

**UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA DO ALTO URUGUAI E DAS
MISSÕES
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, EXTENSÃO E PÓS-GRADUAÇÃO
CÂMPUS DE FREDERICO WESTPHALEN
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – CURSO DE
MESTRADO**

**O JOGO DE XADREZ NA ESCOLA: O JOVEM DO ENSINO MÉDIO E SUAS
PERSPECTIVAS SOBRE SEU FUTURO**

EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE

**FREDERICO WESTPHALEN
2024**

EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE

**O JOGO DE XADREZ NA ESCOLA: O JOVEM DO ENSINO MÉDIO E SUAS
PERSPECTIVAS SOBRE SEU FUTURO**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – URI Câmpus Frederico Westphalen, como requisito parcial para obtenção do título acadêmico de Mestre em Educação. Vinculado à Linha de Pesquisa Formação de Professores, Saberes e Práticas Educativas, sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Luci Teresinha Marchiori dos Santos Bernardi.

FREDERICO WESTPHALEN
2024

A299j Albuquerque, Eduardo Ribeiro.

O jogo de Xadrez na escola: o jovem do Ensino Médio e suas perspectivas sobre seu futuro / Eduardo Ribeiro Albuquerque. – 2024.

123 f.

Dissertação (mestrado) – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – Câmpus de Frederico Westphalen, 2024.

Orientadora: Dra. Luci Teresinha Marchiori dos Santos Bernardi.

1. Ensino e aprendizagem. 2. Jogo de Xadrez. 3. Juventude. 4. Protagonismo juvenil. 5. Foreground. I. Bernardi, Luci Teresinha Marchiori dos Santos. II. Título.

Instituição de Ensino e Unidade

Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões Câmpus de Frederico Westphalen – RS.

Rua Assis Brasil, nº 709, Bairro Itapagé, Frederico Westphalen – RS, CEP 98400-000.

Direção do Câmpus

Diretora Geral: Prof^ª. Dr^ª. Elisabete Cerutti

Diretora Acadêmica: Prof. Dr. Carlos Eduardo Blanco Linares

Diretor Administrativo: Prof. Me. Alzenir José de Vargas

Coordenação de Programa

Programa de Pós-Graduação em Educação: Prof^ª. Dr^ª. Luci Mary Duso Pacheco

Disciplina

Dissertação de Mestrado

Orientadora

Prof^ª. Dr^ª. Luci Teresinha Marchiori dos Santos Bernardi

Mestrando

Eduardo Ribeiro Albuquerque

Linha de Pesquisa

Formação de Professores, Saberes e Práticas Educativas

Dedico este estudo de Dissertação de Mestrado ao meu pai. Sr. Olavo Azambuja de Albuquerque, apesar de não ter visto os frutos do meu trabalho, com certeza de onde estiver sempre orou e torceu por mim. Muito abrigado por tudo.

AGRADECIMENTO

A Deus, pela minha saúde, por me dar força para seguir em frente nos momentos difíceis.

Aos meus familiares, mãe, irmãos, e principalmente, ao meu pai, obrigado pelos ensinamentos transmitidos e pelo exemplo de pai que foste para mim.

A minha orientadora, Prof^a Dr^a Luci Teresinha Marchiori dos Santos Bernardi, por sua paciência, conselhos, orientações e incentivo ao longo da caminhada.

A Camila Bergmann Bubolz, família, e principalmente, ao meu filho Fernando Bergmann Albuquerque que foi e sempre será minha fonte de inspiração.

Aos meus colegas de mestrado, em especial Eliane, Eliara, Simone, Crei, Quézia.

As secretárias do Programa Pós-graduação em Educação, Liana e Louise por toda paciência e eficiência no atendimento prestado.

Aos alunos participantes da pesquisa, membros do projeto de Xadrez do Instituto Federal Farroupilha. Agilberto, kauã, Daniel, Erik, Camile, Wesley e João Vitor. Muito obrigado pela participação na pesquisa, vocês foram fundamentais para realização deste estudo.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha (IFFAR) que cedeu as dependências físicas e ao apoio para realização da pesquisa.

A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo subsídio financeiro, bolsa de estudos, que possibilitou a realização de um sonho, cursar o Mestrado.

Gostaria de agradecer a todas as pessoas e instituições envolvidas direta ou indiretamente na construção deste estudo de dissertação.

RESUMO

Nos dias atuais o jogo de xadrez vem sendo muito pesquisado e utilizado como ferramenta pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem de crianças e jovens, dentro de contextos educacionais formais e não formais de ensino. A prática do xadrez já se tornou consenso pela literatura científica, que assegura que o jogo agrega inúmeros benefícios, tanto cognitivos, quanto psicológicos para as pessoas que o praticam, principalmente, o público jovem por estar em fase de desenvolvimento. O presente estudo procurou abordar a temática do xadrez com pesquisas que estudam assuntos relacionados à juventude. Na fase da juventude é o período que o jovem passa por muitas transformações físicas, psicológicas, assim como, situações de descobertas, escolhas e inseguranças. Devido a isso, e pela relevância do assunto tratado, esse estudo teve por objetivo analisar a percepção dos jovens estudantes acerca de como a prática do xadrez mobiliza reflexões sobre seu processo formativo e novas perspectivas sobre seu futuro, a partir da experiência desenvolvida na escola. Em pauta, esse estudo se justifica pelo fato de existirem poucas pesquisas que relacionem o jogo de xadrez e o protagonismo dos jovens, no tocante a manifestarem suas opiniões e sentimentos durante a realização de pesquisas sobre o jogo de xadrez. Participaram da pesquisa estudantes do ensino médio com idades entre 16 e 18 anos, estudantes do Instituto Federal Farroupilha da cidade de Frederico Westphalen/RS, participantes do projeto de xadrez do respectivo campus. Como metodologia, a partir do relato dos entrevistados, foi utilizada como análise de dados a Análise Textual Discursiva que permite a desconstrução, reorganização das falas na captação de unidades de significado, posterior a isso, a partir das unidades de significado surgem novas categorias emergentes, que são construídas ressignificando a fala dos entrevistados em conjunto com a experiência do autor e o embasamento teórico. Como resultado, diante das diferentes interlocuções possíveis de serem estabelecidas com o cotidiano da escola, levando em consideração a singularidade de cada jovem, foi possível enxergar conexões dos ensinamentos do xadrez com o vislumbre de novas possibilidades para enxergar no presente, condições que possam a projetar o futuro com *Foreground* rico em novas descobertas e oportunidades. Sendo o *Foreground* caracterizado como a percepção do indivíduo sobre as possibilidades em que sua situação social, política, e cultural permite enxergar. Assim, os achados deste trabalho evidenciaram que a subjetividade da fala de cada aluno apresentou significância não apenas para eles mesmos, mas também corroborou com o consenso estabelecido pela literatura científica sobre os benefícios agregados a prática do xadrez por aqueles que o praticam. Os resultados apontaram que os ensinamentos do jogo, assim como os momentos de partilha de conhecimento ofertados pelo convívio social dos participantes do projeto, os ajudaram a melhor organizar suas ideias no presente, o que permitiu vislumbrar e projetar planos e projetos de vida futuros.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ensino. Jogo de xadrez. Juventude. Processos educativos.

ABSTRACT

Nowadays, the game of chess has been extensively researched and used as a pedagogical tool in the teaching and learning processes of children and young people, within formal and non-formal educational contexts. The practice of chess has already become a consensus in scientific literature, which ensures that the game brings numerous benefits, both cognitive and psychological, to people who play it, especially young people as it is in the development phase. The present study sought to address the theme of chess with research that studies issues related to youth. The youth phase is the period in which young people go through many physical and psychological transformations, as well as situations of discovery, choices and insecurities. Due to this, and the relevance of the subject addressed, this study aimed to analyze the perception of young students about how the practice of chess mobilizes reflections on their educational process and new perspectives on their future, based on the experience developed at school. On the agenda, this study is justified by the fact that there is little research that relates the game of chess and the protagonism of young people, in terms of expressing their opinions and feelings during research on the game of chess. High school students aged between 16 and 18 participated in the research, students at the Instituto Federal Farroupilha in the city of Frederico Westphalen/RS, participants in the chess project on the respective campus. As a methodology, based on the interviewees' reports, Discursive Textual Analysis was used as data analysis, which allows the deconstruction and reorganization of statements in capturing units of meaning. After this, new emerging categories emerge from the units of meaning, which are constructed by giving new meaning to the interviewees' speech together with the author's experience and theoretical basis. As a result, given the different possible dialogues that could be established with the daily life of the school, taking into account the uniqueness of each young person, it was possible to see connections between chess teachings and a glimpse of new possibilities to see in the present, conditions that can project the future with Foreground rich in new discoveries and opportunities. The Foreground is characterized as the individual's perception of the possibilities that their social, political, and cultural situation allows them to see. Thus, the findings of this work showed that the subjectivity of each student's speech was significant not only for themselves, but also corroborated the consensus established by scientific literature about the benefits added to the practice of chess by those who practice it. The results showed that the teachings of the game, as well as the moments of sharing knowledge offered by the social interaction of the project participants, helped them to better organize their ideas in the present, which allowed them to envision and design future life plans and projects

Keywords: Learning. Teaching. Chess game. Youth. Educational processes.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Lista de Teses e Dissertações CAPES e BDTD	20
Tabela 2 - Total de Teses e Dissertações não repetidas CAPES e BDTD	21
Tabela 3 - Eixos de estudo por afinidade com o objeto da pesquisa de dissertação	24

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Teses CAPES e BDTD	12
Figura 2 - Dissertações CAPES e BDTD	12
Figura 3 – Organização da ATD.....	64
Figura 4 - Unidades de significado.....	70
Figura 5 - Nuvem de palavras com as falas recorrentes	71
Figura 6 - Categorias emergentes	73

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Teses.....	24
Quadro 2 - Dissertações.....	25
Quadro 3 - Falas que constituem Solidaridade.....	74
Quadro 4 - Falas que constituem Respeito ao próximo.....	75
Quadro 5 - Falas que constituem Atenção/Concentração/Foco.....	75
Quadro 6 - Falas que constituem Ensinaamentos para a vida.....	76
Quadro 7 - Falas que constituem Organização do conhecimento.....	77
Quadro 8 - Falas que constituem Pensar à frente.....	78
Quadro 9 - Unidades de significado e categorias emergentes.....	79
Quadro 10 - Conhecimento literário sobre os benefícios do xadrez.....	87

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 ESTADO DO CONHECIMENTO: O CAMPO DE PESQUISA EM DESTAQUE	19
2.1 Mapeamento das teses e dissertações produzidas no Brasil.....	20
2.2 As temáticas que dialogam com o Jogo de Xadrez.....	22
3 CRIANÇAS E JOVENS: CUIDADOS E PERCALÇOS DESTA FASE DA VIDA	30
3.1 Um olhar para o começo: revisitando inquietudes e pensando a criança.....	30
3.2 Desafios e tensões: o cotidiano dos jovens.....	37
3.3 Potencialidades e possibilidades: contingências da juventude.....	46
4 O JOGO DE XADREZ E A EDUCAÇÃO	49
4.1 Origem do jogo de xadrez: do exército indiano à realeza europeia	49
4.2 O jogo de xadrez no Brasil e o seu desenvolvimento permeado pela segregação	52
4.3 A herança elitista do xadrez	53
4.4 A escola como espaço de democratizar o jogo de xadrez	55
4.5 A valoração do jogo no contexto educativo.....	56
4.6 O jogo de xadrez e a escola.....	58
4.7 O exercício do xadrez e seus ensinamentos.....	62
5 PERCURSOS METODOLÓGICOS	68
5.1 Contextos da pesquisa e participantes do estudo	69
5.2 Coleta da materialidade empírica.....	70
5.3 Organização e análise do material empírico.....	72
6 SIGNIFICÂNCIA DO XADREZ: O APRENDIZADO QUE FICA	82
6.1 Convívio Social	82
6.2 Aprendizado significativo	Erro! Indicador não definido.
6.3 Possibilidades futuras (<i>foreground</i>)	90
7 CONCLUSÃO	96
REFERÊNCIAS.....	100
APÊNDICE A – Roteiro da Entrevista.....	113

APÊNDICE B – Respostas dos participantes.....	114
ANEXO A – Parecer Comitê de Ética	118

INTRODUÇÃO

Este estudo, intitulado “O jogo de xadrez na escola: o jovem do ensino médio e suas perspectivas sobre seu futuro” evidencia a potencialidade do jogo de xadrez como elemento mobilizador de processos educativos com jovens. Sendo consenso pela literatura científica que o jogo de xadrez agrega vários benefícios aqueles que o praticam, sendo utilizado como ferramenta pedagógica nos processos de aprendizagem de crianças e jovens. (Filguth, 2007).

Para abordar esse tema, que balizou esta dissertação de mestrado, é necessário iniciar pautando um pouco da trajetória do pesquisador como enxadrista, árbitro de xadrez, professor de educação física, professor e investigador sobre a temática do jogo de xadrez, experiências fundamentais na mobilização desta proposta de investigação.

O primeiro contato com o jogo de xadrez foi no ano de 1987, aos cinco anos de idade na cidade de Uruguaiana/RS, cidade natal do pesquisador, por intermédio de seu irmão. Como o xadrez não era popularizado naquela época entre os jovens de sua comunidade e escola, costumava jogar apenas com seu irmão e, esporadicamente, com alguns amigos adultos. Não considerava o xadrez atrativo, pelo fato de não haver crianças da mesma idade que soubessem jogar xadrez e pudessem acompanhá-lo.

Em 1993, com dez anos de idade, ele e mais três meninos enxadristas (com 10, 14 e 15 anos) puderam representar o município de Uruguaiana/RS nos Jogos Estaduais do Rio Grande do Sul (JERGS). Foi a primeira viagem sem seus familiares, conheceu a capital gaúcha, Porto Alegre, experiência proporcionada pelo xadrez. Após começar o torneio com derrota e receber a orientação severa do treinador, acabou vencendo as próximas três partidas. Essas vitórias, além de o colocarem na quarta posição, o credenciaram para jogar na mesa número um, com o melhor jogador do torneio, que possuía quatro vitórias em quatro jogos.

Essa partida foi a mais longa, todos que terminavam o seu jogo acabaram assistindo-a. Após ser colocado em situação de xeque perpétuo, acordou-se um empate. Essa foi a primeira vez em sua vida que recebeu a admiração das pessoas, sensação inexplicável, um sentimento de valorização. Após seu primeiro momento como vencedor, acabou perdendo as outras duas partidas e a chance de ficar entre os primeiros, terminando o campeonato em décimo primeiro lugar entre vinte e dois participantes. No entanto, foi o único competidor a empatar com o campeão que não acabou invicto devido a essa partida.

Na adolescência, no ano de 1995, teve a primeira experiência ensinando alguns amigos a jogar, porém apenas como uma atividade para passar o tempo. Alguns anos mais tarde, já no ensino médio, novamente, ensinou alguns colegas a jogar xadrez. Ao longo do

tempo recebeu a notícia que um deles havia se tornado um excelente jogador, sendo campeão municipal adulto de xadrez.

Ao ingressar na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), no ano de 2005, conheceu muitas pessoas que jogavam xadrez, participou de campeonatos universitários, citadinos, etapas do campeonato brasileiro, entre outros eventos relacionados ao xadrez. Enquanto acadêmico aprimorou seu conhecimento, participou de programas/projetos como: Programa Segundo Tempo (PST), Programa Esporte e Lazer na Cidade (PELC), Mais Educação, projetos de extensão universitária, onde ministrava aulas de xadrez dentro e fora da universidade. Ao final de sua graduação, elaborou um projeto para ingresso na pós-graduação em nível de especialização, tendo como objetivo ensinar o jogo de xadrez para jovens pertencentes a dois povos originários, Caingangues e Guaranis. Terminou esse estudo com resultados satisfatórios em relação ao interesse/aprendizado de jovens desses dois grupos, entre outros resultados positivos.

Concomitante aos estudos da pós-graduação (2014-2015) dava aulas de educação física para o ensino fundamental em uma escola em um dos bairros mais vulneráveis da cidade de Santa Maria/RS. Os alunos eram muito habilidosos, porém muito agressivos e violentos uns com os outros. O pesquisador percebeu que poderia utilizar dos ensinamentos do jogo de xadrez para fazê-los refletir sobre seus atos e as possibilidades do que poderiam alcançar se fossem mais unidos. Após dois meses de aulas de xadrez, todos os alunos do 6º ao 9º ano já sabiam jogar xadrez e, após oito meses, todos os alunos da pré-escola até o 9º ano haviam aprendido o jogo. Mas o legado mais significativo que os ensinamentos do xadrez deixaram foi a melhora nas relações interpessoais dos alunos, pois passaram a se respeitar e compartilhar momentos, participaram de vários torneios, não só de xadrez, mas de esportes coletivos e individuais no município e em etapas regionais, sempre apoiando uns aos outros, fato não evidenciado antes da prática do xadrez.

Em 2018, iniciou o Programa de Residência em Saúde Mental Coletiva pela Escola de Saúde Pública de Porto Alegre. Trabalhou durante dois anos na cidade de São Lourenço do Sul/RS. Dentre os espaços em que atuou, desenvolveu atividades com a temática do xadrez. Utilizando desses ensinamentos em Centros de Atenção Psicossociais - Álcool e Outras Drogas (CAPS-AD), Unidades Básicas de Saúde (UBS), hospital (ala psiquiátrica) e escolas. Em cada um desses lugares a maneira de trabalhar e os objetivos eram diferentes.

Durante essa jornada aprendeu muito sobre o trabalho singular, ou seja, levar em consideração as necessidades e condições de cada indivíduo, mesmo que ele esteja dentro de um grupo de pessoas com problemas similares ou idênticos. Foi possível pensar os

ensinamentos do jogo de xadrez dentro da ótica da reabilitação, resgate da autoestima de usuários de álcool e outras drogas. Nas escolas o xadrez foi utilizado como uma atividade de desenvolvimento cognitivo dos estudantes, como fator de prevenção para a não adesão ao álcool e às drogas. Para pessoas com deficiência intelectual e/ou problemas temporários de ansiedade e depressão o xadrez serviu como uma atividade lúdica e prazerosa de entretenimento que amenizou os sintomas de cada quadro clínico enfermo em específico.

Atualmente, o pesquisador é servidor no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Farroupilha (IFFAR), no cargo Técnico Administrativo em Educação - Assistente de Aluno e Professor de Educação Física na educação básica. Junto à instituição de ensino IFFAR desenvolve um projeto de xadrez que tem como público-alvo os estudantes do ensino médio (técnico integrado), técnico subsequente e ensino superior.

Pensando na potencialidade desse projeto, em sua trajetória e nas contribuições positivas deixadas e extraídas dos lugares onde pôde trabalhar com o xadrez, ingressou no curso de Mestrado em Educação da URI/FW em 2022, com a pretensão de aprofundar os estudos relacionados à prática do jogo do xadrez, estabelecendo relações com a educação e a juventude.

Suas inquietações permeavam os ensinamentos do jogo de xadrez e as perspectivas de futuro dos jovens, tendo como objetivo analisar a percepção dos jovens estudantes acerca de como a prática do xadrez mobiliza novas perspectivas sobre seu futuro, a partir da experiência desenvolvida na escola.

Esse questionamento se transformou em motivação e objeto de pesquisa no decorrer do curso. Os estudos apreendidos nas disciplinas colaboraram para demarcar o campo teórico para essa dissertação, que tem amparo na Linha de Pesquisa Formação de Professores, Saberes e Práticas Educativas. A respectiva Linha desenvolve estudos dirigidos aos processos de formação inicial e continuada de professores e suas relações com os espaços institucionais e não institucionais. Entre outras temáticas estudadas, acolhe a produção de conhecimento sobre saberes e práticas educativas. Nesta perspectiva, o estudo está em diálogo com o objeto de estudo que é o campo de formação de professores ao pensar os fenômenos decorrentes do construir-se professor, entre eles, as diferentes relações estabelecidas com os estudantes no cotidiano da escola e a potencialidade de sua prática pedagógica em intervir em tal cotidiano.

É importante também destacar que o pesquisador também faz parte do Grupo de Pesquisa em Processos Educativos “Formação de Professores, Saberes e Práticas Educativas (GPPE)” e do projeto de pesquisa “Escola, juventude e projetos de vida: o futuro não está

escrito!”, coordenado pela Prof. Dr^a. Luci dos Santos Bernardi, integrante e orientadora no Mestrado em Educação.

Dessa forma, a pesquisa coloca em tela os desafios da prática docente no âmbito da educação para a juventude. Juntamente com a prática docente ocorrem as construções de projetos de vida dos jovens, a partir dos diferentes acontecimentos e situações estabelecidas no cotidiano da escola. Buscou-se, a partir da resposta de cada um (singularidade), discorrer sobre o pensar do jovem e sua trajetória, como projetar o seu futuro, ancorado na mobilização do indivíduo dentro do coletivo.

Parte-se da premissa que uma das funções da escola é a formação cidadã, instigando o pensar do jovem (Nóvoa, 2022). Para isso, é fundamental refletir sobre como essa instituição e seus docentes podem contribuir nos processos de construção de projetos que mobilizem o futuro desse ser humano, o seu *foreground*¹.

Apresentadas a vivência e prática do pesquisador com o jogo de xadrez que amparam suas inquietações e reflexões no Curso de Mestrado, aponta-se, ainda, a importância da construção do Estado do Conhecimento (EC), apresentada no Capítulo 1, por indicar que este levantamento foi fundamental para compreender o cenário da pesquisa. Foi observada a “ausência” da voz dos jovens e do pensar sobre o seu futuro nas pesquisas averiguadas, fato decisivo para delinear a proposta de investigação.

Considerando a conjuntura retratada, o presente trabalho tem como problema de pesquisa: **Qual a percepção dos jovens estudantes acerca de como a prática do xadrez mobiliza mudanças em seu processo formativo e novas perspectivas sobre seu futuro, a partir da experiência desenvolvida na escola?**

A partir do problema proposto destaca-se como objetivo geral analisar a percepção dos jovens estudantes acerca de como a prática do xadrez mobiliza mudanças em seu processo formativo e novas perspectivas sobre seu futuro, a partir da experiência desenvolvida na escola.

A pesquisa permitiu escutar o jovem, reservando-lhe o lugar de protagonista. As falas, as percepções e os sentimentos manifestados ancoram o estudo, tendo como centralidade a sua vivência no Projeto de Xadrez no Instituto Federal de Educação, Ciências e

¹*Foreground* palavra de língua inglesa que, na tradução literal significa “primeiro plano”. Termo utilizado pelo pesquisador e matemático OleSkovsmose (2012) para definir possibilidades, tendências, propensões, barreiras que o contexto que a pessoa se insere pode proporcionar. O *Foreground* também se refere às múltiplas visões e interpretações dadas às possibilidades, tendências, propensões e barreiras enxergadas pelas pessoas (Skovsmose, 2012).

Tecnologia Farroupilha, (IFFAR) e para essa escuta foram traçados os seguintes objetivos específicos:

- a) aprofundar as concepções da categoria “jovem”, suas potencialidades, fragilidades e desafios;
- b) destacar os principais elementos/ensinamentos do Jogo de Xadrez e suas implicações para o processo formativo do jovem;
- c) elucidar as contribuições/implicações que os jovens participantes do estudo atribuem à experiência no Projeto Xadrez para:
 - desenvolver e/ou aprimorar capacidades psicológicas (autonomia, autoestima, concentração, empatia, autocontrole) e cognitivas (raciocínio lógico, percepção, tempo de reação);
 - compreender e elaborar conclusões sobre assuntos, testes e situações;
 - planejar a ação, definir estratégias e resolver problemas;
- d) indiciar o significado que os jovens outorgam à aprendizagem do jogo de xadrez como meio e/ou elemento mobilizador de novos projetos de futuro.

A partir da perspectiva do tema, problema e objetivos, apresentados na Introdução, a dissertação está organizada da seguinte forma: o **Estado do conhecimento: o campo de pesquisa em destaque**, capítulo 2, traz um quadro panorâmico das pesquisas realizadas em torno do tema “Jogo de xadrez”.

No capítulo 3, intitulado **Crianças e jovens: cuidados e percalços encontrados nesta fase da vida** serão discutidos aspectos sobre a importância do cuidado fundamental que se deve ter com as crianças nos primeiros anos de vida, na infância, adolescência e na imprescindibilidade de ter um ambiente favorável para o desenvolvimento pleno afetivo, físico, cognitivo para as crianças e jovens. Os desafios, medos, experiências, problemas, transtornos, doenças que os jovens estão suscetíveis na fase da juventude.

O jogo de xadrez e a educação, capítulo 4 são apresentadas a origem do jogo e a importância do xadrez nos processos de ensino e aprendizagem, o uso dentro e fora das escolas com finalidades distintas, porém relacionadas à educação.

Em **Percurso Metodológico**, capítulo 5 são apresentadas as opções metodológicas da pesquisa e o contexto em que foi desenvolvida e seus interlocutores. Ainda, a coleta da materialidade empírica e a organização das categorias de análise, através da Análise Textual Discursiva.

O capítulo 6, nomeado **Significância do Xadrez: o aprendizado que fica** traz o diálogo empreendido com “a escuta” dos estudantes e fundamentado no campo teórico da

pesquisa, através das categorias de análise construídas: Convívio Social; Aprendizado Significativo e Possibilidades Futuras (*foreground*).

Por fim, nas **Considerações Finais**, são retomados os objetivos propostos e revisitada a caminhada empreendida.

Apêndice A - Roteiro da entrevista e Apêndice B – Respostas dos Estudantes. No Anexo A é apresentado o Parecer Consubstanciado do Comitê de Ética em Pesquisa.

Após a apresentação da organização da presente dissertação cabe reforçar a importância da realização deste trabalho, pois é indiscutível que a prática do xadrez pedagógico vem crescendo nos últimos anos, seja por iniciativa do aumento de projetos de xadrez vinculados às escolas e/ou de programas sociais. Os benefícios agregados ao jogo são notórios apresentando contribuições positivas na vida de quem joga xadrez. Porém, mesmo com a potência dos ensinamentos do jogo nos processos educacionais de ensino, há poucos registros sobre tais práticas e histórias contadas dentro dos espaços de propagação do xadrez.

Assim este estudo se comprometeu em mostrar uma realidade por uma ótica pouco estudada que é a da percepção dos jovens estudantes acerca de como a prática do xadrez mobiliza mudanças em seu processo formativo e novas perspectivas sobre seu futuro, a partir da experiência desenvolvida na escola. Tema de grande significância, porém pouco explorada em pesquisas que abordam a prática do xadrez e a juventude.

1 ESTADO DO CONHECIMENTO: O CAMPO DE PESQUISA EM DESTAQUE

Para elaboração dessa dissertação buscou-se, inicialmente, construir o Estado do Conhecimento (EC) sobre a temática do jogo de xadrez. Segundo Ferreira (2002), essas pesquisas constituem-se em inventários descritivos, cujo principal objetivo é o de criar um quadro panorâmico das pesquisas realizadas em torno de temas específicos.

De acordo com Morosini (2015), o estado do conhecimento é entendido como identificação, registro, categorização que levam à reflexão e síntese sobre a produção científica de uma determinada área, em um determinado espaço de tempo, congregando periódicos, teses, dissertações e livros sobre uma temática específica. Para essa pesquisa, optou-se pela produção científica da pós-graduação brasileira (teses e dissertações). Colocando em tela pesquisas sobre o tema “Jogo de Xadrez”.

O primeiro olhar foi para as produções científicas de Dissertações do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEDU) – URI/FW, que teve início com a primeira turma de mestrado no ano de 2011, que contava com quatorze mestrandos e, em 2019, a primeira turma de doutorado com dez doutorandos. Dentre os anos 2013 (1ª defesa) e 2023 foram mais de duzentas defesas de dissertações e em 2023 as primeiras teses.

Após a leitura dos títulos e resumos das produções científicas, foi possível concluir que existem pesquisas que estudam a temática do jovem e seus percalços na juventude, porém nenhum estudo defendido até hoje no PPGEDU-URI/FW traz o jogo de xadrez como tema nas suas pesquisas e/ou teve similaridade com o objeto dessa Dissertação de Mestrado em Educação. Desse modo, a associação entre o jogo de xadrez e os estudos sobre a juventude, apresentam a dissertação proposta como um estudo original para o PPGEDU-URI/FW.

Foi realizada uma busca nas plataformas do Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES, 2023) e na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD, 2023). Considerando que o corte temporal, ou seja, o intervalo entre o ano inicial e o ano final na busca das produções científicas, varia de acordo com o objetivo do pesquisador e a quantidade de material existente a respeito do tema escolhido, e por existir poucos estudos entre teses e dissertação com a temática do jogo de xadrez optou-se por não utilizar um corte temporal dos estudos produzidos. Optou-se por mapear todos os estudos entre teses e dissertações sobre xadrez disponíveis nas plataformas CAPES e BDTD.

A seção está organizada em dois momentos: inicialmente são apresentados os dados quantitativos e a classificação das teses e dissertações de ambas as plataformas com seu

respectivo cruzamento de informações. E no segundo momento, as pesquisas foram organizadas por temas abordados.

Para isso, a busca foi realizada entre os dias oito de dezembro de 2022 e dez de fevereiro de 2023, sendo revisada em 15 de outubro de 2023, para certificação de algum estudo que possa ter sido incluído. Foi utilizado como descritor, em ambas as plataformas, e sem nenhum tipo de filtro, o termo “Jogo de Xadrez” (entre aspas). A intenção foi obter maior amplitude do objeto a ser estudado, partindo de uma busca macro (ampla), até especificar a temática do jogo de xadrez, combinando-a com outras áreas do conhecimento.

1.1 Mapeamento das teses e dissertações produzidas no Brasil

No Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES foram exibidos sessenta e cinco (65) resultados. Destes, cinquenta e cinco (55) documentos foram localizados e dez (10) não, pois o link apresentado na plataforma não condizia com o trabalho apontado. Em alguns casos o trabalho não estava em domínio público. Na BDTD foram exibidos noventa e dois (92) resultados: oitenta e um (81) documentos entre teses e dissertações localizadas e onze (11) não, pois também o link exibido na plataforma não apresentava o respectivo trabalho.

Para a obtenção dos trabalhos não localizados, seja pelo erro no link informado pela plataforma ou pela não autorização do autor, foi enviado um e-mail para as respectivas plataformas e para os autores, pedindo autorização de acesso. Porém, apenas um autor respondeu e disponibilizou seu estudo. Desse modo, a distribuição das teses e dissertações encontradas em ambas as plataformas estão apresentadas na Tabela 1.

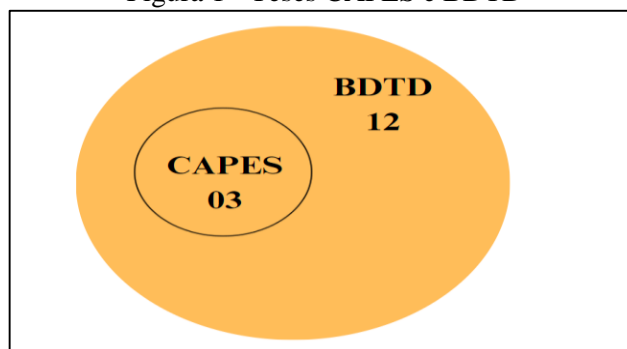
Tabela 1 - Lista de Teses e Dissertações CAPES e BDTD

PLATAFORMA	Exibidas	Localizados	Teses	Dissertações
Catálogo Teses e Dissertações CAPES	65	55	03	52
Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações	92	81	15	66

Fonte: CAPES e BDTD (2023).

Ao fazer o cruzamento entre as plataformas, nota-se que as três teses encontradas no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, também se encontravam presentes na plataforma da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, conforme Figura 1.

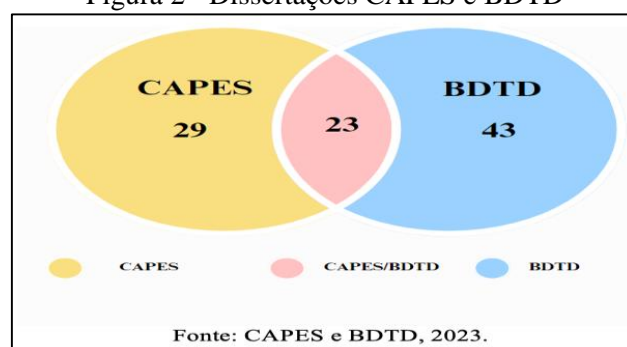
Figura 1 - Teses CAPES e BDTD



Fonte: CAPS e BDTD (2023).

Após realizar o cruzamento das plataformas CAPES e BDTD, obteve-se vinte e três (23) dissertações em comum, vinte nove (29) dissertações encontradas apenas na plataforma CAPES e quarenta e três (43) dissertações encontradas apenas na plataforma BDTD, conforme Figura 2.

Figura 2 - Dissertações CAPES e BDTD



Fonte: CAPES e BDTD, 2023.

Fonte: CAPES e BDTD (2023).

Finalizada a primeira busca nas plataformas CAPES e BDTD, foram realizadas a discriminação e a análise do número de teses e dissertações, de maneira que não se obtivesse exemplares repetidos. Obteve-se o número total de quinze (15) teses e noventa e cinco (95) dissertações, conforme mostra Tabela 2.

Tabela 2 - Total de Teses e Dissertações não repetidas CAPES e BDTD

PLATAFORMAS DE BUSCA	Teses	Dissertações
Catálogo de Tese e Dissertações CAPES	15	95
Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações		

Fonte: CAPES e BDTD (2023).

1.2 As temáticas que dialogam com o Jogo de Xadrez

Terminada a busca das teses e dissertações nas plataformas CAPES e BDTD, deu-se início ao processo de organização por temas: após leitura do título e do resumo de cada uma, foram agrupadas de acordo com semelhança da temática de pesquisa estudada. Dentre todos os cento e dez (110) trabalhos sobre o jogo de xadrez localizados nas plataformas, foi possível evidenciar que todos os estudos estão abarcados dentro da grande área da educação e/ou se utilizam de processos educacionais para atingir determinados objetivos com os participantes de pesquisa.

Como critério de classificação os estudos foram agrupados por temas para a compreensão dos assuntos pesquisados que se relacionam com o xadrez. Essa análise permitiu observar que o xadrez tem despertado interesse de vários pesquisadores ao relacionarem o jogo a trabalhos acadêmicos que dialogam sobre temas congruentes à educação, como apresentamos a seguir:

- a) 22,72% (25) dos estudos relacionam o jogo de xadrez ao ensino da matemática/física ou abordam aspectos da formação e/ou metodologias de ensino de professores de matemática;
- b) 20,90% (23) relacionam o xadrez, por meio de analogias, a estudos históricos, filosóficos, literários, psicanalíticos, romances e poemas utilizados para explicar, narrar ou comparar acontecimentos históricos, geopolíticos, obras literárias, ou filosóficas;
- c) 20,00% (22) abordam o jogo de xadrez como ferramenta ou elemento didático no processo de ensino e aprendizado de alunos. Geralmente projetos vinculados com as disciplinas de matemática ou física e, em alguns casos, projetos de xadrez no contraturno ao das aulas. Projetos de cunho social que permitem intervenções sociais e pesquisas;
- d) 18,18% (20) dos estudos apresentam o jogo de xadrez em associação com Inteligência Artificial (IA), uso e *software* na criação de jogos ou no auxílio do aprendizado de jovens por meio de programas/*software* de xadrez. Alguns destes estudos abordam elementos como computadores, redes de internet, *softwares* e programas de xadrez, denominados como Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), que foram utilizadas como recurso no auxílio ou como elemento no desenvolvimento de programas para uso, aprendizado e aperfeiçoamento de capacidades cognitivas por meio do jogo de xadrez. Foi

possível constatar eficácia/importância das TDICs em conjunto com o jogo de xadrez nos processos de ensino e aprendizagem de alunos em diferentes aspectos como na melhora da velocidade de resposta e do raciocínio lógico ou na tomada de decisão com maximização de acertos e/ou minimização de erros;

- e) 7,27% (08) são estudos comparativos (estudo de caso/controle) que se comprometiam a mostrar a eficácia do jogo de xadrez no desenvolvimento/aprimoramento ou explicação da melhora no raciocínio lógico, memória, acertos e minimização de erros;
- f) 4,54% (05) trazem o xadrez como elemento motivador no processo de tratamento e cuidado de dependentes químicos e no auxílio nos processos de aprendizagem de alunos com deficiência intelectual, visual e auditiva. Foi possível perceber, em alguns trabalhos, que os ensinamentos do jogo de xadrez foram utilizados como meio para reabilitação de dependentes químicos e, também, no ensino e aprendizado de estudantes com Síndrome de *Down*, deficiência auditiva e visual. Esse exemplo mostra que o xadrez também é utilizado como terapia e como meio de inclusão, pelo fato de não segregar pessoas que possuam algum tipo de deficiência e/ou dependência;
- g) 3,63% (04) não abordam o xadrez em seus estudos, apenas o mencionavam em um dado momento do estudo como um exemplo;
- h) 2,72% (03) apresentam o xadrez como meio de interação social, resgate humano em meio à vulnerabilidade social e a valorização da escrita. Apesar da existência de poucos estudos sobre a utilização do xadrez no resgate de sujeitos em meio à vulnerabilidade social, muitos são os trabalhos realizados em projetos sociais, porém não documentados sobre a utilização do jogo de xadrez no resgate de jovens em situação de risco social.

A partir da alocação dos estudos (teses e dissertações) em oito eixos por similaridade de temas pesquisados, elencaram-se três desses eixos, cujos estudos apresentam no teor de seus trabalhos temas congruentes com o objeto da pesquisa proposta (xadrez, interação social, motivação, ensino, aprendizado, educação e percepção do jovem e juventude), respectivamente os eixos dos itens c, f, h, conforme Tabela 3.

Tabela 3 - Eixos de estudo por afinidade com o objeto da pesquisa de dissertação

TEMAS DOS ESTUDOS	Quantitativos
O jogo de xadrez como ferramenta ou elemento didático no processo de ensino e aprendizado de alunos	22
O xadrez como elemento motivador no resgate de dependentes químicos e no auxílio nos processos de aprendizagem de alunos com deficiência intelectual, visual e auditiva	05
O xadrez como meio de interação social, resgate humano em meio à vulnerabilidade social e valorização da escrita	03
Total de Teses e Dissertações	30

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Depois de estabelecido o critério de escolha dos estudos que abordaram temas sobre o objetivo da pesquisa de dissertação, foi realizado um novo estudo de cada um dos trinta (30) trabalhos citados, com vista a definir um critério para escolha dos trabalhos.

Após leitura do título, resumo, objetivos e resultados foram elencados dez (10) estudos. A não escolha dos demais vinte (20) estudos ocorreu por incompatibilidades do público alvo escolhido nas pesquisas, local de realização do estudo, objetivos dos projetos, por não terem aproximação com a proposta desse estudo.

Dos vinte e dois (22) trabalhos, que abordavam o jogo de xadrez como ferramenta ou elemento didático no processo de ensino e aprendizagem de alunos foram escolhidos seis estudos. Entre os cinco estudos que dialogavam sobre o xadrez como elemento motivador no resgate de dependentes químicos e no auxílio nos processos de aprendizagem de alunos com deficiência intelectual, visual e auditiva foi escolhido um estudo. E dos três trabalhos que apresentavam o jogo de xadrez como meio de interação social, resgate humano em meio à vulnerabilidade social, todos foram selecionados. A seleção está apresentada nos Quadros 1 e 2.

Quadro 1 - Teses

Teses	Autores	Universidade	Resumo
Xadrez motivacional: uma nova abordagem de estimulação das funções executivas em dependentes de cocaína/crack.	Priscila Did Gonçalves	Universidade de São Paulo (USP) Faculdade de Medicina (2014)	O objetivo deste trabalho foi investigar a viabilidade e o impacto de uma abordagem inovadora, o Xadrez Motivacional, como foco na estimulação nas funções executivas, especialmente em memória de trabalho, planejamento e tomada de decisão. Os resultados foram promissores por mostrar a viabilidade do xadrez motivacional nesta

			população e, principalmente, por auxiliar significativamente na melhoria da memória de trabalho.
Um estudo das interdependências cognitivas e sociais em escolares de diferentes idades por meio do jogo xadrez simplificado.	Francismara Neves de Oliveira	Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) (2005)	A pesquisa objetivou estudar as condutas de escolares no jogo de regras de xadrez simplificando-as, relacionando à coordenação de perspectiva espacial e tomada de perspectiva social. Os resultados obtidos apontaram que o jogo de xadrez simplificado permitiu compreender a interdependência entre as condutas apresentadas pelos participantes no jogo, o desenvolvimento da perspectiva espacial e os níveis de tomada de perspectiva social em relações construtivas e integrativas.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Quadro 2 - Dissertações

Dissertações	Autores	Universidade	Resumo
A prática do xadrez como ferramenta de interação social em alunos participantes do serviço de convivência e fortalecimento de vínculos de Marialva (PR)	Emerson Nunes Brasilino	Instituto Federal de Educação e Tecnologia do Paraná (IFPR) (2020)	O objetivo deste estudo é verificar a prática do xadrez como ferramenta tecnológica de interação social para os alunos participantes do Serviço de Convivência e fortalecimento de vínculos de Marialva/PR.
Xeque-mate Del-Rei: um estudo acerca de uma implementação de uma experiência com o jogo de xadrez em uma escola estadual de São João Del-Rei	Plínio de Paiva Pacheco	Universidade Federal de São João Del-Rei (UFSJ) (2020)	Esse trabalho buscou analisar o jogo de xadrez e seu enquadramento enquanto meio de intervenção pedagógica. Por fim, o estudo conduziu a uma reflexão sobre a capacidade inerente ao xadrez de interferir de forma significativa na vida escolar e pessoal dos alunos envolvidos, aumento de suas habilidades no campo social, cognitivo e interpessoal.
O desenvolvimento de habilidades e competências mediante o ensino do jogo de xadrez nas escolas de São José dos Pinhais	Paulo Virgílio Rios Rodriguez	Instituto Federal de Educação e Tecnologia do Paraná (IFPR) (2020)	O objetivo do estudo é identificar a percepção dos professores sobre o projeto de Xadrez em São José dos Pinhais/PR. Nos últimos anos tem surgido um crescente interesse pela utilização do jogo de xadrez em contextos escolares, ancorados na premissa de que o estudo e a prática sistemática do ensino do jogo de xadrez auxiliam no desenvolvimento

			cognitivo, afetivo e social dos alunos, desenvolvimento que é importante para a vida e o bem-estar do ser humano.
Peão, rei ou rainha: histórias de vida de estudantes em vulnerabilidade social, Campo Grande, Mato Grosso do Sul.	Suely Carneiro Mascarenhas	Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS) (2016)	O estudo visa descrever e analisar o desenvolvimento do processo de sociabilidade de estudantes que vivenciam a vulnerabilidade social. Nos dias atuais, os problemas de sociabilidade entre os estudantes, sejam eles de ordem política, econômica, cultural ou social, acontecem tanto dentro quanto fora das escolas, esses fenômenos vêm crescendo de modo significativo na sociedade brasileira e têm gerado diferentes situações de vulnerabilidade social vividas por esses jovens.
Pesquisa-ação de proposta educativa lúdica pelo uso do xadrez na construção de valores por adolescentes com restrição de liberdade	Luiz Nolasco de Rezende Junior	Universidade de Brasília (UnB) (2014)	Analisar as possíveis contribuições educacionais de uma proposta educativa lúdica pelo uso do xadrez na construção de valores por jovens com restrição de liberdade; analisar se uma abordagem interdisciplinar é capaz de desenvolver habilidades enxadrísticas; analisar se uma abordagem interdisciplinar de base lúdica da prática do xadrez é capaz de promover o desenvolvimento de habilidades de escrita.
O xadrez no contexto escolar: pesquisas-ação com estudantes do ensino fundamental	Melquisedek Aguiar Garcia	Universidade de Brasília (UnB) (2011)	O objetivo do estudo foi investigar a prática docente com o uso do jogo de xadrez na construção de estratégias pedagógicas lúdicas que propiciem uma aprendizagem dialógica, interativa, hipertextual e interdisciplinar.
O xadrez no ensino e aprendizagem em escolas de tempo integral: um estudo exploratório	Marlucia Ferreira Lucena de Almeida	Universidade de Brasília (UnB) (2010)	A pesquisa teve como objetivo investigar da prática do xadrez com alunos do ensino fundamental em escolas de ensino integral, analisar como essa experiência pode influenciar na aprendizagem dos alunos. A investigação demonstrou que a prática do xadrez, além dos benefícios citados ao longo do referencial teórico, melhora o comportamento, a concentração e o respeito às regras.
Práticas pedagógicas no ensino- aprendizado	Rosângela Ramos Veloso Silva	Universidade de Brasília (UnB) (2009)	O estudo tem por objetivo desvelar as práticas pedagógicas no ensino aprendizagem do jogo de xadrez em

do jogo xadrez em escolas			escolas públicas da cidade de Montes Claros/MG. A pesquisa teve a assertiva, que através de uma atuação didática e pedagógica comprometida, podem-se levar às escolas a novos conceitos de relações humanas resgatando valores por meio do jogo de xadrez que oportunizem o aprimoramento dos espaços cognitivos, afetivos e sociais, princípios importantes na busca de uma educação de qualidade.
---------------------------	--	--	---

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A escolha das duas teses, sete dissertações e um artigo se justificam pelo fato dos assuntos terem uma similaridade com o objeto da pesquisa proposta, tendo como público-alvo o jovem. O estudo de Brasilino (2020) foi selecionado entre as dissertações e teses, pois o estudo foi utilizado como requisito para obtenção do título de mestre.

Ao observar a tese de Gonçalves (2014), o xadrez é trabalhado como elemento motivador na reabilitação de dependentes químicos. (Silva, 2020) aponta que esse público é suscetível ao consumo exacerbado de tempo nas redes sociais e no uso de “telas”, principalmente, em celulares. Segundo o psicólogo espanhol Marc Masip (2021), em entrevista à BBC News Mundo, não há muitas diferenças no vício em drogas e celulares. Deste modo, é possível fazer relações com a afirmação de Masip para salientar aos jovens da importância do tema tratado (sobre os cuidados sobre o uso das TICS).

Na tese defendida por Oliveira (2005) é apontada a comparação na conduta social dos jovens em relação às regras do jogo de xadrez. Os resultados da pesquisa apresentaram o egocentrismo e a indiferença até a reciprocidade mútua, no que tange à perspectiva espacial, quanto social nos jovens. Elementos presentes no comportamento infantil e quando não bem trabalhados podem se perpetuar na adolescência e vida adulta. Procurar entender as fases do “eu” (egocentrismo) e do “nós” (reciprocidade social) entre os jovens se faz necessário para que determinadas atitudes não interfiram nas fases subsequentes do desenvolvimento dos jovens. Para as autoras Alves, Pasqualli e Spessatto (2021), na fase de preparação durante a juventude, entre as fases da infância e vida adulta os jovens se apropriam de conhecimento vivenciado no cotidiano (conhecimento empírico). Por isso, o meio que os jovens se inserem é cabal para seu desenvolvimento pleno.

Entre as dissertações selecionadas, os trabalhos de Brasilino (2020), Mascarenhas (2016), Rezende Junior (2014), Almeida (2010) e Silva (2009) abordam temas sobre as

relações humanas na apropriação do jogo de xadrez, no resgate de valores cognitivos, afetivos e sociais e da escrita. Por meio dos ensinamentos do xadrez, procuram-se alternativas para sanar problemas de sociabilidade entre os jovens, sejam eles oriundos da condição social, cultural, econômica ou política, evidenciadas nos espaços formais de ensino (escolas) ou fora dela, espaços não formais de ensino. A prática do xadrez nesses estudos foi apresentada como algo positivo em meio à comunidade jovem na melhora do comportamento e da concentração, pautado no respeito às regras do jogo.

As duas dissertações restantes de autoria de Rodriguez (2020) e Garcia (2011) foram selecionadas para compor a base do referencial e discussões deste estudo, por trazerem a perspectiva/análise do professor diante do ensino do xadrez. Aponta elementos que agregarão nas discussões desse trabalho, pois é possível contrastar a visão/percepção dos professores em relação à prática e ensinamentos do xadrez, com a percepção dos alunos sobre os ensinamentos do jogo de xadrez que são abordados nesse estudo.

A análise dos estudos apresentados, entre teses, dissertações e um artigo, são elementos importantes, porém apenas em três deles foi observada a questão da interação social e o resgate de indivíduos em situação de vulnerabilidade social, em especial o público jovem. Observa-se que, na maioria dos estudos analisados, a opinião do jovem e os seus sentimentos e anseios não são levados em consideração como elemento de discussão. O que tange a participação do jovem, na maioria das pesquisas, como um objeto de estudo a ser observado, medido quantificado e testado.

Essas informações foram cruciais na mobilização da proposta dessa dissertação, pois esta pesquisa aborda a temática do jogo de xadrez por uma ótica pouco estudada: a da percepção do jovem. Desse modo, a presente dissertação assenta-se no intento de ouvir o jovem estudante acerca de suas percepções sobre a prática do xadrez, sobre suas experiências escolares e suas perspectivas sobre seu futuro.

Assim, após análise das teses e dissertações utilizadas na elaboração deste estado do conhecimento, pôde-se constatar de modo geral, que todos os estudos relacionam o xadrez de modo direto ou indireto com a área da educação. Tal dado também se justifica considerando que o xadrez é um jogo que aborda diversas áreas da cognição humana, além de trabalhar aspectos de convívio social, inclusão e cuidado a pessoas em situação de vulnerabilidade. Sendo consenso pela literatura científica que o jogo de xadrez apresenta inúmeros benefícios aos seus praticantes (Becker, 1991). Chama a atenção que apenas (2,72%) dos estudos mencionam o jogo de xadrez como elemento de interação social no resgate de valores afetivos, cognitivos e sociais na busca de criar estratégias didáticas para procurar assistir

jovens em vulnerabilidade social, indicando que o xadrez é ainda uma contingência nas atividades escolares.

A proposta dessa pesquisa pretende dar visibilidade ao jovem, para que ele seja o protagonista, tendo sua fala e sentimentos levados em consideração no estudo e não sendo caracterizado apenas como um objeto do estudo. A importância do tema tratado e a escassez de estudos que abordam os ensinamentos do jogo de xadrez na perspectiva/ótica do jovem nas relações sociais e nos processos de ensino e aprendizado justificam esse estudo. Ainda, coloca em debate o conhecimento construído e as experiências nas aulas de xadrez na visão do estudante como elemento potente no cotidiano escolar para ampliarem suas perspectivas de futuro.

2 CRIANÇAS E JOVENS: CUIDADOS E PERCALÇOS DESTA FASE DA VIDA

Pretende-se nesse capítulo abordar temas que forneçam subsídios para compreender o jovem, o seu comportamento, seus projetos de vida e suas dificuldades. Porém, antes, é imprescindível pontuar questões relacionadas ao desenvolvimento humano das crianças, pois os acontecimentos ocorridos na infância refletem diretamente na adolescência e na vida adulta.

Para que haja melhor entendimento, a palavra jovem será usada para definir indivíduos de dez anos incompletos até vinte e quatro anos. Segundo World Health Organization (1986), caracteriza-se como adolescente a pessoa de dez até dezenove anos de idade e juventude dos quinze até os vinte e quatro anos.

Inicialmente salienta-se a importância de discorrer sobre a infância, revisitando a experiência do pesquisador e o aporte teórico de autores que pensam o desenvolvimento da criança. Em seguida, serão discutidos temas relacionados aos desafios e tensões encontrados pelo público jovem, enfatizando a influência do meio nas suas escolhas. E por último pretende-se pontuar as potencialidades e possibilidades contingenciadas pela juventude.

2.1 Um olhar para o começo: revisitando inquietudes e pensando a criança

Ao longo da trajetória como professor o pesquisador presenciou situações comportamentais com crianças e jovens que, claramente, não eram algo impulsivo ou revelado naquele momento, mas sim algo construído ao longo de anos. Percebeu-se que muitos dos problemas que vivenciavam dentro e fora de sala de aula incidiam em ações de agressividade com os colegas e os professores, na falta de interesse pelos estudos, na dificuldade de concentração e de aprendizado. Nem todos os alunos apresentavam dificuldade de aprendizado e socialização, entretanto, uma parcela significativa apresentava problemas e por consequência, conturbava todo o ambiente de aula, dificultando os processos de ensino e aprendizagem.

Referente aos alunos com dificuldades de socialização e de aprendizado, era possível perceber no comportamento destes jovens a falta de comprometimento/propósito em estar em uma escola. Enquanto professor, o autor procurava refletir o porquê e o que fazer em dadas situações. Essa falta de interesse era de responsabilidade exclusiva dos alunos ou do contexto como um todo? Porém, as consequências dessas ações, como apresentar dificuldade de aprendizado, baixo desempenho escolar, problemas de imagem e de relacionamento, eram assumidas pelo aluno. Provocava tristeza ver o descaso deles em estar em um ambiente

educacional e não aproveitar as oportunidades ofertadas pela atmosfera escolar, e/ou do conhecimento gerado e compartilhado pelos professores e colegas. Basso, Vieira e Bernardi (2024) abordam a questão: de quem é a culpa pelo fracasso escolar? As autoras reconhecem a complexidade de apontar culpados pelo fracasso escolar, contudo, tanto a escola, quanto os jovens tendem em atribuir a responsabilidade um ao outro.

É comum atribuir a culpa aos jovens, por não entender o porquê de seu comportamento, ora agressivo, ora relapso. Havia situações em que, mesmo o aluno sendo o elaborador da proposta de estudo ou da brincadeira que seria trabalhada, ele próprio acabava por arruinar o que construía. Foi possível perceber, que a resposta para esses anseios em relação ao comportamento dos alunos não estava no presente, mas sim no passado. A partir desse momento, procurou-se centrar esforços para entender sobre a vida pregressa de cada aluno, entender que não poderia negar o passado dos jovens, pois lá estava o constructo de sua essência. Todo aquele comportamento agressivo, descaso consigo, falta de interesse pelos estudos era reflexo de um passado pobre de estímulos positivos e do convívio em ambientes conflitantes.

De acordo com a psiquiatra Reich (2020), as emoções como agressividade, descaso, raiva, carinho, respeito e afeto fazem parte do temperamento da criança desde bebê, algo herdado, sendo a personalidade e o caráter adquiridos. Portanto, o temperamento hereditário, associados às relações afetivas entre a criança e as pessoas à sua volta serão moldadas de acordo com aquilo que a criança receber, sentir, aprender no decorrer de sua maturidade física e emocional. Para a autora, esse condicionamento convida a crer que uma infância pobre de estímulos positivos para a criança nos seus primeiros anos de vida, minimiza potencialidades que poderiam ser desenvolvidas caso houvesse circunstâncias favoráveis para um melhor desenvolvimento.

A psicóloga Reichert (2018) salienta que a falta de vínculos afetivos compromete a formação inicial do cérebro. Em seu livro *Infância - a Idade sagrada*, a autora evidencia pesquisas que apontam que durante os três primeiros anos de vida ocorrem elevados níveis de conexões sinápticas, sendo uma das causas dessa elevação a química cerebral ocorrida pela estimulação do afeto. O afeto é um dos responsáveis pela estimulação dos neurônios na criação de novas conexões entre si, formando redes neurais. Isso faz com que as sinapses sejam constituídas e reforçadas nessa idade, desse modo, elas se estabilizam e perduram, mas quando não utilizadas repetidamente, são eliminadas.

Falk (2022) evidencia a abordagem de Emmi Pikler, médica pediatra húngara influenciada pelo método Montessori e pela psicanálise. Pikler desenvolveu a teoria que se

embasava na observação de bebês, pois acreditava que eles eram seres ativos e não apenas com necessidade de cuidados. A partir desse entendimento, ela pontuou alguns princípios para o desenvolvimento do autoconhecimento em crianças recém-nascidas. Dentre os princípios estabelecidos, falar com os bebês durante os cuidados, olhar nos seus olhos, perceber suas reações, respeitar as características individuais, não apressar o desenvolvimento motor, garantir condições fundamentais para livre movimentação e o brincar independente. O principal objetivo era desenvolver uma educação com respeito, com vista a preservar a competência autônoma e a integridade das crianças de zero a seis anos (Falk, 2022).

Desse modo, os estímulos dados nos primeiros anos de vida, aliados a fatores ambientais, são imprescindíveis para o desenvolvimento. Entretanto, o cuidado nos primeiros anos de vida, concomitantemente com ações de proteção que possibilitem uma relação de afeto entre a criança e o cuidador, são de extrema responsabilidade, tanto o cuidado parental, quanto o cuidado compartilhado com terceiros, em creches ou com cuidadores. É durante os primeiros anos de vida que a estimulação do afeto deve ser exercida, sensação de segurança, situações ricas com estímulos positivos criam laços de afeto, que possibilitam um desenvolvimento pleno da criança, perpassando pela fase da adolescência e vida adulta.

Embasado na “Teoria do Apego”, os cuidados parentais afetuosos e sensíveis criam uma base segura a partir da qual a criança pode explorar o mundo. Sabe-se que palavras de afirmação, incentivo e apoio para lidar com as adversidades quando bebê e na infância, contribuem na formação integral do indivíduo, tornando-os pessoas mais confiantes e mais resistentes a frustrações (Tough, 2012).

A Teoria do Apego foi desenvolvida nas décadas de 1950 e 1960 por John Bowlby, psicanalista britânico, e Mary Ainsworth, pesquisadora da Universidade de Toronto. Na época, o campo do desenvolvimento infantil era dominado pelos behavioristas, que acreditavam que as crianças se desenvolvem de maneira mecânica, adaptando seu comportamento em função dos reforços positivos ou negativos que recebem. Pensavam que a vida emocional das crianças não era muito profunda; o aparente anseio do bebê pela mãe nada mais era que uma indicação de suas necessidades biológicas de alimentação e conforto físico. Com base na teoria behaviorista, a principal recomendação para os pais na década de 1950 era não “mimar” os bebês, evitando pegá-los no colo ou confortá-los de alguma maneira quando chorassem. (Tough, 2012, p. 82).

Aliado à importância dos cuidados afetuosos, o ambiente comunitário onde as crianças e os jovens estão inseridos é imprescindível para seu desenvolvimento. Para isso, é necessário haver articulação da comunidade, da escola, do educador e dos diferentes agentes educativos, com a intenção de potencializar o próprio espaço de convívio do indivíduo, o que possibilita aos agentes deste espaço atuar como agentes educativos (Moll, Leclerc, 2010). O

ambiente familiar, comunitário e escolar quando ofertam estímulos positivos, são espaços em potencial para um desenvolvimento rico em possibilidades, que corroboram para o desenvolvimento de capacidades cognitivas, corporais e atuam como fator de proteção para doenças mentais nas crianças e jovens (Brasil, 2020).

Entretanto, caso as crianças e os jovens sejam negligenciados em estímulos positivos em relação ao cuidado, expostos a situações de perigo, não haverá condições propícias para o desenvolvimento do afeto, logo o desenvolvimento desta criança/jovem pode estar comprometido.

Estudos de Clancy *et al.* (2011) apontam que o nível de cortisol em crianças sofre picos mediante situações de estresse. Condições desfavoráveis do ambiente maximizadas por situações de turbulência familiar, caos e tumultos, são responsáveis pelo aumento nos níveis do hormônio cortisol nas crianças. Segundo Souza *et al.* (2020), o cortisol é conceituado como o hormônio do estresse, assim os achados de sua pesquisa apontam para resultados que indicam que os elevados níveis desse hormônio se associam a fatores estressores e depressivos e quando em doses muito baixas podem afetar aspectos cognitivos e comportamentais.

Ainda segundo Clancy *et al.* (2011), para desenvolver capacidades como perseverança e concentração nas crianças é preciso um alto nível de carinho e atenção por parte dos que cuidam delas. Essa afirmação leva a entender que o bom desenvolvimento do adolescente não é construído na fase da adolescência e sim na infância. Porém, o que se pode observar, é que as crianças chegam ao ensino fundamental, e conseqüentemente, quando jovem ao ensino médio, com inúmeras dificuldades, sejam elas de ordem psicológicas (comportamentais e de interação social) e/ou de aprendizado, dificuldades que deveriam ter sido evidenciadas e solucionadas em anos anteriores.

É durante a infância, na transição da infância para adolescência e na fase da adolescência para vida adulta, que professores/educadores e familiares precisam centrar esforços para procurar reparar esses problemas, que devem ser observados na sua origem. Para entender o comportamento do jovem é necessário olhar para o passado dele, lá estarão as possíveis respostas para os problemas apresentados no presente.

De acordo com Skovsmose (2012) para entender a historicidade do indivíduo, em particular, do jovem, deve-se levar em consideração seu passado e suas experiências vividas, nomeado por ele de *background*. Essa palavra vai além da tradução literal. O *background* de um indivíduo pode ser entendido como as experiências anteriores vivenciadas, dentro do contexto cultural e sociopolítico pelo indivíduo, referem-se à história de uma pessoa em uma

determinada fase da vida, tem a ver com a origem do indivíduo, seus costumes, o que lhe é familiar (Skovsmose, 2012).

Desse modo, observa-se que tudo que somos e acreditamos ser no presente, tem influência direta do que vivemos. Caso a pessoa tenha passado por situações de dificuldades, violência física e/ou psicológica, ausência de estímulos positivos na infância, essa pessoa poderá apresentar um *background* arruinado. Um *background* arruinado implicará em dificuldades de entender sua atual situação, o mundo em que vive e, por consequência terá uma condição limitada de vislumbrar o futuro com possibilidades de melhora de vida. Pois, de certa forma, esse indivíduo nunca vivenciou um ambiente favorável e rico em estímulos positivos que pudessem mostrar a ele um olhar ampliado dos diferenciados caminhos que a vida nos oferta.

Além das experiências anteriores vivenciadas pelo indivíduo, as oportunidades propiciadas ou que estarão por vir a partir da sua condição social, política e cultural, segundo o autor, esse conceito denomina-se *foreground*. O *foreground* de uma pessoa relaciona-se com a percepção do indivíduo sobre as oportunidades em que a sua situação social, política e cultural o proporcionam, o *foreground* se relaciona com a visão e percepção perante a sociedade, política e cultural de cada indivíduo (Skovsmose, 2012).

É possível, incluir além da situação social, política e cultural, a condição intelectual do indivíduo. Pois, a capacidade intelectual de cada pessoa irá atuar de forma crucial, como elemento libertador ou limitador de cada indivíduo, pois, mesmo dentro de uma estrutura cultural, social e política há possibilidades, por meio da capacidade intelectual de cada um de se libertar das “amarras”, daquilo que o aprisiona, do que o escraviza, daquilo que a sociedade o impõe, preestabelece para determinados indivíduos oriundos de extratos sociais específicos.

A condição intelectual pode “empoderar” o indivíduo, ou pela falta dela, pode estreitar seus horizontes o limitando de visualizar um *foreground* com novas oportunidades. É muito complexo falar sobre “libertar-se de amarras”, pois se o indivíduo está imerso em uma estrutura que o impõe regras, gostos, modo de pensar e agir, de onde tirar tal capacidade intelectual para sair da estrutura? Todas as pessoas apresentam potencial intelectual para adquirir capacidades/habilidades necessárias para enxergar, refletir e se manifestar contra aquilo que está pré-estabelecido. Porém, nem todas conseguem utilizar esse potencial intelectual ao ponto de transformá-lo em capacidade intelectual funcional para visualizarem possibilidades de melhora de vida.

A partir do que foi apresentado, se pode elucidar que crianças que possuem vivências em ambientes harmoniosos, ricos em estímulos positivos, cuidadas por pessoas afetuosas

apresentam mais chances de serem pessoas com maior capacidade de vislumbrarem um *foreground* positivo com mais possibilidades virtuosas ao longo da adolescência e vida adulta. Logo, caso essas crianças cheguem à adolescência e, por algum impedimento, elas não tenham vivenciado um desenvolvimento favorável, com estímulos negativos, estes jovens estarão propensos a ter um desenvolvimento minimizado em relação ao potencial que poderiam ter, caso o tivessem ofertado melhores condições para seu desenvolvimento pleno.

É comum jovem em idade escolar apresentarem problemas de aprendizado, ansiedade, insegurança, pois, como mencionado, os problemas vivenciados no presente, por essa população, podem ser originários de situações construídas com *background* desfavorável na infância. Por conta disso, como seria possível professores, mães, pais e responsáveis pelos jovens ajudá-los a recuperarem sua autoestima e capacidade de concentração/cognitiva que deveriam ter sido estimulados e reforçados no passado, ao longo da infância?

Dada a devida importância ao ambiente, ele, é fator crucial no desenvolvimento das crianças e dos jovens. Para tanto, Ferreira (2010) define a palavra “ambiente” como o conjunto de condições naturais e de influências que atuam sobre os organismos vivos e seres humanos. O ambiente comunitário e/ou social pode ser definido como o conjunto de habitantes de um Estado ou qualquer grupo social cujos elementos vivam numa dada área, sob um governo comum e irmanados por um mesmo legado cultural e histórico (Rodrigues, 2018). O filósofo Rousseau (2007) em sua obra “O contrato Social”, esclarece que por natureza o ser humano nasce bom, sendo as relações dentro do seu grupo social, que indevidamente o corrompem. Logo, o ambiente onde se vive tem forte influência no comportamento dos indivíduos, porém não o determina.

De acordo com Nascimento e Orth (2008), todo indivíduo habita em determinado ambiente e nele o influencia e sofre influência, seja na vida social, cultural e/ou moral. No desenvolvimento infantil o ambiente é fator importante, pois é nesse espaço que o jovem se conecta com o mundo, se relaciona com outras pessoas, que a partir de seus valores irão contribuir na sua formação, fato que dirigirá sua percepção de qualidade de vida social, psicológica, cultural e moral.

No tocante ao comportamento dos jovens, pode-se concluir que o meio social, por mais que não atue como fator determinante, findo nas escolhas dos jovens, atua com forte influência na formação do indivíduo. É comum ouvir do jovem a seguinte expressão: “eu gosto disso!” Ou os pais salientando: “ele gosta daquilo!” O gostar de alguma coisa é algo inerente do indivíduo? Ou gostar de alguma coisa é algo aprendido, sob influência de alguém ou do meio sociocultural em que se vive?

Para Dayrell (2007), o ambiente social onde o jovem está inserido é fundamental e deve ser levado em consideração, pois ele irá determinar, em parte, os limites e as possibilidades que poderão ser construídos por este jovem. Pode-se constatar que os limites e possibilidades encontradas pelos jovens sofrem maiores influências em relação às dificuldades enfrentadas nas camadas populares e pobres. Essa condição interfere diretamente na trajetória de vida e nas possibilidades e sentidos que assumem a vivência juvenil.

O ambiente pode ser dividido em ambiente familiar, comunitário e escolar. O jovem perpassa por esses três espaços. No ambiente familiar, segundo Reichert (2018), é o lugar onde a criança deve se sentir segura, havendo o cultivo do respeito e do cuidado emocional e físico dos jovens e entre os adultos que o cuidam. De acordo com Lamy *et al.* (2011), é na infância que a criança estabelece seus primeiros vínculos. O autor esclarece que para que aja um bom desenvolvimento infantil, determinados elementos no cuidado devem estar envolvidos: relacionamentos sustentadores, proveniência de segurança física, proteção contra enfermidades, garantia das necessidades básicas da criança e experiências diversificadas. Dentre os resultados de pesquisa, foram apontados fatores que influenciam no atraso do desenvolvimento infantil: baixa renda familiar, baixos níveis de escolaridade dos pais, grande quantidade de irmãos, número elevado de pessoas por cômodo.

Esses elementos são muito citados em outros estudos que abordam a mesma temática sobre os fatores no comprometimento no desenvolvimento das crianças, como de Halpern *et al.* (2000) e Andrade *et al.* (2005).

No ambiente comunitário, escolar, no convívio com vizinhos, amigos e parentes, ocorre a complementaridade dos vínculos que a criança recebe. É esse convívio social que Dayrell (2007) denomina como espaço social de atuação na construção da identidade e de possibilidades para os jovens. O conhecimento adquirido pelos jovens em casa, assim como os valores perpassados pelos seus familiares, em consonância com aquilo que é aprendido no convívio social em que está inserido na comunidade/escola tem grande influência nas suas escolhas, tanto no presente, quanto nas suas aspirações futuras. Por isso, a escola tem um papel fundamental em ressignificar os conhecimentos, ampliar os horizontes e construir com os jovens novas possibilidades de enxergar o mundo. A escola precisa possibilitar aos jovens que seus olhos enxerguem aquilo que sua mente não consegue imaginar.

Mesmo diante de condições desfavoráveis oriundas das desigualdades sociais, a escola por meio dos ensinamentos, leituras e experiências de vida compartilhadas, pode construir com o jovem, novos caminhos possíveis de serem trilhados, que ofereçam condições

para que os jovens se reconheçam como pessoas dignas de direitos e que saibam reivindicar por eles, promovendo uma educação de qualidade para todos de igual modo.

2.2 Desafios e tensões: o cotidiano dos jovens

Considerando a realidade social e econômica das escolas públicas do Brasil, para Gadelha (2017), a escola de modo geral é caracterizada como um lugar onde a educação não é algo equânime, o que coloca uma parcela significativa da população jovem em situação de vulnerabilidade social, por não dispor dos meios de acesso e permanência à educação. Somado a isso, quando a educação é ofertada, apresenta inúmeras fragilidades, como dificuldades de transporte, de merenda escolar, de recursos materiais. Além, de material didático desatualizado, quadro insuficiente de professores e baixas remunerações (Sá, Trindade, Lima Filho, Valle, 2005; Moraes, Lemos, 2016).

Quando são apontadas as fragilidades nos processos de ensino e aprendizagem Basso, Vieira e Bernardi (2024) evidenciam que é preciso ter o olhar ampliado não apenas para os problemas advindos da escola, mas também às famílias, ao contexto sociocultural, as desigualdades sociais e, principalmente, o olhar aos jovens, pois esse sofre toda a ação dos outros atores e contextos onde se insere.

Portanto, é complexo apontar causas para as fragilidades dos processos educacionais de ensino e, talvez, seja injusto atribuir responsabilidade apenas a uma situação ou grupos de indivíduos, (escola, ensino-aprendizagem, juventude). Partindo do entendimento que o jovem é quem sofre toda a “carga”, ele é o produto final, fruto do meio social, sendo ele “recebedor” de uma educação advinda seja da família, seja da escola ou comunidade. Desse modo, talvez o jovem possa perceber que a escola (normas e regras), sociedade (cultura), família (costumes, crenças) tem processos de mudanças lentos. Assim, as transformações no ambiente social onde ele se insere podem ser mobilizadas a partir de mudanças na forma do jovem pensar e agir em sociedade.

Em meio ao cenário da realidade das escolas brasileiras, que se apresentam insuficientes em relação aos recursos humanos e materiais, também há preocupação em relação ao estilo de vida adotado pelos jovens. Nos tempos atuais há um modo de vida praticado pelas pessoas descrito pelo sociólogo e filósofo polonês Zygmunt Bauman (2007), como “vida líquida”, sendo caracterizada como um comportamento social, sob o qual seus membros mudam em um dado de tempo muito curto, em hábitos, rotinas e formas de agir, não dando margem para que tais hábitos e rotinas se consolidem. Esse conceito convida a fazer

questionamentos e relações sobre o modo de vida descrito pelo autor com o comportamento dos jovens e o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs).

Com o advento da internet, houve pontos positivos que agregaram elementos significativos à vida das pessoas que usufruem das TDICs, sejam no resultado de pesquisas ou em ações e serviços de saúde, telecomunicações, transporte, segurança e educação. Entretanto, nos dias atuais, se fala muito dos ganhos na praticidade e de conhecimento que as TDICs proporcionam, sendo alguns deles a facilidade e a rapidez no acesso, transmissão e na troca de informações por meio da internet, assim como a gama de possibilidades distintas de entretenimento disponíveis na rede, que, facilmente, fascina as pessoas, principalmente, o público jovem (Silva, Silva, 2017).

No entanto, ao pesquisar sobre TDICs se deve atentar para os indícios que podem levar a um entendimento contrário em relação ao uso das tecnologias, ou seja, que se verifiquem também os pontos negativos no uso dessas tecnologias. Pode-se utilizar como parábola o canto espiritual afro-americano *He's got the whole world in his hands* (1927) que virou música interpretada pela cantora inglesa Laurie London (1958) que significa “Ele tem o mundo inteiro em suas mãos”. Literalmente, nos dias atuais quem tem um *smartphone* (telefone inteligente) conectado à internet, pode dizer que tem o mundo inteiro em suas mãos.

Sobre o comportamento do jovem, Masip (2021) aponta que não há muitas diferenças entre o vício em drogas e no celular. Para ele, o “celular é a heroína” do século XXI. Salienta também, sobre o vício em tecnologias e no uso do celular, sendo mais difícil ser curado do vício em tecnologias do que no vício em drogas, pois no caso das drogas, as pessoas já sabem que elas fazem mal, enquanto ao vício das novas tecnologias, apesar de se saber os malefícios, poucas medidas são tomadas como meio de amenizar esse problema, nos apropriamos de tais hábitos sem analisar os possíveis malefícios que o uso exacerbado das TDICs podem nos causar. (Tokuo, 2022)

Por outro lado são indiscutíveis as inúmeras possibilidades que as TDICs ofertam às pessoas que as utilizam, contudo, pode-se pensar, tendo uma visão otimista da questão que o seu uso pode permitir ganhos significativos aos jovens em nível de conhecimento, autonomia e praticidade. Entretanto, pode-se também observar que ações despreocupadas com a autopreservação, onde jovens se colocam em situações de risco de vida, para terem seus vídeos “viralizados²”, descuido com o bem comum, relações pessoais e de convívio social

² Muito visto ou compartilhado com muitas pessoas, especialmente em redes sociais ou aplicativos de compartilhamento de mensagens (Dicionário Online de Português, 2023).

fragilizada, problemas de ordem psicológica, assim como baixas aspirações de futuro, são comportamentos observáveis nos jovens nos dias atuais.

Ao fazer associação do comportamento do jovem aliado, uso das TDICs e aos problemas de saúde mental que acometem essa população, James e Meredith (2016) explicam que o uso das tecnologias pode causar problemas de saúde como *Phubbing*, sendo definido como a indiferença, falta de atenção para com as outras pessoas, devido à importância dada ao manuseio do celular durante as relações sociais. Outro problema ocasionado pelo uso inadequado das TDICs é Síndrome de FoMO sigla em inglês que significa *Fear of Missing out* (medo de perder) definida como uma preocupação generalizada de que os outros possam estar tendo experiências gratificantes das quais alguém está ausente. A FoMO se caracteriza pelo desejo de permanecer continuamente conectado com o que os outros estão fazendo. (Przybylski *et.al.*, 2013). Pesquisas apontam que as insatisfações pessoais, ocasionadas pelas frustrações sociais e emocionais, despertam sentimento de tristeza, solidão e tédio nas pessoas e a busca por satisfazer esse vazio propicia o consumo exacerbado de conteúdos digitais nas redes sociais (Ellison, Steinfeld, Lampe, 2007; Burke, Marlow, Lento, 2010; Oliveira, 2018).

É evidente a influência das tecnologias na saúde mental das pessoas, em especial do jovem. Tanto os sintomas do *Phubbing* como o do FoMo são observáveis no comportamento contemporâneo do jovem. O que segundo Oliveira (2018) manifesta-se como nomofobia³, mal-estar/medo de ficar sem o uso de comunicação, essa conduta pode levar a sérios problemas psicológicos de ansiedade e depressão. Algumas das consequências ocasionadas por esse comportamento incluem comprometimento escolar, acidente de trânsito, ansiedade, estresse, frustração, transtornos alimentares desencadeados por redes sociais.

Por meio de pesquisas recentes foi possível constatar sobre o comportamento do jovem, de acordo com dados globais do *Institute for Health Metrics and Evaluation* (2019), que um em cada sete adolescentes com idade entre dez e dezenove anos apresentam algum transtorno mental, sendo a depressão e os transtornos de ansiedade as condições mais frequentes. Segundo a Organização Mundial da Saúde (2021), esse público se encontra entre os mais suscetíveis a serem vítimas de discriminação e exclusão social entre seus pares, além de apresentarem maiores dificuldades de aprendizado, problemas escolares, adquirir comportamento de risco e sofrerem violência.

³ Medo moderno de não conseguir se comunicar por meio do uso do celular ou da internet. A palavra nomofobia teve origem na Inglaterra, deriva da expressão “No Mobile Phobia”. Ou seja, a fobia de ficar sem o celular. Podendo também ser descrita como conjunto de comportamentos ou sintomas que o uso do celular pode causar (King *et al.*, 2014).

As consequências da falta de cuidados adequados em relação aos problemas de saúde mental desenvolvidos pelos jovens se estendem à vida adulta, debilitando a saúde física e mental, minimizando oportunidades de uma vida plena quando adultos (World Health Organization, 2021). De acordo com os dados do Fórum Brasileiro de Segurança Pública (2023), ocorreram 16.262 registros de suicídios no Brasil em 2022.

De acordo com o Conselho Federal de Medicina (2022), em uma década houve um aumento de (43%) de casos de suicídio no Brasil. Sendo apresentados 9.454 casos em 2010, tendo esse número aumentado para 13.523 até 2019. Neste mesmo período, entre os adolescentes houve um aumento de 3,5 suicídios⁴ por 100.000 adolescentes para 6,4 suicídios. E nos jovens com idade inferior a 14 anos, houve um aumento de 113% entre os anos de 2010 a 2013 em números de suicídios. De acordo com dados da Secretaria de Vigilância em Saúde do Ministério da Saúde (2022), publicados em Boletim Epidemiológico, foi apresentado que entre os anos de 2016 e 2021 foram registrados no Brasil 6.588 casos de suicídio, destes 84,4% entre jovens de 15 a 19 anos, sendo 67,9% do sexo masculino e 56,1% entre pretos e pardos.

Dentre os principais fatores de risco para o acometimento do suicídio pelo público jovem, elencam-se para o sexo masculino os transtornos ocasionados por condutas agressivas, maior acesso a armas de fogo, transtornos de comportamento, sentimento de desesperança e separação paterna. Para o sexo feminino os fatores se relacionam ao transtorno de imagem e alimentares, transtornos mentais, exposição à violência, estresse pós-traumático, depressão e problemas de ordem interpessoal. Para ambos os sexos fatores como uso de substâncias, (álcool e outras drogas) e a exposição a situações de violência são fatores em comum (Associação Paulista de Medicina, 2022).

O Ministério da Saúde (2022) destaca a necessidade de continuar com o monitoramento do tema, assim como o desenvolvimento de pesquisas, principalmente, com a intenção da elaboração de políticas públicas que possibilitem diferentes ações preventivas. Entender o perfil do suicídio nas diversas localidades e realidades brasileiras contribuirá para o reconhecimento e no resgate a pessoas que estejam em situações de vulnerabilidade, passando por sofrimento mental. Para isso, há necessidade de detectar possíveis casos e agir com eficácia e antecedência (Secretaria de Vigilância em Saúde, 2022).

⁴ Entre 1980 e 2006, foi registrado um total de 158.952 casos de suicídio, excluindo-se os casos nos quais os indivíduos tinham menos de 10 anos de idade (n = 68). No período estudado, o índice total de suicídio cresceu de 4,4 para 5,7 mortes por 100.000 habitantes (29,5%) (Lovisiet *et al.*, 2009).

É possível pensar sobre as evidências que foram apresentadas e fazer alguns questionamentos. Ao relacionar o número de casos de suicídio e depressão⁵ entre os jovens antes dos anos 2000 e após, pode-se refletir sobre duas questões. Primeira: o número de problemas relacionados à saúde mental entre os jovens era menor pelo fato de não estarem sob constante uso e influências das tecnologias? Segunda, antes da popularização das TDICs problemas relacionados à saúde mental nos jovens sempre existiram em mesma magnitude dos dias atuais, porém não havia registro de tais casos de maneira adequada e/ou os casos não eram divulgados?

Atribuiu-se como marco temporal os anos 2000, para fazer essa comparação, devido à criação do primeiro navegador profissional de internet lançado pela *Microsoft* no ano de 1996 e no ano de 2000 o Ministério de Ciências e Tecnologias e o Ministério da Educação investiram em elevar a rede acadêmica a um novo patamar tecnológico, criando a primeira infraestrutura de rede avançada capaz de atender às novas necessidades de capacidade de conexão de internet para serviços, ensino e pesquisa, sendo inaugurado oficialmente em maio do ano 2000 (Rede Nacional de Ensino e Pesquisa, 2023).

Em meio a todas essas questões encontra-se o jovem, ao contrário das pessoas que nasceram nas décadas de 70, 80 e 90, que respectivamente foram adultos jovens, adolescentes e crianças, adentrando em meio ao desenvolvimento tecnológico, ao contrário dos nascidos na década de 90 e anos 2000 que nasceram na vigência do mundo tecnológico. Os jovens que nasceram no final da década de 90, começo do século XXI, já nasceram dentro de um mundo tecnológico. Enquanto as gerações anteriores despendiam seu tempo em conversas “frente a frente”, brincadeiras que envolviam o convívio e primavam por relações sociais de maneira presencial. Os jovens nascidos em meio à era digital já se habituaram desde muito cedo a depender dos recursos tecnológicos e de suas facilidades, seja para estudos e/ou entretenimento por terem nascido dentro desse sistema (Paiva, Costa, 2015).

Ao comparar as gerações (nascidos antes da era digital e nascidos durante a era digital) é possível evidenciar que os recursos tecnológicos facilitaram a vida das pessoas no tocante ao acesso, velocidade e quantidade de informações disponíveis (Lévy, 1993). De certo modo, isso acelerou os processos de aprendizado, se contrapondo às metodologias pragmáticas tradicionais de ensino. Com a rapidez do acesso e a gama de conteúdos disponíveis na internet, junto à flexibilização dos processos educacionais, onde o discente não

⁵ Nas duas últimas décadas houve um aumento dos casos de depressão com início na infância e adolescência. A compreensão que as crianças e os adolescentes poderiam desenvolver depressão é um campo recente de investigação, visto que até algumas décadas atrás, esse quadro clínico, em crianças e adolescente, era pouco estudado (Melo, 2017; Ballone, 2008).

é mais apenas um receptor e sim um construtor de seu próprio aprendizado, onde os processos educacionais se tornaram cada vez mais dinâmicos (Silveira, Robazzi, 2011; Pilão, 1998).

Na busca da participação do seu próprio aprendizado, o jovem procura manifestar seu desejo de ser notado, de sentir-se incluído. Desse modo, segundo Gontijo (2004) o indivíduo estará a exercitar constantemente suas relações sociais por meio da comunicação. Ela explica que os meios de comunicação são a extensão do nosso próprio corpo. Sendo assim, as relações sociais se mostram um fenômeno importante para o ser humano, no qual à medida que o indivíduo vai se desenvolvendo e aprendendo, ocorre o mesmo com o processo de se comunicar.

Se a comunicação é algo inerente ao desenvolvimento nas relações sociais, nos dias atuais, pode-se observar que um *smartphone* conectado à internet atua como um dos principais instrumentos de comunicação, sendo um instrumento acessível ao jovem que o utiliza, habitualmente, no exercício de suas relações interpessoais. Também é possível observar que as preferências dos jovens, quanto aos assuntos pesquisados na internet, são conteúdos com número elevado de visualizações (conteúdo viral).

Esses temas pesquisados na maioria dos casos são pré-selecionados, calculados pelos provedores de internet, baseados em reconhecimento de *cookies*⁶. Ou seja, quanto mais consumirem determinado assunto, mais aparecerá sobre tal assunto como sugestão de exibição. De certa forma, isso induz os jovens a escolherem assuntos pré-selecionados nas redes sociais e/ou temas que tenham similaridade com aquilo que já é de seu repertório. (Jungeret *al.*, 2018).

Caso os jovens procurem consumir outro tipo de conteúdo, não sendo aquele do seu repertório ou do habitual do grupo, esse jovem pode sentir-se deslocado, por não estar entrosado com os acontecimentos que estão “viralizando” no ambiente onde está inserido (escola, comunidade). A falta de adesão e conexão com os assuntos do grupo destoará esse indivíduo dos demais e, gradativamente, ele poderá ser isolado pelo grupo, podendo ser “excluído” de maneira consciente ou inconsciente pelo próprio grupo do qual faz parte. Tal situação nos remete, novamente, ao conceito de FoMO o sentimento de estar perdendo as experiências em termos de diversão, de ficar de fora daquilo que todos estão a par (Przybylski *et al.* 2013).

⁶ São arquivos de texto com pequenos fragmentos de dados, como nome de usuário e senha, que são utilizados para identificar seu computador enquanto você usa uma rede de internet. *Cookies* específicos são usados para identificar usuários específicos e melhorar sua experiência de navegação na Web. Os dados armazenados em um *cookie* são criados pelo servidor após sua navegação. Esses dados são rotulados com um ID exclusivo para você e seu computador.

A situação descrita, conforme sintomas apresentados pela Síndrome de FoMo, gera gatilhos⁷ emocionais nos jovens, o que os deixa mais suscetíveis a quadros ansiosos, depressivos, de mal-estar emocional, baixa qualidade do sono e uso de álcool (Sánchez, 2022). Torna-se difícil para o jovem diante da gama de conteúdos digitais disponíveis na internet, escolher temas que possam auxiliá-lo a refletir sobre possibilidades, projetos de vida, conteúdos trabalhados em aula, assuntos que poderão ajudá-lo a desenvolver capacidades cognitivas e emocionais na elaboração de estratégias para saber resolver seus problemas (Farias, 2016).

A dificuldade de escolha do caminho a ser percorrido e dos conteúdos a serem consumidos, parece colocar os jovens em imersão, presos em uma estrutura imposta a eles (*TicToc, Instagram, Twitter, Telegram, Facebook*, entre outras). Ficando à mercê, inconscientemente, das redes sociais, necessitando delas para sentir-se aceito pelos demais e bem consigo mesmo. Comportamentos recorrentes se tornam hábitos e, sem que os jovens percebam, acabam ficando tempo demasiado conectado ao mundo digital. E, caso fiquem impossibilitados de acessar as redes sociais, apresentam quadros de ansiedade e de depressão, conforme Masip (2021) menciona o episódio ocorrido em quatro de outubro de 2021, onde as pessoas ficaram frustradas pelo fato de terem de ficar sem acesso ao *Facebook, Instagram*, e *WhatsApp* por seis horas, devido a uma queda no sistema.

Esse modo instantâneo e acelerado que vivemos nos dias atuais, onde se deseja as coisas de maneira rápida, com a ideiação de que para isso, basta dar dois “*clics*” como fazemos ao apertar o botão do *mouse* ou deslizar o dedo para o lado no *smartphone* é uma tendência global. Porém, tal comportamento no jovem se manifesta mais latente, pois como dito anteriormente, o jovem nos dias atuais nasceu dentro desse mundo tecnológico sendo muito mais suscetível a aderir esse modo de vida acelerado (Silva, Silva 2017; Sant’ana, Texeira, 2018; Junger *et al.*, 2018).

Essa forma de viver leva a desejar as coisas de forma imediata, por meio de ações que não requeiram muito esforço. As pessoas se habituaram a conseguir facilmente informações sobre coisas que, antes do advento da internet, gastariam muito tempo e empenho para alcançar, realizando pesquisas em livros em bibliotecas para aprender. Também é possível dizer que para assistir filmes era preciso ir ao cinema ou locar fitas (VHS) e assistir

⁷ Lembranças estressantes de momentos ansiosos e depressivos podem ativar mecanismos de disfunção de regulação das emoções, consolidando um padrão de resposta a cada estímulo dado. Além de envolver a memória autobiográfica e o hipotálamo, esse mecanismo pode também envolver a atuação da amígdala, que regula essa função de gatilho emocional e padronização de respostas comportamentais (Lent, 2005, Startup *et al.*, 2001).

em videocassetes (equipamento que poucos tinham), ao contrário dos dias atuais em que se têm várias plataformas de *streaming* à disposição. A comunicação em tempo real era possível apenas por meio do telefonema, sendo o telefone, artefato acessível a poucas pessoas. Assim, esse novo modo de acessar as informações e de se comunicar, praticamente em tempo real, acelerou para muito além dos processos de informação e comunicação, mas também acelerou o modo de pensar e agir diante de outros aspectos da vida (Cury, 2003; Junger *et al.*, 2018).

Como apontado, o imediatismo de querer fazer ou se livrar de dadas tarefas rapidamente é característico do modo de vida líquido descrito por Bauman (2007), sendo esse comportamento é muito vívido na fase da adolescência, marcada por mudanças evolutivas rápidas e intensas nos sistemas biológicos, psicológicos e sociais. (Marturano, Elias, Campos, 2004).

Conforme Silva e Silva (2017), o uso inadequado das tecnologias pelos adolescentes, com muitas ofertas de informação e entretenimento disponíveis em tempo real, gera muitos estímulos, por exemplo, abas abertas no navegador do computador, alerta de e-mails, música tocando, celular vibrando constantemente, todas essas coisas acontecendo simultaneamente. Desse modo, se torna difícil a concentração em uma determinada atividade, ficando mais suscetível a distrações.

Para Mattoso (2010), mesmo com os avanços tecnológicos e suas contribuições para humanidade, cada vez mais as pessoas estão adoecendo, desenvolvendo problemas psicológicos frequentes. Os processos de automação ocasionados pelos avanços tecnológicos conduzem as pessoas a assumirem uma vida sedentária. A facilidade, rapidez e flexibilidade na obtenção de informações diminuem o esforço das pessoas em buscarem outras atividades de lazer, estudo e trabalho (Mattoso, 2010). O comodismo de sempre escolher o caminho mais fácil e o imediatismo de querer as coisas rápidas, assim como o uso indiscriminado de tecnologias pelos adolescentes provocam desequilíbrios cognitivos e afetivos. Isso potencializa transtornos de atenção, de ansiedade, de aprendizado, obsessivos compulsivos que desencadeiam outros problemas de relevância social como a obesidade infantil e juvenil (Paiva, Costa, 2015).

Outro comportamento que tem se tornado rotina entre os jovens é a idealização de corpos perfeitos e a não aceitação do seu próprio corpo. Isso faz os jovens procurarem recursos não saudáveis para satisfazer o desejo de terem corpos magros e/ou musculosos que atendam ao “idealizado”, apresentado como “padrão” pela mídia. Para atingir tais objetivos e terem resultados rápidos, o uso de esteroides anabolizantes é muito utilizado para essa finalidade. Percebe-se, mais uma vez, o imediatismo, ao invés de se dedicarem a exercitar seu

corpo, por um período que possa lhe dar um resultado satisfatório, acabam por recorrer ao uso de esteroides anabolizantes para acelerar o processo e atingir um resultado com menor esforço, mesmo que para isso, se recorra a drogas que coloquem em risco a saúde do usuário.

Segundo Sociedade Brasileira de Endocrinologia e Metabologia (2009), dados mostram o aumento do uso de anabolizante entre os jovens, desde 1996 a 2009, o uso juvenil aumentou 39% entre os estudantes do nível fundamental, 67% entre os estudantes do ensino médio e 84% entre os estudantes do último ano do ensino médio. Conforme Carregosa e Faro (2016), uma das justificativas apresentadas pelos jovens para o uso destas drogas é o sentimento de frustração e insatisfação em não conseguir moldar seu corpo ao padrão desejado, por isso, iniciam uma corrida em busca da aparência física idealizada. (Silva, Mattos, 2004).

Por fim, ao pontuar sobre as situações enfrentadas pelos jovens procurou-se discorrer sobre a imprescindibilidade do cuidado nos primeiros anos de vida, assim como a importância do ambiente social (comunidade e escola) onde o jovem está inserido. No tocante ao uso das tecnologias, bem como o mal que elas podem causar quando utilizadas inadequadamente, ou em excesso. Foi também elencado e relativizado alguns dos problemas pelos quais os jovens estão suscetíveis nessa fase da vida, como: problemas de saúde mental (ansiedade, depressão, suicídio), comportamento imediatista, relações intrapessoais e interpessoais, insegurança, maus hábitos alimentares, comportamento sedentário, uso de anabolizantes.

Ao analisar, de modo geral, o comportamento dos jovens nos dias atuais, se consegue enxergar o que Bauman já previa há 30 anos. Caracterizando a vida líquida, assim como a sociedade líquida moderna com uma vida precária, vivida em condições de incerteza constante, tendo uma sucessão de reinícios e de finais rápidos e indolores. Dentre a arte da vida líquida moderna estão as habilidades necessárias em que livrar-se das coisas é mais importante do que adquiri-las. Onde as condições para realização de algo perdem a sua validade rapidamente se tornando obsoletas antes das pessoas terem a oportunidade de aprendê-las com efetividade (Bauman, 2007).

Sobre a perspectiva de futuro, pela ótica do próprio jovem, foi relatado em pesquisa realizada por Oliveira, Pinto e Souza (2003), com estudantes do último ano do ensino médio, sentimentos de insegurança, medo, supervalorização de obstáculos, pessimismo, indecisão diante da escolha profissional, dificuldade de adaptação com as novas demandas surgidas e indiferença em relação ao futuro. Diante das relações interpessoais alguns aspectos negativos também foram levantados, entre eles a competição entre os colegas, carência de amigos para

conversarem sobre o futuro e pressão quanto às decisões a serem tomadas. Nota-se que há duas décadas, os jovens já apresentavam perspectivas de futuro pouco esperançosas.

Mostra-se importante dialogar sobre os problemas da juventude. É preciso dar atenção aos problemas e anseios trazidos pelos jovens, ofertar condições adequadas, com ações seguras e pensadas que respeitem a integralidade e singularidade do jovem, propondo condições satisfatórias para seu desenvolvimento pleno, pois nessa fase da vida, os jovens passam por momentos delicados, por estarem passando por inúmeras transformações físicas (de crescimento e hormonais) e sociais (transição da infância/adolescência/vida adulta).

2.3 Potencialidades e possibilidades: contingências da juventude

Na juventude os cuidados com o público jovem devem ser acentuados, por eles estarem em processo de formação física, cognitiva e psicológica, isso os torna um grupo mais suscetível a serem acometidos por doenças, exposições desnecessárias, transtornos e insegurança sobre o futuro. Na juventude são apresentados muitos ensinamentos, seja pela família, escola, comunidade que impactarão, diretamente, no seu comportamento, gostos, escolhas e decisões.

Se por um lado foram apresentadas as fragilidades do jovem, por outra ótica o jovem carrega consigo energia e potencialidades que podem transformar futuras realidades. O que se pretende agora é apresentar, o que segundo alguns enxadristas denominam: jogar xadrez sozinho com o mesmo empenho dos dois lados do tabuleiro, ou seja, procurar não ter apenas uma visão do objeto estudado, e sim ter um olhar multifacetado, tanto para os problemas, quanto para as possibilidades exitosas enfrentadas pelos jovens.

Assim, pode-se dizer que o estudo segue os pressupostos do “falseamento” proposto por Karl Popper, procurou se observar as variáveis positivas e as negativas do objeto estudado. Se por um lado foram apresentados os problemas e percalços do jovem. Por outro lado, no decorrer deste estudo, é apresentado que o jovem é um ser que carrega consigo inúmeras potencialidades inerentes à juventude, de modo a evidenciar todo o vigor, potencial e esperança que as crianças e os jovens carregam em si.

É comum ver não só a juventude, mas o mundo de maneira pouco otimista. Isso não quer dizer que se deva fantasiar a vida ou viver de utopia, muitas vezes é necessário observar, analisar os erros, as falhas encontradas para se traçar estratégias de resolução do problema, de vislumbre de oportunidades, condições de melhora de vida e não ficar inerte diante do erro, das dificuldades e dos problemas. Então, tanto a criança, quanto o jovem e os adultos

(familiares, professores) devem ter em mente que os problemas, os erros, as tristezas, as mágoas deles, em algum momento da vida, aparecerão. Cabe às pessoas tirarem algum aprendizado da situação, não deixar se abater e procurar a melhor solução para o problema encontrado.

Toda situação-problema gera consequências que levam a um resultado, muitas vezes o risco de se expor, assim como o desconforto ocasionado, geram bloqueios e/ou sentimentos negativos naqueles que sofrem tal ação ocasionada por um dado problema. Já as pessoas que têm a responsabilidade de cuidar/orientar/proteger as crianças e jovens (familiares e professores), em alguns casos, optam por privar a criança/jovem de tal desafio, com a intenção de protegê-los de algum mal-estar que possa ser gerado a partir de um problema encontrado (protecionismo). Porém, a exposição gera desafios, que são encarados como problemas e que podem ser contornados ou resolvidos, tudo dependerá da atitude a ser tomada.

Sob a ótica da pessoa que joga xadrez, por estar sob constante dinamismo em procurar a melhor jogada, melhor estratégia para resolução de um dado problema, de forma natural, esse indivíduo está exercitando sua mente para condicioná-la a sempre procurar resolver o problema, em vez de contorná-lo, seja dentro ou fora do tabuleiro. Em estudo de Groot (2016), psicólogo holandês, partindo de pesquisas anteriores de Binet (1894), ao comparar jogadores de diferentes níveis enxadrísticos, foi possível detectar que não era a velocidade do raciocínio, nem a capacidade de análise (fazer maior números de jogadas) que fazia com que os jogadores mais graduados pudessem ter melhores resultados. A resposta estava mais inclinada com a capacidade de desempenhar uma tarefa mental específica que depende tanto da capacidade psicológica quanto de habilidades cognitivas, tarefa conhecida como “falseamento”.

O falseamento ou teoria da refutação, desenvolvida por Popper (1982), significa que a única forma de comprovar uma teoria seria mostrar que ela está errada. Tal ideia conquistou a ciência cognitiva, constatando que a maioria das pessoas de fato é muito ruim no ato de “falsear”, não só na ciência, mas na vida cotidiana. O autor aponta que ao testar uma teoria, seja ela grande ou pequena, as pessoas não procuram elementos, indícios que contradigam sua teoria, na verdade buscam por apenas elementos capazes de comprovar a sua veracidade. Para Popper:

Essa é uma concepção de ciência que considera a abordagem crítica sua característica mais importante. Para avaliar uma teoria, o cientista deve indagar se pode ser criticada, se expõe a críticas de todos os tipos e, em caso afirmativo, se resiste a essas críticas (Popper, 1982, p. 284).

Groot (2016) percebeu que os jogadores de xadrez novatos, antes de exaurir todas as possibilidades de jogadas, efetuam seu lance (jogada) no xadrez, acreditando que tal lance seja o melhor possível. De algum modo, os jogadores mais experientes analisam as posições do jogo com maior precisão que os novatos. Seja por uma capacidade psicológica/ cognitiva, jogadores de xadrez mais experientes não procuram diretamente a melhor jogada e sim as piores jogadas, se mostrando mais “pessimistas”, logo esses jogadores colocam sob julgo suas hipóteses as “falseando”, espreitando e eliminando cada jogada que possa colocá-los em risco no jogo.

Skovsmose (2008) pontua que o professor não deve ficar em uma zona de conforto, segura, menciona que a exposição a riscos permite o acesso a novas possibilidades. Desse modo, a ideia do autor pode ser estendida além do modo de agir dos professores, mas também aos jovens e aos familiares que os cuidam. Contudo, sempre se deve analisar a viabilidade e a segurança antes de se expor a situações de risco. Por outro lado, há jovens que não se intimidam, não esmorecem diante de situações problemáticas ou perigosas, ora analisando os riscos, custos e benefícios de suas ações, ora, simplesmente, agem sem análise prévia dos riscos. Comportamento similar ao do enxadrista experiente e do enxadrista novato.

Entretanto, a intempestividade presente na juventude às vezes faz com que os riscos não sejam avaliados e o jovem acabe se colocando em uma situação perigosa. Cabe aos responsáveis, familiares, professores e aos próprios jovens encontrar o meio termo em se exporem a novas descobertas, encarar os problemas, com avaliação prévia dos riscos e danos.

Para Spiegel (2007), quando as crianças chegam aos primeiros anos da adolescência o que mais as motiva não são os cuidados afetuosos, mas um tipo muito diferente de atenção, a experiência inusitada de ser levado a sério por alguém que acredita em suas capacidades e os desafia a crescer (estímulo a desafios).

Ainda segundo Spiegel (2007), para que seja possível desempenhar um bom papel na formação dos jovens, em especial, alunos oriundos de lugares/escolas carentes, o afeto, reciprocidade, respeito e o bom convívio são fundamentais. Conforme Tough (2012), o respeito, assim como palavras de afirmação, incentivo diante das dificuldades encontradas pelas crianças e jovens fará com que elas se tornem adolescentes e adultos mais confiantes. O incentivo, assim como *feedbacks* positivos criam condições necessárias para que *foregrounds* positivos sejam criados.

Com base no exposto desse estudo, o foi possível analisar a percepção dos jovens estudantes acerca de como a prática do xadrez mobiliza novas perspectivas sobre seu futuro, a partir das experiências desenvolvidas na escola. Pode-se compreender como os ensinamentos

do jogo de xadrez podem contribuir de maneira significativa para que os jovens vislumbrem novas perspectivas sobre o seu futuro, potencializem e estruturem o seu *foreground*.

3 O JOGO DE XADREZ E A EDUCAÇÃO

Este capítulo⁸ apresenta um retrospecto histórico do jogo de xadrez, que evidencia sua posição de jogo segregador das minorias, beneficiando apenas a elite da sociedade. Contudo, defende a escola como um importante espaço de democratização do jogo de xadrez, considerando-o uma atividade dinâmica nos processos de ensino e de aprendizagem e de integração entre as classes sociais.

Discorre sobre a origem do xadrez, sua evolução, trajeto e transformações ocorridas na Europa até a chegada do jogo ao Brasil, relacionando o jogo a setores privilegiados da época do (século XIX e começo do Século XX). Apresenta renomados jogadores (as) campeões (ãs) e de destaque enxadrístico e a utilização do jogo de xadrez como ferramenta nos processos de ensino e aprendizagem nas escolas.

3.1 Origem do jogo de xadrez: do exército indiano à realeza europeia

Há muitas versões sobre a origem do jogo de xadrez, para alguns historiadores teve início antes da era cristã (Castro, 1994). Porém, existem diferentes versões contadas a respeito da origem do jogo. Uma das versões atribui a origem do jogo à Grécia antiga. Segundo a lenda mitológica, Palamedes, príncipe da ilha de Eubéia, muito inteligente e ardiloso, pretendia ganhar a simpatia dos soldados dando-lhes passatempos para se distraírem durante a pausa das guerras. Conta-se que teria sido ele o inventor do jogo de xadrez durante a guerra entre gregos e troianos, para conter os impacientes e ociosos guerreiros (Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, 2020).

Outra história destaca que a invenção do jogo de xadrez tenha ocorrido na Índia. De acordo com Costa e Moreira (2008) e Lasker (2010), para agradar o Rei Shirhem, que perdeu seu filho em batalha, e na tentativa de tirá-lo daquele momento de tristeza, foi realizado um concurso para criação de um jogo, que não deveria depender da sorte para que houvesse um ganhador, mas sim da capacidade de pensar e decidir. Após experimentar muitos jogos e não se agradar de nenhum, foi então, que um sábio chamado Sissa Bem Dahir apresentou ao rei um jogo denominado *Chaturanga*, jogo que, futuramente, derivaria o jogo de xadrez.

⁸ Este texto foi organizado na forma de artigo intitulado “A Escola como espaço de democratização do jogo de xadrez”, foi aprovado pela Revista Literatura em Debate para publicação em dez/2024.

Para recompensá-lo pelo presente que o deixara muito feliz, o rei ofereceu ao sábio Sissa o que ele quisesse. Sissa, humildemente, pediu como pagamento apenas um grão de trigo na primeira casa do tabuleiro, dois grãos de trigo na segunda casa do tabuleiro, quatro grãos de trigo na terceira casa do tabuleiro e, assim sucessivamente, até chegar à sexagésima quarta casa do tabuleiro. Tal pedido despertou sentimentos distintos nas pessoas que estavam presentes, enquanto alguns riram, outros ficaram incrédulos pelo pedido simplório de Sissa, tendo em vista que poderia pedir o que quisesse. Inclusive o soberano considerou seu pedido muito aquém do que poderia lhe oferecer. Foi ordenado ao vizir para que providenciasse os grãos de trigo solicitado por Sissa. Porém, assim que calculado, verificaram que a quantia final era muito superior à quantidade de todo trigo do reino e de toda a Ásia. Após receber a informação, o soberano reconheceu não poder pagar o preço solicitado, elogiou Sissa pela engenhosidade do pedido, assim como a invenção do jogo (Só Xadrez, 2024).

Inspirado nas pesquisas e no livro escrito em 1987 por Barão de Von der Lasa, diplomata alemão, historiador e pesquisador de xadrez, Harold Murray, no mesmo ano, começou a estudar e aprofundar suas análises com o intuito de descobrir a origem do xadrez. Para isso, Murray teve acesso a uma das maiores bibliotecas de xadrez do mundo na época, a Biblioteca John G. White, de Cleveland, no estado de Ohio/Estados Unidos da América. Teve à sua disposição a coleção do inglês James Wilson Rimington, um dos maiores colecionadores de livros de xadrez, no começo do século XX (Lasker, 2010; Edmond Hoyle, 2012; Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, 2020; Só Xadrez, 2024).

Para entender alguns dos manuscritos da coleção de Rimington, Murray teve de aprender árabe e alemão. Sua pesquisa durou treze anos e, em 1913, foi publicado o livro *History of Chess*, evidenciando a origem do xadrez na Índia (Lasker, 2010; Edmond Hoyle, 2012; Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, 2020; Só Xadrez, 2024). Após anos de estudos, a versão amplamente aceita e mais divulgada é a de Murray, professor inglês, que em sua obra a História do Xadrez afirma que o jogo deriva do *Chaturanga*, jogo indiano que representava as quatro divisões do exército da época (Murray, 2015).

Entretanto, estudos de Fleischer e Khan (2002), trazem à dúvida a origem do jogo de xadrez. Conforme os autores há controvérsia em atribuir que o *Xiangqi* (Xadrez Chinês) seja uma variação do xadrez de matriz indiana (*Chaturanga*) do século VI. O *Xiangqi*, assim como o gamão, derivou de um jogo chamado *Liubo* que foi inventado há mais de 3500 anos. Tal informação pode colocar em “xeque” a versão amplamente difundida que o atual jogo de xadrez tenha sido originado na Índia no século VI. Contudo, não há evidências precisas que apresentem, categoricamente, que o xadrez que conhecemos atualmente seja de origem

chinesa. Mesmo que *Xiangqi* (xadrez chinês) tenha sido derivado de um jogo inventado há mais de três milênios, essa informação não afirma que o xadrez chinês tenha sido originado naquela mesma época. Há possibilidade de ter sido inspirado no *Liubo*, mas sido criado posterior à versão indiana *Chaturanga* (Fleischer, Khan, 2002).

A versão mais difundida pelos pesquisadores é que o jogo de xadrez tenha surgido na Índia, no século VI derivado de um jogo mais antigo chamado de *Chaturanga*, que representava as quatro divisões do exército indiano da época.

Assim, o xadrez se estendeu para o oeste, até a Pérsia e Arábia, e para toda região asiática até o leste da Índia. No Oriente o jogo sofreu tantas modificações, que não se pode facilmente ser reconhecido como resultante do jogo original indiano (Lasker, 2010). Em consequência da invasão dos Mouros⁹ à península Ibérica, o jogo de xadrez adentrou a Europa, levado pelos conquistadores mulçumanos no século VIII. Os persas tiveram conhecimento do jogo por intermédio dos indianos e acabaram influenciando os árabes. Após a conquista do litoral africano chegaram à Europa, os mouros na Espanha e os sarracenos¹⁰ na Itália (Lasker, 2010).

O jogo de xadrez, jogado nos dias de hoje, após as mudanças significativas ocorridas na Europa nos séculos XII e XIII, praticamente, nada se alterou até os dias atuais. Entretanto, do surgimento do *chaturanga*, até o xadrez chegar à Europa o jogo de matriz indiana passou por alterações com o passar dos anos. Na sua origem o jogo era jogado por quatro pessoas, num tabuleiro de sessenta e quatro casas, com oito peças para cada exército, sendo posicionado cada exército em um canto do tabuleiro. As peças eram denominadas de *Rajá* (Rei), *Gaja* (elefante), *Ashva* (cavalo), *Ratha* (barco) e os *Bhata* (infantaria/peões). A partida era jogada com dados e as peças valiam pontos quando capturadas: 5, 4, 3, 2, 1, na ordem acima citada. Com o passar do tempo, os dados foram retirados do jogo, diminuiu-se a quantidade de jogadores para dois e foi acrescentada a figura do *Mantri* (conselheiro) (Instituto Federal Sul-riograndense, 2011).

A versão conhecida hoje do jogo de xadrez, com rainha no lugar do conselheiro, foi gradativamente substituída durante a idade média na Europa, sendo consolidada por todo o continente no século XIII e teve seus movimentos ampliados no século (XV), já os elefantes

⁹ Na antiguidade, os romanos chamavam de Mouros as populações que habitavam na Mauritânia no noroeste da África. Essas populações pertenciam ao grupo étnico dos Berberes, que no período da expansão islâmica no século VIII, adotaram a religião mulçumana. Esses povos se juntaram aos árabes na invasão da Península Ibérica no século VIII, denominada a invasão dos mouros (Macedo, 2004).

¹⁰ Sarracenos, maneira como os cristãos europeus genericamente denominavam os mulçumanos árabes durante a invasão da Península Ibérica (Macedo, 2004).

foram substituídos pelos bispos a partir do século XII por forte influência da Igreja Católica. Após as mudanças significativas no jogo de xadrez, ocorridas na Europa, nos séculos XII e XIII, não houve quase nenhuma alteração para a maneira como ele é jogado nos dias de hoje (Castro, 1994; Instituto Federal Sul-riograndense, 2011).

Pode-se observar que durante a idade média, após o xadrez chegar ao continente Europeu e passar por inúmeras transformações, o jogo foi caracterizado pela sociedade medieval da época, representado por um casal nobre (rei e rainha), cavaleiros (cavalaria), igreja (bispos), castelos/exércitos (torres), soldados (peões). A prática do jogo de xadrez só era permitida aos indivíduos que possuíam algum privilégio social, sendo proibida aos pobres. O xadrez ficou conhecido como jogo da realeza, considerado superior aos demais jogos. Segundo Lauand (1988), há registros em literaturas ocidentais que atribuem à superioridade enxadrística aos demais jogos, do mesmo modo, a maestria de jogar xadrez era símbolo de honra e distinção para os cavaleiros.

3.2 O jogo de xadrez no Brasil e o seu desenvolvimento permeado pela segregação

No Brasil o xadrez foi introduzido no período colonial, século XVI, com a chegada dos portugueses. Porém, somente em 1808, após a vinda da família real para Brasil, o jogo ganhou notoriedade. Desde os seus primórdios até a chegada ao Brasil, o jogo foi praticado, majoritariamente, por segmentos específicos da sociedade, por elites de cada época. No período colonial e imperial, o xadrez não obteve maior amplitude, pela forte discriminação que mulheres e negros sofriam nessa época (Pimenta, 2009).

Mesmo com a segregação à prática enxadrística de determinados segmentos da sociedade, o jogo de xadrez continuou a ser jogado no Brasil. Em meados do século XIX surge o primeiro livro de xadrez “O perfeito jogador de xadrez”, publicado no Brasil em 1850 e organizado por Henrique Velloso D’Oliveira. O primeiro clube brasileiro surgiu em 1877, tendo o escritor Machado de Assis como secretário e criador do primeiro diagrama de xadrez, publicado na Revista Ilustração Brasileira¹¹ (Rosa, 2021). Machado de Assis e João Caldas Viana Filho se tornaram alguns dos jogadores de maior expressão da época (Lopes, 2012).

Apesar da criação do primeiro clube de xadrez em 1877, somente cinquenta anos mais tarde, em 1927, por iniciativa do Clube de Regatas Vasco da Gama, foi realizado o primeiro Campeonato Brasileiro de Xadrez. João de Souza Mendes consagrou-se campeão, repetindo o feito por seis vezes e exercendo domínio enxadrístico pelas próximas décadas. O

¹¹ILUSTRAÇÃO BRASILEIRA. Rio de Janeiro, v. 1, n. 24, jun. 1877. Disponível em: <http://memoria.bn.br/DocReader/758370/375>. Acesso em: 14 jan. 2024.

campeão dividiu o destaque nos tabuleiros, na mesma época, com Walter Oswaldo Cruz, seis vezes campeão brasileiro.

Observa-se que nesse período a prática de xadrez era representada por jogadores pertencentes à elite. João de Souza Mendes e Walter Oswaldo Cruz eram médicos, sendo o segundo, filho do renomado médico Oswaldo Gonçalves Cruz, o que confirma que o xadrez, desde sua chegada ao Brasil até o final da década de 1940 era exercido por segmentos da alta sociedade.

Entre as mulheres, a primeira campeã foi Dora Rubino em 1957, atingindo esse feito por três vezes. Outras grandes mulheres enxadristas que também gravaram seu nome na história, consagrando-se campeãs brasileiras de xadrez foram: Ruth Vokl Cardoso, sete vezes campeã, Tatiana Ratscucinco vezes, Regina Ribeiro sete vezes e Juliana Terao sete vezes campeã (Campeões do Esporte, 2024).

Entre os homens, os recordistas de títulos foram: Giovanni Vescovi, Rafael Leitão, João de Souza Mendes, Jaime Sunyé Neto, com sete títulos, Gilberto Milos Jr. seis vezes campeão. Atualmente, representam o xadrez brasileiro: Alexandr Fier, Luis Paulo Supi, Krikor Mekhitarian, Roberto Molina, Juliana Terao, Ellen Larissa Bail (Silva, 2021; Campeões do Esporte, 2024).

Entre os nomes dos maiores campeões brasileiros citados, pouco se fala do enxadrista Henrique Costa Mecking, mais conhecido como “Mequinho”. Campeão brasileiro nos anos 1965 e 1967. Apesar de ter vencido o campeonato brasileiro apenas duas vezes, comparado aos demais, Mequinho é reconhecido como o jogador brasileiro de xadrez de maior expoente da história do xadrez no Brasil.

Mequinho nasceu em 23 de janeiro de 1952, em Santa Cruz do Sul/RS, aprendeu a jogar com quatro anos e aos sete já jogava entre adultos. Na década de 60, surgiu como prodígio do xadrez, aos doze anos foi campeão gaúcho e com apenas treze anos de idade venceu o campeonato brasileiro de 1965. Aos vinte anos, em 1972 atingiu a mais alta graduação do jogo, tornando-se o primeiro Grande Mestre de Xadrez brasileiro. No ano de 1977 ocupou o terceiro lugar no ranking mundial de xadrez apenas atrás do campeão mundial Anatoly Karpov e Viktor Korchnoi (Santos e Peres, 2016; Tribuna do Planalto, 2023).

3.3 A herança elitista do xadrez

Ao abordar o surgimento do jogo de xadrez, sua expansão e transformações ao longo da história e, especialmente, desde a chegada do jogo ao Brasil, decorrendo pelos maiores

campeões brasileiros, nomes de grande vulto do jogo e jogadores em exercício na atualidade, pode-se observar que a herança elitista do xadrez, vivenciada no passado, continua presente em determinados espaços, pois há quem ainda acredite que o jogo de xadrez seja algo praticado apenas por determinados segmentos da sociedade.

Como entusiasta de xadrez e professor de educação física, durante a juventude passei por situações em que pessoas ficavam surpresas em saber que eu jogava xadrez, pois, segundo elas, “como um jovem negro e pobre poderia ter aprendido a jogar xadrez?” Evidencio essa situação, pois já me fizeram essa pergunta repetidas vezes (Albuquerque, 2024)¹².

Alguns entenderiam esse questionamento como algo preconceituoso, outras pessoas concluiriam que havia falta de representatividade de pessoas negras no jogo de xadrez, já que não era uma atividade cultural entre elas, quando comparado ao número de jogadores brancos. A falta de representação de enxadristas negros possibilita a naturalização desse fato, desconsiderando o processo histórico.

Essa ideia fortalece o pensamento de pessoas negras não considerarem o jogo de xadrez como uma atividade potencial, já que sempre foi um jogo complexo e historicamente os negros e pobres eram impedidos de jogá-lo.

Pensamentos como esse transcorreram séculos e são um reflexo visto, não somente no jogo de xadrez, como também na política e educação.

O preconceito arraigado permeia alguns espaços educacionais formais e não formais e pôde ser evidenciado no caso do Deputado Estadual do Paraná Renato Freitas. Em entrevista ao Instituto Conhecimento Liberta (ICL), apresentado em canal do *Youtube*, em 18 de fevereiro 2024, Renato destacou que, de todas as injustiças que sofrera, de todos os ambientes hostis e situações de violência que vivenciou, nenhuma se comparou ao racismo, constrangimento e violência psicológica que sofreu enquanto jovem ao frequentar um projeto de xadrez em Curitiba/PR. Renato relatou que era insultado pelo seu técnico, a todo o momento, insinuando incapacidade intelectual pelo fato de ser negro, o chamando de “negro burro”, mesmo sendo um dos melhores, se não o melhor jogador do clube na época.

Observa-se que nos últimos duzentos anos de história do xadrez no Brasil o acesso ao jogo e seus ensinamentos se deu pela privação de muitos e privilégio de poucos. Fato que explica um número baixo de enxadristas mulheres, negros e pobres no passado.

¹² Experiências do autor Eduardo Ribeiro Albuquerque.

Atualmente, essa situação está sendo mudada, gradativamente, principalmente pela inclusão de pessoas de camadas populares, através de projetos e programas sociais de xadrez vinculados às escolas, que possibilitam a prática para todos.

3.4 A escola como espaço de democratizar o jogo de xadrez

A partir do século XX surgiram pesquisas sobre possíveis potencialidades do jogo de xadrez. Em seu livro “A importância do xadrez” Rubens Filguth (2007), Mestre Internacional de Xadrez e Árbitro Internacional de Xadrez, apresenta resultados de pesquisas realizadas no final do século XIX, início do século XX, sendo um período marcado por pesquisas sobre as valências e curiosidades sobre o xadrez. O psicólogo francês Albert Binet (1894) foi o primeiro a conduzir estudos sobre o xadrez, por meio da psicométrica, investigando as facilidades apresentadas pelos mestres de xadrez que disputavam partidas simultâneas às cegas.

Na segunda metade do século XX, pesquisas que versam sobre o jogo de xadrez se tornaram mais frequentes. Segundo Artise (1972), jogar xadrez possibilita fortalecer a memória das crianças. Estudos realizados no Zaire, por Albert Frank, entre os anos 1973-1974, com jovens de 16 a 18 anos, apresentaram a influência do xadrez em habilidades espaciais, numéricas e administrativas (Frank, 2011).

Estudos realizados no Canadá, em 1992, apresentaram a eficácia do xadrez no desenvolvimento de habilidades para solução de problemas entre crianças (Gaudreau, 1992). Conforme o pesquisador e professor Ferguson (1995) considerado o maior especialista das Américas em pesquisas que abordam a temática do xadrez, jogar xadrez possibilita o desenvolvimento de um conjunto de habilidades interligadas nas pessoas que praticam o jogo.

Vygotsky (1989) aponta que, embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele estabelece um tipo de situação imaginária, ou seja, por meio do aprendizado do xadrez é possível que o jovem crie habilidades e aprimore conhecimentos, através de situações disponíveis em seu meio social, passando a internalizá-las, propiciando um comportamento habitual além de sua idade. Para Puchkin (1969), a construção de novos esquemas mentais com oportunidades de heurísticas se faz necessário à introdução do objeto concreto de conhecimento do jogo aos conhecimentos do jogador por caminhos diferentes.

Apesar de existirem pesquisas relacionadas ao xadrez e sobre seus benefícios, até metade século XX, pouco se falava da aplicação do jogo de xadrez nos processos de ensino e

aprendizagem em âmbitos escolares. Muitas pesquisas mencionam os jovens em seus estudos, no entanto não há dados precisos que digam que são alunos de alguma escola.

Enquanto jovem, participava de torneios de xadrez representando a escola, participava de pesquisas, porém nunca joguei uma partida de xadrez na escola, nem com colegas, nem com professores. Por mais que eu fosse o representante enxadrístico da escola, isso mostra que a escola não possuía nenhum projeto de xadrez, nem discussões sobre a potencialidade do xadrez nos processos formativos (Albuquerque, 2024)¹³.

É necessário analisar de que forma a escola acolhe o jogo de xadrez como prática educativa e suas possibilidades.

3.5 A valoração do jogo no contexto educativo

Encontrar uma definição para a palavra jogo não é algo simples. Apesar de ser um tema de interesse de muitos pesquisadores, há distintas abordagens sobre o “jogo” de acordo com a área do conhecimento.

Para Lopes (2012), o jogo é um elemento muito utilizado como ferramenta pedagógica nos processos educacionais de ensino, contudo, não há definição única, mas sim um diversificado olhar para o que vem a ser o jogo.

Do mesmo modo, saber ao certo a origem do jogo ou o ato de jogar é muito abrangente, pois conforme Souza (2005), desde a antiguidade já existiam jogos realizados por gregos e romanos e, também relatos de civilizações mais antigas, como os Incas no Peru, em IX a.C. que já se apropriavam do jogo em seu meio.

No contexto escolar, de acordo com Kishimoto (2017), o jogo por muito tempo foi visto apenas como recreação, sendo uma atividade para distração, sem relevância para o desenvolvimento cognitivo, comportamental e afetivo de crianças e jovens. É importante destacar que ele vai ser caracterizado dependendo do período histórico, contexto sociocultural em que está inserido e do objetivo dado ao ato de jogar. É comum professores se apropriarem do jogo como um meio, como um instrumento para atingir uma finalidade, mas também, ele pode ser utilizado como atividade recreativa de diversão e de entretenimento, podendo ter fim nele próprio (jogar pelo brincar) (Winnicott, 2019).

Independentemente de haver uma finalidade maior a ser alcançada pelo jogo, ou não, o simples fato de jogar estará de maneira inconsciente a desenvolver habilidades e a aprimorar capacidades, mesmo não tendo a intenção de desenvolvê-las. Por exemplo: ao jogar futebol, o

¹³Experiências do autor: Eduardo Ribeiro Albuquerque.

ato de correr desenvolverá capacidades físicas, jogar cartas trabalhará a relação matemática com números, jogar xadrez aprimorará o raciocínio lógico. Contudo, mesmo não havendo uma finalidade iminente a ser atingida pelo jogo, não se deve esquecer que, apenas jogar por diversão, prazer, entretenimento já é atingir um objetivo, porém, muitas vezes esse objetivo não é levado em consideração, conforme menciona Kishimoto (2016).

Os jogos no contexto escolar agregam valores não só para os agentes, mas também para todos os atores que tiveram envolvimento para que tal atividade possa ter sido desempenhada.

Os jogos podem integrar um conjunto de ações que constituem um projeto intervencionista, com novas possibilidades pedagógicas para educação escolar. Tal perspectiva visa construir elementos formadores de uma pedagogia lúdica que, ensine nas escolas, especificamente, a cultura do jogo e, além dele, conhecimentos que transcendam e repercutam nas demais disciplinas escolares e em outras situações da vida (Silva, 2009, p. 53).

No transcorrer da história, pensadores caracterizam o jogo de diferentes formas.

Segundo Piaget (1985), o jogo leva ao extremo da assimilação da realidade no ego, tem papel fundamental na infância para a formação do adulto, fonte de todo pensamento e raciocínio posterior.

Para Chateau (1987), o jogo é sério, um mundo à parte, é evasão e compreensão, antes de tudo uma prova, tendo um fim em si mesmo.

Rousseau (1996) descreve o jogo como função educativa, associa o jogo à formação do ser humano em sua plenitude.

Lopes (2012) salienta que, independentemente do tipo e dos objetivos, o jogo vem sendo utilizado como um instrumento pedagógico por diferentes segmentos da sociedade, com finalidades diversificadas. Com o passar dos anos, houve interesse pela temática do jogo relacionada ao comportamento infantil e do jovem, no tocante as áreas da psicologia, filosofia, ludicidade, biologia e sociologia. O olhar sobre essas questões foi ampliado, sendo levado para dentro dos espaços da escola para serem discutidas.

O jogo pela sua capacidade de fascínio e diversão desperta o interesse dos jovens, sendo na infância e juventude o período em que o jogo se faz mais presente (Kishimoto, 2016).

De acordo com Huizinga (2019), ele é organizado a partir de regras, acontece em um campo delimitado, absorve inteiramente o jogador, cria ordem, ritmo e harmonia, extremamente cativante, prende-se no fenômeno cultural, sendo limitado no espaço e no tempo.

Segundo Moraes (2021), o jogo é fator importante para o desenvolvimento humano.

Após apresentar algumas definições de jogo, em diferentes épocas e na visão de autores distintos, pode-se dizer que em cada período histórico existiu alguém para observar, pontuar e fazer análises sobre o jogo e suas relações. Mesmo com o acúmulo de estudos sobre o tema, ao longo dos anos, e com a ampla divulgação dos bons resultados na educação, o jogo e o ato de jogar a poucas décadas, não era recurso utilizado por educadores, não tinha a devida importância como elemento no desenvolvimento infanto-juvenil e como material/método pedagógico (Lopes, 2012).

Ao discutir o argumento trazido por Lopes (2012), sobre a valoração do jogo em meio aos estudos pedagógicos, pode-se observar que, o jogo, assim como ato de jogar possui lugar de destaque e são mais presenciados nas aulas de Educação Física, constatação que não minimiza a utilização do jogo por outras disciplinas. Atualmente já é consenso entre a comunidade acadêmica que o jogo, assim como o ato de jogar, são importantes para o desenvolvimento humano, principalmente, das crianças e dos jovens. Porém, é preciso considerar ainda um movimento tímido e, em relação ao xadrez, bem pequeno, o que faz do tema uma interessante pauta de debate e coloca a escola como espaço de sua possível democratização.

3.6 O jogo de xadrez e a escola

No Brasil o jogo de xadrez passou a ser pensado como uma atividade a ser desenvolvida dentro da escola, para todos, a partir da segunda metade do século XX. Na educação o xadrez foi incorporado aos processos de ensino e aprendizagem, gradativamente, por iniciativas autônomas e de algumas pessoas que detinham o conhecimento enxadrístico.

No final da década de 60 começou um trabalho pioneiro em favor do ensino da prática do jogo de xadrez nas escolas. Essa ideia foi conduzida pela primeira mulher a obter o título de Mestre Nacional de Xadrez, Efremoff (ucraniana naturalizada brasileira). Suas ideias perpassavam pela difusão do xadrez para o desenvolvimento do intelecto das crianças, acreditando que para a obtenção de sucesso com o xadrez era preciso o envolvimento da família, dos alunos e professores. Essa campanha recebeu o incentivo da Delegacia de Ensino do município de Araraquara, da Comissão Central de Esportes e de diretores escolares da cidade (Efremoff, 1972).

Outro exemplo foi o do professor de educação física Sylvio Rezende (2002), ao final da década de 1960 e começo da década de 1970. A partir da experiência positiva que teve

com seus alunos, observou que o xadrez poderia ser utilizado no auxílio nos processos de ensino e aprendizagem de jovens. Rezende começou a desenvolver um processo pedagógico para o ensino do xadrez. Em seus estudos, foi possível constatar que a prática do xadrez trouxe ganhos significativos na melhora da aprendizagem, autodisciplina dos jovens, maior integração social, melhora da autoconfiança, redução considerável e até superação de problemas e/ou conflitos de ordem psicossocial (Rezende, 2002; Conselho Federal de Educação Física, 2009).

A experiência do professor e pesquisador Antônio Villar Marques de Sá sobre o jogo de xadrez brasileiro somou-se a esses esforços na difusão do xadrez nas décadas seguintes.

Sá em 1978 e 1979 exerceu a profissão de professor de xadrez no Instituto de Educação Infantil de Brasília (DF). Todos os alunos da 1ª à 8ª séries cursavam uma aula semanal obrigatória de xadrez com duração de 50 minutos. O mesmo ocorreu de 1980 a 1982, no Centro de Ensino de 1º grau Rodolpho de Moraes Rego. Além disso, em 1981, dois clubes escolares de xadrez foram fundados, propiciando uma aprendizagem opcional aos alunos do Colégio Marista (ensino fundamental e médio) e do Centro de Ensino Público do Lago Norte (ensino fundamental). Menciona-se, também, que, entre 1978 e 1981, o Ministério da Educação e Cultura, por intermédio da Fundação Universidade de Brasília, concedeu uma "bolsa de trabalho e de esporte" com a finalidade de desenvolver atividades enxadrísticas com os estudantes, professores, funcionários e comunidade em geral. Os bolsistas foram Antônio Villar Marques de Sá, Carlos Gomes, Mário Ribeiro Cantarino Neto e Ricardo Carvalho (Silva, 2012, p. 392).

Nesse período o xadrez começou a vigorar em escolas, porém sua prática, até então se dava em clubes, majoritariamente, para segmentos da sociedade específicos em caráter competitivo e não pedagógico educacional como visava o modo de Efremoff (1972), Sá (1978) e Rezende (2002). Nas duas décadas seguintes o jogo continua a ser praticado de maneira tímida, porém, ações internacionais, nacionais e estudos acadêmicos brasileiros começaram a surgir sobre a temática do jogo de xadrez (Sá, 1994a).

No Brasil, foi um período em que o xadrez estava em evidência pelos feitos realizados pelo enxadrista Henrique Costa Mecking "O Mequinho". Em (1986) a Federação Internacional do Xadrez (FIDE) em conjunto com a Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) criaram a *Commission for Chess in Schools* (Comissão de Xadrez nas Escolas) com a intenção de democratização do xadrez como instrumento pedagógico nas escolas dos países em desenvolvimento. Em 1993, o Ministério da Educação e do Desporto (MEC) teve a iniciativa pioneira de financiar a confecção de quinze mil cartilhas de xadrez para distribuição gratuita em escolas públicas do ensino fundamental (Sá, 1994b; Sá *et al.*, 2005;).

Nos anos 80 no Brasil, o xadrez começa a ser visto como um jogo capaz de contribuir nos processos educacionais de ensino. Segundo a FIDE:

O foco da Comissão de Xadrez na Educação é expandir o alcance global do xadrez na educação. Como as crianças gostam de aprender brincando, o xadrez é uma ferramenta educacional poderosa para o desenvolvimento de habilidades intelectuais e do século XXI. O xadrez pode ser implementado como uma disciplina independente ou integrado a outras disciplinas na forma de exercícios, investigações e atividades relacionadas ao xadrez. A educação baseada em jogos envolve os alunos e melhora a qualidade da experiência de aprendizagem. Alunos motivados adquirem assim habilidades para o sucesso dentro e fora da sala de aula (Federação Internacional de Xadrez, 2024, p. 1).

Segundo Sá *et al.* (2005) estudos mostraram que a prática regular do “esporte-ciência”, assim como definiu o xadrez nessa ocasião, favorece um salutar desabrochar de qualidades pessoais de criança e jovens, em níveis afetivo e cognitivo, tornando-o uma atividade importante para o desenvolvimento emocional e social. Ainda de acordo com Sá, é preciso fazer uma diferenciação da “Pedagogia do Xadrez” e da “Pedagogia pelo Xadrez”.

É preciso conhecer a relação do processo ensino e aprendizagem do xadrez, é necessário reconhecer algumas distinções básicas para facilitar a compreensão do tema. A primeira delas é considerar as delimitações entre a Pedagogia do Xadrez e a Pedagogia pelo Xadrez. A Pedagogia do Xadrez abrange os ensinamentos destinados à prática do jogo: regras básicas e éticas, notação, princípios de abertura, meio e final de partida, mates, combinações, análises, entre outros. Já a Pedagogia pelo Xadrez destina-se a aplicar as habilidades e competências desenvolvidas, mesmo que de modo circunscrito, pelo ensino do xadrez, em prol da aprendizagem de outros conteúdos (Portal do Professor, 2016, p.11).

Conclui-se, a partir da ideia de Sá, que ao ensinar o xadrez é preciso conhecimento enxadrístico para isso, porém, ao relacionar o xadrez com os processos educacionais de ensino, o professor deve ter perspicácia e conhecimento didático-pedagógico para poder transpor o conhecimento do jogo de xadrez para situações reais da vida dos alunos e/ou no auxílio do aprendizado. Para Silva (2012) deve haver um equilíbrio entre a formação pedagógica e o conhecimento enxadrístico do professor/profissional que ministra as aulas de xadrez.

Possuir apenas uma única formação seria aspecto limitador no exercício do ensino dos conhecimentos do jogo. De acordo com Bourscheid e Timm (2023), a identidade do professor é algo complexo e constituído por multifaces, que sofre influência direta de alguns fatores como: experiências pessoais, a formação acadêmica (inicial ou continuada), as interações sociais e o fazer pedagógico. Deste modo, profissionais, ex-atletas sem a devida formação pedagógica poderiam se deixar levar, majoritariamente, por suas experiências pessoais limitando os ensinamentos do xadrez a resultados de competições.

No entanto, é difícil encontrar essas duas qualificações (formação pedagógica e conhecimento enxadrístico) em uma única pessoa. Deste modo, o que deveria ser prioritário para o professor que atua com o xadrez na escola: ser enxadrista sem formação pedagógica? Ou ter formação pedagógica, mas com pouco conhecimento enxadrístico?

Segundo a vivência de Silva (2012) no estado do Paraná, geralmente, quando enxadristas sem formação pedagógica ensinam xadrez nas escolas, as aulas tornam-se elitizadas, pois, gradativamente, o trabalho é voltado apenas para alguns alunos que se destacam. Dessa maneira, os benefícios trazidos pelos ensinamentos do jogo de xadrez ficam restritos a um seleto grupo na escola.

Interessada na temática sobre a formação do professor que trabalha com o xadrez, a professora de educação física Fátima Bispo, idealizadora do Projeto Heróis do Tabuleiro, no estado do Rio de Janeiro, em entrevista à MultiRio em 2018, salienta sobre a importância da capacitação de professores da rede básica de ensino em relação ao aprendizado e aprimoramento no xadrez. Bispo (2018) evidencia que, apesar do reconhecimento dos professores em relação à importância do xadrez no desenvolvimento dos jovens e nos processos educacionais, a grande maioria dos professores da rede básica de ensino não se sente à vontade de ministrar aulas de xadrez (Bispo, 2018; Prefeitura do Rio de Janeiro, 2019).

Dentre os objetivos do projeto Heróis do Tabuleiro, destaca-se o trabalho com alunos que apresentam dificuldades de aprendizado e a formação de professores para trabalharem com o xadrez na escola. Desse modo, a ideia extraída do pensamento de Sá *et al.* (2005), Silva (2012) e Bispo (2018) como fragilidade, é presenciada nos professores/profissionais que atuam com o xadrez.

Com ações como a do projeto Heróis do Tabuleiro, em que um dos seus eixos de atuação é a formação/capacitação de professores, se apresenta uma alternativa de mitigar a falta de profissionais que atuam com xadrez na escola e que apresentem apenas uma dessas capacidades. Para que se tenha sucesso com a utilização do jogo de xadrez, como ferramenta pedagógica nos processos educacionais das crianças e jovens, é fundamental que o professor apresente tanto o conhecimento enxadrístico, quanto formação e trato pedagógico ao ensinar (Bispo, 2018; Prefeitura do Rio de Janeiro, 2019).

Por fim, pontuados os esforços internacionais e nacionais para divulgação e expansão do jogo de xadrez nas escolas, cabe destacar que tais experiências permitem inferir a importância do conhecimento enxadrístico aliado ao conhecimento pedagógico para obtenção de sucesso no desenvolvimento do jogo de xadrez nos processos de ensino e aprendizagem

nas escolas, tornando-o um processo dialógico, pois o jogo, nos dias atuais, ao contrário de outros tempos, está acessível a todos.

3.7 O exercício do xadrez e seus ensinamentos

O jogo de xadrez tem despertado cada vez mais o interesse como temas de pesquisa e vem sendo utilizado como ferramenta pedagógica nos processos educacionais de ensino. O jogo costuma ser trabalhado como um meio para atingir outras habilidades, como ensino da matemática e física, além de desenvolver o raciocínio lógico, trabalhar a ansiedade e impulsividade, tendo vários benefícios agregados às pessoas que praticam o jogo.

Como mencionado anteriormente sobre o jovem, nos dias atuais pode-se elencar, por parte de alguns jovens, comportamento peculiar, pouco ânimo, baixas perspectivas sobre o futuro e falta de propósito em frequentar a escola. Como alternativa, para trabalhar as perspectivas de futuro dos jovens apresenta-se o jogo de xadrez como uma atividade possível de ser desenvolvida nas escolas, repassando os ensinamentos do jogo e provocando reflexões sobre a importância de estar em uma escola e das oportunidades que o espaço oferta para os jovens.

Diante do exposto, o jogo de xadrez quando trabalhado além da mera obtenção de resultado, pode ser um elemento no auxílio no resgate da autoestima e no vislumbrar de oportunidades (*foregrounds*). O jogo de xadrez é e pode ser utilizado como um recurso nas aulas como elemento pedagógico no resgate de valências psicológicas, fundamentais para que os alunos possam se reencontrar, aumentar e/ou recuperar sua autoestima e encontrem propósito em estudar e aproveitar ao máximo as oportunidades que lhe são ofertadas dentro da atmosfera escola e fora dela (Mascarenhas, 2016).

O escritor e pesquisador espanhol Ferran Garcia Garrido (2001) afirma que, o exercício da prática do xadrez auxilia no desenvolvimento e/ou aprimoramento de capacidades psicológicas emocionais, sendo elas:

- a) o conhecimento das próprias emoções (autoconsciência) - ter clareza das emoções auxilia a dirigir melhor a vida;
 - **autonomia** - é necessário tomar decisões pessoais e ser consequente com elas. É também necessário, portanto, se conhecer e saber “o que faço bem e o que não faço”, “onde costumo cometer este erro” e “tentarei não errar mais desta forma”.
Educação da autocrítica;

- **autoestima** - o xadrez ajuda o praticante a valorizar-se em termos desportivos (a vitória), artísticos (uma combinação brilhante, estética ou elegante) e pessoais (estar no mesmo nível ou num nível melhor, comparando seu desempenho em dias diferentes ou comparando-se com outro jogador);
- b) a capacidade de controlar as emoções - de tranquilizar-se, de controlar a ansiedade, as tristezas, as preocupações, etc.
 - **concentração** - é a posição natural que se adota ante o tabuleiro. A situação de “*stand by*”. Momentaneamente as preocupações deixam de importar e procura-se seguir o fio do jogo. Aprende-se que é importante evitar as distrações;
 - **atenção** - considerar todas as peças. Colocar-se em guarda ante o que é evidente. A atenção é necessária para a reflexão;
- c) a capacidade de automotivação - o autocontrole emocional (capacidade de atrasar a recompensa e reduzir a impulsividade) é um elemento-chave na obtenção de objetivos;
 - **autocontrole** - saber esperar e não emitir respostas com excessiva rapidez. É necessário procurar ir mais além, mais adiante quanto maior seja a dificuldade, retendo a impaciência e a impulsividade;
 - **autodisciplina** - obrigação de “ter de efetuar uma jogada”, de “ter de pensar”, de realizar importantes esforços;
 - **tenacidade** - qualidade de força interior que o jogo exige em momentos de dificuldade;
- d) o reconhecimento das emoções alheias (empatia) - habilidade fundamental que envolve sentir o que o outro sentiria, caso estivesse na situação e circunstâncias experimentadas pelo outro;
 - **empatia** - é necessário avaliar, a cada instante, os movimentos e as possibilidades de ação do adversário, juntamente com as suas reações físicas. Durante o jogo costuma-se dizer “agora ele está melhor do que eu” ou vice-versa. Aprende-se a sentir respeito ou certa compaixão pelo adversário que perde, sobretudo se o adversário for conhecido, ou se demonstrar reações de tristeza. Todos sabem o que é ganhar e perder e no início se aprende, ou deveria aprender, a moderar as reações excessivamente efusivas em caso de vitória por respeito ao adversário que não teve tão bom desenlace no final;
- e) o controle das relações - relação com as emoções do outro;

- **socialização** - não se pratica o jogo só. É necessário respeitar o silêncio, a sua vez de jogar. Ao final da partida, analisa-se em conjunto o que foi e o que deveria ter sido jogado *post-mortem*. Deve-se manter a cordialidade com todos os participantes. É necessário felicitar-se mutuamente no final da partida;
- **aquisição de regras** - as regras do jogo são inalteráveis para todos. Ninguém pode estabelecer suas próprias normas nem impor condições diferentes.

A partir desses elementos apresentados pode-se perceber que ao disputar uma partida de xadrez seja de caráter lúdico, educativo ou competitivo se estará a exercitar, de maneira consciente e/ou inconsciente, todas essas capacidades acima citadas. Pacheco (2020) também salienta, que a prática do jogo incentiva as pessoas a superar seus medos e a correrem riscos ao assumirem responsabilidades pelas suas decisões. Desse modo, o pensamento crítico é estimulado por meio da visualização e de exaustivas análises de possibilidades distintas de jogadas.

O jogo é capaz de elevar a autoestima, pois o nível de conhecimento enxadrístico do praticante se eleva em relação a si mesmo e, isso, possibilita a ele, melhorar em relação a si mesmo e aos demais jogadores em seu meio. A disciplina também é uma valência que é aprimorada com o jogo. A constante obrigação de jogar a cada lance, condiciona o jogador a pensar para sair de situações indesejadas ocorridas no jogo, o que possibilita ao aprendiz exercitar sua capacidade de ter de fazer o necessário para se manter “vivo” no jogo (Albuquerque, 2018; Pacheco, 2020).

Outros benefícios são apontados por Pacheco (2020), perpassando pela autoestima que o jogo desperta nos jogadores, a satisfação diante da vitória, do êxito de ter atingido o objetivo proposto, elevação da autoestima de quem joga, mas diante da derrota, o ato de perder conduz o indivíduo a reconhecer a vitória do oponente, procurar aprender algo com ela, principalmente, a ter resiliência ao analisar os erros e oportunidades perdidas e continuar em frente. O jogo de xadrez extrapola o simples mecanicismo de um jogo, leva o jogador a um caminho de autoconhecimento, do qual se utiliza de recursos pedagógicos que facilitam a aprendizagem dos alunos quando trabalhado em contextos escolares.

Cabe ressaltar que o xadrez é para todos, sendo um jogo não seletivo que restringe as pessoas por idade, sexo, cor, condição social, deficiência física ou aparência. Sendo possível de serem praticadas por pessoas com necessidades especiais, pessoas com síndrome do espectro autista, disléxicos (Pacheco, 2020).

A acessibilidade das pessoas ao jogo de xadrez nos dias atuais quebrou barreiras que antes eram impostas, simplesmente, pelo *status quo* da sociedade da época (século XIX e

começo do século XX), que impedia pessoas de classes socioeconômicas mais baixas, assim como negros e mulheres de.

Hoje, apesar de o xadrez ser acessível a “todos”, observa-se que diante das desigualdades sociais em que pessoas de determinados extratos da sociedade se encontram, há impedimentos do livre acesso ao jogo, barreiras sociais de desigualdades ainda existem. Estas desigualdades (de alimentação, de moradia, de vestuário, acesso a serviços de saúde, de educação e segurança) insuficientes restringem a procura/acesso não somente ao jogo de xadrez, mas também de quaisquer outros elementos culturais/intelectuais que possam apresentar novas perspectivas de melhora de vida para esses indivíduos. Isso se deve por essas pessoas apresentarem necessidades vitais prioritárias (alimentação, moradia) que garantam sua subsistência. A preocupação constante de garantir sua subsistência diária leva as pessoas a não procurarem por aquilo que possa melhorar ou tirá-las da situação precária em que vivem, e sim procurarem por aquilo que as mantém vivas.

Mascarenhas (2016) discute questões sobre a vulnerabilidade social entre o público jovem, situação que vem crescendo e se tornando um problema social. A autora desenvolveu um trabalho com o xadrez em uma escola da cidade de Campo Grande/MS com o objetivo de analisar o processo de sociabilidade entre alunos em vulnerabilidade social e obter informações sobre os aspectos cognitivo, afetivo, histórico, cultural e social refletidos nas histórias de vida destes alunos, intermediados pelo jogo de xadrez como elemento pedagógico.

Dentre as características do grupo estudado o que chamou a atenção de Mascarenhas (2016), foi a exclusão dos estudantes no acesso à saúde, à educação e ao mercado de trabalho. Os estudantes não apresentavam dificuldade de aprendizagem e sim desinteresse pelas aulas, dificuldades em trabalhar com a teoria da problematização, estudantes que apresentavam conflitos de sociabilidade, jovens vulneráveis, estudantes que não gostam de leitura, produção e interpretação de texto. Nota-se que algumas das preocupações de Mascarenhas, são as mesmas evidenciadas pelo pesquisador dessa dissertação, durante o período que ministrava aulas em Santa Maria/RS, lugares diferentes, porém com histórias e percalços e dificuldades encontradas pelos jovens bem parecidos.

O resultado do estudo de Mascarenhas (2016) evidenciou que os estudantes relacionaram o jogo de xadrez com a concentração e o raciocínio, também afirmando que podem melhorar a ansiedade, a atenção e o raciocínio lógico. Eles enfatizaram ainda que os diálogos entre os amigos proporcionam mais interações e relacionamento com outras pessoas, fomentando o trabalho em grupo e atividades desafiadoras. Também foi possível perceber

maior assiduidade nas aulas, elemento mencionado a partir do vínculo estabelecido entre a pesquisadora do estudo e os alunos. Acredita-se que com as práticas pedagógicas diferenciadas das tradicionais, possa despertar nos jovens a vontade de retornar à escola, assim como continuar os estudos e ter uma visão do seu projeto de vida futura.

Em outro estudo realizado por Rezende Junior (2014), com o objetivo de analisar as contribuições pedagógicas e interdisciplinares do ensino do xadrez em um contexto lúdico, associada à aprendizagem e produções de texto com jovens vulneráveis com privação de liberdade. Obtiveram-se os seguintes resultados:

A partir dos dados obtidos, pode-se identificar a presença de variados níveis de compreensão moral e de desenvolvimento cognitivo no adolescente, capazes de orientá-los, a partir de práticas pedagógicas que auxiliem esse processo de desenvolvimento e construção. Os jovens estudados possuem as motivações de autotranscendência e de abertura a mudanças, ou seja, voltados à melhorias de si mesmos e, ao mesmo tempo, abertos à benevolência e pouca preocupação egoísta (Rezende Junior, 2014, p. 128).

Em análise o autor destaca elementos importantes relacionados ao comportamento dos jovens em privação de liberdade comparado à jovens em não privação de liberdade.

Os jovens em privação de liberdade têm comportamento que os assemelha a qualquer adolescente por agirem em buscar do prazer de forma inconsequente; por estarem insatisfeitos com a realidade à sua volta e querem mudá-la; por centralizarem suas ações em torno dos grupos primários do qual fazem parte. Ou seja, a condição de restrição de liberdade é o grande diferencial dos sujeitos pesquisados com demais adolescentes (Rezende Junior, 2014,p. 128).

A maioria dos atos infracionais cometidos pelos adolescentes que cumprem medida de internação é consequência de atos contra o patrimônio. Suas ações podem ser consequência da falta de acesso aos bens de consumo enaltecidos e valorizados por tantos outros adolescentes (Rezende Junior, 2014). Levanta-se a como justificativa para o ato delituoso dos jovens em privação de liberdade o desejo de ter aquilo que não tem a falta de possuir algo que outras pessoas possuem, de querer algo e não ter. Isso nos remete a outro conceito, anteriormente, apresentado como a Síndrome do FoMO, medo de não estar por dentro daquilo que os outros sabem e/ou estão fazendo ou que julgam importante.

Percebe-se que os jovens sofrem em determinadas circunstâncias, por não terem algo material e também por não terem ou por não estarem a par de informações que julgam importantes. Mesmo que esse “algo”, dentro de um contexto “racional”, não seja importante, ou seja, os jovens sofrem por aquilo que, momentaneamente, julgam ser importante. Mas o ato de não pensar antes de agir, de querer algo sem medir as consequências, pode colocá-los em situações indesejadas.

Também interessada na temática do resgate de valores em meio às relações humanas por meio do xadrez, Lima (2009) ressalta em sua pesquisa a importância do resgate dos valores humanos nas relações sociais. Aponta a imprescindibilidade do aprimoramento de aspectos cognitivos, afetivos e sociais, princípios importantes na busca de uma educação de qualidade, que em seu estudo foram intermediadas pelos ensinamentos do jogo de xadrez. A autora pontua que tanto as ações pedagógicas do xadrez, quanto uma didática pedagógica comprometida em ensinar o jogo e seus ensinamentos, propiciam estratégias cooperativas, dialógicas, interativas e, portanto, transformadoras.

Nos estudos de Lima (2009), Rezende Junior (2014) e de Marcarenhas (2016), se pode observar que a maneira com que foram conduzidos os encontros foi fundamental para o sucesso e aceitabilidade da intervenção com o jogo de xadrez, a abordagem lúdica, o respeito e o vínculo criados, que auxiliaram na construção de projetos de vida, abrindo-lhes portas, que até então ainda estão fechadas para os jovens.

Observa-se que são poucos os estudos que apresentam como eixo central a opinião do jovem, desse modo a partir do que foi apresentado, esse estudo de dissertação tem como caminho metodológico levar em consideração o que o jovem tem a dizer.

4 PERCURSOS METODOLÓGICOS

Este estudo teve por objetivo analisar a percepção dos jovens estudantes acerca de como a prática do xadrez pode contribuir para mobilizar novas perspectivas sobre seu futuro, a partir da experiência desenvolvida na escola, aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – Campus Frederico Westphalen/RS (URI-FW), em 22 de março de 2024 sob número de Certificado de Apresentação de Apreciação Ética 78187624.7.0000.5352.

Seguindo a Resolução 510/2016 (Brasil, 2016), que dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais e Resolução 466/2012 (Brasil, 2012), que dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Para isso foram utilizados os pressupostos metodológicos propostos por (Minayo; Deslandes; Gomes, 2002) que caracterizam a pesquisa de abordagem qualitativa.

A pesquisa qualitativa se preocupa com o nível de realidade que não pode ser quantificada, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, de motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes. A abordagem qualitativa trabalha com descrições, comparações e interpretações. Sendo geralmente empregada, quando se pretende dar explicações profundas, quando se quer relacionar aspectos particulares do comportamento a contextos mais amplos. (Minayo, Deslandes, Gomes, 2002, p.21).

Quanto aos objetivos, trata-se de uma pesquisa exploratória. Segundo Gil (2008), as pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores. Habitualmente, envolvem levantamento bibliográfico e documental, entrevistas não padronizadas e estudos de caso.

Para Gil (2002), pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado. A pesquisa realizada envolveu levantamento bibliográfico e entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado.

Em relação à fonte de dados, esta pesquisa se denomina como um estudo de campo, que se caracteriza pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Basicamente, procede-se à solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado. Outra característica do estudo é

que se estuda um único grupo ou comunidade em termos de sua estrutura social, ou seja, ressaltando a interação de seus componentes (Gil, 2008).

Como procedimento de coleta de dados foi realizado um estudo de caso, pois conforme Gil (2008), esse procedimento procura aprofundar uma realidade específica, nesse caso o grupo de jovens participantes do projeto de xadrez.

4.1 Contextos da pesquisa e participantes do estudo

O estudo foi realizado no Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de Farroupilha (IFFAR) na Cidade de Frederico Westphalen/RS. Os participantes da pesquisa foram estudantes membros do Projeto de Xadrez do IFFAR, devidamente matriculados nos cursos técnicos integrados (ensino médio mais técnico).

O projeto de xadrez consiste no ensino e aperfeiçoamento enxadrístico dos estudantes por meio dos métodos parciais de ensino (minijogos, estudo de temas e problemas de xadrez) e métodos globais de ensino (jogo individual, partidas simultâneas ou partidas australianas¹⁴). Visa tanto o ensino e/ou aperfeiçoamento, quanto disponibilizar aos alunos uma atividade prazerosa de diversão e descontração. Aliado ao ensino do xadrez, também, uma vez por mês, é transmitido um filme com a temática do xadrez e, após, feita a discussão sobre os principais elementos abordados pelos alunos.

As atividades são realizadas em uma sala de aula, os materiais (tabuleiro, peças e relógios de xadrez) são disponibilizados pelo IFFAR. Os encontros acontecem duas vezes por semana com a duração de, aproximadamente, duas horas cada, sendo supervisionados por um servidor técnico administrativo com auxílio de um monitor de xadrez, (estudante do terceiro ano do ensino médio do técnico integrado).

Atualmente, em 2024, participam do projeto vinte jovens de ambos os sexos, alunos dos cursos integrados, subsequente e superior, que constituem o grupo de xadrez (universo da pesquisa). A amostra dos indivíduos que participaram da pesquisa foi constituída atendendo aos seguintes critérios:

¹⁴ Partidas Australianas de Xadrez se caracterizam por serem jogadas em duplas, com algumas regras específicas para apenas as partidas Australianas. Por exemplo, as peças capturadas por qualquer um dos jogadores são disponibilizadas ao seu companheiro, cabendo a ele, o companheiro que recebe as peças, colocá-las no tabuleiro optando por sua vez de jogar naquela rodada.

- a) estudante do ensino médio integrado, enquadrado na categoria etária jovem, que segundo a World Health Organization (1986), caracteriza a juventude dos quinze aos vinte e quatro anos;
- b) participação no projeto de no mínimo, um ano;
- c) apresentar no mínimo 75% de frequência.

Dos vinte participantes do Projeto de Xadrez, sete atendiam aos critérios e todos foram convidados, sendo que os sete aceitaram participar, sendo seis participantes do sexo masculino e um do sexo feminino. Os participantes foram denominados no estudo como participante (1, 2, 3 4, 5, 6, e 7).

É importante destacar que o Projeto de Pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da URI/FW, conforme mencionado anteriormente, atendeu a todos os Cuidados Éticos necessários.

4.2 Coleta da materialidade empírica

Posterior à aprovação pelo Comitê de Ética foi realizada a seleção dos participantes. Dentre os participantes que atenderam aos critérios de seleção, seis estudantes são do sexo masculino e uma estudante do sexo feminino, as idades variavam de 16 a 18 anos de idade.

Após aceitarem participar da pesquisa e entregarem assinado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o Termo de Assentimento para os alunos menores de idade deu-se início ao processo de entrevistas.

Os estudantes foram entrevistados pelo pesquisador, convidados a responder oralmente oito questões relacionadas ao projeto de xadrez (Roteiro de Entrevista – Apêndice A). Tanto as perguntas, quanto as respostas, foram gravadas com prévio assentimento/consentimento do entrevistado e com o devido consentimento dos pais e/ou responsáveis pelo aluno.

A organização da entrevista seguiu os pressupostos de Marconi e Lakatos (2010), que caracteriza a entrevista como o encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante conversa, sendo um procedimento utilizado para investigação social e/ou no diagnóstico de um problema social.

Para Goode e Hatt (1969), a entrevista consiste no desenvolvimento da precisão, focado na fidedignidade e validade de certo ato social como a conversação. A

conversação frente a frente entre entrevistador e entrevistado, de maneira metódica, proporciona ao entrevistado manifestar-se, verbalmente, pontuando informações necessárias para realização de uma entrevista. Para alguns autores, a entrevista é considerada como a excelência da investigação social, sendo o objetivo principal de uma entrevista obter informações do entrevistado sobre determinado assunto ou problema.

A entrevista foi realizada em ambiente confortável, proporcionando ao entrevistado conforto e bem-estar para responder às perguntas. Antes de começar a entrevista foi perguntado ao participante se o ambiente estava adequado e se ele estava se sentindo bem, antes de qualquer outro procedimento. Todos os entrevistados responderam que sim. Cabe ressaltar que os entrevistados não tiveram sua identificação exposta, sendo representados na pesquisa por participante 1, participante 2 e assim por diante.

Segundo Selltiz (2007), há seis tipos de objetivo na entrevista:

- a) averiguação de fatos;
- b) determinação das opiniões sobre os fatos;
- c) determinação de sentimentos;
- d) descoberta de planos de ação;
- e) conduta atual ou do passado;
- f) motivos conscientes para opiniões, sentimentos, sistemas ou condutas.

Para essa pesquisa, considerou-se pertinente trabalhar com um olhar para os três objetivos que serão descritos a seguir:

- a) **determinação de sentimento** - compreender a conduta de alguém por meio de seus sentimentos e anseios;
- b) **conduta atual ou do passado** - inferir que conduta a pessoa terá no futuro, conhecendo a maneira pela qual ela se comportou no passado ou se comporta no presente, em determinadas situações;
- c) **motivos conscientes para opiniões, sentimentos, sistemas ou condutas** - descobrir quais fatores podem influenciar as opiniões, sentimentos e conduta e por quê.

Utilizou-se de tais objetivos para a formulação das perguntas que foram feitas aos participantes da pesquisa, considerando os aspectos que estão compreendidos em cada um desses três objetivos. As perguntas se ancoraram:

- a) nos sentimentos e anseios dos alunos entrevistados;

- b) na conjugação dos fatos passados e do presente do aluno para que ele vislumbre um futuro com possibilidades distintas;
- c) na descoberta de possíveis situações ou fatores que podem influenciar ou determinar sentimentos nas condutas dos jovens entrevistados.

Justifica-se a escolha destes três enfoques de objetivos de pesquisa segundo Sellitz (1965), para que a presente pesquisa tenha mais profundidade em querer:

- a) *primeiro* - entender o jovem em relação ao que motiva seus desejos e sentimentos;
- b) *segundo* - se as ações ou a falta delas ocorridas no passado ou no presente apresentam influência na construção/visão de futuro do jovem;
- c) *terceiro* - se na concepção do próprio jovem é possível identificar elementos e/ou situações que influenciem no seu sentimento e/ou sua conduta.

As perguntas feitas para os jovens estão apresentadas no Apêndice A deste trabalho.

4.3 Organização e análise do material empírico

Após as entrevistas, os dados coletados foram transcritos, organizados e, para a análise do material coletado foi utilizada a Análise Textual Discursiva (ATD), sendo denominada por Moraes e Galiazzi (2020), como metodologia de análise de dados e informações de natureza qualitativa com a finalidade de produzir novas compreensões sobre fenômenos e discursos em caráter hermenêutico. Ainda, não se pretende testar hipóteses para comprová-las ou refutá-las ao final da pesquisa, a intenção é a compreensão, reconstruir conhecimentos existentes sobre os temas investigados.

A ATD procura compreensões de caráter hermenêutico, que é definido pelo filósofo alemão Hans-Georg Gadamer:

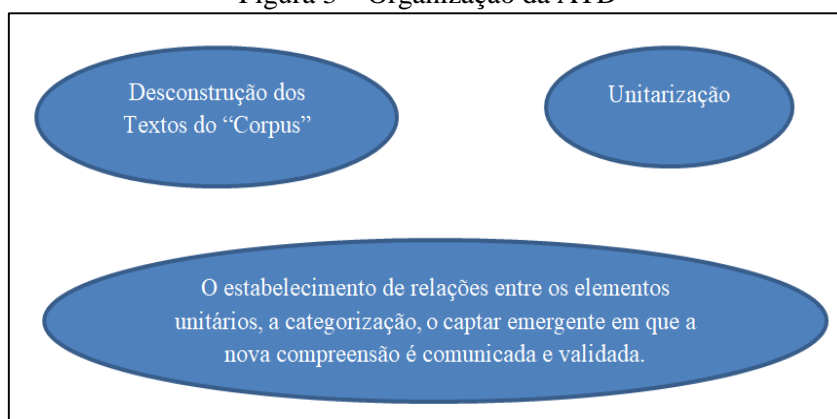
Termo que apresenta vários significados de acordo com o período em que ela é mencionada. Quando falamos hoje em hermenêutica, ao relacionarmos a uma implícita espécie de consciência metodológica. Mas foi Friedrich Schleiermacher, final do século XXVIII e começo do século XIX, influenciado pelo filósofo e poeta Friedrich Schlegel que Schleiermacher desvencilhou a hermenêutica, enquanto teoria universal da compreensão e do interpretar. (Gadamer, 2002, p. 93).

Quanto à sua organização, a ATD se estrutura dentro da ótica de quatro focos:

- a) **desmontagem dos textos** - também conhecido como processo de *unitarização*, ou seja, tal processo implica em examinar os detalhes, fragmentando-os no tocante a atingir unidades constituintes, enunciados referentes aos fenômenos estudados;
- b) **estabelecimento de relações** - este processo denomina-se de categorização, ou seja, preocupa-se em construir relações entre as unidades de base, combinando-as e classificando-as. Juntando os elementos unitários na formação de conjuntos que congregam elementos próximos, resultando em sistemas de categorias;
- c) **captando o novo emergente** - a impregnação dos materiais de análise desencadeados nos dois focos anteriores possibilita uma compreensão valorada do todo. *Metatexto* resultante desse processo representa um esforço de explicar a compreensão que se apresenta como produto de uma nova combinação dos elementos construídos ao longo dos passos anteriores;
- d) **um processo de auto-organização** - o ciclo de análise são racionalizados em certas medidas planejados, nesse processo emergem novas compreensões. Os resultados finais, criativos e originais, não podem ser previstos.

A ATD é compreendida como um processo de auto-organização de construção de compreensão em que novos entendimentos emergem a partir de uma sequência de recursos de três componentes, conforme Figura 3.

Figura 3 – Organização da ATD



Fonte: Moraes e Galiuzzi (2020).

Para Moraes e Galiuzzi (2020), na ATD sempre se parte do pressuposto que toda leitura é uma interpretação e que não existe leitura única e objetiva. Ainda que,

seguidamente dentro de determinados grupos, possam ocorrer interpretações semelhantes, um texto sempre possibilita construir significados distintos. Por isso, a partir da análise e interpretação da fala dos participantes da pesquisa foi construído um novo conhecimento, pautado não naquilo que pode ser quantificado e/ou testado, mas naquilo que apresentou significado para os jovens participantes da pesquisa.

- a) *Desmontagem dos Textos* - após a desconstrução dos textos (entrevistas), conhecido como processo de unitarização, é possível o estabelecimento de arranjos a partir da fala dos entrevistados. Um novo olhar foi elaborado, construído a partir do entendimento e sentimento significativo do que os participantes puderam exprimir embasados no que puderam vivenciar nos encontros do projeto de xadrez, como apresentado no Quadro 3, 4, 5, 6, 7 e 8.

Quadro 3 - Falas que constituem Solidaridade

	Unidades Constituintes – Enunciados	Unidade de Significado
P2	Essa constante troca de conhecimento a partir dessa metodologia ocorria de maneira bem natural, não ficava aquela coisa presa, isso era bem legal, com a troca os alunos conseguem se desenvolver, perder a timidez.	Solidariedade
P3	No decorrer da aula o professor e os alunos vão trocando ideias, um vai ajudando o outro dando dicas, colaborando com o aprendizado do colega.	
P1	As principais coisas que pude aprender com esse tipo de metodologia participativa foi reconhecimento e reciprocidade dos meus colegas.	
P1	Eu penso que, um grupo de pessoas que jogam xadrez apresenta um potencial muito grande para que ocorram ações solidárias, as pessoas criam vínculos de amizade e procuram evoluir juntas no aspecto do jogo.	
P2	Em um espaço coletivo, seguro, onde as pessoas possam compartilhar seus conhecimentos, aprenderem juntas e irem evoluindo.	
P7	[...] não apenas só pelo xadrez, mas o convívio com diferentes pessoas oferece novas trocas e experiências.	
P2	Como eu já tinha mencionado, o xadrez vai muito além de só um jogo de tabuleiro. Ajuda em outros aspectos sociais das pessoas, a forma como se relacionam e convivem, então com certeza.	

P7	E a empatia por ter contado com os colegas participantes do projeto.	
P5	De eu me sentir útil em poder ensinar outras pessoas o que eu aprendi.	
P4	Acredito que [...] o jogo me ajudou a me tornar uma pessoa melhor.	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Quadro 4 - Falas que constituem Respeito ao próximo

	Unidades Constituintes – Enunciados	Unidade de Significado
P4	Uma das particularidades do xadrez é trabalhar com o respeito ao oponente, partindo desse ponto, tudo se torna mais fácil.	Respeito ao Próximo
P7	O respeito entre os colegas, principalmente, em respeitar as diferenças entre os participantes de diferentes níveis de aprendizado.	
P6	No jogo de xadrez tu sempre tens que demonstrar respeito para com o adversário, tanto antes de começar a partida, com um aperto de mão, como no final da partida. Isso mostra humildade em desejar boa sorte antes da partida e ao final a aceitação do resultado.	
P5	Na questão de respeitar o adversário e respeitar as pessoas, e também de planejar um pouco melhor a vida.	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Quadro 5 - Falas que constituem Atenção/Concentração/Foco

	Unidades Constituintes – Enunciados	Unidade de Significado
P1	Você tem que analisar tudo, você tem que perceber todo o jogo, ele também me ensinou quando eu vou estudar a manter o foco.	Atenção/ Concentração/ Foco
P3	Ter mais concentração e foco na hora de estudar, prestar atenção nas situações a minha volta.	
P3	O xadrez traz vários ramos do conhecimento em um único tabuleiro, digamos assim, que você vai ter que aprender a ter foco no que você está fazendo ali, ter mais concentração.	
P3	Eu acho que vai exigir pensar mais, além do que você vai fazer, não vai pensar na atitude do momento ali, você vai ter que pensar nos próximos passos também.	
P4	Melhorou o raciocínio e a concentração, tu tens que estar concentrado para conseguir responder rápido, pois a questão de saber administrar o tempo no jogo é muito importante. Ao mesmo tempo tens que fazer o movimento certo, que não te cause prejuízo, tem de ser rápido para jogar. Deste modo, tu	

	desenvolves o raciocínio lógico e a concentração.	
P1	O que mais mudou em mim foi o meu foco e persistência em ficar focado em uma atividade por mais tempo.	
P5	Acredito que tenha melhorado minha concentração e o raciocínio lógico.	
P4	Notei uma melhora na concentração e no raciocínio, como o xadrez também é um esporte se deve respeitar as regras, ser disciplinado.	
P1	Na organização das ideias e na concentração deu para notar resultados positivos, antes eu era muito menos concentrado do que sou agora. Meu raciocínio também foi melhorando à medida que eu fui jogando.	
P6	Senti uma melhor organização e concentração.	
P7	Acredito que houve uma melhora no raciocínio lógico e na concentração.	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Quadro 6 - Falas que constituem Ensinamentos para a vida.

	Unidades Constituintes – Enunciados	Unidade de Significado
P2	Em várias situações de minha vida, parece coisa simples, mas altera muito a forma que você se relaciona com as pessoas, na forma que você trabalha, estuda e pensa.	Ensinamentos para Vida
P2	A forma de trabalhar presencialmente, em coletivo, engrandece muito, né? A formação e a experiência. Então, você jogar com outras pessoas, ter aquela troca de conhecimento e as conversas que vão rolando durante o jogo, que não fica só preso à relação do jogo, da partida, mas se expande para vários aspectos e tem uma troca muito interessante de experiências, de conhecimentos, vai para a vida até.	
P1	Eu tive um crescimento exponencial em vários aspectos da minha vida. Se eu não tivesse aprendido a jogar, não sei como eu estaria hoje. Mas imagino que uma pessoa bem menos focada e com mais dificuldades em certos aspectos da minha vida.	
P2	Aprendi a não agir com impulsividade, pensar bem antes de agir, mas ao mesmo tempo agir de forma necessária quando preciso. Como dito anteriormente, o que aprendi se expande muito além do jogo, dentro de sala de aula, são aspectos de aprendizado que se leva para vida, sabe?	
P3	O xadrez colabora na hora de você pensar. Você vai ter que ser paciente para esperar a hora certa de agir para fazer a jogada certa, pois querendo ou não, se você jogar uma peça no	

	momento errado, seu jogo será comprometido e esses ensinamentos são possíveis de serem utilizados no dia a dia, em nossas vidas.	
P5	Sim! Na questão de respeitar o adversário e respeitar as pessoas, e também de planejar um pouco melhor a vida.	
P7	Tem muitas metáforas que relacionam acontecimentos do cotidiano de nossas vidas com o jogo de xadrez. Se soubermos refletir sobre essas comparações podemos tirar muito proveito dos ensinamentos do jogo para situações que ocorrem em nossa vida.	
P1	Primeiro é o modo que eu olho as coisas, o xadrez me ensinou que não devo focar só em um ponto, você tem que ver o tabuleiro todo, você tem que analisar tudo, você tem que perceber todo o jogo.	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Quadro 7 - Falas que constituem Organização do conhecimento.

	Unidades Constituintes – Enunciados	Unidade de Significado
P7	O respeito entre os colegas, principalmente, em respeitar as diferenças entre os participantes de diferentes níveis de aprendizado.	Organização do conhecimento
P3	Querendo ou não, o xadrez traz vários ramos do conhecimento em um único tabuleiro, digamos assim, que você vai ter que aprender a ter foco no que você está fazendo ali, ter mais concentração, e eu acho que vai exigir pensar mais.	
P5	Notei alguma melhora na questão de raciocínio, porque antes do xadrez eu tinha dificuldade de entender algumas situações, e depois dele eu aprendi mais coisas.	
P1	Isso me ajudou na maneira de eu falar de me comunicar com os outros. Ao poder ter a possibilidade de me manifestar isso nos faz pensar, estimular a nossa criatividade na hora de falar.	
P6	Sim, eu aprendi bastante sobre táticas do xadrez e aprendi em si sobre o jogo a mais.	
P2	Aprendi a não agir com impulsividade, pensar bem antes de agir, mas ao mesmo tempo agir de forma necessária quando preciso. Como dito anteriormente, o que aprendi se expande muito além do jogo, dentro de sala de aula, são aspectos de aprendizado que se leva para vida, sabe?	
P7	Por intermédio das ações do jogo, das estratégias a gente consegue aprender muito mais coisas além do jogo. Exemplo disso	

	foi à nítida melhora do meu desempenho nas provas de matemática, após algumas aulas de xadrez.	
P5	Pude perceber que eles são bem receptivos, eles estão lá para quererem aprender a jogar xadrez.	
P6	Creio que sim! Eu jogando contra você ou contra os meus colegas, independente do resultado eu aprendi mais sobre o jogo e como jogar melhor.	
P5	Comecei a socializar mais, estudar xadrez e ajudar aqueles participantes mais novos ensinando o que aprendi.	
P4	Não fica somente a responsabilidade com o professor, algo monótono. Essa metodologia faz com que o aluno tenha uma participação ativa, ele aprende e consegue passar o conhecimento adiante.	
P1	Eu tive um crescimento exponencial em vários aspectos da minha vida. Se eu não tivesse aprendido a jogar, não sei como eu estaria hoje. Mas imagino que seria uma pessoa bem menos focada e com mais dificuldades em certos aspectos da minha vida.	
P4	Sim, o próprio jogo de xadrez por ser um esporte, na verdade, já te leva a aprender, faz raciocinar bastante, desde as metodologias de jogadas, até os diversos oponentes de diferentes níveis de habilidade.	
P2	Como eu já tinha mencionado, o xadrez vai muito além de só um jogo de tabuleiro. Ajuda em outros aspectos sociais das pessoas, a forma como se relacionam e convivem, então com certeza.	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Quadro 8 - Falas que constituem Pensar à frente

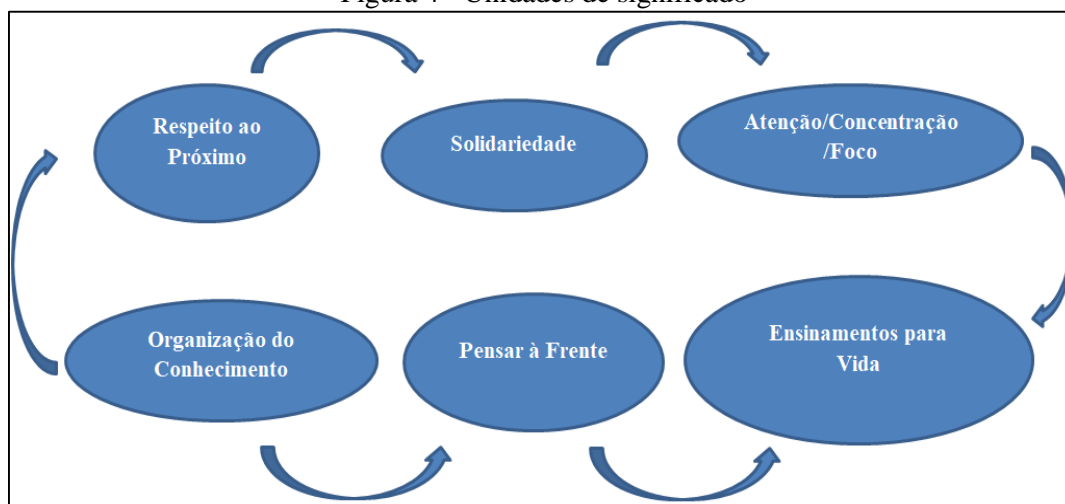
	Unidades Constituintes – Enunciados	Unidade de Significado
P2	A troca de ideias com os participantes mais experientes, a não dependência de sempre esperar o professor passar as informações, isso ajuda no desenvolvimento de nossa autonomia.	Pensar à frente
P1	Primeiro é o modo que eu olho as coisas, o xadrez me ensinou que não devo focar só em um ponto, você tem que ver o tabuleiro todo.	
P5	Pois o xadrez faz com que a gente tenha que pensar à frente do seu oponente, de como ele vai jogar suas peças e de qual melhor maneira podemos reagir.	
P2	O xadrez me ajudou antever as coisas, pensar à frente e agir quando for necessário.	

P1	O jogo meu ajudou nos estudos, ampliou meu olhar diante das informações que me são apresentadas.	
P4	Ele me ajudou bastante na questão da autonomia, porque traz o aluno para centro da discussão, né?	
P2	O jogo exigia que eu estivesse pensando a todo o momento, um, dois, três passos à frente, além daquilo que eu estava enxergando.	
P3	Acho que exige pensar mais, além do que você vai fazer, não vai pensar na atitude do momento ali, você vai ter que pensar nos próximos passos também.	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

b) *Estabelecimento de Relações* - a Figura 4 apresenta as Unidades de Significado construídas, a partir do movimento de comparação e construção.

Figura 4 - Unidades de significado



Fonte: Elaborada pelo autor (2024).

A partir das Unidades de Significados originadas das falas dos jovens, chegou-se na composição das Categorias Emergentes. Segundo Moraes e Galiazzi (2020), a *categorização* é um processo de comparação constante entre as unidades definidas no processo inicial da análise, formada por combinações e classificada de acordo com elementos semelhantes de sentidos e significados, reunindo significados que se assemelham com a comparação das unidades de significado.

Quadro 9 - Unidades de significado e categorias emergentes

Unidades de Significados	Categorias Emergentes
Solidariedade	Convívio Social
Respeito ao Próximo	

Atenção/Concentração/Foco	Aprendizado Significativo
Organização do conhecimento	
Ensinaamentos para vida	Possibilidades futuras (<i>foreground</i>)
Pensar à frente	

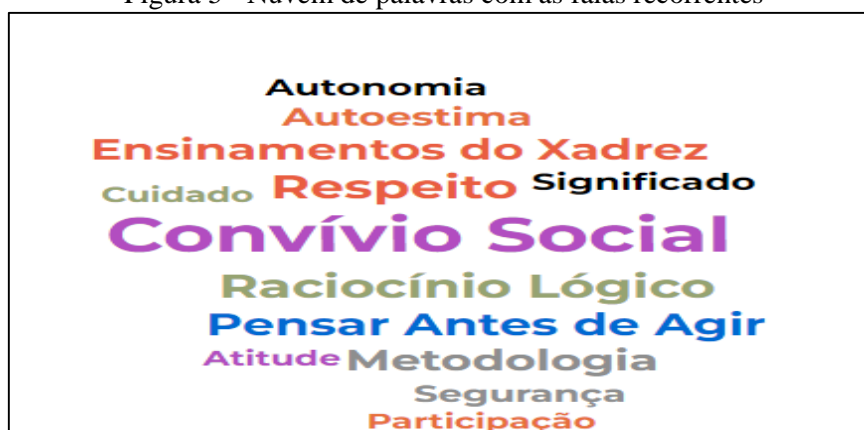
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Após o agrupamento das unidades de significado que refletem a ideia/sentimento dos jovens entrevistados foi possível inferir a partir, não apenas pela fala dos jovens, mas também pela visão e compreensão do pesquisador, construir as categorias emergentes. As categorias emergentes possibilitam a compreensão renovada do objeto como um todo. Sendo assim, o novo emergente é definido pela construção do metatexto, elemento construído pela observação, análise das etapas anteriores, pela combinação do que foi extraído, pela visão do pesquisador e pela teoria.

Deste modo, o conhecimento trazido pelo pesquisador, junto com a fundamentação teórica do assunto estudado permite expor e tentar compreender o tema estudado. Dessa forma, com o processo de auto-organização encerra-se o ciclo e são apresentados os resultados inéditos e criativos, que não podem ser previstos (Moraes, Galiazzi, 2020).

A partir de uma análise estatística, a Figura 5 apresenta as palavras recorrentes nas entrevistas.

Figura 5 - Nuvem de palavras com as falas recorrentes



Fonte: Elaborada pelo autor (2024).

É um movimento que faz também uma “leitura” dos significados que emergiram.

c) *Captando o novo emergente* - A impregnação dos materiais de análise desencadeados nos dois focos anteriores possibilita uma compreensão valorada do todo. *Metatexto* resultante desse processo representa um esforço de explicar a compreensão que se apresenta como produto de uma nova combinação dos elementos construídos ao longo dos passos anteriores.

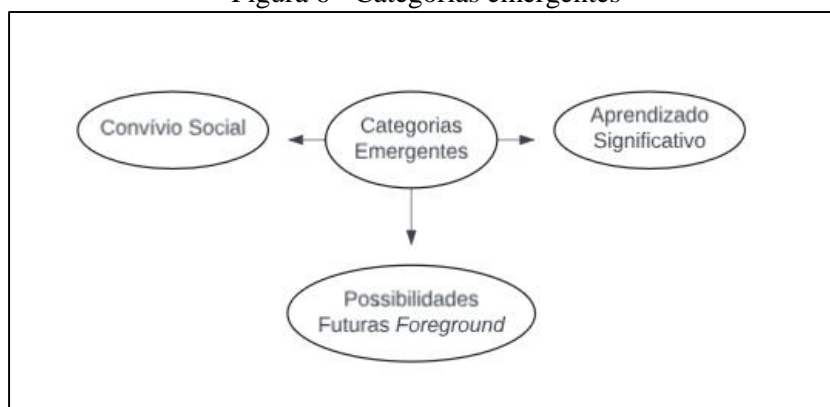
d) *Um processo de auto-organização* - Encerra o ciclo de análise, que é racionalizado, em certas medidas planejado, nesse processo emergem novas compreensões. A partir do processo auto-organizado emergem as compreensões.

Após atender todos os compromissos éticos e metodológicos propostos, foi possível a partir da metodologia de análise de dados, Análise Textual Discursiva, obter os seguintes resultados que serão discutidos a seguir no capítulo final intitulado “Significância do Xadrez: o aprendizado que fica”.

5 SIGNIFICÂNCIA DO XADREZ: O APRENDIZADO QUE FICA

Neste capítulo serão abordadas as três Categorias Emergentes oriundas da reflexão a partir da fala dos entrevistados. Sendo elas: Convívio Social, Aprendizado significativo e Possibilidades futuras (*foreground*).

Figura 6 - Categorias emergentes



Fonte: Elaborada pelo autor (2024).

5.1 Convívio Social

Segundo a Constituição Federal do Brasil (1988), no artigo 5º inciso XV, é garantido aos indivíduos como direito fundamental de ir, vir e permanecer. Na Declaração dos Direitos Humanos da Organização das Nações Unidas, assinada em (1948), também é garantido os mesmos direitos. Seguindo essas premissas, em tese, todas as pessoas podem optar por ir, vir ou permanecer em espaços que desejam. Desse modo, ninguém é obrigado a ficar em lugares que não se sente bem/seguro. Porém, muitas pessoas são “obrigadas” a permanecerem em trabalhos, relacionamentos, até mesmo dentro de espaços educacionais, mesmo contra sua vontade.

Ao contrário disso, quando encontrado um espaço hospitaleiro que proporciona sentimentos bons para pessoas que o usufruem dele, elas desejam permanecer. Observamos que nossos jovens interlocutores assim caracterizam o Projeto de Xadrez do IFFAR: um lugar de encontro, em que gostam de estar, como anuncia participante:

P2	Em um espaço coletivo, seguro, onde as pessoas possam compartilhar seus conhecimentos, aprenderem juntas e irem evoluindo.
----	--

Como já mencionado nesse estudo o ambiente mais frequentado durante a infância e a juventude é o seio familiar, escolar e comunitário. Conforme Reichert (2018) na juventude, mais precisamente, na infância em que cuidados quanto ao respeito, segurança e o afeto devem se fazer presentes. Para que elas possam se desenvolver de maneira plena em cada respectiva fase do seu desenvolvimento.

Conviver em sociedade com pessoas com interesses, crenças, ideologias, etnias, cultura, histórias de vida, nível sociocultural e educacional diferentes é algo muito complexo, sendo que a vontade de um em determinados casos, não se faz valer a vontade do outro. Na contemporaneidade, cada vez mais impera a intolerância, o não aceitar o outro em sua singularidade. Se conviver em sociedade para um adulto atualmente é algo desafiador, como é para uma criança/jovem? Consideremos que “nossos heróis” (pais, mães, professores) estão cada vez mais atarefados, logo, tem dificuldades em acompanhar o cotidiano das crianças/jovens.

Nesse sentido, cada vez mais os grupos assumem a função de apoiar, são redes de solidariedade que podem e devem ser construídas pelos próprios jovens. E nossos interlocutores demonstram esta importância ao referenciar o Projeto de Xadrez:

P1	As principais coisas que pude aprender com esse tipo de metodologia participativa foi reconhecimento e reciprocidade dos meus colegas.
----	--

P3	Eu penso que, um grupo de pessoas que jogam xadrez apresenta um potencial muito grande para que ocorram ações solidárias, as pessoas criam vínculos de amizade e procuram evoluir juntas no aspecto do jogo.
----	--

Segundo Gadotti (2009), a solidariedade não se refere à caridade e a filantropia. Solidariedade, para o autor, requer melhorar a vida, compartilhando ações mutualmente, oportunizando igualdade de direitos. Ser solidário é conhecer e potencializar o outro proporcionando mudanças e transformações na forma de pensar, de ser e de agir dos indivíduos, não por interesses, e sim por relações de reciprocidade, e de respeito.

Portanto, através da cooperação, do diálogo, da troca de saberes e ajuda mútua, podemos ajudar o outro. Assim fazemos em grupos quando temos pertencimento.

P2	[...] o xadrez vai muito além de só um jogo de tabuleiro. Ajuda em outros aspectos sociais das pessoas, a forma como se relacionam e convivem, então com certeza.
----	---

P5	De eu me sentir útil em poder ensinar outras pessoas o que eu aprendi.
----	--

Deve-se valorizar e primar por mais espaços, que possibilitem de maneira natural, que as pessoas se sintam bem, seguras e se respeitem. A referência que os estudantes manifestam sobre o Projeto de Xadrez do IFFAR-FW dá indícios que ele representa um “lugar de encontro” ancorado no respeito ao próximo, conforme relatam:

P7	O respeito entre os colegas, principalmente, em respeitar as diferenças entre os participantes de diferentes níveis de aprendizado.
----	---

P4	Uma das particularidades do xadrez é trabalhar com o respeito ao oponente, partindo desse ponto tudo se torna mais fácil.
----	---

P6	No jogo de xadrez tu sempre tens que demonstrar respeito para com o adversário, tanto antes de começar a partida, com um aperto de mão, como no final da partida. Isso mostra humildade em desejar boa sorte antes da partida e ao final a aceitação do resultado.
----	--

Rousseau (2007) afirma que por natureza o ser humano nasce bom, sendo as relações dentro do seu grupo social, que indevidamente o corrompem. Essa afirmação não responsabiliza diretamente e nem condena as relações sociais por corromperem os indivíduos que fazem parte de um grupo. Então, quais seriam as ações e relações indevidas que corromperiam os indivíduos? Pergunta difícil de ser respondida, pois cada pessoa, segundo o que ela acredita, vai atribuir preceitos para dizer o que é certo ou errado, conforme seu entendimento, levando em consideração sua cultura, nível socioeconômico e educacional.

Assim, cabe questionar: o que estamos oferecendo para nossas crianças e jovens? Essa questão nos desafia a reflexão: Os pais, assim como professores, poder público por meio de suas instituições procuram transmitir, disponibilizar algo aos seus filhos e/ou alunos/usuários? Há casos em que por não existir essa troca, partilha de conhecimento dentro seio familiar/ escolar/ comunidade, o jovem, acaba por se apropriar do conhecimento que está disponível, seja no rádio, televisor, plataformas de entretenimento, *Podcast*, *Instagram*, *Tic-Toc*, *Facebook*, grupos de *Whatsapp*. (Nóvoa, 2022).

Pela interpretação de Rousseau (2007), talvez “relação social indevida” seja o conteúdo, quantidade ou falta de seletividade no que é ofertado e/ou a omissão, falta de controle ao observar o conteúdo que está sendo consumido pelas crianças e jovens. Se por um lado a falta de cuidado por aqueles que deveriam cuidar é latente, mais uma vez se deve primar por espaços que os próprios jovens possam reconhecer suas potencialidades, do que são e do lugar que podem chegar. Conforme fala do (da) participante:

P2	Essa constante troca de conhecimento a partir dessa metodologia ocorria de maneira bem natural, não ficava aquela coisa presa isso era bem legal, com a troca os alunos conseguem se desenvolver, perder a timidez.
----	---

P7	[...] não apenas só pelo xadrez, mas o convívio com diferentes pessoas oferece novas trocas experiências.
----	---

Além dos cuidados e ensinamentos destinados por aquelas pessoas que têm o compromisso de cuidar das crianças/jovens, existem os perigos externos, como a violência e a criminalidade que permeiam o convívio em sociedade. Nos dias atuais, grupos sociais que até então eram protegidos por terem condições de buscar proteção institucional e individual, ao contrário de outros grupos minoritários, hoje estão suscetíveis a serem vítimas ou agentes de situações de violência no próprio meio em que vivem. A proliferação do fenômeno da violência acomete todas as pessoas, independentemente de classe social (Abramovay, 2002).

Por isso estar em um ambiente seguro - em um lugar apazível que as pessoas possam se sentir bem - se faz necessário para que seja possível ocorrer, em um primeiro momento a permanência do indivíduo e, após, trocas de saber e aprendizado mútuo e significativo, de acordo com a fala do P2:

P2	A forma de trabalhar presencialmente, em coletivo, engrandece muito, né? A formação e a experiência. Então, você jogar com outras pessoas, ter aquela troca de conhecimento e as conversas que vão rolando durante o jogo, que não fica só preso à relação do jogo, da partida, mas se expande para vários aspectos e tem uma troca muito interessante de experiências, de conhecimentos, vai para a vida até.
----	--

Aqui o participante pontua a importância de se trabalhar presencialmente, dentro de um coletivo. Como dito anteriormente, as pessoas possuem pensamentos e

desejos difusos. Porém, essa característica, que em determinados contextos seria motivo de brigas (ser, pensar diferente) no Projeto de Xadrez foi elemento de trocas de experiências e aprendizado.

Rodriguez (2020) aponta que o xadrez escolar tem um papel importante na consolidação dos conhecimentos trabalhados em aula, com o objetivo de integrar, estabelecer trocas de experiências, desenvolver habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Um ambiente agregador pode ser um lugar que influencie as pessoas a quererem fazer parte e a aproveitar oportunidades que lhe são disponibilizadas, enriquecendo seu conhecimento pela troca de experiências ofertadas no convívio social. Conforme falas dos participantes 3, 2, 4 e 7:

P3	No decorrer da aula o professor e os alunos vão trocando ideias, um vai ajudando o outro dando dicas colaborando com o aprendizado do colega.
----	---

P4	Todo convívio se desenvolve socialmente, então as relações durante o projeto me ajudaram a desenvolver a minha parte social. Consegui me comunicar melhor e me desenvolver melhor como pessoa.
----	--

P2	A troca de ideias com os participantes mais experientes, a não dependência de sempre esperar o professor passar as informações isso ajuda no desenvolvimento de nossa autonomia. Essa constante troca de conhecimento, a partir dessa metodologia ocorria de maneira bem natural, não ficava aquela coisa presa isso era bem legal, assim os alunos conseguem se desenvolver, perder a timidez.
----	---

P7	Ah! Era muito legal, divertido, as partidas australianas, os joguinhos eram divertidos, sem falar que às vezes íamos ao projeto para poder encontrar os amigos.
----	---

Observamos, a partir da fala dos jovens, que o convívio entre eles possibilitava a troca de conhecimento e de vivências, que só podia ocorrer pelo ambiente harmonioso que o espaço proporcionava. O ambiente agradável proporciona sensação de segurança e formação de vínculos conforme evidencia Reichert (2018) e Tough (2012), sendo essas condições propícias para ocorrer o aprendizado.

Caso não houvesse essa sintonia entre o ambiente/jovens/tutor o Projeto de Xadrez do IFFAR-FW poderia se assemelhar ao caso vivenciado por Freitas (2024), em que o lugar que sofreu a maior violência psicológica em toda a sua vida foi em um Clube de Xadrez. Estendendo esta questão, Clancy (2011) afirma que ambientes desfavoráveis maximizam situações de turbulência familiar. Esse caos gerado leva ao

sofrimento e ao aumento dos níveis do hormônio cortisol, responsável por inúmeras doenças já citadas.

É possível refletir a partir dessas duas experiências citadas (Freitas e Projeto de Xadrez do IFFAR-FW), com sentimentos distintos gerados nos jovens de ambos os exemplos. Demarcar que precisamos proporcionar aos jovens vivências que irão contribuir de maneira significativa para a ressignificação do que Skovsmose (2012) apresenta como *background*, as experiências anteriores vivenciadas no contexto cultural e sociopolítico pelo indivíduo, e ainda, se configurará em oportunidades palpáveis de melhora de vida e de oportunidades, fortalecendo seu *foreground*.

Segundo Tessaro e Bernardi (2019), o jovem reflete sobre seu futuro, ora de modo sonhador distante da sua atual condição, mas também pensam de modo realista, cautelosamente ao analisarem as melhores oportunidades disponíveis com vista de melhorar sua condição de vida. Sendo assim, o Projeto de Xadrez, a partir dos relatos dos participantes pôde ser caracterizado como espaço de bom *Convívio Social*, de desenvolvimento pessoal no coletivo que respeita a singularidade de cada jovem.

5.2 Aprendizado Significativo

Assim como as pesquisas apresentadas nessa dissertação, os estudos referentes ao xadrez publicados pela literatura acadêmica mostram que o jogo de xadrez apresenta diferentes benefícios para as pessoas que o praticam, independente da idade (Gessi, Silva, 2014). Também foi evidenciado, em pesquisas recentes contempladas no Estado do Conhecimento (Capítulo 2) o grande interesse de pesquisadores em estudar o jogo de xadrez e seus benefícios, os relacionando com processos educacionais de ensino e aprendizagem. (Zanandrea, 2012). É possível evidenciar similaridades, comparando os depoimentos dos jovens participantes da pesquisa, com o conhecimento consolidado pela literatura científica, sistematizados no Quadro 10:

Quadro 10 - Conhecimento literário sobre os benefícios do xadrez e respostas dos jovens entrevistados

Ferran Garcia Garrido (2001)	Síntese da fala dos entrevistados (2024)
• Autonomia	• Autonomia
• Autoestima	• Autoestima
• Concentração	• Concentração
• Atenção	• Raciocínio Lógico
• Socialização	• Convívio Social

•Empatia	•Respeito
•Aquisição de regras	• Cuidado ao próximo
•Autocontrole	• Autocontrole
•Tenacidade	• Transposição do conhecimento
•Autodisciplina	• Atitude
	• Pensar antes de agir
	• Segurança
	• Antever as possibilidades
	• Metodologia

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Cabe ressaltar que estes jovens aprenderam a jogar xadrez há pouco mais de dois anos. Segundo o relato de vários deles, tudo que sabem sobre o jogo foi aprendido no projeto. Nenhum participante se apropriou de conteúdos de xadrez, como leituras de artigos científicos e livros sobre a temática do jogo e nunca tinham participado de nenhuma pesquisa. Contudo, ao analisar as respostas das entrevistas, pode-se perceber uma propriedade muito grande e um conhecimento profundo em relação aos ensinamentos do jogo e dos seus benefícios,

Garrido (2001) evidencia que o exercício da prática do xadrez auxilia no desenvolvimento e/ou aprimoramento de capacidades psicológicas emocionais e cognitivas. Essas capacidades, quando bem desenvolvidas, auxiliam a dirigir melhor a vida. E podem ser estimuladas com a prática do xadrez. Conforme fala dos participantes:

P3	Ter mais concentração e foco na hora de estudar, prestar atenção nas situações a minha vida.
----	--

P1	O que mais mudou em mim foi o meu foco e persistência em ficar focado em uma atividade por mais tempo.
----	--

Ao compararmos o que é trazido pela literatura com a resposta dos entrevistados, pode-se evidenciar que, muito das capacidades apontadas pelo autor são mencionadas pelos participantes deste estudo.

O conhecimento enxadrístico dos alunos no projeto não perpassa por um aprofundamento aprimorado de estudos sobre as capacidades do xadrez, logo, de onde os participantes puderam extrair tal conhecimento para embasar suas respostas?

Essa informação pode indicar que o *aprendizado significativo* adquirido pelos jovens foi oriundo daquilo que foi sentido e interpretado por eles, a partir do seu conhecimento prévio e dos ensinamentos do xadrez que lhes foram ofertados no projeto. O ensinamento que foi captado e internalizado, de algum modo, fez sentido para os jovens, tanto que foi mencionado por eles nas entrevistas como benefícios que os ajudaram nos seus problemas e a tornarem-se pessoas melhores.

É possível observar que apesar de existirem vários estudos sobre os benefícios da prática do xadrez, poucos desses estudos se alicerçam no sentimento e na perspectiva do participante. Assim, um dos resultados encontrado neste estudo apontou que a subjetividade, a perspectiva e o sentimento do participante, além de terem um significado para ele próprio, tem valor científico agregado, pois os resultados do presente estudo se equiparam com os encontrados pela literatura científica.

Segundo Filguth (2007), o xadrez é uma das ferramentas educacionais mais potentes para fortalecer a mente de um jovem. A prática do jogo pode aumentar a cognição, a paciência, perseverança, criatividade, memória, raciocínio lógico, capacidade de resolução de problemas entre outras capacidades.

P1	Na organização das ideias e na concentração deu para notar resultados positivos, antes eu era muito menos concentrado do que sou agora. Meu raciocínio também foi melhorando à medida que eu fui jogando.
----	---

P7	Acredito que tenha melhorado minha concentração e o raciocínio lógico.
----	--

P4	Melhorou o raciocínio e a concentração, tu tens que estar concentrado para conseguir responder rápido, pois a questão de saber administrar o tempo no jogo é muito importante. Ao mesmo tempo tens que fazer o movimento certo, que não te cause prejuízo, tem de ser rápido para jogar. Deste modo, tu desenvolves o raciocínio lógico e a concentração.
----	---

P7	Exemplo disso foi à nítida melhora do meu desempenho nas provas de matemática, após algumas aulas de xadrez.
----	--

A prática do jogo atua no desenvolvimento/aprimoramento destas habilidades, muitas vezes de modo inconsciente, ou seja, quando se pratica o jogo o objetivo principal, salvo exceções, não é o desenvolvimento de capacidades, e sim entretenimento, passatempo, aprender algo novo, principalmente, quando o aprendiz é criança.

Porém, o ato de jogar seja por entretenimento ou o *hobby*, estará de maneira a desenvolver capacidades tanto cognitivas, quanto psicológicas, pelas constantes repetições e tentativas de resolução de situações-problema que o aprendiz se depara no tabuleiro e incansavelmente deve tentar resolvê-las (Albuquerque, 2018; Pacheco, 2020).

Nesse sentido, concordamos com Silva (2012), que o trabalho do xadrez escolar não pode ficar apenas no enfoque da descoberta de bons jogadores, voltado a competições esportivas, não sendo aproveitado o potencial pedagógico do jogo.

De acordo com Sá (2016), é importante lembrar e diferenciar a “pedagogia do xadrez” e a “pedagogia pelo xadrez”. A pedagogia pelo xadrez é a que se deve, primordialmente, ser conduzida dentro dos espaços escolares. Nada impede que ambas as pedagogias andem juntas, mas o objetivo principal do xadrez escolar deve focar no auxílio da formação dos jovens, se apropriando do conhecimento enxadrístico, relacionando com as diversas áreas do conhecimento: matemática, física, história, educação física, geografia, respeito, convívio social, aprendizado para a vida.

5.3 Possibilidades futuras (*foreground*)

Todas as pessoas sonham com coisas e/ou situações, os jovens, principalmente, na fase da adolescência e começo da vida adulta, refletem sobre possibilidades ora utópicas, ora realistas (Tessaro, Bernardi, 2019). Ninguém tem a previsão assertiva de como será seu futuro, do que acontecerá, de quais frutos a educação escolar levará a colher. O que se pode garantir é que qualquer escola/educação é melhor do que nenhuma.

Desse modo, toda a experiência acumulada a partir dos processos educacionais, assim como o planejamento de vida dos estudantes, deve ser elaborado, não com delírios futurísticos, mas sim com realidades palpáveis, experiência e práticas possíveis de serem desempenhadas, como propostas efetivas dos professores(as) nas escolas. (Nóvoa, 2022).

Partindo desse ponto de vista, embasado nas análises desta pesquisa e nos demais estudos colhidos para elaborar essa dissertação, podemos inferir que o jogo de xadrez tem influência na preparação do vislumbrar de possibilidades distintas que o jovem pode trilhar. Conforme relatos dos participantes:

P4	Notei uma melhora na concentração e no raciocínio, como o xadrez também é um esporte se deve respeitar as regras, ser disciplinado, acredito que além dessas capacidades que citei, o jogo me ajudou a me tornar uma pessoa melhor. Consegui me comunicar melhor e me desenvolver melhor como pessoa.
----	---

Neste trecho pode-se exprimir vários sentimentos em relação ao que foi aprendido com os ensinamentos do jogo. A partir da visão do participante, o xadrez pôde transformá-lo em uma pessoa melhor. Segundo Grilo (2012), as tensões ocorridas durante a partida, seja na busca da melhor jogada ou resolução de problemas, prende os alunos a tentarem achar a melhor saída para o problema encontrado, essa ação enfatiza o protagonismo, pois somente ele (o jovem) pode tentar resolver o problema propriamente dito, sendo o jogo de xadrez responsável por exercitar esse hábito nos praticantes os capacitando cada vez mais.

Tanto Garrido (2001) como Grilo (2012) enfatizam a capacidade do jogo de xadrez ajudar a estimular a autonomia e o protagonismo nas pessoas que praticam o jogo. Conforme apontam Alves, Pasqualli e Spessatto (2021), a falta de oportunidades para o público jovem leva a baixas perspectivas ao elaborarem projetos/planos de vida. Sendo o incentivo ao protagonismo juvenil elemento fundamental para transformações sociais. A partir desse entendimento é possível evidenciar, por intermédio da fala dos jovens entrevistados, que o jogo de xadrez pode contribuir nesse processo emancipatório:

P2/P4	Nos ajuda no desenvolvimento de nossa autonomia. Porque traz o aluno para o centro da discussão.
-------	--

P2	A troca de ideias com os participantes mais experientes, a não dependência de sempre esperar o professor passar as informações isso ajuda no desenvolvimento de nossa autonomia.
----	--

Pode-se observar que não há uma linha cronológica nos ensinamentos do xadrez para vida. Os aprendizes do jogo aprendem e/ou desenvolvem diferentes competências/valores, sendo que cada jovem pode ter visões diferentes do mesmo objeto e apreender o conhecimento em momentos diferentes. Porém, a melhor opção é única, independentemente do olhar singular de cada jovem.

No entanto, mesmo todos olhando para o mesmo objeto, alguns conseguirão enxergar a melhor opção, outros a solução mais trabalhosa, outros não enxergarão e

tudo isso ocorrerá em momentos diferentes. Nem todos aproveitarão ou enxergarão a melhor possibilidade para resolução do problema, cada um seguirá seu caminho no seu devido tempo. Por quê? O *background* do indivíduo pode ser um dos elementos para responder essa questão.

Assim, a partir dos ensinamentos do jogo, alguns jovens desenvolverão a autonomia e o protagonismo (Garrido, 2001; Grilo, 2012). Outros poderão desenvolver a autoestima (Pacheco, 2020). Ou seja, um valor assumido proporcionará o surgimento e/ou o fortalecimento de outro.

Sentir-se confiante com uma autoestima elevada pode levar o jovem ao protagonismo, ser autônomo, não precisando ser conduzido por terceiros e sim refletir sobre situações, analisar os riscos e tomar sua própria decisão, conforme fala do (da) participante:

P4	Não ficar somente a responsabilidade com o professor, algo monótono. Essa metodologia faz com que o aluno tenha uma participação ativa, ele aprende e consegue passar o conhecimento adiante.
----	---

Segundo Tough (2012), palavras de afirmação, incentivo e apoio para lidar com as adversidades contribuem na formação integral do indivíduo, tornando-os pessoas mais confiantes e mais resistentes às frustrações. Observa-se, neste caso, que a influência externa, em receber *feedbacks* positivos por terceiros torna os jovens mais confiantes.

No contexto do jogo de xadrez, o praticante tem a sensação do êxito, da satisfação em resolver seus próprios problemas independente da ajuda de outros, apenas da sua capacidade. Assim como as palavras de afirmação elevam a autoestima do indivíduo os tornando jovens mais otimistas, autônomos, resistentes a frustrações, o êxito obtido por resolver seus problemas de maneira autônoma tem boa influência no jovem.

Tessaro e Bernardi (2019) e Nóvoa (2022) indicam que os planos, os projetos de futuro dos jovens se endereçam por linhas (utópicas ou realísticas). No xadrez, costuma-se atribuir “linhas vencedoras” ou “linhas perdedoras”. Ou seja, ao entrar em dada situação já é anunciado um possível resultado (bom ou ruim), entretanto, nem todos conseguem perceber, apenas jogadores experientes. Porém, caso mude o curso de tal linha de jogo, algo seja feito, o resultado pode ser mudado, mas caso nada seja feito para sair de uma “linha perdedora” (situação-problema), o resultado já estará escrito.

Porém, no xadrez, assim como na vida o caminho é longo, até o final da partida ou da vida, muitas coisas podem acontecer “linhas perdedoras”, podem virar “linhas vencedoras” e vice-versa.

É comum criarmos rótulos para identificar o jovem, apesar de muitos terem similaridades nas ideias e modo de agir, influenciado diretamente pelo meio social que transitam (escola, comunidade), cada jovem, cada plano de vida são únicos, singulares. Mesmo dividindo o mesmo espaço (escola), o indivíduo possui histórias de vida diferentes, formações elementares distintas na infância, convívio com pessoas com diferentes condições sociais, econômicas e educacionais Skovsmose (2012).

Logo, alguns jovens terão muito em comum e outros não, mesmo assim serão “obrigados” a conviver juntos e a dividirem os mesmos espaços (situação extremamente complicada nos dias atuais) devido à polarização política e a intolerância a pautas identitárias.

Diante de tudo isso, como os ensinamentos do jogo de xadrez em meio ao espaço escolar podem ser úteis para auxiliar na visualização e construção de projetos de vida dos jovens participantes do projeto de xadrez do ensino médio do IFFAR-FW? Algumas falas dos jovens participantes do projeto a partir da sua visão elucidarão a pergunta proferida:

P5	Na questão de respeitar o adversário e respeitar as pessoas, e também de planejar um pouco melhor a vida.
----	---

Segundo Ferreira (2010), o significado literal da palavra planejar é estabelecer um roteiro de metas e ações para atingir um dado objetivo. Então, o que o participante quis dizer, foi que o xadrez além de ajudá-lo a respeitar melhor as pessoas, oportunizou que ele estabelecesse metas e medidas para melhor dirigir sua vida e atingir seus objetivos. Uma construção de autonomia.

P3	Querendo ou não, o xadrez traz vários ramos do conhecimento em um único tabuleiro, digamos assim, que você vai ter que aprender a ter foco no que você está fazendo ali, ter mais concentração, e eu acho que vai exigir pensar mais, além do que você vai fazer, não vai pensar na atitude do momento ali, você vai ter que pensar nos próximos passos também.
----	---

Neste relato “xadrez traz vários ramos do conhecimento num único tabuleiro” o (a) participante traz um conceito de Backer (1991), “o xadrez aborda diversas áreas da cognição humana”.

Nesta outra passagem, “você vai ter que aprender a ter foco no que você está fazendo ali, ter mais concentração”, É salientada a importância de manter o foco naquilo que se está fazendo, o que contrapõe a síndrome FoMO, mencionada (falta de atenção concentrada) (Przybylski *et al.*, 2013).

Quando é falado “vai exigir pensar mais”, a pessoa terá que pensar além do habitual, o que a condicionará a pensar não só para resolver o problema no tabuleiro, mas em outras situações-problema do cotidiano (problemas matemáticos, de física, da vida, entre outros) (Silva, 2012; Albuquerque, 2018).

Quando o (a) participante diz “não vai pensar na atitude do momento ali”, isso pode ser encarado como imediatismo, impulsividade. Segundo Bauman (2007), o imediatismo de querer fazer ou se livrar de dadas tarefas rapidamente é característico do modo de vida líquido descrito pelo autor. O comportamento em querer se livrar das coisas é mais importante do que adquiri-las. Comportamento recorrente nos jovens e em jogadores de xadrez novatos. Antes mesmo de analisarem as melhores opções já proferem seu lance, sem análise de risco e de perdas.

“Você vai ter que pensar nos próximos passos” - essa fala indica pensar à frente, no futuro, nas possibilidades que estão por vir, podendo ser boas ou ruins. Antever situações possíveis de acontecer não é algo difícil, mas sim, algo que exige diálogo, autorreflexão o que nos remete novamente para os conceitos de *background* e *foreground*. Em sua manjedoura esses conceitos se aplicam à Educação Matemática Crítica, que se alicerçam no conhecimento prévio, na historicidade e nas coisas que possuem significados para os alunos, levando em consideração sua condição econômica, social e educacional (Skovsmose, 2012).

Os conceitos de *background* e *Foreground* são extremamente pertinentes com o que se comprometem os ensinamentos do jogo de xadrez, principalmente, em meio escolar, no auxílio da visualização e construção de planos e projetos de vida dos jovens. O pensar antes de jogar, para o enxadrista, na busca da melhor jogada, é o mesmo para qualquer pessoa ao tomar uma decisão importante, pensar na melhor escola. O problema é que em ambos os casos, as pessoas não pensam na implicação de seus atos (não pensam antes de agir). Porém, após uma má escolha, dependem grande energia para tentar reparar o que poderia ter sido evitado (relação de linha perdedora e linha vencedora).

Para o bom enxadrista analisar, procurar a melhor opção para o problema proposto, refutando todas as possibilidades que o colocarão em perigo é o mesmo, para

o jovem analisar os riscos, perdas e ganhos em situações do seu cotidiano. Como mencionado por Popper (1982), as pessoas de modo geral, são muito pueris em refutar/falsear suas ideias, pois somente as refutando, colocando-as a prova saberão a fidedignidade de suas ideias e planos. Mas ao contrário disso, pelo simples fato do sentimento de posse, pela a ideia ter sido desenvolvida pelo próprio indivíduo, ele, procura de todas as maneiras criarem elementos para defendê-la e não a coloca-la à prova.

Uma das lições, senão talvez a mais importante, que os ensinamentos do jogo de xadrez podem contribuir para a formação do jovem estudante na construção de seus projetos de vida. Pode ser representado com a seguinte comparação: após se fazer uma má jogada no jogo não tem como retornar ao passado e corrigi-la, mas sim, com dedicação no presente tentar amenizar o dano causado, para que seja possível triunfar no futuro.

O jogo de xadrez permite que as consequências das ações/jogadas tomadas no passado (*background*) impliquem diretamente nos resultados futuros (*foreground*). Logo, é no presente que o jovem deve concentrar esforços para aprender com os acontecimentos passados (experiência) e procurar projetar um caminho seguro, avaliando os riscos na busca da realização de seus objetivos futuros, as potencialidades são criadas/lapidadas, oportunidades surgem e reflexões sobre seu futuro começam a ser construídas. E um dos espaços propícios para que essas reflexões ocorram no amadurecimento e no processo emancipatório do jovem é no ambiente escolar.

6 CONCLUSÃO

Revisitando os objetivos específicos da pesquisa, pôde-se concluir que o estudo atendeu aos seguintes critérios apresentados a seguir:

Um dos objetivos específicos desta pesquisa foi aprofundar a partir dos referenciais teóricos as concepções da categoria jovem, suas potencialidades, fragilidades e desafios, apresentados no capítulo Crianças e Jovens: cuidados e percalços encontrados nesta fase da vida. Neste capítulo, foi possível apresentar situações das quais os jovens estão mais suscetíveis nesta fase da vida, tanto situações que podem colocá-los em risco de vida, quanto situações ricas em possibilidades de melhora de futuro.

Assim, com base nos referenciais utilizados, na experiência do autor e pelos relatos dos jovens entrevistados, foi possível observar que o jogo de xadrez com seus fundamentos e ensinamentos possibilita que os praticantes possam enxergar e ampliar suas escolhas, diante de situações-problemas e/ou tomadas de decisão que, antes da prática do xadrez, eram visualizadas de maneira reduzida. Em outras palavras, a prática do jogo pôde potencializar o alcance de tomadas de decisão e de escolhas distintas para cada problema encontrado.

Foi possível perceber que, independentemente, do nível atual de entendimento dos participantes do projeto de xadrez, o contato com o jogo, os fundamentos/ensinamentos oferecidos, a metodologia empregada e convívio com os demais colegas propiciou uma melhora significativa em seus comportamentos. Foi relatado pelos entrevistados, e observado pelos envolvidos no projeto que mudanças substanciais sentidas e percebidas nos participantes, no tocante a terem mais parcimônia em esperar as melhores oportunidades, saberem refutar as piores escolhas e pensarem em várias alternativas antes de efetuarem suas jogadas. Esse modo de agir nas partidas de xadrez perpassou o campo semântico do jogo e incorporou na conduta dos jovens, o que aperfeiçoou suas escolhas e tomadas de decisão cotidianas.

O xadrez possibilita condições para o jovem refletir sobre seus atos ou a falta deles, logo os projetos de futuro de cada jovem serão pautados no conhecimento que trazem consigo (passado) conjugado com o que estão aprendendo no presente, (ensinamentos do xadrez e demais conteúdos escolares, convívio social) isso projetará seus planos futuros a partir do objetivo de vida de cada um dos jovens.

Pautados nos argumentos anteriores, pode-se indicar que o xadrez pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica nos processos de ensino e aprendizado, principalmente, entre o público jovem. Como já consolidado pela literatura utilizada neste estudo, o xadrez contribui para o aprimoramento de capacidades cognitivas e psicológicas, sendo imprescindível no desenvolvimento do indivíduo na juventude, fase em que o jovem está em maturação física, hormonal e psicológica.

Este trabalho mostrou e categorizou em seu Estado do Conhecimento diversos estudos que consolidam os benefícios da prática do xadrez para as pessoas que o praticam, principalmente, do público jovem. Foi possível observar, após a classificação dos estudos, que a maioria das pesquisas realizadas eram estudos padronizados, de caso, controle. Entre os estudos que envolviam o público jovem e o xadrez poucos levavam em consideração a subjetividade do indivíduo em suas pesquisas. Portanto, um dos resultados encontrados por esse estudo de dissertação, foi ratificar os benefícios da prática do xadrez, levando em consideração a subjetividade dos participantes, por meio da Análise Textual Discursiva, quando comparado com referências consolidadas pela literatura científica.

Este estudo de dissertação apresentou, categoricamente, que os resultados obtidos a partir das falas e sentimentos dos entrevistados (subjetividade) foram ao encontro com resultados encontrados a partir de pesquisas com procedimentos e protocolos validados. Essa constatação só corrobora e mostra que pesquisas que procuram envolver o público alvo nas etapas do estudo, construção, desenvolvimento e conclusão tendem a ter resultados válidos e significativos, tanto quanto, pesquisa com protocolos e metodologias científicas padronizadas. Há necessidade de enfatizar essa questão, pois a academia tende a não valorizar equânime ambos os tipos de pesquisa.

Outro ponto fundamental que foi evidenciado, que contempla os objetivos deste trabalho, é a relação entre os ensinamentos do jogo de xadrez e os processos formativos dos jovens entrevistados. Segundo o próprio relato do público entrevistado, por unanimidade, as falas contemplaram que não só os ensinamentos do jogo, mas também o ambiente de convívio foram fatores fundamentais para adesão e permanência no projeto. Em um primeiro momento se estabeleceu o vínculo entre os jovens e os envolvidos no projeto e, em um segundo momento, existiram trocas de experiências que puderam contribuir no seu processo formativo.

O respeito entre os participantes, à troca de informações entre os alunos mais experientes com os mais novos emergiu de maneira natural, fato observado

positivamente pelos participantes. Esse sentimento pôde propiciar para a construção de um espaço harmonioso, onde os participantes se sentiam acolhidos e confortáveis em frequentar.

Percebe-se que antes dos ensinamentos do jogo de xadrez pudessem apresentar resultados, no vislumbre de novas oportunidades, o ambiente agradável foi algo recorrente cogitado pelos jovens como um espaço em potencial para o aprendizado. Esse argumento coloca em evidência o projeto de xadrez e salienta para dois enfoques, primeiro: a importância dos ensinamentos do jogo de xadrez para o processo formativo do jovem, segundo: o ambiente construído a partir do projeto de xadrez como espaço para o ensino, aprendizado e troca de experiências entre os alunos.

Apresentado a potencialidade do projeto de xadrez, seja na criação de vínculos afetivos entre os usuários, bem como no auxílio nos processos educacionais de ensino. Isso mostra que iniciativas como essa (projeto de xadrez) podem ser estimuladas dentro dos Institutos Federais de Educação, Tecnologia e Ciências. O resultado apresentado por esse estudo mostrou a eficácia do jogo de xadrez na emancipação do jovem, na reflexão do pensar, no auxílio de conteúdos escolares, na administração do tempo e de modo geral em uma melhor organização das ideias o que resulta em uma melhor organização de vida. Deste modo, é possível e benéfico o emergir de espaços de ensino e aprendizado como o de projetos de xadrez dentro dos Institutos Federais.

Desse modo, a pesquisa se pautou na busca de estudos que pudessem contribuir de forma significativa na construção de um trabalho por uma ótica pouco estudada, que é da percepção dos jovens estudantes acerca de como a prática do xadrez mobiliza mudanças em seu processo formativo e novas perspectivas sobre seu futuro, a partir da experiência desenvolvida na escola. Após ouvir e analisar os relatos dos(as) jovens pode-se concluir que o xadrez mobiliza sensibilidades que possibilitam ao jovem enxergar além daquilo que seus olhos podem ver.

Conclui-se que o jogo auxilia na reflexão sobre os fatos passados e nas distintas possibilidades de ação no presente. Isso oportunizou aos jovens participantes deste estudo pudessem vislumbrar possibilidades de planos e projetos de vida que sempre estiveram ao seu alcance, porém sem condição de enxergá-los. Os ensinamentos do jogo de xadrez se apresentam em “possibilidades vívidas no presente”, se o *background* conjuga os fatos vividos, considerando a historicidade do indivíduo e o *foreground* se caracteriza pelas possibilidades que estarão por vir. O jogo de xadrez e seus benefícios estão entre ambos (*background* e *foreground*). A partir do conhecimento

acumulado e do histórico de vida do jovem, é possível agir com o auxílio do “ensinamento do xadrez” no presente, para projetar seu futuro. As possibilidades sempre estarão disponíveis para àqueles que se permitirem a enxergá-las.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVAY, Miriam et al. **Juventude, violência e vulnerabilidade social na América Latina: desafios para políticas públicas**. Brasília, DF: UNESCO/BID, 2002. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000154580>. Acesso em: 25 ago. 2024.
- ALBUQUERQUE, Eduardo Ribeiro. **O jogo de xadrez como ferramenta pedagógica no ensino e aprendizagem de crianças e adolescentes de uma escola de Santa Maria /RS**. 47 f. Monografia (Pós-Graduação em Educação Física Escolar) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/13142>. Acesso em: 07 jul. 2024.
- ALMEIDA, Marlucia Ferreira Lucena. **O xadrez no ensino e aprendizagem em escolas de tempo integral: um estudo exploratório**. 2010. 139 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação Universidade de Brasília, Brasília, 2010. Disponível em: http://www.realp.unb.br/jspui/bitstream/10482/8563/1/2010_MarluciaFerreiraLucenadeAlmeida.pdf. Acesso em: 26. Set. 2023.
- ALVES, Suelma dos Reis Pereira.; PASQUALLI, Roberta.; SPESSATTO, Marizete Bortolanza. **Juventude, educação profissional e interiorização: desafios e possibilidades: youth, professional education and interiorization: challenges and possibilities**. Professare, [S. l.], v. 10, n. 3, p. e2954-e2954, 2021. DOI: 10.33362/professare.v10i3.2954. 2021. Disponível em: <https://periodicos.uniarp.edu.br/index.php/professare/article/view/2954>. Acesso em: 16 set. 2024.
- ANDRADE, Susanne Anjos et al. Ambiente familiar e desenvolvimento cognitivo infantil: uma abordagem epidemiológica. **Revista de Saúde Pública**, v. 39, n. 4, p. 606-611, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rsp/a/jPxmqX5RTqrsYdHBHJzN9bf/#>. Acesso em 26 set. 2023.
- ARTISE, John. **Chess and Education**.1972. Disponível em: https://midwestchess.com/pdf/Chess_&_Education.pdf. Acesso em: 16 jan. 2024.
- ASSOCIAÇÃO PAULISTA DE MEDICINA. **Brasil registra mais de seis mil suicídios em adolescentes em cinco anos**. São Bernardo do Campo. 2022. Disponível em: <https://www.apm.org.br/ultimas-noticias/brasil-registra-mais-de-seis-mil-suicidios-em-adolescentes-em-cinco-anos/>. Acesso em: 09 out. 2023.
- BALLONE, Geraldo José MOURA, Eduardo. Depressão na adolescência. **Rer. Psicweb**. 2008. Disponível em: <http://www.psicweb.med.br/site/?area=NO/LerNoticia&idN%20oticia=129>. Acesso em 16. Setembro.2024.
- BASSO, Susana Schwartz; VIEIRA, Dioneia Maria Samua; BERNARDI, Luci Santos dos. Escola x Juventude: a culpa e de quem? In: OLIVEIRA, Victor Hugo nedel; LACERDA, Miriam Pires Corrêa de. **Juventude e Educação: a escola como território Juvenil**. Porto Alegre: GEPJUVE / UFRGS, 2024.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida Líquida**. 2ª edição. São Paulo: Zahar. 2007.

BECKER, Ideal. **Aberturas e armadilhas no xadrez**. 15. edição. São Paulo: Nobel. 1991.

BINET, Alfred. **Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs** (em). Paris: Hachette, 1894. Disponível em: <https://archive.org/details/b21966394/page/n5/mode/2up>. Acesso em: 24 ago. 2024.

BOURSCHEID, Suelen. TIMM, Jordana Wruck. Identidade Docente: os saberes e as indefinições do ser professor na literatura. **Revista Literatura em Debate**, Frederico Westphalen. v. 18, n. 31, p. 138-156, jan./jun. 2023. Disponível em: <https://revistas.fw.uri.br/index.php/literaturaemdebate/article/view/4659>. Acesso em: 05 jun. 2024

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012**. Dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília, DF: CNS, 2012. Disponível em: <https://www.inca.gov.br/sites/ufu.sti.inca.local/files//media/document//resolucao-cns-466-12.pdf>. Acesso em: 09 out. 2023.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016**. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisa em Ciências Humanas e Sociais. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF: CNS, 2016. Disponível em: <https://www.gov.br/conselho-nacional-de-saude/pt-br/aceso-a-informacao/legislacao/resolucoes/2016/resolucao-no-510.pdf/view>. Acesso em: 05 out. 2023.

BRASILINO, Emerson Nunes. A prática do xadrez como ferramenta de interação social em alunos participantes do serviço de convivência e fortalecimento de vínculos de Marialva. **Revista Mundi: Engenharia Tecnologia e Gestão**, v. 5, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/341402579_O_XADREZ_COMO_FERRAMENTA_DE_INTERACAO_SOCIAL_EM_ALUNOS_PARTICIPANTES_DO_SERVICO_DE_CONVIVENCIA_E_FORTALECIMENTO_DE_VINCULOS. Acesso em: 27 set. 2023.

BRASIL. Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos. **O Papel da família na saúde mental**. 2020. Coleção Família e Desenvolvimento Humano. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/observatorio-nacional-da-familia/producoessnf/diagramacaoSNFfamiliaesaudementaldigital2.pdf>. Acesso em: 26 set. 2023.

BIBLIOTECA DIGITAL BRASILEIRA DE TESES E DISSERTAÇÕES. 2023. Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/vufind/>. Acesso em: 07 jul. 2023.

BURKE, Moira; MARLOW, Cameron; LENTO, Thomas. Social Network Activity and Social Well-Being. **Anais da Conferência SIGCHI sobre fatores humanos em sistemas computacionais**. 2010. p. 1909-1912.

CAMPEÕES DO ESPORTE. **Todos os esportes do mundo**. Campeões brasileiros de xadrez masculino. 2024. Disponível em:

<https://www.campeoesdosesportes.com.br/campeoes-brasileiros-de-xadrez-masculino/#:~:text=Acredita%2Dse%20que%20o%20xadrez,de%20Regatas%20Vasco%20da%20Gama%E2%80%9D>. Acesso em: 01 maio 2024.

CARREGOSA, Monique Santos.; FARO, André. O significado dos anabolizantes para os adolescentes. **Temas em Psicologia**, v. 24, n. 2, p. 519-532, 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2016000200007. Acesso em: 16 jan. 2024.

CASTRO, Celso. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p.3-12,1994. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/44735484_Uma_historia_cultural_do_xadrez. Acesso em: 01 maio 2024.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo/SP: Summus, 1987.

CLANCY, Blair *et al.* Salivary cortisol mediates effects of poverty and parenting on executive functions in early childhood. **Child Development**, v. 82, 2011. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22026915/>. Acesso em: 15 jul. 2023.

COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR. CAPES. **Catálogo de Teses e Dissertações**. 2013. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/> Acesso em: 07 jul. 2023.

CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA. Educação Física Escolar - boas práticas: xadrez, aliado eficaz no desenvolvimento escolar. **Revista Educação Física**, Rio de Janeiro, v. 33, set. 2009. Disponível em: <https://www.confef.org.br/confef/comunicacao/revistaedf/>. Acesso em: 01 maio 2024.

COSTA, Gelson Gonzaga. MOREIRA, Nilson. **Material Didático PDE I**. Secretaria de Educação do Paraná. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2139-6.pdf?PHPSESSID=2010012108381666>. Acesso em: 26 set. 2023.

CURY, Augusto. **Pais brilhantes professores fascinantes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

DAYRELL, Juarez. A escola faz as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. **Centro de Estudos de Educação e Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 100, 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v28n100/a2228100.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2023.

DICIO: Dicionário Online de Português. **Viralizando**. Porto: 7 Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/viralizando/>. Acesso em: 14 out. 2023.

EFREMOFF, Taya. **Fundamentos do jogo de xadrez**. São Paulo: Edicel. 1972.

ELLISON, Nicole B.; STEINFELD, Charles; LAMPE, Penhasco. The benefits of facebook “friends”: social capital and college students use of online social networking site. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 12, n. 4. p. 1143-1168, jul.

2007. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x>. Acesso em: 12 out. 2023.

FALK, Judit. **Educar os três primeiros anos: a experiência de Pikler Lóczy**. Araraquara/SP: Omnisciência, 2022.

FARIAS, Fabrícia Rocha Menezes de. **Sala de aula invertida ou *flipped classroom*: uma análise de sua aplicação em fórum de discussão no AVA Moodle**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação à Distância) - Universidade Federal do Ceará, Campus de Sobral. 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/denyssales/salade-aula-invertida-e-frum-moodle>. Acesso em: 14 out. 2023.

FERGUSON, Frank. **Chess in education: research summary**. A review of key chess research studies. For the Borough of Manhattan Community College Chess in Education 'A Wise Move' Conference. 1995. Disponível em: <https://files-workface.s3.amazonaws.com/d173e0841cd570450aca380e95f509c2/files/aecd0262677f9343a3f65b5653a198d9ffa925b2ChessInEducation-AWiseMoveConference.pdf>. Acesso em: 16 jan. 2024.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 5. ed. São Paulo: Positivo. 2010.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas “estado da arte”. **Educação & Sociedade**, São Paulo, v. 23, n. 79, p. 257-272, ago. 2002.

FILGUTH, Rubens (org.). **A importância do xadrez**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FÓRUM BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA. **17º Anuário Brasileiro de Segurança Pública**. São Paulo: Fórum Brasileiro de Segurança Pública, 2023. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2023/07/anuario-2023.pdf>. Acesso em: 13 out. 2023.

FRANK, Albert. **Chess and aptitudes**. North Carolina: Lulu, 2011. 96 p.

FLEISCHER, R.; KHAN, Samee Ullah. Xiangqi and combinatorial game theory. **HKUST Theoretical Computer Science Center Research Report**. 2002. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/2491574_Xiangqi_and_Combinatorial_Game_Theory. Acesso em: 27 set. 2023.

GADAMER, Hans Georg. **Verdade e método 1: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. São Paulo: Vozes, 2002.

GADELHA, Regina Maria. Fonseca. Educação no Brasil: desafios e crise institucional. **Revista Pesquisa & Debate**, São Paulo, v. 28, n. 51, jul 2017. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/rpe/article/view/33530>. Acesso em: 07 jul. 2023.

GADOTTI, Moacir. **Economia solidária como prática pedagógica: Educar para a cooperação**. São Paulo: Editora e livraria Instituto Paulo Freire, 2009.

- GARCIA, Melquisedek Aguiar. **O xadrez no contexto escolar: pesquisa-ação com estudantes do ensino fundamental**. 2011. 186 f. Monografia (Pós-Graduação em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/9398>. Acesso em: 26 set. 2023.
- GARRIDO, Ferrán Garcia. **Educando desde el ajadrez**. Zaragoza /Barcelona: Editorial Paidotrib., 2001.
- GAUDREAU, Louise. **Étude comparative sur les apprentissages em mathématiques - 5e année**. New Brunswick: Edmundston, 1992. 56 p.
- GESSI, Fernando Jose Sanglard; SILVA, Marcelo Silva da. **A importância e benefícios do xadrez no processo de formação: os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**. 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_ufpr_edfis_artigo_fernando_jose_sanglard_gessi.pdf. Acesso em: 08 set. 2024.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisas**. 4. ed., São Paulo: Atlas, 2002.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed., São Paulo: Atlas, 2008.
- GONTIJO, Silvana. **O livro de ouro da comunicação**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.
- GONÇALVES, Priscila Dib. **Xadrez motivacional: uma nova abordagem de estimulação das funções executivas em dependentes de cocaína/crack**. 2014. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/5/5142/tde-09022015-122038/>. Acesso em: 09 set. 2024.
- GOODE, William; HATT, Paulo. K. **Métodos em pesquisa social**. São Paulo: Nacional, 1969.
- GRILO, Rogério de Melo. **O xadrez pedagógico na perspectiva da resolução de problemas em matemática no ensino fundamental**. 2012. 280 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de São Francisco, Itatiba, 2012. Disponível em: <https://www.usf.edu.br/galeria/getImage/385/423581453701372.pdf>. Acesso em 07 ago. 2024.
- GROOT, Adriaan D. de. **Thought and choice in chess**. Londres: Ishi Press, 2016. 486 p.
- HALPERN, Ricardo *et al.* Fatores de risco para suspeita de atraso no desenvolvimento neuropsicomotor aos 12 meses de vida. **Journal Pediatric**, v. 76, p. 421-428, 2000. Disponível em: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062002000500016. Acesso em: 26 set. 2023.
- HOYLE, Edmond. **As reflexões bibliográficas de David Levy sobre os escritos de Edmond Hoyle (1672-1769)**. 2012. Disponível em: <http://edmondhoyle.blogspot.com/2012/09/the-j-w-rimington-wilson-library-part-1.html>. Acesso em: 01 maio 2024.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. 304 p.

INSTITUTO CONHECIMENTO LIBERTA. Renato Freitas: a voz da periferia que os poderosos querem calar. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GGvCoRamhes&t=136s>. Acesso em: 29 maio 2024.

INSTITUTO FEDERAL SUL-RIOGRANDENSE. **História do xadrez**. 2011. Disponível em: http://static.sapucaia.ifsul.edu.br/professores/mauricio/Clube_Xadrez/historia-do-xadrez.pdf. Acesso em: 01 maio 2024.

INSTITUTE FOR HEALTH METRICS AND EVALUATION. **GBD Results tool GHDx**. 2019. Disponível em: <https://ghdx.healthdata.org/>. Acesso em: 09 out. 2023.

JAMES, A. Roberts; MEREDITH, E. David. My life has become one big distraction from my cell phone: partner phubbing and relationship satisfaction between romantic partners. **Computers in human behavior**. v. 54, p. 134-141, jan. 2016. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215300704>. Acesso em: 12 out. 2023.

JUNGER, Alex Paubel. *et al.*; A geração imediatista e a comunicação audiovisual. **Research, Society and Devenlopment**, v. 7, n. 11, p. 01-27. 2018. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/441/332>. Acesso em: 15 out. 2023.

KING, Anna Lucia Spear *et al.* Nomofobia: impact of cell phone use interfering with symptoms and emotions of individuals with panic disorder compared with a control group clinical. **Practice & Epidemiology in mental Health**, v. 10, p. 28-35, 2014. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3962983/>. Acesso em 13 out. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

LAMY, Fernando Filho *et al.* Ambiente domiciliar e alterações do desenvolvimento em crianças de comunidade da periferia de São Luís - MA. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 16, n. 10, out. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/LNKFNftXKJ89yxP7krqHB4k/>. Acesso em: 26 set. 2023.

LASKER, Edward. História do xadrez. **Instituição Brasileira de Difusão da Cultura – IBRASA**. 2. ed. São Paulo: Ibrasa, 2010. 315 p.

LAUAND, Luiz Jean. **O xadrez na Idade Média**. São Paulo: Elos. 1988.

LENT, Roberto. **Cem bilhões de neurônios: conceitos fundamentais de neurociências**. São Paulo: Atheneu. 2005.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LOPES, Anne Carine. **O jogo de xadrez e o estudante: uma relação que pode dar certo**. 2012. 161 f. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/bitstream/handle/10917/1/Anne%20Carine%20Lopes.pdf>. Acesso em: 29 out. 2023.

LOVISI, Giovani Marcos *et al.* Análise Epidemiológica do suicídio no Brasil entre 1980 a 2006. **BrasiliianJournal of Psychiatry**, v. 31, out. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbp/a/x7987JHsK6HpNdZn9qkrVtQ/#>. Acesso em: 13 out. 2023.

MACEDO, José Rivair. Mouros e cristãos: a ritualização da conquista no velho e no novo mundo. **Revista Méis, História & Cultura**, 2004. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/1163-4052-1-PB.pdf>. Acesso em: 26 set. 2023.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARTURANO, Edna Maria; ELIAS, Luciana Carla dos Santos; CAMPOS, Marli Aparecida Silva. **O percurso entre a meninice e a adolescência: mecanismos de vulnerabilidade e proteção: vulnerabilidade e proteção**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2004. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001424167>. Acesso em: 09 set. 2024.

MASCARENHAS, Suely Carneiro. **Peão, rei ou rainha: histórias de vida de estudantes em vulnerabilidade social**, Campo Grande, Mato Grosso do Sul. 2016. 155 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Parnaíba, 2016. Disponível em: <https://biblioteca.uems.br/publicos/download/105762>. Acesso em: 26 set. 2023.

MASIP, Marc. Não há muita diferença entre o vício em drogas e no celular. **BBC News Mundo**, 18 out. 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-58927899>. Acesso em: 02 out. 2023.

MATTOSO, Rafael. **Tecnologia x sedentarismo**. Salada Textual 2010. Disponível em: <https://saladatextual.wordpress.com/2010/04/04/tecnologia-x-sedentarismo/>. Acesso: 09 set. 2024.

MELO, Anna Karynne; SIEBRA, Jesiel Adolfo; MOREIRA, Virginia. Depressão em adolescentes: revisão de literatura e o lugar da pesquisa fenomenológica. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 37, n. 1, jan/mar. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/xxLzwTVJrHKW7fZkWhQwjJq/#>. Acesso em: 13 out 2023.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. Secretaria de Vigilância em Saúde. **Boletim Epidemiológico**. v. 53, set. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/boletins/epidemiologicos/edicoes/2022/boletim-epidemiologico-vol-53-no37>. Acesso em: 09 out. 2023.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. São Paulo: Vozes, 2002.

MOLL, Jaqueline; LECLERC, Gesuína. Educação integral e comunitária: o remirar-se da cidade e da escola. In: PADILHA, Paulo; CECCON, Sheila; RAMALHO, Priscila. **Município que educa: múltiplos olhares**. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2010.

MORAES, Edgard Batista de. **Educação para moralidade em Immanuel Kant**. 162 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, 2021. Disponível em: file:///C:/Users/User/Downloads/Moraes_EdgardBatistaDe_M.pdf. Acesso em: 01 nov. 2023.

MORAES, José Julio de; LEMOS, Luiz Carlos de Almeida. **O xadrez como um processo motivacional e facilitador de aprendizagem escolar no ensino fundamental**: os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edfis_unicentro_josejuliodemoraes.pdf. Acesso em: 29 Out. 2023.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. **Análise textual discursiva**. 3. ed. Ijuí/RS: Unijuí, 2020.

MOROSINI, M. C. Estado de conhecimento: sua contribuição à ruptura de pré-conceitos. **Revista de Educação da UFSM**, Santa Maria, v. 40, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/15822/pdf>. Acesso em: 21 out. 2023.

MULTIRIO. **#Educa 79 - Heróis do Tabuleiro**. 2018. Disponível em: <https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/videos/13957-her%C3%B3is-do-tabuleiro>. Acesso em: 15 jan. 2024.

MURRAY, Harold James Ruthven. **A History of Chess**. Oxford: Clarendon Press, 2015. 1687 p. Disponível em: <https://archive.org/details/AHistoryOfChess/page/n23/mode/2up>. Acesso em: 21 out. 2023.

NASCIMENTO, Greicimára dos Santos; ORTH, Maria Rúbia Bispo. A influência dos fatores ambientais no desenvolvimento infantil. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2008, Erechim. **Anais [...]** Erechim. 2008. Disponível em: https://www.uricer.edu.br/cursos/arq_trabalhos_usuario/498.pdf. Acesso em: 26 set. 2023.

NÓVOA, António. **Escolas e professores: proteger, transformar, valorizar**. Salvador: SEC/IAT, 2022. 116 p.

OLIVEIRA, Francismara Alves de. **Um estudo das interdependências cognitivas e sociais em escolares de diferentes idades por meio do jogo xadrez simplificado**. 2005. 337 f. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/346647>. Acesso em: 25 set. 2023.

OLIVEIRA, Maria Cláudia Santos Lopes de; PINTO, Raquel Gomes; SOUZA, Alessandra Silva de. Perspectiva de futuro entre adolescentes: universidade, trabalho e relacionamento na transição para a vida adulta. **Temas em Psicologia**, Ribeirão Preto, v. 11, n. 1, 2003. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1413-389X2003000100003&script=sci_arttext. Acesso em: 14 out. 2023.

OLIVEIRA, Thiciane Santos. **Dependência do smartphone: um estudo da nomofobia na formação de futuros gestores**. Monografia - Programa de Pós-Graduação Strictu Sensu em Administração, 2018. Disponível em: <https://docplayer.com.br/186676764-Dependencia-do-smartphone-um-estudo-da-nomofobia-na-formacao-de-futuros-gestores.html>. Acesso em 12 Out. 2023.

PACHECO, Plínio de Paiva. **Xeque-mate del rei**: um estudo acerca de uma implementação de uma experiência com o jogo de xadrez em uma escola estadual de São João Del-Rei. 2020. 86 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de São João Del-Rei, Minas Gerais, 2020. Disponível em: [https://ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/mestradoeducacao/Plinio_Dissertacao_Final%20\(1\).pdf](https://ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/mestradoeducacao/Plinio_Dissertacao_Final%20(1).pdf). Acesso em: 26 set. 2023.

PAIVA, Natália Morais Nolêto de; COSTA, Johnatan Silva da. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?** Portal do psicólogo. 2015. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 14 out. 2023.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Companhia Editora Forense, 1985.

PILÃO, Jussara Moreira. **O construtivismo**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

PIMENTA, Ciro José Cardoso. **Xadrez**: esporte, história e sua influência na sociedade. 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/xadrez.htm>. Acesso em: 01 maio 2024.

POPPER, Karl Raimund. **Conjecturas e refutações**. Brasília: Ed. UNB, 1982.

PORTAL DO PROFESSOR. **Xadrez na Escola**. Jornal Entrevista, v. 124, 2016. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/jornalImpresso.html?edicao=140>. Acesso em: 31 jan. 2024.

PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO. **Projeto Heróis do Tabuleiro**. 2019. Disponível em: <https://prefeitura.rio/educacao/aula-de-xadrez-com-4-mil-alunos-de-escolas-municipaisagitaoriocentro/#:~:text=O%20projeto%20atende%20mais%20de,alunos%20a%20aprimorarem%20o%20aprendizado>. Acesso em: 15 jan. 2024.

PUCHKIN, V. N. **Heurística a ciência do pensamento criador**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969.

PRZYBYLSKI, Andrew, K. *et.al.* Motivacional, emotional and behavioral correlates of fear of missing out. **Computers in Human Behavior**, v. 29, n. 4, p. 1841-1848, jul. 2013. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S07475>

63213000800?casa_token=PJz_aHfA6UIAAAAA:-S5qBCN8cVIGFjOV7U1juMstndeWEXqG4MK3s1SAaf0a3ZeTxQoqQZhueNm2M3JZfV2I00yg#b0055. Acesso em: 12 out. 2023.

REDE NACIONAL DE ENSINO E PESQUISA. **Evolução da internet no Brasil**. 2023. Disponível em: <https://www.rnp.br/noticias/evolucao-da-internet-no-brasil#:~:text=A%20evolu%C3%A7%C3%A3o%20da%20rede&text=A%20abertura%20da%20internet%20comercial,efervesc%C3%Aancia%20no%20setor%20de%20telecomunica%C3%A7%C3%B5es>. Acesso em: 14 out. 2023.

REICH, Wilhelm. **Análise do caráter**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2020.

REICHERT, Evânia. **Infância a idade sagrada**: anos sensíveis em que nascem as virtudes e os vícios humanos. 5. ed. Porto Alegre: Valle do Ser, 2018.

REZENDE JUNIOR, Luiz Nolasco de. **Pesquisa-ação de proposta educativa lúdica pelo uso do xadrez na construção de valores por adolescentes com restrição de liberdade**. 2014. 164 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

REZENDE, Sylvio. **Xadrez na escola**: uma abordagem didática para principiantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna. 2002.

RODRIGUES, Gisele Silva. **Comunidade e política**. Goiás: Universidade Federal do Goiás. 2018.

RODRIGUEZ, Paulo Virgílio Rios. **O desenvolvimento de habilidades e competências mediante o ensino do jogo de xadrez nas escolas de São José dos Pinhais**. 2020. 129 f. Dissertação (Mestrado em Ciência, Tecnologia e Sociedade) - Instituto Federal do Paraná, Paranaguá, 2020. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=10577145. Acesso em: 07 jul. 2023.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Émile ou de l'éducation**. Livro II. França: Editions Flammarion, 1996.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **O contrato social**. Porto Alegre: L&PM, 2007.

ROSA, Victorda. O cálculo e o enigma: Machado de Assis e o Jogo de xadrez. *Scientific Electronic Library Online*, v. 14, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mael/a/F9MWS3zHCrLhGcgFmkpPKYd/#>. Acesso em: 14 jan. 2024.

SÁ, Antônio Villar Marques de. Ensino enxadrístico em contextos escolar, periescolar e extraescolar: experiências em instituições educativas na França e suas repercussões. In: SILVA, Wilson da (Org.). **Xadrez e educação**: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico. Curitiba: Ed. UFPR, 2012. p. 183-208. Disponível em: http://www.wilsondasilva.com.br/Produção_wilson/livro_ufpr_revisao_13_6_2012.pdf. Acesso em: 01 de maio 2024.

SÁ, Antônio Villar Marques de *et al.* Xadrez. In: FREIRE, João Batista *et al.* **Iniciação esportiva**. Brasília: Universidade de Brasília, 2005. p. 141-160. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/123456789/257/modulo02IniciacaoEsportiva.pdf?sequence=3>. Acesso em: 01 maio 2024.

_____. **O Xadrez e a Educação**: Experiências de Ensino Enxadrístico em Meios Escolar, Periescolar e Extra-Escolar. Série Documental: Eventos (Seminário sobre novas perspectivas da educação matemática no Brasil), Brasília: Inep, v. 2, n. 4, parte 2, p. 51-64, abr. 1994.

SÁNCHEZ, José Gabriel Soriano. Factores psicológicos y consecuencias del síndrome fear of missing out: uma revisão sistemática. **Revista de psicologia y Educación/Jornal of Psychology and Education**, v. 17, n. 1, p. 69-78. 2022. Disponível em: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/219569/Soriano.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 14 out. 2023.

SANT'ANA, Meliane Santos Gomes. TEXEIRA, Anna Cecília. Educando uma geração ansiosa e imediatista. **Rede de ensino DOCTUM**. 2018. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/handle/123456789/1419>. Acesso em 14 out. 2023.

SANTOS, Adimir Luiz Alves dos; PERES, Luís Sérgio. O xadrez como instrumento facilitador na aprendizagem escolar: os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. Curitiba: Secretaria de Educação, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edfis_unioeste_adimirluizalvesdossantos.pdf. Acesso em: 14. jan. 2024

SÃO PAULO. Secretaria Municipal de Educação de São Paulo. Jogos de tabuleiro: xadrez. São Paulo: SME/COCEU, 2020. (Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 4). Disponível em: <https://acervodigital.sme.prefeitura.sp.gov.br/acervo/jogos-de-tabuleiro-xadrez/>. Acesso em: 01 maio 2024.

SELLTIZ, Cook Wrightsman. **Métodos de pesquisa nas relações sociais**. 1. Volume, São Paulo: EPU, 2007.

SILVA, Paulo. **Campeonato Brasileiro de xadrez**: a história. Xadrez Forte. 2021. Disponível em: <https://www.xadrezforte.com.br/campeonato-brasileiro-de-xadrez-a-historia/>. Acesso em: 29 out. 2023.

SILVA, Rodolfo Carlos dos Santos *et al.* Comportamento Sedentário em adolescentes: uma revisão sistemática. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, v. 25, 2020. Disponível em: <https://www.rbafs.org.br/RBAFS/article/view/14335/11072>. Acesso em 23 de out. 2023.

SILVA, Rosangela Ramos Veloso. **Práticas pedagógicas no ensino-aprendizado do xadrez em escolas**. 143 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade de Brasília, Brasília, 2009. Disponível em: <http://icts.unb.br/jspui/handle/10482/4860>. Acesso em: 26. set. 2023.

SILVA, Thayse Oliveira de; SILVA, Leblam Tamar Gomes. Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais.

Revista Psicopedagogia, v. 34, n. 103, p. 87-97, 2017. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862017000100009&script=sci_abstract. Acesso em: 21 ago. 2024.

SILVA, Vilma Aparecida; MATTOS, Hécio Fernandes. Os jovens são mais vulneráveis as drogas?. In: PINSKY, Ilana; BESSA, Marco Antonio. (Org.). **Adolescência e drogas**. São Paulo: Contexto, 2004. p. 31-44.

SILVA, Wilson da. **Xadrez e educação**: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico. Curitiba: Ed. UFPR, 2012. 380 p.

SILVEIRA, Renata Cristina Penha da; ROBAZZI, Maria Lucia Carmo do Cruz. Modelos de inovação em laboratórios de ensino de enfermagem. **Revista de Enfermagem do Centro-oeste Mineiro**, v. 1, n. 4, 2011. Disponível em: <http://www.seer.ufsj.edu.br/recom/article/view/138/247>. Acesso em: 15 out. 2023.

SKOVSMOSE, Ole. Desafios da reflexão em educação matemática crítica. Campinas: Papirus, 2008. (Coleção Perspectivas em Educação Matemática).

SKOVSMOSE, Ole. **Students foregrounds: hope, despair, uncertainty**. Repositório Institucional UNESP. 2012. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/74091>. Acesso em: 26 set. 2023.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE ENDOCRINOLOGIA E METABOLOGIA. **Anabolizantes esteroides e os jovens**. 2009. Disponível em: <https://www.endocrino.org.br/anabolizantes-esteroides-e-os-jovens/#:~:text=Quem%20est%C3%A1%20usando%20Ester%C3%B3ides%20Anab%C3%B3licos,%C3%BAltimo%20ano%20do%20ensino%20m%C3%A9dio>. Acesso em: 14 out. 2023.

SOUZA, Emídio José de. Níveis de cortisol: impactos sobre a saúde mental e a imunidade. **Revista Multidisciplinar de Psicologia**. 2020. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2860/4607>. Acesso em: 27 out. 2023.

SOUZA, Vera Lucia Trevisan de. **Escola e construção de valores**: desafios à formação do aluno e do professor. São Paulo, Loyola, 2005.

SÓ XADREZ. Disponível em: <https://www.soxadrez.com.br/>. 2024. Acesso em: 07 ago. 2024.

SPIEGEL, Elizabeth Vicary. North american open round two: why am i such a huge baby? **Blog de Elizabeth Vicary**, 2007. Disponível em: <http://lizzyknowsall.blogspot.com/2007/12/northamerican-open-round-two-why-am-i.html>. Acesso em: 26 jan. 2024.

STARTUP, Mike *et al.* Autobiographical memory and parasuicide in borderline personality disorder. **British Journal of Clinical psychology**, v. 40, n. 2, p. 13-120. 2001. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2001-07316-001>. Acesso em: 13 out. 2023.

TESSARO, Mônica; BERNARDI, Luci. dos Santos. O futuro pode ter muitos nomes: significando o foreground. **Revista Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 15, n. 36, p. 415-432, 2019. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/6954/695478688023.pdf>. Acesso em: 01 maio. 2014.

TOKUO, Bianca Galván. **Narrativas de sofrimento devido ao uso do smartphone: aprisionamento do ser-aí à técnica**. 2022. 299 f. Tese (Doutorado em Psicologia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/50943>. Acesso em: 11 out. 2023.

TRIBUNA DO PLANALTO. **Maior enxadrista do Brasil participará do torneio em Goiânia**. Prefeitura de Goiânia. 2023. Disponível em: <https://tribunadoplanalto.com.br/maior-enxadrista-do-brasil-mequinho-participa-de-torneio-em-goiania/#:~:text=Mequinho%20Henrique%20Mecking%20nasceu%20no,obteve%20o%20primeiro%20t%C3%ADtulo%20nacional>. Acesso em: 30 out. 2023.

TOUGH, Paul. **Uma questão de caráter**: porque a curiosidade e a determinação podem ser mais importantes que a inteligência para uma educação de sucesso. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Fontes, 1989. 224 p.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Ubu, 2019. 256 p.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Adolescent mental health**. 2021. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>. Acesso em: 09 out. 2023.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Saúde dos jovens**: um desafio para sociedade. Relatório de um Grupo de Estudo da OMS sobre Jovens e Saúde para Todos. Série de relatórios técnicos 731. Genebra: OMS, 1986.

ZANANDREA, Ademir. **Manual de Orientações para implantação de um Clube de Xadrez**. Produção Didático Pedagógica: Professor PDE e os Desafios da Escola Pública.v. 11. 2012. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_unioeste_edfis_pdp_ademir_zanandrea.pdf. Acesso em: 16 jan. 2024.

APÊNDICE A – Roteiro da Entrevista

Roteiro de perguntas realizadas aos participantes da pesquisa

- 1) Existiram questões de relevância significativa durante os encontros de xadrez que puderam contribuir de algum modo para seu processo de aprendizado? Se sim, (Exemplifique).
- 2) Você observou, após participar das oficinas de xadrez, alguma evolução significativa em alguma habilidade cognitiva (raciocínio lógico, percepção, tempo de reação), ou psicológica (autonomia, autoestima, concentração, empatia, autocontrole)? Se sim, comente.
- 3) Os ensinamentos e princípios aprendidos nas aulas do projeto de xadrez contribuíram de alguma maneira na sua vida? Se sim, como? (exemplifique).
- 4) O que é possível relatar do convívio com os demais jovens e com o tutor do projeto durante os encontros de xadrez?
- 5) Foi possível aprender algo, ou desenvolver alguma habilidade a partir da metodologia participativa empregada durante os encontros de xadrez?
- 6) Você observou ou sentiu em algum (ns) colega (s) participante do projeto de xadrez alguma alteração significativa em seu comportamento, percepção, ou outra habilidade que julgue importante?
- 7) De qual maneira os ensinamentos do jogo de xadrez puderam ser úteis a você?
- 8) Em sua opinião o jogo de xadrez pode ser trabalhado com a intenção trabalhar valores de convívio social e de reciprocidade com o próximo (afeto)? De que forma?

APÊNDICE B – Respostas dos participantes

- 1- Existiram questões de relevância significativas durante os encontros de xadrez que puderam contribuir de algum modo para seu processo de aprendizado? Se sim, exemplifique.

P1	Sim, tem duas ocasiões que me ajudaram em meu aprendizado, tanto no instituto quanto fora. Primeiro é o modo que eu olho as coisas, o xadrez me ensinou que não devo focar só em um ponto, você tem que ver o tabuleiro todo, você tem que analisar tudo, você tem que perceber todo o jogo, ele também me ensinou quando eu vou estudar a manter o foco.
P2	Com certeza! A forma de trabalhar presencialmente, em coletivo, engrandece muito, né? A formação e a experiência. Então, você jogar com outras pessoas, ter aquela troca de conhecimento e as conversas que vão rolando durante o jogo, que não fica só preso à relação do jogo, da partida, mas se expande para vários aspectos e tem uma troca muito interessante de experiências, de conhecimentos, vai para a vida até.
P3	Ah, eu acho que sim, porque, querendo ou não, xadrez traz vários ramos do conhecimento num único tabuleiro, digamos assim, que você vai ter que aprender a ter foco no que você está fazendo ali, ter mais concentração, e eu acho que vai exigir pensar mais, além do que você vai fazer, não vai pensar na atitude do momento ali, você vai ter que pensar nos próximos passos também.
P4	Sim, o próprio jogo de xadrez por ser um esporte, na verdade, já te leva a aprender, faz raciocinar bastante, desde as metodologias de jogadas, até os diversos oponentes de diferentes níveis de habilidade.
P5	Notei alguma melhora na questão de raciocínio, porque antes do xadrez eu tinha dificuldade de entender algumas situações e depois dele eu aprendi mais coisas.
P6	Sim, eu aprendi bastante sobre táticas do xadrez e aprendi em si sobre o jogo a mais.
P7	Sim, não apenas só pelo xadrez, mas o convívio com diferentes pessoas oferece novas trocas experiências. Por intermédio das ações do jogo, das estratégias a gente consegue aprender muito mais coisas além do jogo. Exemplo disso foi à nítida melhora do meu desempenho nas provas de matemática, após de algumas aulas de xadrez.

- 2- Você observou, após participar das oficinas de xadrez, alguma evolução significativa em alguma habilidade cognitiva (raciocínio lógico, percepção, tempo de reação) ou psicológica (autonomia, autoestima, concentração, empatia, autocontrole)? Se sim, comente.

P1	O jogo me ajudou nos estudos, ampliou meu olhar diante das informações que me são apresentadas. Na organização das ideias e na concentração deu para notar resultados positivos, antes eu era muito menos concentrado do que sou agora. Meu raciocínio também foi melhorando à medida que eu fui jogando.
P2	O jogo exigia que eu estivesse pensando a todo o momento, um, dois, três passos à frente, além daquilo que eu estava enxergando. Aprendi a não agir com impulsividade, pensar bem antes de agir, mas ao mesmo tempo agir de forma necessária quando preciso. Como dito anteriormente, o que aprendi se expande muito além do jogo, dentro de sala de aula, são aspectos de aprendizado que se leva para vida, sabe?
P3	Eu acho que o xadrez pôde me ajudar, principalmente, na hora de raciocinar na hora da tomada de decisão. Também ajuda no autocontrole para não agir no impulso. A gente procura pensar bem nas nossas atitudes para depois, lá na frente, ter um êxito.
P4	Melhorou o raciocínio e a concentração, tu tens que estar concentrado para conseguir responder rápido, pois a questão de saber administrar o tempo no jogo é muito importante. Ao mesmo tempo tens que fazer o movimento certo, que não te cause prejuízo, tem de ser que ser rápido para jogar. Deste modo, tu desenvolves o raciocínio lógico e a concentração.
P5	Acredito que tenha melhorado minha concentração e o raciocínio lógico, pois o xadrez faz que a gente tenha que pensar à frente do seu oponente de como ele vai jogar suas peças e de qual melhor maneira podemos reagir.
P6	Sim, mais em relação à ansiedade, pensar melhor antes de agir e saber planejar um pouco melhor e mais a frente.

P7	Como tinha comentado, acredito que houve uma melhora no raciocínio lógico e na concentração. E a empatia por ter contado com os colegas participantes do projeto.
----	---

3- Os ensinamentos e princípios aprendidos nas aulas do projeto de xadrez contribuíram de alguma maneira na sua vida? Se sim, como? Exemplifique.

P1	Sim, o xadrez pode me ajudar em outras atividades como no futebol e em outros jogos a enxergar as coisas de maneira diferente.
P2	Com certeza! Nos estudos, por exemplo, em outros jogos, ter mais paciência, procurar raciocinar, pensar a frente em determinadas situações.
P3	Ter mais concentração e foco na hora de estudar, prestar atenção nas situações a minha volta.
P4	Sim! Como falei anteriormente, notei uma melhora na concentração e no raciocínio, como o xadrez também é um esporte se deve respeitar as regras, ser disciplinado, acredito que além dessas capacidades que citei, o jogo me ajudou a me tornar uma pessoa melhor.
P5	Sim! Na questão de respeitar o adversário e respeitar as pessoas, e também de planejar um pouco melhor a vida.
P6	Sim! Eu pude aprender uma coisa nova, algo que não sabia antes.
P7	Sim! O respeito entre os colegas, principalmente, em respeitar as diferenças entre os participantes de diferentes níveis de aprendizado.

4- O que é possível relatar do convívio com os demais jovens e com o tutor do projeto durante os encontros de xadrez?

P1	Era bom! Contudo, enxergava muito potencial em alguns colegas, mas a falta de dedicação e visão em querer melhorar era algo que me afligia. Jogavam apenas nos momentos dos encontros, para evoluir é preciso jogar por fora, procurar outras fontes de conhecimento.
P2	Era visível uma preocupação, uma dedicação, uma relação que vai além de professor aluno, uma relação de bastante amizade, uma relação bem fraterna, onde o professor se preocupa com a nossa evolução, com as dificuldades, elogia quando necessário, reforça os pontos que precisam ser melhorados e tudo isso de uma maneira muito orgânica, onde os alunos podem se manifestar isso é algo que engrandece a pessoa.
P3	A convivência entre os colegas e o tutor do projeto era boa, pois sempre um estava querendo ajudar o outro, principalmente, quando o participante era iniciante, as instruções eram de fácil compreensão, nesse momento todos tinham muita paciência, porque quando se é iniciante, não temos ideia do que fazer no jogo.
P4	Bom! Todo convívio se desenvolve socialmente, então as relações durante o projeto me ajudaram a desenvolver a minha parte social. Consegui me comunicar melhor e me desenvolver melhor como pessoa.
P5	Pude perceber que eles são bem receptivos, eles estão lá para querem aprender a jogar xadrez.
P6	Bom! A convivência sempre foi bem aberta e receptiva, boas conversas, clima de amizade um ajudando o outro.
P7	Ah! Era muito legal, divertido, as partidas australianas, os joguinhos eram divertidos, sem falar que às vezes íamos ao projeto para poder encontrar os amigos.

5- Foi possível aprender algo ou desenvolver alguma habilidade a partir da metodologia participativa empregada durante os encontros de xadrez?

P1	Sim! As principais coisas que pude aprender com esse tipo de metodologia participativa foram reconhecimento e reciprocidade dos meus colegas. Isso me ajudou na maneira de eu falar de me comunicar com os outros. Ao poder ter a possibilidade de me manifestar isso nos faz pensar, estimular a nossa criatividade na hora de falar.
P2	Sim! A troca de ideias com os participantes mais experientes, a não dependência de sempre esperar o professor passar as informações isso ajuda no desenvolvimento de nossa autonomia. Essa constante troca de conhecimento a partir dessa metodologia ocorria de maneira bem natural, não ficava aquela coisa presa isso era bem legal, assim os alunos conseguem se desenvolver, perder a timidez.
P3	Acho que sim! No decorrer da aula o professor e os alunos vão trocando ideias, um vai ajudando o outro dando dicas colaborando com o aprendizado do colega.

P4	Ela me ajudou bastante na questão da autonomia, porque traz o aluno para centro da discussão, né? Não fica somente a responsabilidade com o professor, algo monótono. Essa metodologia faz com que o aluno tenha uma participação ativa, ele aprende e consegue passar o conhecimento a diante.
P5	Essa metodologia é aquela que a gente participa da construção e desenvolvimento da aula, né? Eu acho muito boa, porque nessa hora a gente percebe que não é fácil estar do outro lado dando aula, mas ao mesmo tempo não é algo difícil como a gente achava que era antes de ter essa experiência.
P6	Creio que sim! Eu jogando contra você ou contra os meus colegas, independente do resultado eu aprendi mais sobre o jogo e como jogar melhor. Pelo menos eu acho.
P7	Quando nos juntávamos para analisar uma partida cada um trazia sua visão sobre um único objeto, a partida que estava sendo analisada. A partir das conversas, das discussões muitas ideias surgiam e havia mudanças de opinião em relação ao que se pensava antes. E eu acho que essa metodologia proporcionava isso.

6- Você observou ou sentiu em algum (ns) colega(s) participante do projeto de xadrez alguma alteração significativa em seu comportamento, percepção ou outra habilidade que julgue importante.

P1	Sim! O que mais mudou em mim foi o meu foco e persistência em ficar focado em uma atividade por mais tempo. Em relação aos meus colegas, percebi que houve algumas mudanças comportamentais, principalmente, na sua forma de pensar.
P2	Com certeza! Percebi que alguns colegas que eram tímidos no começo, perderam sua timidez, começaram a trabalhar em equipe, a perguntar, tirar dúvidas. No começo eram mais travados, não conseguiam pensar fora da caixa e aos poucos foram se soltando explorando as oportunidades do projeto de xadrez.
P3	Sim! O próprio Kauã, ele jogo conversando, bem desinibido, sabe o que está fazendo, tem umas boas jogadas, nos encontros é o momento que percebo que ele fica mais à vontade, se expressa ajuda os outros, se sente bem.
P4	Para mim, o jogo me ajudou a pensar antes no que devo fazer. Nos meus colegas não reparei, pois procuro focar mais em mim, nos meus objetivos, por isso não reparei alguma mudança significativa em meus colegas.
P5	Nos outros não percebi, pois não costumo muito prestar a atenção nisso, mas em mim senti que mudou, comecei a socializar mais, estudar xadrez e ajudar aqueles participantes mais novos ensinando o que aprendi.
P6	Nos colegas não percebi nada de mais, mas em mim, senti uma melhor organização e concentração.
P7	Sim! Com certeza, conforme o tempo de projeto ia passando o pessoal ia se soltando mais, todos costumavam se dar muito bem, não havendo espaço para vaidades.

7- De qual maneira os ensinamentos do jogo de xadrez puderam ser úteis a você?

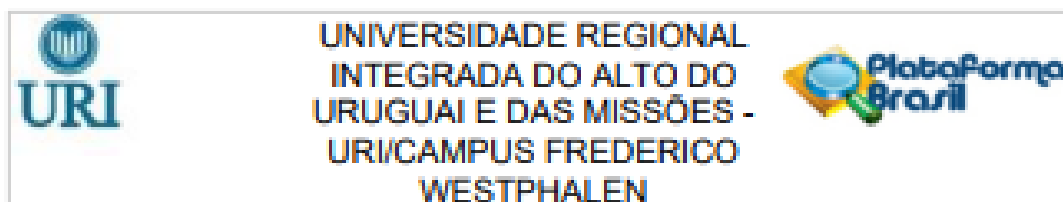
P1	Eu tive um crescimento exponencial em vários aspectos da minha vida. Se eu não tivesse aprendido a jogar, não sei como eu estaria hoje. Mas imagino que uma pessoa bem menos focada e com mais dificuldades em certos aspectos da minha vida.
P2	Em várias situações de minha vida, parece coisa simples, mas altera muito a forma que você se relaciona com as pessoas, na forma que você trabalha, estuda e pensa. O xadrez me ajudou antever as coisas, pensar a frente e agir quando for necessário.
P3	O xadrez colabora na hora de você pensar. Você vai ter que ser paciente para esperar a hora certa de agir para fazer a jogada certa, pois querendo ou não, se você jogar uma peça no momento errado, seu jogo será comprometido e esses ensinamentos são possíveis de serem utilizados no dia a dia, em nossas vidas.
P4	O xadrez pôde me ajudar a enxergar as possibilidades de maneira diferente. De pensar nos meus atos, ao ponto de sempre buscar um movimento ou algo que me traga benefícios e não fazer uma coisa aleatória que não se sabe o resultado do que vai acontecer.
P5	De eu me sentir útil em poder ensinar outras pessoas o que eu aprendi.
P6	De pensar um pouco melhor, prestar mais atenção, principalmente para não cometer erros. No jogo de xadrez o adversário se beneficia dos meus erros, tendo isso em mente penso melhor antes desempenhar qualquer ação.

P7	Tem muitas metáforas que relacionam acontecimentos do cotidiano de nossas vidas com o jogo de xadrez. Se soubermos refletir sobre essas comparações podemos tirar muito proveito dos ensinamentos do jogo para situações que ocorrem em nossa vida.
----	---

8- Em sua opinião, o jogo de xadrez pode ser trabalhado com a intenção de trabalhar valores de convívio social e de reciprocidade com o próximo (afeto)? De que forma?

P1	Eu penso que, um grupo de pessoas que jogam xadrez apresenta um potencial muito grande para que ocorram ações solidárias, as pessoas criam vínculos de amizade e procuram evoluir juntas no aspecto do jogo. Após começar a jogar, fiz vários amigos, coisa que não tinha antes, conheceu pessoas de outros cursos, viajei, tudo isso graças ao xadrez.
P2	Com certeza absoluta! Em um espaço coletivo, seguro, onde as pessoas possam compartilhar seus conhecimentos, aprenderem juntas e irem evoluindo. Como eu já tinha mencionado, o xadrez vai muito além de só um jogo de tabuleiro. Ajuda em outros aspectos sociais das pessoas, a forma como se relacionam e convivem, então com certeza.
P3	Acho importante, pois quando se é novo em um grupo precisamos ser acolhido, apesar de ter a competitividade do jogo de xadrez, dentro do grupo também teve pessoas solidárias que dedicaram tempo e paciência para ensinar, então acho que é possível trabalhar a reciprocidade de o afeto a partir dos ensinamentos do xadrez.
P4	Acho que sim! Em todos os esportes tem a parte do convívio social e no xadrez não é diferente disso. Porém uma das particularidades do xadrez é trabalhar com o respeito ao oponente, partindo desse ponto tudo se torna mais fácil.
P5	Acho que sim, porque a metodologia empregada nos encontros é boa, depois que o professor ensina a gente, costumamos jogar uns contra os outros e isso cria vínculos.
P6	Acredito que sim, pois no jogo de xadrez tu sempre tens que demonstrar respeito para com o adversário, tanto antes de começar a partida, com um aperto de mão, como no final da partida. Isso mostra humildade em desejar boa sorte antes da partida e ao final a aceitação do resultado.

ANEXO A – Parecer Consubstanciado do Comitê de Ética em Pesquisa



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: O JOGO DE XADREZ NA ESCOLA: O JOVEM DO ENSINO MÉDIO E SUAS PERSPECTIVAS SOBRE SEU FUTURO

Pesquisador: EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 78187624.7.0000.5352

Instituição Proponente: Universidade Regional Integrada do A. Uruguai e das Missões - URI -

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.720.188

Apresentação do Projeto:

O estudo pretende investigar como o jogo de xadrez pode ser utilizado como ferramenta pedagógica nos processos de ensino e aprendizado de crianças e jovens, dentro de contextos educacionais formais de ensino.

O projeto procura abordar a temática do xadrez com pesquisas que estudam assuntos relacionados à juventude buscando procurar entender e fazer conexões dos ensinamentos do xadrez com o vislumbre de novas possibilidades de enxergar o presente e projetar o futuro antes de tudo rico em novas descobertas e oportunidades.

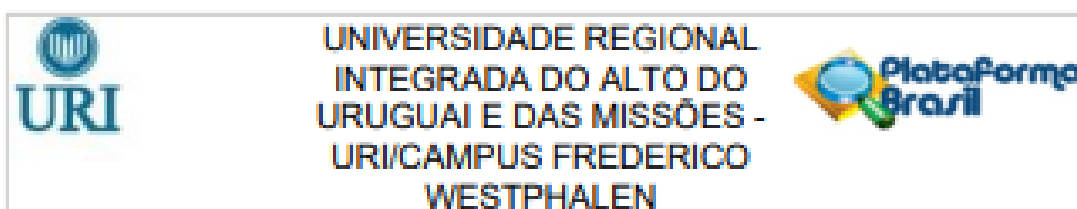
O projeto traz como prováveis benefícios do exercício da prática do xadrez o desenvolvimento e/ou aprimoramento de capacidades psicológicas emocionais, sendo elas: Autonomia, autoestima, concentração, autocontrole, atenção, disciplina, empatia, socialização e aceite de regras.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo da Pesquisa:

Analisar a percepção dos jovens estudantes acerca de como a prática do xadrez mobiliza mudanças em seu processo formativo e novas perspectivas sobre seu futuro, a partir da

Endereço: Câmpus URI, Frederico Westphalen, Prédio 10, Bloco C, 2º andar, sala 209
Cidade: Frederico Westphalen **CEP:** 58.400-000
UF: RS **Município:** FREDERICO WESTPHALEN
Telefone: (55)3744-9200 **Fax:** (55)3744-9265 **E-mail:** cep@uri.edu.br



Continuação do Parecer: 6.720.188

experiência desenvolvida na escola.

Objetivos específicos:

- Aprofundar as concepções da categoria „jovem“, suas potencialidades, fragilidades e desafios.
- Destacar os principais elementos/ensinamentos do Jogo de Xadrez e suas implicações para o processo formativo do jovem.
- Elucidar quais são contribuições/implicações que os jovens participantes do estudo atribuem à experiência no Projeto Xadrez para: - Desenvolver e/ou aprimorar capacidades psicológicas (autonomia, autoestima, concentração, empatia, autocontrole) e de ordem cognitiva (raciocínio lógico, percepção, tempo de reação);
- Compreender e elaborar conclusões sobre assuntos, testes e situações; - Planejar a ação, definir estratégias e resolver problemas.
- Indiciar o significado que os jovens outorgam às aprendizagens do jogo de xadrez como meio e/ou elemento mobilizador de novos projetos de futuro.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

A função do Comitê de Ética em Pesquisa tem como objetivo defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Considere-se para essa etapa o que é proposto na Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012 do Conselho Nacional de saúde, e resolução nº 510, de 07 de abril de 2016.

[-]

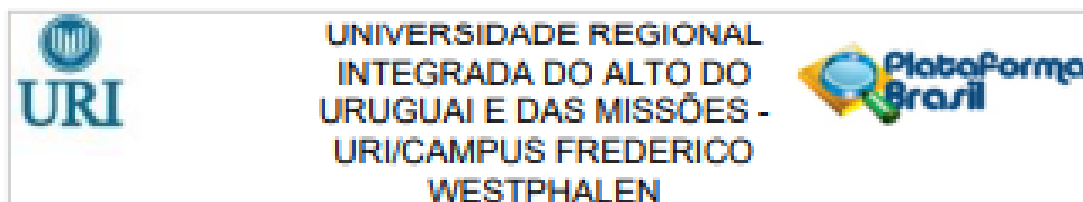
II - DOS TERMOS E DEFINIÇÕES

[-]

II.2 - assentimento livre e esclarecido - anuência do participante da pesquisa, criança, adolescente ou legalmente incapaz, livre de vícios (simulação, fraude ou erro), dependência, subordinação ou intimidação. Tais participantes devem ser esclarecidos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa lhes acarretar, na medida de sua compreensão e respeitados em suas singularidades;

[-]

Endereço: Câmpus URI, Frederico Westphalen, Prédio 10, Bloco C, 2ª andar, sala 209
Cidade: Frederico Westphalen **CEP:** 98.400-000
UF: RS **Município:** FREDERICO WESTPHALEN
Telefone: (55)3744-9200 **Fax:** (55)3744-9265 **E-mail:** cep@uri.edu.br



Continuação do Protocolo: 6.730.188

II.23 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE - documento no qual é explicitado o consentimento livre e esclarecido do participante e/ou de seu responsável legal, de forma escrita, devendo conter todas as informações necessárias, em linguagem clara e objetiva, de fácil entendimento, para o mais completo esclarecimento sobre a pesquisa a qual se propõe participar;

Em ambos os quesitos o projeto está de acordo com os itens apresentados na resolução e apresenta bem delimitados os riscos da participação na pesquisa no TCLE, bem como o termo de assentimento livre e esclarecido para participantes adolescentes.

Também estão bem delimitados os riscos e benefícios dos participantes.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O pesquisador é aluno de mestrado e atua como assistente de alunos e professor de educação física. Além disso é jogador amadorista há vários anos e já desenvolve um projeto de xadrez, tendo como público-alvo os estudantes do ensino médio (técnico integrado), técnico subsequente e ensino superior da instituição em que possui vínculo empregatício.

É necessário ressaltar que já é de conhecido que esse jogo tem o potencial de enriquecimento não só o nível cultural do indivíduo, mas também várias outras capacidades como a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração, entre outros.

Em conformidade a esses dados, considero que a pesquisa pode beneficiar os alunos demonstrando o os benefícios e incentivando novas inserções e mesmo melhorar a prática docente atingindo assim os objetivos em um estudo dessa natureza.

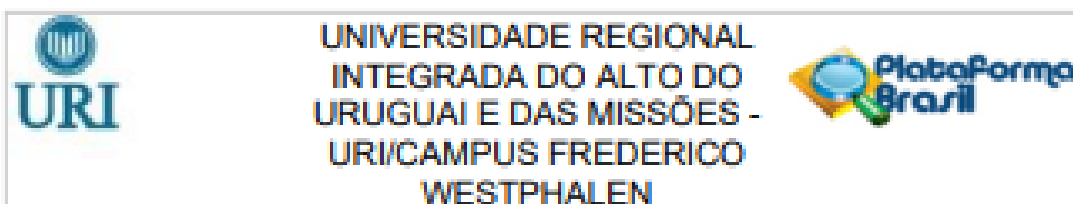
Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Folha rosto foi apresentada e está devidamente preenchida.

Foi apresentado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido TCLE, com o tempo de guarda especificado.

Os cuidados éticos: proteção ao sigilo, preservação do constrangimento, prevenção dos riscos que podem ser gerados pelos procedimentos da pesquisa estão em acordo.

Endereço: Campus URI, Frederico Westphalen, Prédio 10, Bloco C, 3º andar, sala 209
Bairro: Frederico Westphalen **CEP:** 98.400-000
UF: RS **Município:** FREDERICO WESTPHALEN
Telefone: (55)3744-6200 **Fax:** (55)3744-6265 **E-mail:** csp@uri.edu.br



Continuação do Parecer: 6.730.188

Foi apresentado o questionário aplicável.

Foi apresentada a folha de rosto para pesquisa usando seres humanos com o número de participantes. São 10 participantes de um universo de 35 alunos no projeto. Com critérios de inclusão: 75% de assiduidade nas atividades do projeto; participar do projeto a mais de um (01) ano.

Os critérios de Exclusão: - Participantes que tiverem mais do que vinte e quatro (24) anos completos.

Os procedimentos que serão utilizados para geração/coleta de dados, tais como entrevistas, e gravações estão esclarecidos.

Recomendações:

Foi proposta uma pesquisa de abordagem qualitativa. Pode ser incluída uma análise estatística? Acredito que possa trazer robustez nas conclusões.

Os participantes serão alunos de um projeto de xadrez, espera-se 10 alunos, mas qual é a estratégia caso não ocorram essas 10 adesões? Ressalto que o universo de alunos do projeto são 35 e alguns acima de 24 anos (critério de exclusão da pesquisa).

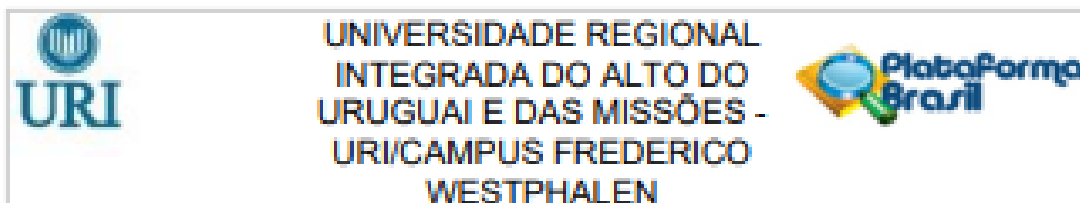
Como será realizada a gravação destas entrevistas? Celular ou equipamento de gravação de voz? Dados gravados por equipamento tendem a ser mais seguros em comparação a aplicativos e celulares.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O título do projeto está como: “O JOGO DE XADREZ NA ESCOLA: O JOVEM DO ENSINO MÉDIO E SUAS PERSPECTIVAS SOBRE SEU FUTURO”. Mas no universo amostral de 35 jovens de ambos os sexos existem alunos dos cursos integrados, subsequente e superior. Convém ajustar o título?

Ou convém acertar os critérios de inclusão para alunos de ensino médio e excluir os alunos de ensino superior?

Endereço: Câmpus URI, Frederico Westphalen, Prédio 10, Bloco C, 2º andar, sala 209
Bairro: Frederico Westphalen **CEP:** 98.400-000
UF: RS **Município:** FREDERICO WESTPHALEN
Telefone: (55)3744-9200 **Fax:** (55)3744-9265 **E-mail:** cap@uri.edu.br



Continuação do Parecer: 6.730.186

Considerações Finais a critério do CEP:

Projeto de pesquisa aprovado de acordo com os preceitos éticos e metodológico estabelecidos pelas Resoluções 510/16 do Conselho Nacional de Saúde

A realização da pesquisa poderá a qualquer tempo ser suspensa, de acordo os critérios da RES nº 510/2016, no que se refere a exposição dos sujeitos da pesquisa a qualquer tipo de risco a sua integridade física ou emocional.

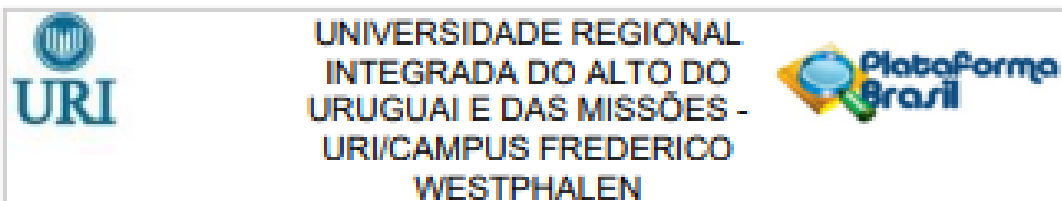
A(o) pesquisadora(o) deverá encaminhar ao CEP qualquer alteração que vier a ocorrer durante a realização da pesquisa.

A(o) pesquisadora(o) deverá utilizar o TCLE aprovado pelo CEP/URI

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMACOES_BASICAS_DO_PROJETO_2302186.pdf	13/03/2024 16:02:48		Aceito
Orçamento	ORCAMENTO DOS GASTOS ENVOLVIDOS NA PESQUISA.pdf	13/03/2024 15:59:22	EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO DE DISSERTACAO EDUARDO_RIBEIRO_ALBUQUERQUE.pdf	13/03/2024 15:45:31	EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA_DE_EXECUCAO.pdf	13/03/2024 15:28:10	EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	AUTORIZACAO DO RESPONSAVEL PARA A PARTICIPACAO DO MENOR DE IDADE NA PESQUISA.pdf	13/03/2024 15:20:19	EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE	Aceito
Declaração de concordância	TERMO_DE_AUTORIZACAO.pdf	13/03/2024 15:12:02	EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.docx	13/03/2024 14:44:01	EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA MAIORES DE 18 ANOS.pdf	13/03/2024 14:18:02	EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE	Aceito

Endereço: Câmpus URI, Frederico Westphalen, Prédio 10, Bloco C, 2º andar, sala 209
 Bairro: Frederico Westphalen CEP: 96.400-000
 UF: RS Município: FREDERICO WESTPHALEN
 Telefone: (55)3744-8200 Fax: (55)3744-8265 E-mail: cep@uri.edu.br



Continuação do Parecer: 6.720.188

Folha de Rosto	FOLHA DE ROSTO PARA PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS.pdf	13/03/2024 14:05:14	EDUARDO RIBEIRO ALBUQUERQUE	Aceito
----------------	---	------------------------	-----------------------------	--------

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

FREDERICO WESTPHALEN, 22 de Março de 2024

Assinado por:
Marines Aires
(Coordenador(a))

Endereço: Câmpus URI, Frederico Westphalen, Pólo 10, Bloco C, 2º andar, sala 209
Cidade: Frederico Westphalen **CEP:** 96.400-000
UF: RS **Município:** FREDERICO WESTPHALEN
Telefone: (55)3744-9200 **Fax:** (55)3744-9265 **E-mail:** cnp@uri.edu.br