

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

CASSIANI MANFRON PINHEIRO

GAMIFICAÇÃO E OBJETOS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE XADREZ
ESCOLAR: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA NO 4º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL

CURITIBA

2025

CASSIANI MANFRON PINHEIRO

GAMIFICAÇÃO E OBJETOS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE XADREZ
ESCOLAR: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA NO 4º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para obtenção do título de especialista em Mídias em Educação do Curso de Especialização em Mídias em Educação da Universidade Federal do Paraná.

Prof.^a Dr.^a Juliana da Silva Passos
Coorientação: Prof.^a Dr.^a Maria Valéria da Costa

CURITIBA
2025



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO -
40001016401E1

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Mídias na Educação da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **CASSIANI MANFRON PINHEIRO**, intitulada: **GAMIFICAÇÃO E OBJETOS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE XADREZ ESCOLAR: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA NO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua aprovação no rito de defesa.

A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 14 de Novembro de 2025.


MARIA VALÉRIA DA COSTA

Presidente da Banca Examinadora


ANA CAROLINA DE ARAUJO SILVA

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

RESUMO

Este artigo aborda a implementação da gamificação e de objetos de aprendizagem como métodos inovadores para o ensino do xadrez nas escolas, visando aumentar o engajamento e a eficácia do processo de ensino-aprendizagem. Diante da atual dificuldade de motivação e de conexão dos conteúdos teóricos para os alunos, a investigação teve como objetivo principal relatar a aplicação de uma proposta pedagógica que integrou o xadrez às metodologias ativas, utilizando recursos digitais e lúdicos em aulas do 4º ano do Ensino Fundamental, em uma escola municipal de Curitiba. A pesquisa de estudo qualitativo, de natureza aplicada, foi realizada com 60 alunos em ambiente escolar, utilizando de atividades teóricas e práticas, mediadas por tecnologias, como vídeos, jogos online (lichess.org, Kahoot!) e tabuleiros físicos. Os resultados mostraram um aumento significativo no interesse e na participação dos alunos, no aprimoramento de habilidades cognitivas — raciocínio lógico, concentração, planejamento — e no fortalecimento de atitudes de cooperação e respeito. A gamificação aumentou a motivação e a autonomia dos alunos, e os objetos de aprendizagem enriqueceram as interações e tornaram mais fácil entender as regras do jogo. Mesmo com as restrições de tempo e tecnologia, a proposta foi eficaz e transformadora, demonstrando que a integração de xadrez, gamificação e objetos de aprendizagem é uma alternativa promissora para o desenvolvimento integral dos alunos e a atualização das práticas pedagógicas na disciplina de Educação Física.

Palavras chaves: Xadrez escolar; Gamificação; Objetos de aprendizagem; Educação Física; Mídias na Educação.

ABSTRACT

This article addresses the implementation of gamification and learning objects as innovative methods for teaching chess in schools, aiming to enhance student engagement and the effectiveness of the teaching-learning process. Considering the current challenges related to student motivation and the connection between theoretical content and practice, the main objective of this investigation was to report the application of a pedagogical proposal that integrated chess with active learning methodologies, using digital and playful resources in 4th-grade classes of a municipal school in Curitiba, Brazil. This qualitative, applied study was conducted with 60 students in a school environment, employing both theoretical and practical activities mediated by technologies such as videos, online games (lichess.org, Kahoot!), and physical boards. The results indicated a significant increase in students' interest and participation, improvement in cognitive skills—logical reasoning, concentration, and planning—and the strengthening of cooperative and respectful attitudes. Gamification enhanced students' motivation and autonomy, while learning objects enriched interactions and facilitated the understanding of game rules. Despite time and technological constraints, the proposal proved effective and transformative, demonstrating that integrating chess, gamification, and learning objects is a promising approach for fostering students' holistic development and updating pedagogical practices in Physical Education.

Keywords: School chess; Gamification; Learning objects; Physical Education; Educational media.

1 INTRODUÇÃO

O maior desafio da escola atualmente é motivar os estudantes a participarem de atividades teóricas, pois os conteúdos, muitas vezes, não estão relacionados aos interesses e à realidade dos estudantes. Stipek citado por Cavalcanti (2009) relaciona o desempenho escolar à motivação para aprender, destacando que as experiências de fracasso escolar tendem a aumentar a ansiedade dos estudantes e a reduzir sua disposição e interesse em aprender. Quando existe um desencontro entre o que se espera dos estudantes e as práticas pedagógicas ainda marcadas pela tradição, surgem consequências como a desmotivação, a dificuldade de manter a atenção e a pouca participação nas atividades escolares. Diante disso, repensar as metodologias de ensino torna-se indispensável, de modo a criar experiências mais significativas, interativas e capazes de despertar a curiosidade e o interesse dos alunos.

O ensino do xadrez nas escolas, entre os diversos recursos que se destacam nesse cenário, é uma ferramenta pedagógica com um potencial específico. O xadrez aprimora tanto as habilidades cognitivas como raciocínio lógico, memória, planejamento e tomada de decisões, quanto os aspectos socioemocionais, como a concentração, a paciência e o respeito às regras. Entretanto, para que essa prática seja significativa, é preciso integrar-se ao mundo dos alunos, tornando-a mais interativa e vinculando-a aos seus métodos atuais de explanação dos conteúdos de ensino.

Nesse contexto, como a gamificação e o uso de objetos de aprendizagem podem contribuir para o ensino do xadrez escolar, favorecendo o engajamento dos estudantes e a efetividade do processo de ensino-aprendizagem? A gamificação consegue aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos ao integrar elementos característicos dos jogos, como desafios, recompensas e níveis de progressão. Os objetos de aprendizagem, sejam digitais ou físicos, melhoram as oportunidades de interação, tornando a educação mais contextualizada e acessível. A incorporação dessas metodologias no ensino do xadrez escolar torna uma experiência de aprendizado mais inovadora, possibilitando que os estudantes assumam um papel ativo e aprimorem habilidades de forma lúdica e relevante.

O principal objetivo foi relatar a implementação de estratégias pedagógicas que vinculem o xadrez escolar à gamificação e à utilização de objetos de aprendizagem nas aulas do 4º ano do Ensino Fundamental, em uma escola municipal de Curitiba. Foram elencados como objetivos específicos investigar o papel da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de xadrez; identificar objetos de aprendizagem adequados para a prática de xadrez em um contexto educacional e propor práticas pedagógicas que articulem xadrez, gamificação e objetos de aprendizagem de forma integrada e significativa.

2 REVISÃO DE LITERATURA

O presente artigo está organizado em três capítulos. O primeiro capítulo aborda a Educação Física e os jogos intelectivos a partir das diretrizes da BNCC (Brasil, 2017) e do Currículo de Curitiba (Curitiba, 2009; 2020), destacando a cultura corporal e seu papel na formação integral dos estudantes. Autores como Tani (1988), Darido e Rangel (2005), Silva (2007) e Franchi (2013) discutem a importância dos jogos, incluindo os intelectivos definidos por Almeida (1998), como o xadrez, foco principal do estudo. No segundo capítulo, o xadrez escolar é explorado como ferramenta pedagógica inclusiva, com contribuições de Goes (2009), Araújo (2013), Oliveira (2019), Fonte (2019) e Santos e Melo (2015), que ressaltam seus benefícios cognitivos e educacionais. E no terceiro capítulo, Moran (2015), Ribeiro (2023), Tolomei (2017), Santos (2007) e Tarouco (2006) fundamentam o uso da gamificação e dos objetos de aprendizagem como estratégias tecnológicas capazes de tornar o ensino mais motivador, interativo e significativo, especialmente quando aplicados ao ensino do xadrez.

2.1 EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS INTELECTIVOS

A Educação Física é uma disciplina do componente curricular, baseada em uma metodologia de ensino e objetivos que aprimoram comportamentos através das competências estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nos

anos iniciais e finais do ensino fundamental é dividida em unidades temáticas classificadas da seguinte maneira: brincadeiras e jogos, esportes, ginásticas, danças, lutas e práticas corporais de aventura (Brasil, 2017, p. 213).

A Educação Física na Rede Municipal de Ensino de Curitiba é definida como “um componente curricular que, por meio da prática pedagógica, abrange manifestações corporais diretamente relacionadas ao corpo, à cultura e ao movimento, constituindo o que podemos chamar de cultura corporal” (Curitiba, 2020, p. 81). É organizada em cinco eixos estruturantes: ginástica, dança, jogos e brincadeiras, lutas e esportes.

Os elementos da cultura corporal são os conhecimentos acerca dos movimentos que foram construídos ao longo da história e transmitidos socialmente.

Por meio do acesso, à cultura corporal, a Educação Física escolar visa proporcionar os alunos conhecimentos para o seu crescimento pessoal e para a sua participação social provendo a vivência de valores e de princípios (Curitiba, 2009, p. 9).

Para Tani (1988), a Educação Física escolar tem como objetivo inserir o aluno no universo da cultura corporal de movimento, estimulando o desenvolvimento de hábitos saudáveis, melhorando suas capacidades físicas e motoras, além de promover benefícios cognitivos, sociais e emocionais que refletem no seu desempenho acadêmico.

Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou lutas, os alunos se apropriam intrinsecamente de regras, códigos, rituais, organização, táticas etc., sempre buscando desenvolvê-los para serem melhores cidadãos e pessoas. Aprendem a lidar com vitórias e derrotas, desenvolvendo resiliência e a capacidade de superar desafios. A Educação Física contribui para a formação de valores como respeito, solidariedade e cooperação, preparando os alunos para enfrentar os desafios do cotidiano e desenvolver competências sociais (Darido; Rangel, 2005, p. 23).

O conteúdo de Jogos e Brincadeiras faz parte da cultura corporal do movimento e deve ser trabalhado com os estudantes a partir da compreensão de que esses elementos foram construídos historicamente e têm significados sociais e culturais. A prática está vinculada a contextos específicos, refletindo valores, costumes e modos de vida que variam conforme a região e o momento histórico em que se manifestam. O jogo, como uma manifestação construída historicamente, abrange diferentes formas

expressivas e significados que revelam o modo como determinadas sociedades se constituem (Silva, 2007).

Ao proporcionar experiências e conhecimentos baseados em jogos e brincadeiras, os estudantes são estimulados a socializar, permitindo-lhes que se apropriem dos códigos culturais da sociedade e estabeleçam um diálogo com a cultura, compreendendo seus significados e contribuindo para sua transformação (Franchi, 2013).

Desse modo, no Currículo do Ensino Fundamental de Curitiba, o conteúdo de Jogos e Brincadeiras abrange diversas abordagens pedagógicas para todos os anos do Ensino Fundamental, incluindo os jogos interpretativos, sensoriais, tradicionais, cooperativos, de salão/tabuleiro, esportivos, indígenas, orientais, africanos e afro-brasileiros, intelectivos e Role-Playing Game- RPG (Curitiba, 2020, p. 91).

Os jogos intelectivos, de acordo com Almeida (1998, p. 64) “estimulam as habilidades cognitivas do aluno, levando-o a estabelecer relações abrangentes e criativas. Possibilitam ao aluno superar o senso comum e adequar-se mais criticamente ao meio que vive”.

Dentre os jogos intelectivos podemos citar o dominó, jogo da memória, ludo, jogo da velha, uno, bingo, pega varetas, dama, jogo do mico e o xadrez, o foco desse estudo.

2.2 O XADREZ ESCOLAR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

O xadrez é um jogo de tabuleiro com características recreativas e competitivas, que exige do jogador o uso de estratégia, planejamento e raciocínio lógico. Diferente dos jogos de azar, o xadrez é considerado um jogo de habilidade, no qual a tomada de decisões conscientes e a concentração são fundamentais. Por essas características, tem sido amplamente utilizado como ferramenta de ensino inclusiva e acessível. Pessoas com deficiências como: cegueira, surdez, mobilidade reduzida podem usá-lo, pois exige principalmente pensamento e processamento mental.

Segundo Goes (2009), o xadrez é considerado o segundo esporte mais praticado no mundo, ficando atrás apenas do futebol.

Pode ser jogado presencialmente, com o uso do tabuleiro e peças físicas, ou online, com computadores e plataformas digitais com acesso à internet. Além disso,

reúne jogadores de diferentes países e culturas, tornando-se um esporte global e universal da era digital.

De acordo com Manzano e Gonzáles citado por Araújo (2013, p. 19):

O jogo de xadrez pode desenvolver mais de vinte qualidades básicas muito úteis para a vida do ser humano: imaginação, concentração, planificação, previsão, memória, espírito de luta, controle nervoso, capacidade de decisão, criatividade, autocrítica, objetividade, intuição, capacidade de cálculo, visão espacial, sociabilidade, lógica, superação do fracasso e vontade, dentre outros. Além disso, o xadrez é especialmente recomendado não só para os jovens, mas também para adultos, porque mantém suas mentes despertas e previne um dos males mais terríveis de nossa época, o Mal de Alzheimer.

Como nos mostra Oliveira (2019), existem três maneiras diferentes de jogar xadrez. A primeira é o xadrez lúdico, que está relacionado ao lazer e à diversão, sendo relevante por atender à natureza lúdica do ser humano e à necessidade de descanso físico e mental. A segunda forma é o xadrez técnico, voltado para o contexto competitivo, no qual se enfatiza o domínio de técnicas e o aprimoramento de estratégias de jogo. Por último, o xadrez pedagógico que é utilizado como ferramenta pedagógica de ensino para ajudar as pessoas a aprender e melhorar as suas competências cognitivas.

Atualmente, há um aumento do número de estudantes com dificuldades de aprendizagem, que se manifestam tanto nas avaliações quanto na realização de tarefas escolares, na sala de aula ou em casa. Entre os aspectos mais comuns, são a falta de atenção, a baixa concentração e a dificuldade de interpretação de problemas, que têm se tornado cada vez mais visíveis no cotidiano escolar. Segundo Fonte (2019), a dificuldade de aprendizagem é uma realidade presente na educação brasileira. Dados da agência de notícias do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), segundo Neto (2018) no site Agência de Notícias, o país não atingiu o índice de alfabetismo de 6,5% estabelecido pelo Plano Nacional de Educação (PNE) para 2015, apesar de uma redução no índice de analfabetismo que passou de 7,2% em 2016 para 7,0 % em 2017. Conforme o IBGE, 11,5 milhões de pessoas que ainda não sabem ler e escrever.

Nesse contexto, o xadrez particularmente na sua vertente pedagógica, surge como uma ferramenta potencialmente eficaz para aprimorar com os processos de ensino e aprendizagem.

É importante ressaltar que o xadrez pedagógico se configura um recurso a mais, do qual o educador dispõe para facilitar o aprendizado do aluno. Assim, a prática do xadrez escolar proporcionará inúmeros benefícios para a escola e para o aluno. Para tanto, é necessário que o docente o explore da maneira correta e tenha como objetivo trabalhar os conteúdos através da utilização do jogo. Através de pesquisas e práticas é possível comprovar que o xadrez é uma excelente ferramenta para melhorar o rendimento escolar e o desempenho desportivo (Santos; Melo, 2015, p. 65).

Assim, o xadrez escolar se consolida como uma prática pedagógica capaz de integrar o lúdico, o cognitivo e o social, oferecendo aos estudantes oportunidades de desenvolver habilidades essenciais para sua formação. Ao unir estratégia, concentração e tomada de decisões, o jogo contribui para a melhoria do desempenho acadêmico e para a construção de competências que ultrapassam o tabuleiro, fortalecendo a autonomia, o raciocínio e a participação ativa no processo de aprendizagem. Dessa forma, o xadrez torna-se um importante aliado no enfrentamento dos desafios educacionais contemporâneos e na promoção de uma aprendizagem mais significativa.

2.3 GAMIFICAÇÃO E OBJETOS DE APRENDIZAGEM DE ENSINO

O uso de tecnologias educacionais e métodos inovadores no ensino do xadrez nas escolas tem se mostrado uma alternativa promissora para engajar os alunos e aprimorar a aprendizagem, promovendo maior participação ativa e melhores resultados. Moran (2015) argumenta que a utilização dessas ferramentas deve ser estratégica e bem estruturada, com o propósito não apenas de introduzir a tecnologia no ambiente educacional, mas também de promover melhorias reais e significativas no processo de ensino e aprendizagem. Segundo o autor, as tecnologias digitais oferecem inúmeras possibilidades de personalização do ensino, permitindo que os alunos aprendam no seu próprio ritmo e estilo, aumentando a motivação e o envolvimento no processo de aprendizagem (Moran, 2015, p. 35).

Dentre as diversas estratégias que os educadores podem adotar, destaca-se a implementação da gamificação em jogos que promovem o desenvolvimento cognitivo e servem como ferramentas pedagógicas para facilitar a aprendizagem. Nesse contexto, o uso da gamificação contribui não apenas para aumentar a motivação, mas também para promover o engajamento dos estudantes. Contudo, é fundamental

analisar quais elementos dos jogos são mais adequados ao ambiente escolar e quais benefícios podem efetivamente trazer para o processo educativo.

A gamificação pode ser compreendida como o uso de elementos e dinâmicas de jogos em situações não lúdicas, para aumentar a motivação, o envolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Segundo Ribeiro (2023, p. 32)

A gamificação propicia experiências potencializadoras de aprendizado, por meio do pensar e agir como em um jogo, em atividades estimulantes, interativas e dinâmicas. Tem o objetivo de promover o engajamento para realização de tarefas e solucionar problemas, contribuindo para o aumento da motivação e da aprendizagem.

A gamificação possibilita a aproximação do ensino à realidade do estudante por meio de tarefas que levem a recompensas, integrando o uso de celulares, tablets e computadores. Essa abordagem pode tornar a aprendizagem mais contextualizada, fazendo com que os alunos se interessem mais por atividades escolares que, de outra forma, seriam vistas como monótonas (Tolomei, 2017).

Os objetos de aprendizagem são recursos tecnológicos ou não tecnológicos que podem ser utilizados para melhorar o processo de ensino, dando aos estudantes a chance de aprender de forma interativa e multimodal. Quando integrados à gamificação, esses objetos ampliam as possibilidades pedagógicas, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo.

Segundo Santos (2007, p. 12) os objetos de aprendizagem são as mídias digitais como, por exemplo, imagens ou fotos, vídeos ou áudios (ao vivo ou não), arquivos de texto, animações, páginas de internet, quando utilizadas como recursos que apoiam processos de ensino e aprendizagem.

No contexto do xadrez escolar, os objetos de aprendizagem podem auxiliar na mediação do conhecimento, tornando o ensino mais dinâmico, acessível e significativo, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas como o raciocínio lógico, a concentração e a tomada de decisões.

Usar a gamificação e objetos de aprendizagem nas aulas de xadrez torna a experiência de aprendizagem mais interessante e interativa. Ambos os elementos podem ser usados utilizados para aumentar o envolvimento dos estudantes e aprimorar o seu desempenho, ao mesmo tempo em que tornam as aulas mais específicas e desafiadoras.

A integração de tecnologias às práticas educacionais pode afetar significativamente a atuação dos professores. No entanto, a simples inserção de tecnologia em sala de aula é apenas o primeiro passo. É necessário ir além da inovação, transformando a prática educativa em um ambiente dinâmico, envolvente e de qualidade. Nesse contexto, o processo de aprendizagem deve ocorrer por meio da construção do conhecimento, considerando os conteúdos essenciais de cada nível de ensino, incentivando o uso de diferentes linguagens e promovendo a autoria em diferentes mídias (Tarouco, 2006)

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracterizou-se como um estudo qualitativo, de natureza aplicada, de campo e abordagem exploratória, permitiu compreender fenômenos educacionais a partir da perspectiva dos sujeitos envolvidos (Minayo, 2001). Conforme Gil (2019), a pesquisa aplicada visa à solução de problemas práticos, o que justifica sua utilização neste estudo voltado à inovação no ensino do xadrez escolar. A investigação foi conduzida como pesquisa de campo, realizada diretamente no ambiente escolar, com observação e participação ativa dos sujeitos, conforme Triviños (2008).

O estudo foi desenvolvido com 60 alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, em uma escola municipal de Curitiba, nas aulas de Educação Física. A escolha desses alunos justifica-se pela classificação no currículo do conteúdo de Jogos Intelectivos- xadrez para a faixa etária de 9 a 11 anos.

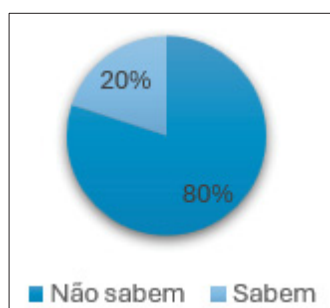
As intervenções pedagógicas envolvendo o ensino de xadrez escolar foram aplicadas com o uso de objetos de aprendizagem (data show, TV, tabuleiros físicos, vídeos, materiais impressos e manipulativos) e da gamificação (sites de xadrez e Kahoot!). Aconteceu em três etapas: diagnóstico inicial com conversa sobre os conhecimentos prévios e percepções dos estudantes em relação ao conteúdo; aplicação de atividades teóricas e práticas com estratégias inovadoras; e avaliação final.

Os instrumentos para coletas de dados foram a observação participante, conversas informais, registros gráficos (desenhos), registros de pontuação digital, quizzes interativos e avaliação prática em jogos e torneio.

4 RELATO DA EXPERIÊNCIA

A prática foi organizada em três etapas. A etapa inicial consistiu no diagnóstico preliminar, que foi a apresentação do conteúdo aos alunos, realizada em uma aula. Através de uma conversa informal, descobriu-se que aproximadamente 80% dos estudantes, conhecem o xadrez como um jogo, mas não sabem como jogá-lo, como demonstra o Gráfico 1.

GRÁFICO 1- CONHECIMENTO DOS ESTUDANTES SOBRE O XADREZ



Fonte: A autora (2025).

Na segunda etapa, foram desenvolvidas as atividades da sequência pedagógica previamente estruturada, organizadas em dois eixos — teórico e prático — distribuídas ao longo de oito aulas. Nessas etapas, foram utilizados diferentes equipamentos de mídia, como datashow, televisão e TV multimídia, além de diversos objetos de aprendizagem, entre eles: mural magnético de xadrez, tabuleiros e peças, apresentações em PowerPoint, vídeos do YouTube e textos didáticos impressos.

No âmbito teórico, os alunos foram apresentados à lenda referente a origem do jogo do xadrez e a história referente à organização das peças no tabuleiro. Em seguida, representaram através de desenhos a história contada. A atividade foi exposta no mural da escola e o desenho mais destacado de cada turma, premiado com um jogo de xadrez, como mostra a IMAGEM 1. Após aprenderam sobre as regras básicas e as movimentações das peças.

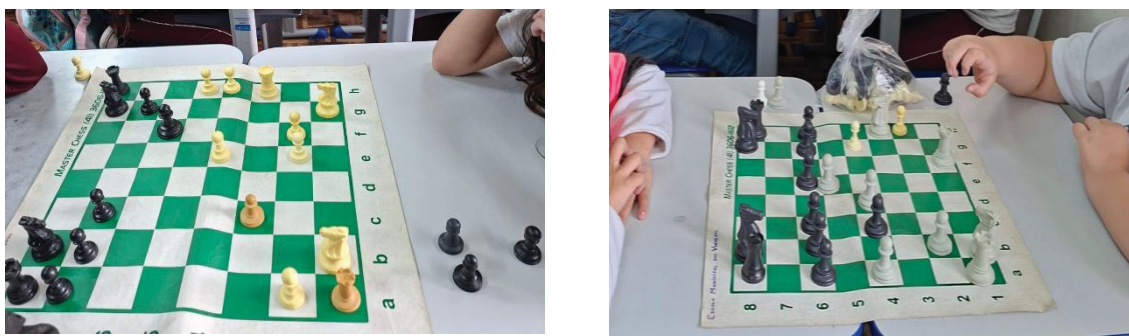
IMAGEM 1- REGISTRO DOS ALUNOS SOBRE A HISTÓRIA



Fonte: A autora (2025).

No eixo prático, os alunos manusearam o tabuleiro físico e as peças, compreendendo como deveriam ser dispostos e organizados. Depois disso, foram feitos jogos pré- enxadrísticos, IMAGEM 2, incluindo a batalha dos peões, bispo contra peões, cavalos contra peões, cavalos contra cavalos, peões e bispo (preto) contra cavalo e peões (branco), jogo da velha (em um tabuleiro 3x3) usando as peças bispo, torre e cavalo, desafio das damas, batalha dos monarcas e um jogo com todas as peças.

IMAGEM 2- JOGOS PRÉ- ENXADRÍSTICOS



Fonte: A autora (2025).

Depois, para consolidar a aprendizagem de todas as regras principais e os movimentos das peças, os alunos utilizaram o laboratório de informática, que conta com 15 computadores em funcionamento para uma turma de 30 estudantes. Dessa forma, foi necessário adaptar a atividade: enquanto 15 alunos utilizavam os computadores, os outros 15 realizavam exercícios de reforço com os jogos pré-enxadrísticos. Em outra aula, organizou-se um rodízio, no qual metade da turma permaneceu em sala com a professora regente, enquanto a outra metade participou da atividade no laboratório. Com o apoio do site lichess.org, no link “aprender”, na

seção básica do xadrez, os alunos revisaram os movimentos das peças por meio de desafios, IMAGEM 3. Cada peça apresenta seis ou mais desafios a serem superados, com o objetivo de levar uma peça até a estrela utilizando o menor número possível de lances, a fim de acumular uma maior quantidade de pontos e a cada desafio o nível de dificuldade aumenta.

IMAGEM 3- USO DO SITE LICHESS.ORG



Fonte: site lichess.org



Fonte: Autora (2025)

Após a finalização de cada etapa, os alunos registraram suas pontuações individuais. Em seguida, no mesmo site, passam para o nível de fundamentos, nos desafios de captura (capturar as peças inimigas), proteção (manter as peças seguras), combate (captura e defende as peças), xeque em um lance (ataca o rei adversário), sair do xeque (defender o rei) e xeque-mate em um lance (derrota o rei do adversário). Na sequência, o nível intermediário com a organização do tabuleiro e roque. E por último, após concluir todas essas fases, no link jogar, os alunos criaram partidas e jogaram contra o computador. Terminadas todas essas atividades, os alunos analisaram suas pontuações, somando-as.

Na terceira etapa, desenvolvida ao longo de quatro aulas, foi realizada a avaliação referente ao conteúdo aplicado. Inicialmente, os alunos utilizaram a plataforma Kahoot! IMAGEM 4, que visa tornar o processo de aprendizagem mais lúdico e interativo por meio de jogos educativos. Por meio de quizzes (atividades que contêm perguntas usadas para avaliar conhecimentos, revisar conteúdo ou promover a aprendizagem de forma lúdica e interativa), a docente recebeu um feedback imediato sobre o conhecimento dos alunos, ao mesmo tempo em que enfatizou as regras e as movimentações das peças.

IMAGEM 4- JOGO KAHOOT!



Fonte: A autora (2025)

Para encerrar, os alunos participaram de um jogo de xadrez gigante, apresentado na IMAGEM 5, que tornou o aprendizado uma experiência mais lúdica e dinâmica, promovendo o trabalho em equipe, a disciplina e a resolução de problemas. Foi realizado um minitorneio de xadrez para aplicar tudo o que aprenderam.

IMAGEM 5- JOGO DE XADREZ GIGANTE



Fonte: A autora (2025)

A proposta foi acolhida com grande diversão para os alunos, que desde o início demonstraram interesse e satisfação, especialmente por terem a oportunidade de aprender xadrez de uma forma inovadora, através de narrativas, jogos e ferramentas digitais. Apesar da dificuldade inicial em entender as regras do jogo, a disposição das peças e o suporte no uso das ferramentas digitais, os alunos progrediram rapidamente, ganhando autonomia e engajamento.

Os jogos pré -enxadristicos, os desafios na plataforma lichess.org e Kahoot! favoreceram a participação e a motivação coletiva. De acordo com a perspectiva da pesquisadora, a experiência mostrou-se relevante e inovadora, visto que, além de ensinar as regras e movimentações, promoveram habilidades como concentração, cooperação e resolução de problemas, evidenciando o potencial do xadrez aliado à gamificação como uma prática pedagógica transformadora.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos a partir da proposta pedagógica foram significativos, tanto em relação ao envolvimento dos alunos quanto ao aprimoramento das habilidades cognitivas e socioemocionais. Desde as primeiras aulas, vemos que a gamificação e os objetos de aprendizagem tornaram as aulas de xadrez mais atrativas e dinâmicas, ajudando a combater a desmotivação que frequentemente acompanha aulas mais teóricas. Os alunos se mostraram mais engajados e participativos, especialmente nas atividades que apresentaram desafios e eventos digitais, tanto nas anotações do site lichess.org quanto nas interações pelo Kahoot!

A competição saudável e o reconhecimento por conquistas reforçaram comportamentos de persistência e autorregulação, confirmando as ideias de Ribeiro (2023), que destaca a gamificação como um meio de promover experiências estimulantes e interativas, capazes de potencializar o aprendizado por meio da motivação intrínseca.

Além disso, a utilização de objetos de aprendizagem variados — como vídeos, murais e tabuleiros físicos — favoreceu diferentes estilos de aprendizagem e consolidou o conteúdo de forma multimodal, em consonância com o que afirma Moran (2015), ao considerar que a inserção de tecnologias deve servir à construção de experiências significativas e contextualizadas, ampliando o envolvimento dos estudantes.

A experiência também evidenciou ganhos relacionados às competências cognitivas: raciocínio lógico, planejamento e concentração foram aprimorados à medida que os alunos enfrentavam desafios crescentes nas partidas e nos jogos pré-enxadristicos. Esses resultados corroboram as afirmações de Santos e Melo (2015), que reconhecem o xadrez pedagógico como um recurso eficaz para melhorar o rendimento escolar e desenvolver o pensamento crítico.

Sob o ponto de vista da Educação Física escolar, a proposta também se alinhou ao que defendem Darido e Rangel (2005) e Tani (1988), ao integrar o jogo como uma prática cultural que promove não apenas o desenvolvimento físico e cognitivo, mas também valores éticos e sociais, como respeito, disciplina e cooperação. A atividade de xadrez gigante, por exemplo, demonstrou o potencial do jogo para fortalecer vínculos sociais e incentivar o trabalho em equipe.

No entanto, foram identificados alguns desafios, como a dificuldade inicial de compreensão das regras do jogo, o tempo necessário para adaptação às plataformas digitais e a limitação do número de equipamentos disponíveis na escola. Por isso, não basta apenas contar com recursos tecnológicos; é essencial que haja planejamento, intencionalidade e uma mediação docente proativa, como já apontaram Moran (2015) e Tarouco (2006), enfatizando que a mera presença da tecnologia não assegura uma inovação na pedagogia.

Para finalizar, a prática mostra que ensinar xadrez, somado à gamificação, pode transformar a escola em um espaço mais criativo, participativo e reflexivo, estimulando o protagonismo dos alunos e favorecendo uma aprendizagem mais autônoma e prazerosa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino do xadrez por meio da gamificação e de objetos de aprendizagem mostrou uma estratégia inovadora e eficaz, elevando o engajamento e aprimorando o processo de aprendizagem de modo mais dinâmico e produtivo. Conseguiu-se alcançar os objetivos, proporcionando uma experiência de aprendizado mais imersiva e contextualizada, integrando teoria e prática de forma coerente e significativa.

Entre dos aspectos positivos, podemos citar o aumento do interesse dos alunos, o fortalecimento do raciocínio lógico e a promoção de atitudes de cooperação e respeito. A implementação de recursos digitais e jogos educativos também ajudou a relacionar o conteúdo com a realidade tecnológica dos alunos, o que deixou as aulas mais interessantes.

Entre as dificuldades encontradas, destacam-se a falta de tempo para ensinar todas as regras do xadrez, a necessidade de que os alunos se adaptem às plataformas digitais e o número limitado de equipamentos disponíveis, pois a sala de informática contava com apenas 15 computadores para uma turma de

aproximadamente 30 alunos por vez. Contudo, tais desafios foram superados com criatividade, mediação ativa e envolvimento de todos.

Para pesquisas futuras, sugere-se que o tempo de intervenção seja aumentado, utilizar diferentes tecnologias e metodologias ativas — como torneios entre turmas e projetos interdisciplinares — que possam potencializar o xadrez como uma ferramenta pedagógica.

Para finalizar, foi possível constatar que a união entre xadrez, gamificação e objetos de aprendizagem se apresenta como uma alternativa viável para a inovação das práticas pedagógicas na Educação Física escolar, favorecendo o desenvolvimento integral dos alunos e uma educação mais estimulante, inclusiva e transformadora.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.

ARAUJO, R. B. de. **O xadrez escolar como um jogo estratégico no processo de ensino aprendizagem nas turmas de 8ª série do ensino fundamental da Escola Estadual Alberto Santos Dumont**. Macapá, 2013.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 28 fev. 2025.

CAVALCANTI, M. M. P. **A relação entre motivação para aprender, percepção do clima de sala de aula para criatividade e desempenho escolar de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental**. Dissertação, Universidade de Brasília, 2009. Disponível em https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/4399/1/2009_MariaMonicaPinheiroCavalcanti.pdf. Acesso em 26 out. 2025

CURITIBA. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal da Educação. **Currículo do Ensino Fundamental: Diálogos com a BNCC. 1.º ao 9.º ano**. v. 4. Linguagens. Curitiba: SME, 2020.

_____. Secretaria Municipal da Educação. **Caderno Pedagógico: Educação Física**, 2. ed. Curitiba: SME, 2009.

DARIDO, S.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na Escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FRANCHI, S. **Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar**. Motrivivência, Florianópolis, ano XXV, n. 40, p. 168-177, jun. 2013.

FONTE, C.C.D. Dificuldades de aprendizagem de alunos do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental I. 2019. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências, Bauru, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/5b198121-29ae-42d6-a4ec-02c75f0170f5>. Acesso em: 26 out. 2025

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GOES, Helmo. Xadrez: esporte democrático. Infonet, 2009. Disponível em: <https://infonet.com.br/noticias/esporte/xadrez-esporte-democratico/>. Acesso em: 25 jun. 2025.

MINAYO, M. C. S. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 9. ed. São Paulo: Hucitec, 2001.

MORAN, J. M. TIC e educação: a mudança na prática pedagógica. 2. ed. São Paulo: M. Books, 2015.

NETO, João. Analfabetismo cai em 2017, mas segue acima da meta para 2015. Agência de Notícias IBGE, 18 jun. 2018. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/21255-analfabetismo-cai-em-2017-mas-segue-acima-da-meta-para-2015>. Acesso em: 19 nov. 2025.

OLIVEIRA, C. A. S. O xadrez como ferramenta pedagógica complementar no ensino da matemática. Disponível em: https://www.sbemrasil.org.br/files/ix_enem/Relato_de_Experiencia/Trabalhos/RE72249951187T.doc. Acesso em: 25 jun. 2025.

RIBEIRO, A. L. F. Gamificação na Educação Física Escolar: análise de uma proposta de ensino de conteúdos a partir do Currículo Paulista. Dissertação de Mestrado- UNESP, Presidente Prudente, 2023. Disponível em <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/7e7deca3-ca14-4199-a7e9-c34875c82fb7/content>. Acesso em 04 março 2025.

SANTOS, A. M.; MELO, A. S. A. S. Os benefícios do xadrez como ferramenta pedagógica complementar no processo de ensino-aprendizagem do Centro Educacional Vivência. Rev. Educ., v. 8, n. 25, p-63-69, 2015. Disponível em: revista.pgsskroton.com/index.php/educ/article/view/3479. Acesso em: 25 jun. 2025.

SANTOS, L. M. Produção de significados para objetos de aprendizagem: de autores eleitores para a educação matemática. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007. 120 p. Disponível em <www.ppge.ufpr.br/teses/M07_mulazanisantos.pdf> Acesso em: 04 mar. 2025

SILVA, M. R. da. Lazer nos clubes de Curitiba/PR: a constituição de práticas e representações sociais. 2007. 136f. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

TANI, G.; MANOEL, E. DE J.; KOKUBUN, E., PROENÇA, J. E. **Educação Física escolar**: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista. São Paulo: EPU: EdUSP, 1988.

TAROUCO, L. M. R. et al. **Formação de professores para produção e uso de objetos de aprendizagem**. CINTED-UFRGs, v. 4, n. 1, jul. 2006. Disponível em: <seer.ufrgs.br/renote/article/download/13886/7802>. Acesso em: 28 fev. 2025.

TOLOMEI, B. V. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na Educação**. EaD em Foco, v. 7, n. 2, p. 145-156, 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440> . Acesso em: 04 março. 2025.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 2008.