os próprios erros, vivenciando um processo dialógico de aprendizagem. O professor, nesse contexto, assume o papel de mediador, incentivando a reflexão sobre as jogadas e promovendo questionamentos que favorecem a construção coletiva do conhecimento, afastando-se da lógica do ensino bancário e valorizando o protagonismo do educando.

Na Educação Infantil, essa abordagem assume especial relevância, uma vez que essa etapa tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança, fundamentado em práticas que a reconhecem como protagonista de seus próprios processos de desenvolvimento e aprendizagem. Quando trabalhado de forma lúdica e adequada à faixa etária, o xadrez favorece o desenvolvimento inicial de habilidades cognitivas importantes, como atenção, concentração por curtos períodos, memória, observação, percepção espacial e pensamento lógico intuitivo.

Além disso, o jogo contribui significativamente para o desenvolvimento socioemocional, auxiliando as crianças a aprenderem a esperar sua vez, respeitar regras, lidar com frustrações e conviver com os colegas. Cada peça possui uma forma específica de se movimentar no tabuleiro, exigindo da criança análise, previsão e criação de estratégias simples, o que favorece a autonomia intelectual e o respeito às normas do jogo. Essas vivências não visam a resultados imediatos no desempenho escolar, mas constituem bases importantes para aprendizagens futuras relacionadas à leitura, à escrita e à matemática.

Assim, o xadrez, ao ser integrado ao cotidiano escolar como prática pedagógica lúdica e reflexiva, contribui para a formação de sujeitos mais autônomos, críticos e participativos. Na Educação Infantil, essa prática revela-se especialmente significativa, pois possibilita que as crianças aprendam brincando, desenvolvam-se cognitivamente e socialmente e construam valores que as acompanharão ao longo de sua trajetória educativa.

2.3 O xadrez como recurso pedagógico lúdico e interdisciplinar

A inserção do xadrez no contexto educacional tem ganhado destaque nas últimas décadas devido ao reconhecimento de seu potencial para contribuir com o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Inicialmente associado ao lazer e à competição, o jogo passou a ser incorporado em diferentes propostas pedagógicas, sendo utilizado como recurso complementar ao processo de ensino-aprendizagem em diversas etapas da educação básica.

Ao ser inserido no contexto escolar, o xadrez deixa de ser apenas um jogo recreativo e passa a ser compreendido como um recurso pedagógico lúdico e interdisciplinar, capaz de articular o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

De acordo com Kishimoto (1998, p.23), embora o valor educativo dos jogos já fosse reconhecido por diversos filósofos ao longo da história, foi com Froebel que o brincar passou a ocupar um lugar central na Educação Infantil. O autor defendia que, por meio dos jogos, brinquedos, música e atividades artísticas, as crianças poderiam desenvolver habilidades e construir conhecimentos de forma significativa.

Nesse sentido, o xadrez apresenta-se como uma prática educativa que estimula a atenção, a memória, a concentração, o raciocínio lógico e a criatividade, ao mesmo tempo em que promove a socialização e o respeito às regras

Para a autora, o jogo não deve ser visto apenas como um momento de lazer, mas como uma atividade que, mediada pelo educador, possibilita a construção de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades e a ampliação das experiências de aprendizagem.

Kishimoto (1995, p.53), afirma que as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem significativa ao integrarem prazer, desafio e envolvimento ativo do educando. Nesse sentido, o xadrez configura-se como um recurso pedagógico potente, pois sua dinâmica exige atenção, concentração, observação, memória e raciocínio lógico, além de estimular a capacidade de analisar situações, antecipar consequências e tomar decisões. Essas competências são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e contribuem para a formação de sujeitos mais autônomos e reflexivos.

Na partida de xadrez, há regras externas que orientam as ações de cada jogador. Tais ações dependem, também, da estratégia do adversário. Entretanto nunca se tem a certeza do lance que será dado em cada passo do jogo. Esse tipo de jogo serve para entreter amigos em movimento de lazer. Situação na qual predomina o prazer, a vontade de cada um de participar livremente da partida. Em disputa entre profissionais dois parceiros não jogam pelo prazer ou pela vontade de o fazer mais são obrigados por circunstância como o trabalho ou a competência esportiva. Nesse caso pode-se chamar de jogo? (KISHIMOTO, p. 47,1995)

Assim, a reflexão proposta pela autora leva à compreensão de que nem toda atividade estruturada por regras pode ser considerada jogo em sentido pleno. Para que uma prática seja efetivamente reconhecida como jogo, especialmente no contexto educativo, é fundamental que estejam presentes elementos como o prazer, a espontaneidade e a participação voluntária. Essa distinção é especialmente relevante na Educação Infantil, pois reforça a necessidade de preservar o caráter lúdico das atividades, evitando que o jogo se transforme em uma prática mecânica ou obrigatória, esvaziada de seu potencial formativo

No ambiente escolar, o xadrez pode ser utilizado de diferentes formas, seja como atividade integrada ao currículo, seja como proposta interdisciplinar ou prática complementar. Sua versatilidade permite que seja adaptado às diferentes etapas da educação básica, respeitando as características do desenvolvimento dos alunos. Na

Educação Infantil, por exemplo, o jogo pode ser explorado de maneira lúdica e simbólica, priorizando a experimentação, a curiosidade e a mediação do professor, sem a preocupação com a aprendizagem formal das regras.

Conforme aponta Kishimoto (1995, p.46), é essa intencionalidade pedagógica que transforma o jogo em instrumento de aprendizagem, possibilitando experiências significativas que contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes.

Essa reflexão sobre o jogo contribui diretamente para a compreensão do xadrez como uma prática pedagógica que ultrapassa os aspectos exclusivamente cognitivos. Ao afirmar que o jogo é caracterizado pela presença de regras externas, pela imprevisibilidade das ações e, sobretudo, pelo prazer e pela voluntariedade, Kishimoto destaca que o sentido lúdico do jogo está intimamente ligado à forma como ele é vivenciado pelos participantes. Essa concepção permite compreender que, quando o xadrez é trabalhado em contextos nos quais prevalecem o diálogo, a interação e o envolvimento espontâneo, ele mantém seu caráter de jogo e potencializa aprendizagens significativas.

Nesse sentido, a prática do xadrez no ambiente escolar, quando mediada de forma adequada, favorece o desenvolvimento social e emocional dos estudantes, uma vez que pressupõe o cumprimento de regras, o respeito ao outro, a espera pela vez e a convivência com a vitória e a derrota. Esses elementos, apontados como constitutivos do jogo, possibilitam à criança aprender a lidar com limites, frustrações e escolhas, promovendo o autocontrole emocional e a socialização. A incerteza presente em cada jogada e a necessidade de considerar as ações do adversário criam situações de interação que exigem escuta, observação e respeito mútuo.

Além disso, ao diferenciar o jogo vivido por prazer daquele praticado por obrigação, Kishimoto (1995, p.60) alerta para a importância de preservar o caráter lúdico das atividades no contexto educativo. Quando o xadrez é inserido na escola de maneira impositiva ou excessivamente técnica, corre-se o risco de esvaziar seu potencial formativo. Por outro lado, quando trabalhado de forma lúdica, o jogo cria um espaço de convivência, cooperação e diálogo, no qual as aprendizagens extrapolam os conteúdos formais e contribuem para a formação integral do educando.

Dessa forma, a concepção de jogo apresentada por Kishimoto fundamenta a ideia de que o xadrez, além de estimular habilidades cognitivas, constitui-se como

uma prática educativa capaz de promover o desenvolvimento social e emocional das crianças, desde que respeite a ludicidade, a autonomia e o prazer de jogar, elementos essenciais para a aprendizagem significativa na Educação Infantil.

Diante das contribuições teóricas apresentadas acerca da ludicidade, do desenvolvimento infantil e do potencial pedagógico do xadrez, torna-se relevante analisar como esses pressupostos podem ser concretizados na prática educativa. Nesse sentido, a seção seguinte apresenta uma proposta pedagógica desenvolvida com crianças da Educação Infantil, buscando evidenciar as possibilidades de utilização do xadrez como recurso para a promoção de aprendizagens significativas e do desenvolvimento integral dos educandos.

3 BENEFÍCIOS DO XADREZ PARA A APRENDIZAGEM INFANTIL

Com base nos referenciais teóricos discutidos anteriormente, esta seção apresenta a proposta pedagógica desenvolvida com crianças da Educação Infantil, bem como a descrição e análise das atividades realizadas. Inicialmente, é apresentado o plano de aula elaborado para a inserção do xadrez no contexto escolar. Em seguida, são descritas as intervenções pedagógicas e os resultados observados durante sua aplicação. Por fim, realiza-se uma reflexão sobre as contribuições dessa experiência para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

3.1 Elaboração da proposta Pedagógica com o jogo xadrez

A proposta pedagógica foi elaborada com o objetivo de apresentar o jogo de xadrez às crianças da Educação Infantil de maneira lúdica, significativa e adequada à faixa etária. O planejamento fundamentou-se nas contribuições de Kishimoto (1995), que compreende o jogo e a ludicidade como elementos essenciais para o desenvolvimento infantil. Segundo a autora, o brincar favorece a aprendizagem ao integrar prazer, imaginação, participação e construção de conhecimentos. Também se apoia nas concepções de Paulo Freire (2002), para quem ensinar não significa apenas transmitir conteúdos, mas criar condições para que os educandos construam seus próprios conhecimentos de forma ativa e participativa.

Nessa perspectiva, o xadrez foi concebido não como um conteúdo formal a ser ensinado por meio de regras rígidas, mas como uma ferramenta pedagógica capaz de estimular a curiosidade, a interação social, a observação, a criatividade e a exploração do espaço.

A proposta foi organizada em três aulas sequenciais, respeitando as características, os interesses e as necessidades das crianças da Educação Infantil, buscando proporcionar experiências de aprendizagem significativas por meio do brincar.

A seguir, será apresentado o plano de aula elaborado e desenvolvido no contexto da pesquisa, contemplando seus objetivos, conteúdos, metodologia, recursos didáticos e formas de avaliação. Serão descritas as atividades propostas e a maneira como o jogo de xadrez foi integrado às práticas pedagógicas, com a

finalidade de promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. A apresentação desse planejamento busca evidenciar a articulação entre os referenciais teóricos estudados e a prática educativa realizada, demonstrando as possibilidades do xadrez como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil.

Para a realização das atividades, foram confeccionados materiais pedagógicos simples e acessíveis, utilizando cartolinas coloridas e outros recursos de baixo custo. As peças do jogo foram produzidas artesanalmente, contendo representações visuais de cada personagem do xadrez, com a finalidade de facilitar sua identificação pelas crianças. Também foi confeccionado um tabuleiro ampliado, composto por quadrados alternados nas cores preta e branca, possibilitando maior interação dos alunos com o material.

A primeira aula, intitulada Introdução ao xadrez: conhecimento do tabuleiro, teve como objetivo proporcionar o primeiro contato das crianças com o tabuleiro, despertando a curiosidade e o interesse pelo jogo. As atividades envolveram a exploração das cores, dos espaços e da organização do tabuleiro por meio de brincadeiras corporais e momentos de observação.

A segunda aula, denominada Os personagens do Reino do Xadrez, teve como foco a apresentação das peças do jogo por meio de uma contação de história. A proposta buscou favorecer a imaginação, a oralidade e a participação das crianças, permitindo que elas conhecessem as características dos personagens de forma lúdica e significativa.

A terceira aula, intitulada Jogando xadrez de forma simplificada, teve como objetivo possibilitar a exploração prática do jogo por meio de atividades adaptadas à faixa etária. Nessa etapa, as crianças participaram de brincadeiras envolvendo os movimentos das peças, a organização do tabuleiro e a interação com os colegas, sem a preocupação com as regras formais do xadrez.

A avaliação foi planejada de forma processual, contínua e observacional, considerando aspectos como participação, interesse, interação social, reconhecimento das peças e do tabuleiro, além do respeito aos colegas e às regras das atividades propostas. Dessa forma, o planejamento buscou proporcionar experiências significativas de aprendizagem, valorizando o brincar como instrumento fundamental para o desenvolvimento integral das crianças.

3.2 Desenvolvimento das atividades com o jogo de xadrez

Após a elaboração do planejamento pedagógico e a organização dos recursos didáticos necessários para sua execução, deu-se início à aplicação das atividades junto às crianças da turma participante da pesquisa. Aqui, são descritas as experiências vivenciadas durante o desenvolvimento das aulas e as observações realizadas ao longo da intervenção pedagógica.

Antes do início das intervenções pedagógicas, o ambiente foi cuidadosamente organizado com o objetivo de despertar a curiosidade e o interesse das crianças. Um tabuleiro gigante de xadrez foi disposto no centro da sala, juntamente com os demais materiais que seriam utilizados ao longo das atividades. As cadeiras foram organizadas em formato de semicírculo, permitindo que todos os alunos visualizassem o espaço e participassem das propostas de forma coletiva. Essa organização buscou criar um ambiente acolhedor, estimulante e favorável à interação e à aprendizagem. Conforme apresentado na Figura 1 – a organização diferenciada da sala contribuiu para o interesse inicial dos alunos e para o envolvimento com a proposta pedagógica.

Figura 1 – Organização do ambiente para o desenvolvimento das atividades com o jogo de xadrez.



Fonte: Foto tirada pela acadêmica Alaíze Vieira (2026)

Ao chegarem à sala, as crianças demonstraram grande entusiasmo diante da disposição diferenciada do ambiente. Antes mesmo do início das explicações, muitas se aproximaram do tabuleiro para observá-lo e começaram a fazer perguntas como:

“O que é isso?”, “Por que tem tantos quadrados?”, “A gente pode entrar nele? ” E “Vamos brincar aqui?”.

Essas indagações evidenciaram a curiosidade natural das crianças e contribuíram para o envolvimento inicial com a proposta pedagógica.

A primeira aula teve como foco a apresentação e exploração do tabuleiro de xadrez. As crianças foram convidadas a observar suas características, identificar as cores presentes e explorar o espaço por meio de atividades corporais. Durante as brincadeiras, caminharam sobre o tabuleiro, localizaram casas pretas e brancas e participaram de desafios que envolviam deslocamentos e orientação espacial. Observou-se que os alunos permaneceram atentos às orientações e demonstraram satisfação ao descobrir novas possibilidades de interação com o material. A atividade favoreceu o desenvolvimento da percepção visual, da coordenação motora, da atenção e da noção espacial, além de estimular a participação ativa do grupo.

Na segunda aula, foi realizada a contação da história “O Reino do Xadrez”, estratégia utilizada para apresentar as peças do jogo de forma lúdica e acessível à faixa etária. À medida que os personagens eram apresentados, as crianças demonstravam interesse, faziam comentários e repetiam os nomes das peças em voz alta. Foram frequentes falas como: “Esse é o cavalo! ”, “Eu gostei da rainha! ”, “O rei precisa de ajuda! ” e “O peão é pequenininho!”. A narrativa despertou a imaginação das crianças e favoreceu a aproximação com o universo do xadrez. Conforme apresentado na Figura 2.

Figura 2 – Contação da história realizada como estratégia lúdica para introdução dos conceitos relacionados ao jogo de xadrez



Fonte: Foto tirada pela acadêmica Alaize Vieira (2026)

Após a contação da história, os alunos tiveram a oportunidade de manipular as peças, observando seus formatos, tamanhos e características. Esse momento mostrou-se especialmente significativo, pois permitiu que as crianças construíssem conhecimentos por meio da observação e da experimentação concreta. Além disso, atividades corporais inspiradas nos movimentos das peças possibilitaram que os alunos compreendessem, de forma lúdica, algumas de suas funções dentro do jogo. As crianças tiveram a oportunidade de explorar livremente as peças do jogo de xadrez, favorecendo a familiarização com seus elementos (Figura 3).

Figura 3 – Crianças manipulando as peças do jogo de xadrez durante atividade de exploração e reconhecimento das características de cada peça

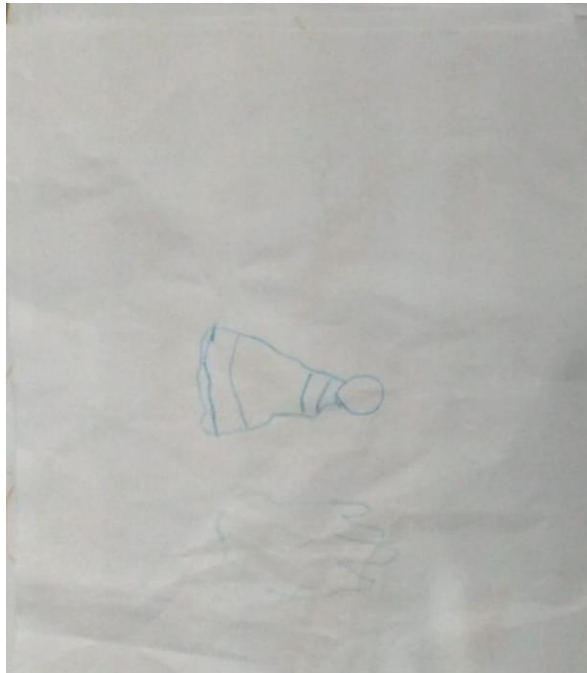


Fonte: Foto tirada pela acadêmica Alaize Vieira (2026)

Ao final da aula, as crianças realizaram uma atividade de desenho representando o personagem de que mais gostaram. Nesse momento, destacou-se a participação de uma criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA), que demonstrou compreensão dos conteúdos trabalhados ao representar, por meio do desenho, elementos relacionados às peças e à história apresentada.

A atividade permitiu que a criança expressasse sua aprendizagem por meio da linguagem visual, evidenciando seu envolvimento com a proposta e reforçando a importância de práticas pedagógicas inclusivas que valorizem diferentes formas de expressão e aprendizagem. A Figura 3 apresenta um dos momentos dessa atividade realizada pela turma.

Figura 4 – Atividade de desenho realizada pelas crianças após a contação da história “O Reino do Xadrez”, representando os personagens do jogo.



Fonte: Foto tirada pela acadêmica Alaize Vieira (2026)

A terceira aula foi destinada à exploração prática do jogo. As crianças demonstraram maior familiaridade com o universo do xadrez, reconhecendo as peças, recordando seus nomes e buscando reproduzir seus movimentos no tabuleiro gigante. Organizados em pequenos grupos, os alunos manipularam tabuleiros e peças, explorando livremente os materiais e participando de atividades que envolviam a organização das peças e a representação de movimentos simples. Embora não tenham sido trabalhadas as regras formais do jogo, a proposta permitiu que as crianças desenvolvessem noções iniciais sobre seu funcionamento.

Durante essa aula, também foram observadas importantes aprendizagens relacionadas à convivência social. As crianças aprenderam a esperar sua vez, ouvir as orientações do professor, respeitar os colegas e colaborar durante as atividades. Em diversos momentos, algumas ajudavam os colegas a recordar os nomes das peças ou seus movimentos, demonstrando atitudes de cooperação e interação. E o que demonstra a figura 5.

Figura 5 – Crianças participando da atividade com o jogo de xadrez, demonstrando respeito às regras, paciência para esperar a vez e interação com os colegas.



Fonte: Foto tirada pela acadêmica Alaize Vieira (2026)

Ao longo de toda a sequência didática, a mediação pedagógica ocorreu por meio de diálogos, questionamentos e orientações que incentivavam a observação, a exploração e a construção de conhecimentos a partir das experiências vivenciadas. Foi possível perceber avanços significativos no desenvolvimento da atenção, da linguagem oral, da observação, da curiosidade, da interação social e da participação das crianças.

O entusiasmo demonstrado diante das atividades evidenciou que o xadrez, quando trabalhado de forma lúdica e adequada à Educação Infantil, pode constituir uma importante ferramenta pedagógica, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças por meio do brincar e da interação.

3.3 Reflexões sobre a prática pedagógica e suas contribuições para o desenvolvimento infantil

As experiências vivenciadas durante as intervenções pedagógicas evidenciaram diferentes aspectos relacionados ao desenvolvimento infantil e à

aprendizagem por meio do jogo. Dessa forma, torna-se pertinente analisar os resultados observados à luz dos referenciais teóricos que fundamentam esta pesquisa, estabelecendo um diálogo entre teoria e prática.

A análise da prática pedagógica desenvolvida com as crianças permitiu estabelecer relações entre as experiências vivenciadas durante a pesquisa de campo e os referenciais teóricos que fundamentam este estudo. As observações realizadas ao longo das três intervenções evidenciaram aspectos relacionados à ludicidade, à interação social, à construção do conhecimento e à participação ativa das crianças, possibilitando um diálogo com as contribuições de Kishimoto (1995), Vygotsky (1991), Piaget (1978) e Freire (2002)

Inicialmente, destaca-se a contribuição de Kishimoto (1995), que compreende o jogo como uma atividade fundamental da infância. Segundo Kishimoto, o brincar possibilita à criança construir conhecimentos de forma prazerosa, significativa e espontânea, articulando imaginação, criatividade e aprendizagem. Durante a realização das atividades, observou-se que as crianças participaram com entusiasmo das propostas apresentadas, especialmente nos momentos de exploração do tabuleiro gigante, da contação de histórias e da manipulação das peças do xadrez. O interesse demonstrado pelos alunos confirma a compreensão da autora de que a ludicidade favorece a aprendizagem ao despertar a curiosidade e o envolvimento das crianças nas atividades educativas.

A primeira intervenção, voltada para a exploração do tabuleiro, evidenciou a importância da descoberta e da experimentação no processo de aprendizagem. Ao caminhar sobre as casas do tabuleiro, identificar cores e observar a organização do espaço, as crianças construíram conhecimentos por meio da interação direta com os materiais. Essa experiência aproxima-se das contribuições de Jean Piaget (1978), que defende que a criança aprende a partir da ação sobre os objetos e das experiências concretas realizadas em seu meio. Para o autor, o conhecimento é construído progressivamente por meio da exploração, da observação e da interação com o ambiente. Nesse sentido, a participação ativa das crianças durante as atividades permitiu que elas desenvolvessem noções espaciais, percepção visual e habilidades relacionadas à organização e classificação.

Durante a segunda intervenção, a contação da história “O Reino do Xadrez” possibilitou que as crianças conhecessem as peças por meio da imaginação e do faz de conta. A narrativa despertou o interesse dos alunos, favorecendo a oralidade, a

criatividade e a participação coletiva. Essa experiência dialoga diretamente com as ideias de Kishimoto (1995), ao destacar a importância do jogo simbólico para o desenvolvimento infantil. Segundo a autora, o faz de conta permite que a criança atribua significados aos objetos e situações, ampliando suas possibilidades de expressão e compreensão do mundo. Ao associar as peças do xadrez a personagens de uma história, as crianças conseguiram compreender suas características de maneira mais acessível e significativa.

Além disso, as atividades desenvolvidas revelaram a relevância das interações sociais no processo de aprendizagem, aspecto amplamente discutido por Lev Vygotsky (1991). De acordo com o autor, o desenvolvimento infantil ocorre por meio das relações estabelecidas entre a criança e os sujeitos que participam de seu contexto social. Durante toda a prática pedagógica, observou-se que os alunos aprenderam não apenas por meio das explicações da professora, mas também pelas trocas realizadas com os colegas. As conversas, os questionamentos, as observações compartilhadas e as brincadeiras coletivas favoreceram a construção do conhecimento de forma colaborativa.

A mediação pedagógica realizada durante as intervenções também se mostrou fundamental para o desenvolvimento das atividades. Ao incentivar a participação das crianças por meio de perguntas, desafios e momentos de exploração, a professora possibilitou que os alunos ampliassem suas compreensões acerca dos elementos do jogo. Essa atuação está relacionada ao conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal, proposto por Vygotsky (1991), segundo o qual a aprendizagem ocorre quando a criança recebe apoio e orientação para realizar tarefas que ainda não conseguiria executar sozinha. Assim, a mediação docente contribuiu significativamente para que as crianças construíssem novos conhecimentos a partir das experiências vivenciadas.

As observações realizadas também permitiram identificar elementos presentes na perspectiva pedagógica de Paulo Freire (1996). Para o autor, a educação deve ser construída por meio do diálogo, da participação e da valorização dos saberes dos educandos. Durante a pesquisa, as crianças foram constantemente incentivadas a expressar suas opiniões, compartilhar suas descobertas e participar ativamente das atividades propostas. Em vez de assumirem uma postura passiva diante do conhecimento, os alunos tornaram-se sujeitos do processo educativo,

construindo aprendizagens por meio da interação com os colegas, com os materiais e com a professora.

Outro aspecto observado durante as intervenções foi o desenvolvimento de habilidades relacionadas à convivência social. Ao participarem das atividades em grupo, as crianças aprenderam a esperar sua vez, compartilhar materiais, ouvir os colegas e respeitar combinados. Essas experiências contribuíram para a construção de valores importantes para a vida em sociedade, demonstrando que o trabalho pedagógico com jogos pode favorecer não apenas aspectos cognitivos, mas também o desenvolvimento social e emocional.

Ao longo dos três dias de intervenção, verificou-se que o xadrez, quando trabalhado de forma lúdica e adaptada à Educação Infantil, vai além da aprendizagem das regras do jogo. As atividades possibilitaram experiências relacionadas à observação, imaginação, criatividade, coordenação motora, oralidade, interação social e construção do conhecimento. Dessa forma, os resultados obtidos confirmam os pressupostos teóricos adotados nesta pesquisa e evidenciam a importância de práticas pedagógicas que valorizem o brincar como elemento central do processo educativo.

Conclui-se, portanto, que a prática pedagógica desenvolvida alcançou os objetivos propostos, demonstrando que o jogo de xadrez pode constituir-se em um recurso pedagógico significativo para a Educação Infantil. Os resultados observados reforçam as contribuições de Kishimoto, Piaget, Vygotsky e Freire, evidenciando que a aprendizagem acontece de forma mais efetiva quando a criança participa ativamente das experiências, interage com seus pares e constrói conhecimentos em um ambiente acolhedor, lúdico e estimulante.

4 O XADREZ E O CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

As discussões apresentadas nos capítulos anteriores possibilitaram compreender tanto os fundamentos teóricos que sustentam a utilização do xadrez na Educação Infantil quanto os resultados observados durante a prática pedagógica realizada. A partir dessa articulação entre teoria e prática, este capítulo busca refletir sobre as contribuições do xadrez para o currículo da Educação Infantil, evidenciando suas potencialidades como recurso pedagógico capaz de favorecer o desenvolvimento integral das crianças

A Educação Infantil constitui a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade promover o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social. Conforme orientam os documentos curriculares nacionais, especialmente a Base Nacional Comum Curricular, as práticas pedagógicas nessa etapa devem estar fundamentadas nas interações e nas brincadeiras, reconhecendo a criança como sujeito ativo na construção de conhecimentos.

Nesse contexto, o jogo de xadrez apresenta-se como uma ferramenta pedagógica capaz de contribuir para o desenvolvimento de diferentes habilidades e competências previstas no currículo da Educação Infantil. Quando trabalhado de forma lúdica e adequada à faixa etária das crianças, o xadrez favorece experiências de observação, exploração, imaginação, resolução de problemas, socialização e desenvolvimento da autonomia.

Os resultados obtidos durante a pesquisa de campo demonstraram que o contato das crianças com o tabuleiro e as peças despertou interesse, curiosidade e participação ativa nas atividades propostas. Esses aspectos dialogam diretamente com os princípios curriculares da Educação Infantil, que valorizam a aprendizagem por meio da experimentação, da descoberta e das interações sociais.

Além disso, as atividades desenvolvidas possibilitaram a integração de diferentes campos de experiências previstos na BNCC. O campo “O eu, o outro e o nós” foi contemplado por meio das atividades coletivas que estimularam a convivência, o respeito aos colegas e a participação em grupo. O campo “Corpo, gestos e movimentos” esteve presente nas brincadeiras realizadas sobre o tabuleiro gigante, favorecendo a coordenação motora, a orientação espacial e a expressão corporal das crianças.

Da mesma forma, o campo “Traços, sons, cores e formas” foi explorado por meio da observação das cores do tabuleiro, da identificação das peças e da produção de desenhos relacionados aos personagens do Reino do Xadrez. Já o campo “Escuta, fala, pensamento e imaginação” esteve presente durante as rodas de conversa, a contação de histórias e os momentos em que as crianças expressaram suas opiniões e compartilharam suas descobertas.

O trabalho com o xadrez também possibilitou experiências relacionadas ao campo “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”, uma vez que as crianças foram incentivadas a observar posições, identificar espaços, reconhecer padrões, realizar contagens e explorar diferentes formas de organização no tabuleiro.

As observações realizadas durante a pesquisa evidenciaram que o xadrez não deve ser compreendido apenas como um jogo competitivo ou como um conteúdo voltado para o ensino de regras complexas. Na Educação Infantil, sua utilização precisa estar associada à ludicidade, à imaginação e à exploração dos materiais, respeitando as características próprias da infância. Essa perspectiva está em consonância com as contribuições de Kishimoto (1995), que destaca a importância do brincar como elemento central das práticas pedagógicas desenvolvidas com crianças pequenas.

Ao relacionar os estudos teóricos com a prática pedagógica desenvolvida, verifica-se que o xadrez possui potencial para integrar o currículo da Educação Infantil de maneira interdisciplinar, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional das crianças. Sua utilização amplia as possibilidades de aprendizagem e favorece a construção de experiências significativas, alinhadas aos objetivos educacionais previstos para essa etapa de ensino.

Dessa forma, compreende-se que o xadrez, quando trabalhado de forma adaptada, lúdica e contextualizada, constitui um importante recurso pedagógico para a Educação Infantil. Mais do que ensinar um jogo, a proposta possibilita criar situações de aprendizagem que valorizam a participação da criança, a construção de conhecimentos e o desenvolvimento integral, princípios fundamentais do currículo da Educação Infantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar as contribuições do jogo de xadrez para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, considerando suas potencialidades pedagógicas e sua relação com os processos de aprendizagem. Partiu-se do entendimento de que o jogo, quando trabalhado de forma lúdica e adequada à faixa etária, pode constituir-se em uma importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças.

Ao longo do estudo, foi possível compreender que a Educação Infantil deve proporcionar experiências significativas que favoreçam o desenvolvimento integral da criança por meio das interações, das brincadeiras e da exploração do ambiente. Nesse contexto, o xadrez revelou-se um recurso pedagógico capaz de ampliar as possibilidades de aprendizagem, especialmente quando adaptado às características próprias da infância e utilizado de maneira lúdica e participativa.

A fundamentação teórica permitiu compreender as contribuições de autores como Kishimoto, Piaget, Vygotsky e Freire para a compreensão do brincar e do processo de construção do conhecimento. Os estudos desses autores evidenciam que a aprendizagem ocorre de forma mais significativa quando a criança participa ativamente das experiências educativas, interage com seus pares e constrói conhecimentos por meio da exploração e da descoberta.

A pesquisa de campo realizada na EMEI Professora Dalva Cerqueira possibilitou observar, na prática, como o jogo de xadrez pode ser inserido no cotidiano da Educação Infantil de maneira adequada e significativa. Durante as três intervenções pedagógicas, as crianças demonstraram interesse, curiosidade, participação e envolvimento nas atividades propostas. A exploração do tabuleiro, a contação de histórias e a manipulação das peças favoreceram o desenvolvimento da oralidade, da criatividade, da atenção, da coordenação motora, da percepção espacial e das relações sociais.

As observações realizadas confirmaram os pressupostos teóricos que fundamentaram este estudo, evidenciando que a ludicidade desempenha papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem. Verificou-se que as atividades desenvolvidas contribuíram para a construção de conhecimentos de forma prazerosa, respeitando os ritmos, interesses e necessidades das crianças. Além

disso, ficou evidente que o xadrez, quando trabalhado além de suas regras formais, pode tornar-se uma ferramenta educativa capaz de estimular diferentes habilidades e competências previstas para a Educação Infantil.

Outro aspecto relevante identificado durante a pesquisa refere-se à importância da mediação pedagógica. O papel do professor mostrou-se fundamental na organização das experiências, na condução das atividades e no incentivo à participação das crianças. A utilização de materiais adaptados, histórias, brincadeiras e atividades exploratórias possibilitou que o jogo fosse compreendido como um instrumento de aprendizagem e não apenas como uma atividade recreativa.

Dessa forma, conclui-se que os objetivos desta pesquisa foram alcançados, uma vez que foi possível identificar as contribuições do jogo de xadrez para o desenvolvimento infantil e compreender suas possibilidades de inserção no currículo da Educação Infantil. Os resultados demonstraram que o xadrez pode favorecer a aprendizagem significativa, a socialização, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e emocionais.

Os resultados obtidos demonstraram que o xadrez, quando trabalhado de forma lúdica e adequada às características da Educação Infantil, constitui um importante recurso pedagógico para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Além disso, evidenciou-se que a utilização de jogos e brincadeiras favorece a participação ativa dos educandos, contribuindo para a construção de aprendizagens significativas. Espera-se que este estudo possa incentivar novas práticas pedagógicas e futuras pesquisas sobre a utilização do xadrez e de outros jogos no contexto da Educação Infantil.

Por fim, espera-se que este estudo possa contribuir para ampliar as discussões sobre o uso de jogos e atividades lúdicas no contexto da Educação Infantil, incentivando professores e pesquisadores a explorarem novas possibilidades pedagógicas que valorizem o brincar como elemento essencial para o desenvolvimento integral da criança.

Recomenda-se, ainda, a realização de novas pesquisas sobre a temática, envolvendo diferentes contextos escolares e períodos de acompanhamento mais extensos, de modo a aprofundar a compreensão acerca das contribuições do xadrez para a educação das crianças pequenas.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**, Campinas, v. 6, n. 2 (17), p. 46-63, maio 1995.

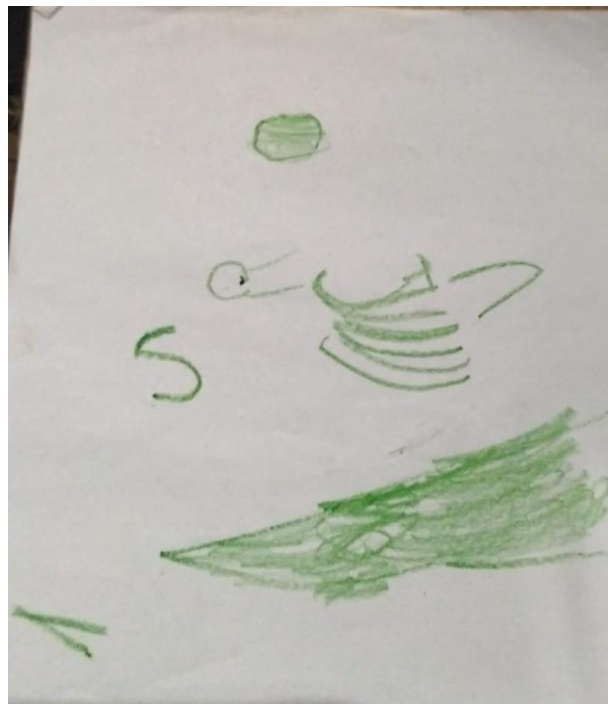
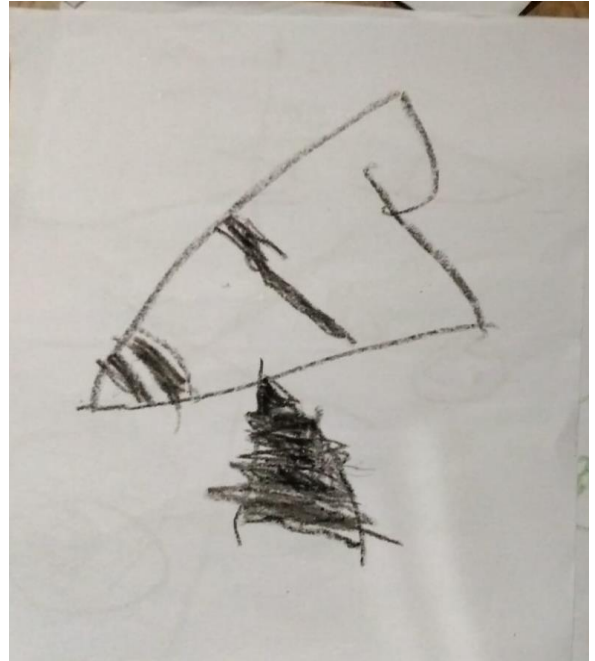
PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, Pedro Sérgio dos. **O que é xadrez.** São Paulo: Brasiliense, 2004.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Atividade de desenho sobre o jogo de xadrez, representando peças, movimentos e elementos do tabuleiro a partir das experiências vivenciadas durante as atividades lúdicas.



Fonte: Acervo da pesquisa (2026)

APENDICE B - Momentos de contação.



Fonte: Acervo da pesquisa (2026)

APENDICE B – Conhecendo as peças do jogo



Fonte: Acervo da pesquisa (2026)

APENDICE C – Explorando as peças do jogo



Fonte: Acervo da pesquisa (2026)

APÊNDICE D – apresentando a rainha e o rei – contação da história



Fonte: Acervo da pesquisa (2026)

APENDICE E – Plano de aula

PLANO DE AULA	
UNIDADE EDUCACIONAL: EMEI PROFESSORA DALVA CERQUEIRA	
REGENTE: Neurimar Carvalho Sousa Costa	DATA: 17/03/2026, 23/03/2026 e 24/03/2026
Turma: Pré I	
CONTEÚDO	Jogo de Xadrez
OBJETIVOS	• Introduzir o jogo de xadrez de forma lúdica e significativa. • Identificar as cores e a organização das casas do tabuleiro. • Conhecer os personagens (peças) do xadrez e suas principais características. • Explorar, por meio de atividades corporais e brincadeiras, os movimentos básicos das peças.
METODOLOGIA 1º Aula: 17/03/2026	INTRODUÇÃO AO XADREZ E CONHECIMENTO DO TABULEIRO Acolhida: O professor fala em tom de mistério: “Shhh... o Reino do Xadrez precisa de silêncio para pensar.” As crianças entram em silêncio, sentam em roda e observam o tabuleiro por alguns segundos. Depois o professor pergunta: “O que você viu primeiro?” O professor inicia a atividade organizando, no chão da sala ou do pátio, um grande tabuleiro de xadrez confeccionado previamente TNT preto e branco, dispostas de forma alternada. Antes de qualquer explicação, as crianças são convidadas a se aproximar, observar e circular ao redor do tabuleiro, permitindo um primeiro contato visual e corporal com o jogo.

A aula será organizada em diferentes momentos pedagógicos, estruturados de forma progressiva, considerando o caráter lúdico da aprendizagem na Educação Infantil e o desenvolvimento da curiosidade, da observação e da participação ativa das crianças.

Apresentação e exploração visual do tabuleiro

Inicialmente, o professor apresenta o tabuleiro de xadrez no chão da sala ou em um espaço amplo, de modo que todas as crianças possam observá-lo. Nesse primeiro contato, o tabuleiro não é apresentado diretamente como um jogo, mas sim como um grande desenho composto por cores. Essa estratégia tem como objetivo despertar a curiosidade das crianças e incentivar a observação.

O professor conduz a atividade por meio de perguntas simples e instigantes, estimulando o diálogo e a participação coletiva. Entre as perguntas realizadas estão: “O que vocês estão vendo aqui no chão?”, “Quais cores aparecem nesse desenho?” e “Essas cores estão misturadas ou organizadas?”.

À medida que as crianças respondem, o professor valoriza suas falas e incentiva novas observações. Em seguida, orienta o grupo a identificar as cores presentes no tabuleiro, destacando as casas pretas e brancas. O professor também chama a atenção para a organização das cores, ajudando as crianças a perceberem que elas se alternam, formando um padrão organizado, semelhante a um grande desenho geométrico.

Nesse momento, as crianças são estimuladas a apontar para as casas, tocar no tabuleiro e comparar as cores, desenvolvendo a percepção visual, a atenção e a capacidade de observação.

Exploração corporal do tabuleiro

Após o momento de observação, o professor convida as

crianças a interagir fisicamente com o tabuleiro. Ele explica que agora todos poderão entrar no desenho e caminhar sobre ele. Assim, o tabuleiro passa a ser explorado como um espaço de movimento e brincadeira. O professor orienta as crianças a caminhar lentamente sobre as casas, permitindo que percebam o espaço e as cores sob seus pés. Em seguida, propõe pequenas brincadeiras que envolvem o corpo e a coordenação motora, como: “Vamos pular apenas nas casas brancas?” ou “Quem consegue chegar até uma casa preta?”.

Transformar o tabuleiro em um pequeno circuito de movimento.

O professor cria comandos simples para as crianças seguirem.

Exemplo:

- Andar em linha reta pelas casas.
- Andar na diagonal pelas casas
- Caminhar apenas nas casas brancas
- Caminhar apenas nas casas pretas

Durante essas atividades, o professor acompanha os movimentos das crianças, incentivando a participação e ajudando aquelas que demonstram dificuldade. Também pode propor outras variações, como caminhar devagar, pular, equilibrar-se em um pé ou seguir o colega até determinada casa.

Esse momento transforma o tabuleiro em um espaço de jogo corporal, favorecendo o desenvolvimento da coordenação motora, da orientação espacial e da compreensão concreta do espaço onde o jogo acontece.

Observação, contagem e descoberta do tabuleiro

Após a exploração corporal, o professor reúne novamente as crianças ao redor do tabuleiro para um momento de observação e reflexão. Nesse momento, ele propõe que

METODOLOGIA 2ª Aula: 23/03/2026	todos contam juntos algumas casas do tabuleiro, incentivando a participação coletiva. A contagem é realizada de maneira simples e sem cobrança de precisão, pois o objetivo principal é estimular a observação, o raciocínio e o contato inicial com noções matemáticas. As crianças podem apontar para as casas enquanto contam, identificando novamente as cores e percebendo a organização do tabuleiro. Em seguida, o professor apresenta uma frase tradicional do jogo de xadrez: “Casa branca no canto direito”. Para tornar o momento mais lúdico e significativo, essa frase é transformada em uma pequena cantiga ou repetição rítmica, que pode ser cantada coletivamente. “Casa branca no canto direito”. “Casa branca no canto direito”. Enquanto repetem a frase, as crianças são convidadas a apontar para o canto correto do tabuleiro, reforçando a orientação espacial e a percepção da organização do jogo. Esse momento contribui para que as crianças comecem a compreender que o tabuleiro possui uma posição correta para iniciar a partida. Descoberta do nome do tabuleiro e encerramento da aula Para finalizar a atividade, o professor retoma tudo o que foi observado e explorado durante a aula. Ele explica que aquele grande desenho organizado no chão possui um nome especial: tabuleiro de xadrez. O professor conversa com as crianças, explicando de forma simples que o tabuleiro é o espaço onde acontece o jogo de xadrez. Em seguida, desperta a curiosidade do grupo ao contar que, nas próximas aulas, personagens especiais — chamados de peças — irão brincar e se movimentar sobre esse tabuleiro.
---	---

Esse momento de encerramento é importante para criar expectativa e motivação para as próximas atividades. Ao apresentar o xadrez de maneira lúdica e acolhedora, o professor favorece o interesse das crianças pelo jogo e prepara o grupo para novas descobertas.

Avaliação: a avaliação será realizada de forma contínua e observacional, considerando o processo de participação das crianças durante toda a atividade. O professor observará aspectos como o interesse demonstrado, a curiosidade diante do tabuleiro, a capacidade de identificar as cores presentes no jogo, a participação nas brincadeiras corporais e a interação com os colegas.

Também serão considerados a disposição das crianças em explorar o espaço do tabuleiro, a iniciativa em responder às perguntas propostas e o envolvimento nas atividades coletivas. Dessa forma, a avaliação busca compreender o processo de aprendizagem de cada criança, valorizando suas descobertas, suas experiências e sua participação no desenvolvimento da aula.

CONTAÇÃO DE HISTÓRIA – OS PERSONAGENS DO REINO DO XADREZ

Acolhida: O professor organiza o espaço com o tabuleiro no chão, mas as peças ainda não estão visíveis. As crianças sentam em roda, próximas ao tabuleiro.

Com voz calma e tom de mistério, o professor diz:

“Hoje o Reino do Xadrez acordou diferente... Alguns personagens quiseram sair do castelo para se apresentar.”

O professor faz uma pequena pausa e continua:

“Eles são diferentes, cada um tem um jeito, mas todos gostam de brincar e pensar.”

CONTAÇÃO DA HISTÓRIA: Com voz calma e curiosa, inicia a história:

“Era uma vez um reino muito diferente... Um reino feito de quadradinhos pretos e brancos. Nesse reino, ninguém corria sem pensar, porque tudo precisava de atenção e cuidado. Esse reino se chamava REINO DO XADREZ.”

Enquanto conta a história, o professor mostra o tabuleiro e caminha lentamente sobre ele, ajudando as crianças a associarem o espaço à narrativa.

“Nesse reino moravam muitos soldadinhos pequenos, mas muito corajosos. Eles se chamavam PEÕES. Os peões iam sempre na frente, cuidando do caminho para proteger todo o reino.”

O professor mostra o peão, coloca-o no tabuleiro e demonstra seu movimento:

“O peão anda devagar, uma casa para frente. Mas quando encontra um inimigo, ele vai de ladinho para proteger seu reino.”

As crianças são convidadas a imitar o peão andando para frente, com passos curtos.

“Nos cantinhos do reino moravam AS TORRES. Elas eram como grandes castelos que cuidavam de tudo bem direitinho.”

O professor mostra a torre e explica:

“A torre anda para frente, para trás e para os lados, sempre em linha reta, como se estivesse vigiando o caminho.”

As crianças podem andar no chão imitando a torre, andando somente em linhas retas.

“Também havia no reino um personagem muito elegante, chamado BISPO. Ele gostava de andar sempre de ladinho, nunca em linha reta.”

O professor demonstra o movimento diagonal:

“O bispo anda só na diagonal e nunca muda de cor. Se

METODOLOGIA 3º AULA: 24/03/2026	começa na casa branca, sempre fica na branca.” As crianças apontam o caminho diagonal no tabuleiro. “Mas o personagem mais diferente do reino era o cavalo. Ele adorava pular!” O professor mostra o cavalo e conta: “O CAVALO anda fazendo um desenho em forma de ‘L’. Ele pula por cima dos outros e chega onde ninguém imagina.” Nesse momento, as crianças são convidadas a levantar e imitar o movimento do cavalo com o corpo. “No centro do reino vivia A RAINHA. Ela era muito forte e ajudava todo mundo.” O professor explica: “A rainha pode andar para frente, para trás, para os lados e na diagonal. Ela anda como a torre e como o bispo.” As crianças observam os vários caminhos possíveis no tabuleiro. “E, por fim, havia o personagem mais importante de todos: O REI. Ele não era o mais rápido nem o mais forte, mas precisava ser protegido.” O professor mostra o rei: “O rei anda devagar, uma casa de cada vez. Quando ele está em perigo, todo mundo precisa ajudar.” O conceito de xeque é introduzido de forma leve: “Quando alguém chega muito perto do rei, dizemos: ‘O rei está em perigo!’” HORA DE INTERAGIR COM OS PERSONAGENS: O professor finaliza dizendo: “Agora que vocês conhecem os personagens do Reino do Xadrez, eles estão prontos para brincar com vocês. Mas lembrem-se: no Reino do Xadrez, todo mundo respeita a vez do outro e tenta sempre de novo.” HORA DE CONSTRUIR: Após conhecer todos os personagens, o professor explica que agora cada criança
--	---

pode escolher e desenhar a peça que mais gostou. O professor distribui folhas e lápis de cor, orientando as crianças a desenharem o personagem escolhido do jeito que imaginarem, sem preocupação com certo ou errado. Enquanto desenhavam, podem contar por que escolheram aquela peça.

O professor circula entre as atividades, observa, incentiva e valoriza as tentativas das crianças, reforçando que no Reino do Xadrez todos aprendem juntos, com calma e respeito.

Avaliação: A avaliação ocorrerá por meio da observação da participação dos alunos, do reconhecimento das peças e da execução dos movimentos ensinados, bem como do respeito às regras e aos colegas.

JOGANDO XADREZ DE FORMA SIMPLIFICADA

RELEMBRANDO: O professor organiza as crianças em roda, ao redor do tabuleiro grande no chão, e retoma brevemente a história do Reino do Xadrez. Relembra os personagens, perguntando:

“Quem lembra quem são os soldadinhos do reino?” “Qual personagem pula?” “Quem é o mais importante do reino?”

As crianças respondem oralmente e apontam as peças no tabuleiro, reforçando o vínculo entre a história e o jogo.

REPRESENTANDO O PERSONAGEM: O professor propõe uma atividade corporal: cada criança escolhe um personagem do Reino do Xadrez para representar. No tabuleiro desenhado no chão, as crianças caminham imitando os movimentos da peça escolhida:

- Peões: andam um passo para frente
- Torres: andam em linha reta
- Bispos: andam na diagonal
- Cavalos: fazem o movimento em “L”
- Rei: anda devagar, uma casa

	• Rainha: anda para todos os lados Esse momento reforça os movimentos de forma concreta, divertida e significativa. O professor explica que esse é um jogo do Reino do Xadrez, e que o objetivo não é ganhar, mas ajudar os personagens a se movimentarem corretamente. As regras são simples: • Cada um joga na sua vez • Movimenta apenas uma peça • Respeita o colega Durante o jogo, o professor circula, orienta, relembra os movimentos e valoriza cada tentativa, dizendo frases como: “Você pensou antes de andar, muito bem!” “Vamos tentar de novo?” Não se trabalha xeque-mate nem eliminação de peças. O foco é a experimentação. Ao final, as crianças voltam para a roda. O professor conduz uma conversa breve, perguntando: • “Qual personagem você mais gostou?” • “Foi fácil esperar a vez?” • “Como ajudamos o rei hoje?” O professor finaliza reforçando que, no Reino do Xadrez, o mais importante é pensar, respeitar e tentar de novo, valorizando o esforço de todos. Avaliação: A avaliação da última aula ocorrerá de forma processual, contínua e observacional, considerando a participação das crianças durante as atividades propostas, respeitando o caráter lúdico e exploratório do ensino do xadrez nessa faixa etária.
RECURSOS DIDÁTICOS PEDAGÓGICOS	• Tabuleiro de xadrez gigante confeccionado no chão com papel preto e branco • Tabuleiros de xadrez de mesa

	• Peças de xadrez (rei, rainha, torre, bispo, cavalo e peão) • Cartazes ou imagens ilustrativas dos personagens do xadrez • Espaço amplo para movimentação corporal • Folhas de papel sulfite ou papel desenho • Lápis de cor, giz de cera ou canetinhas • Músicas e cantigas relacionadas ao xadrez • Histórias e narrativas do “Reino do Xadrez”
--	--