



MATEUS CARDOSO CLEMENTE

**XADREZ PEDAGÓGICO E EDUCAÇÃO FÍSICA: PROBLEMATIZANDO O JOGO
POR UMA ÓTICA CRÍTICA, TECNOLÓGICA, DECOLONIALISTA E
ANTIRRACISTA COM PROFESSORES DOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

TRÊS CORAÇÕES – MG

2022

MATEUS CARDOSO CLEMENTE

**XADREZ PEDAGÓGICO E EDUCAÇÃO FÍSICA: PROBLEMATIZANDO O JOGO
POR UMA ÓTICA CRÍTICA, TECNOLÓGICA, DECOLONIALISTA E
ANTIRRACISTA COM PROFESSORES DOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Dissertação apresentada à Universidade Vale do Rio Verde (UninCor) como parte das exigências do programa de Mestrado Profissional em Gestão, Planejamento e Ensino para obtenção do título de mestre.

Área de Concentração: Ação docente e formação de professores

Orientador(a): Prof. Dr. Galdino Rodrigues de Sousa

TRÊS CORAÇÕES - MG

2021

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca do Centro Universitário Vale do Rio Verde – UNINCOR

Clemente, Mateus Cardoso

C626x Xadrez pedagógico e educação física: problematizando o jogo por uma ótica crítica, tecnológica, decolonialista e antirracista com professores dos anos finais do ensino fundamental /Mateus Cardoso Clemente. Três Corações, 2022.
120 f. : il. color.

Orientador: Dr. Galdino Rodrigues de Sousa

Dissertação (Mestrado) – Centro Universitário Vale do Rio Verde – UNINCOR.
Mestrado profissional em Gestão, Planejamento e Ensino.

1. Educação física. 2. Xadrez. 3. Ensino básico. I. Sousa, Galdino Rodrigues de. II. Centro Universitário Vale do Rio Verde – Unincor. III. Título.

CDU: 37:794.1

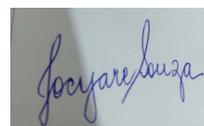
ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO APRESENTADA POR MATEUS CARDOSO CLEMENTE, COMO PARTE DOS REQUISITOS PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRE NO PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO, PLANEJAMENTO E ENSINO.

Aos quinze dias do mês de junho de dois mil vinte e dois, reuniu-se, remotamente, a Comissão Julgadora, constituída pelos professores doutores: Galdino Rodrigues de Sousa (UninCor - ORIENTADOR), Jocyare Cristina Pereira de Souza (UninCor – MEMBRO INTERNO), e Ricardo Ducatti Colpas (UFSJ – MEMBRO EXTERNO), para examinar o candidato Mateus Cardoso Clemente na defesa de sua dissertação intitulada: XADREZ PEDAGÓGICO E EDUCAÇÃO FÍSICA: PROBLEMATIZANDO O JOGO POR UMA ÓTICA CRÍTICA, TECNOLÓGICA, DECOLONIALISTA E ANTIRRACISTA COM PROFESSORES DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL. O Presidente da Comissão, Gladino Rodrigues de Sousa, iniciou os trabalhos às 14h, solicitando ao candidato que apresentasse, resumidamente, os principais pontos do seu trabalho. Concluída a exposição, os examinadores arguíram alternadamente o candidato sobre diversos aspectos da pesquisa e da dissertação. Após a arguição, que terminou às 17h, a Comissão reuniu-se para avaliar o desempenho do candidato, tendo chegado ao seguinte resultado: Prof Dr Gladino Rodrigues de Sousa (APROVADO), Profa Dra Jocyare Cristina Pereira de Souza (APROVADO) e Prof Dr Ricardo Colpas (APROVADO). Em vista deste resultado, o candidato Mateus Cardoso Clemente foi considerado APROVADO, fazendo jus ao título de Mestre pelo Programa de Mestrado Profissional em Gestão, Planejamento e Ensino.

Três Corações, 15 de junho de 2022.



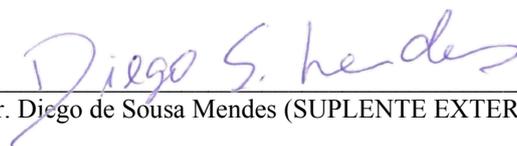
Prof. Dr. Galdino Rodrigues de Sousa (ORIENTADOR)



Profa. Dra. Jocyare Cristina Pereira de Souza (MEMBRO INTERNO)



Prof. Dr. Ricardo Ducatti Colpas (MEMBRO EXTERNO)



Prof. Dr. Diego de Sousa Mendes (SUPLENTE EXTERNO)



Prof. Dr. Dirceu Antônio Cordeiro Júnior (SUPLENTE INTERNO)

CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO RIO VERDE - UNINCOR

Três Corações: Av. Castelo Branco, 82 - Chácara das Rosas | CEP: 37417-150 - TELEFONE: 35 3239.1000

Belo Horizonte: Av. Amazonas, 3.200 - Prado | CEP: 30411-186 - TELEFONE: 31 3064.6333

Caxambu: Rua Dr. Viotti, 134 - Centro | CEP: 37440-000 - TELEFONE: 35 3341.3288

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2.1 EDUCAÇÃO FÍSICA: DE ATIVIDADE FÍSICA À ÁREA DE CONHECIMENTO	9
2.2 A HISTÓRIA DO XADREZ	13
2.3 XADREZ E EDUCAÇÃO (FÍSICA): CONTRIBUIÇÕES TRADICIONAIS E (TALVEZ) INOVADORAS.....	18
2.4 XADREZ E EDUCAÇÃO (FÍSICA): PROBLEMATIZAÇÕES DECOLONIALISTAS E ANTIRRACISTAS?	26
2.5 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) E O XADREZ	36
3 METODOLOGIA DA PESQUISA E DE CRIAÇÃO, CONSTITUIÇÃO, APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL	43
3.1 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO EDUCACIONAL	46
3.2 APLICABILIDADE E ESTRUTURA DO PRODUTO EDUCACIONAL VIDEOAULAS E DO EBOOK EDUCATIVO.....	48
3.3 INTERFACE DO PRODUTO EDUCACIONAL VIDEOAULAS/SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	55
4 ANÁLISES E DISCUSSÕES DOS DADOS OBITIDOS ATÉ O MOMENTO POR MEIO DOS ENCONTROS SÍNCRONOS E PELAS OBSERVAÇÕES DAS AULAS ..	61
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS POSSÍVEIS	100
REFERÊNCIAS	102

1 INTRODUÇÃO

O xadrez é um jogo muito antigo, e até hoje não se sabe exatamente quando e como ele surgiu. De acordo com Silva (2008), esse jogo já existe, ao menos, há aproximadamente 15 séculos, passando por diversas culturas como, por exemplo, pela antiga Índia, pela Europa medieval, pela União Soviética e pelo ocidente.

Existem mais de 40 lendas que abordam o surgimento ou o nascimento do jogo de xadrez, porém, entre essas muitas histórias, na Índia já foram encontrados indícios arqueológicos que apontam o jogo chaturanga como o verdadeiro ancestral do xadrez, sua invenção é atribuída a Sissa, um brâmane da corte de rajá Bahlhit. Portanto, a transformação do nome chaturanga para o nome xadrez, como é conhecido atualmente, possivelmente se deu no período em que a Inglaterra colonizou a Índia, partindo do pressuposto de que o processo de colonização, além de territorial, foi também social e cultural. Portanto, de acordo com essa problematização histórica, o xadrez como conhecemos possui suas raízes fundadas no colonialismo e se mantém por meio do que podemos denominar de colonialidade, o que em nada diminui sua importância, pelo contrário, ampliam-se suas potencialidades pedagógicas na escola.

O colonialismo, de acordo com Cavalcante (2016), consiste em uma dinâmica na qual um território exerce domínio político, cultural e/ou religioso sobre um determinado povo. O controle é exercido, a princípio, por meio de uma potência ou força política militar externa que deseja explorar, manter ou expandir seu território e pode perdurar mesmo após ela. Nessa perspectiva, emerge o conceito de colonialidade proposto por Walsh, De Oliveira e Candau (2018), ressaltando o colonialismo também como força política, epistemológica e pedagógica. O pensamento decolonialista, por sua vez, faz referência às possibilidades de um pensamento crítico a partir dos subalternizados pela modernidade europeia capitalista e propõe um projeto teórico voltado para o repensamento crítico, que valorize as diferenças, em contraposição às tendências acadêmicas dominantes de perspectiva da eurocentricidade.

Segundo Kleine (2020), o xadrez, atualmente, é jogado representando um conflito entre dois exércitos do período medieval europeu, em que o objetivo principal do jogo é capturar o rei do exército adversário o mais rápido possível, assim, conseqüentemente, capturando as demais peças que compõem o exército adversário. Esse jogo é composto por 32 peças, 16 delas são de cor preta, e as outras 16 são de cor branca, o tabuleiro é composto de 64 casas com tamanhos iguais e se alteram nas mesmas cores das peças.

A Educação Física é uma disciplina que trabalha com o ensino e a aprendizagem do xadrez na escola “[...] por ser um componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história” (BRASIL, 2017, p. 213). Os conteúdos ganham sentidos e significados mediante cultura corporal de movimento, devendo, portanto, ser sempre explorados em prol de temáticas que deem conta dos dilemas culturais contemporâneos (NEIRA; NUNES, 2020).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96), modificada pela Lei nº 10.793, de 1º de dezembro de 2003, estabelece a Educação Física como componente curricular obrigatório da educação básica, assim entende-se que a disciplina apresenta conteúdos fundamentais para o processo formativo dos alunos. Nessa linha, a Educação Física trabalha com os seguintes conteúdos estruturantes de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN’s): os jogos, as brincadeiras, os esportes, as danças, as lutas e as ginásticas. A sua missão é, por meio desses conteúdos, “introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la [...] em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida.” (BRASIL, 1998, p. 29). A cultura corporal de movimento, segundo Pich (2014), identifica o objeto de estudo da área, tendo se tornado, atualmente, o conceito de maior consenso. Esse conceito foi desenvolvido a partir do processo de ruptura com a visão biologicista-mecanicista do corpo e do movimento, ele apresenta também como importante representação a dimensão histórico-social e/ou cultural do corpo e do movimento.

O jogo¹ tem sido um dos conteúdos mais utilizados na Educação Física escolar, entretanto, como vimos, é de suma importância que esse componente da cultura corporal do movimento não se reduza a proporcionar o prazer e a diversão ao aluno devido ao seu caráter lúdico e atrativo, tampouco a enfatizar apenas benefícios psicológicos/mentais, como acontece corriqueiramente com o uso do jogo de xadrez, caso contrário transformar-se-á em apenas um instrumento de replicação de práticas com pouca/limitada contribuição pedagógica diante das necessidades do contemporâneo. Nessa linha, Stumpf (2000) afirma que esse

¹ Pereira *et al* (2018) salientam que o jogo pode ser caracterizado como uma unidade complexa que apresenta interação em suas partes e, apesar de pertencer a um ambiente caótico, possui regras claras e necessita de constantes regulações. Desse modo, a lógica do jogo é formada por uma sequência de acontecimentos cíclicos e pela busca por soluções a todo momento, com isso o sistema estabelece uma ordem e novamente desencadeia outra desordem no processo psicológico, a exemplo do xadrez. Seguindo esse pensamento, Morin (2003) acrescenta que deverá, então, existir uma dialógica entre ordem e desordem, pois um jogo em que só existe a ordem não gera imprevisibilidade, um jogo somente com a desordem seria algo em que não haveria um resultado. Compreende-se, portanto, que a ordem e a desordem desenvolvem-se juntas e estão interligadas dentro de um sistema complexo.

conteúdo da cultura corporal de movimento deve provocar também a formação da consciência crítica do educando.

O pouco estímulo a um raciocínio não instrumental e ao pensamento crítico dos estudantes no ato de jogar tem sido motivo preocupante e crescente entre os professores de Educação (Física), principalmente após o que tem se convencionado chamar de Movimento Renovador da Educação Física (MREF). O MREF, segundo Machado e Bracht (2016), pode ser entendido como um movimento de caráter “inflexor”, que representou um forte e inédito esforço de reordenação dos pressupostos orientadores da Educação Física, colocando em xeque os paradigmas da aptidão física e esportiva que amparavam a prática pedagógica nos pátios das escolas. De acordo com os autores, pode-se dizer que o MREF lutava para garantir para a Educação Física o status de disciplina escolar, indo em contraposição ao status de “mera atividade” que se tinha até então.

Dessa forma, existem trabalhos que se voltam para essa temática, entretanto existe também a necessidade de buscas constantes por estratégias pedagógicas para que sejam trabalhadas as questões críticas citadas nos parágrafos anteriores, visando um efetivo desempenho escolar que dialogue com as necessidades da sociedade contemporânea. Nessa esteira, o xadrez aparece como uma opção interessante a ser utilizada e problematizada criticamente do ponto de vista pedagógico, uma vez que enfatize também as críticas/sociais, que são ainda pouco exploradas nele. Segundo Águila, Nascimento e Carvalho (2020), esse jogo pode contribuir na percepção de questões sociais, ao se realizar o exercício de olhar e entender a realidade que é apresentada. Portanto, as estratégias do jogo de xadrez podem proporcionar uma visão para a percepção de problemas históricos e culturais que envolvem relações de poder, podendo ainda ser potencializadas por reflexões críticas no sentido de combate às desigualdades sociais, raciais, de explorações coloniais e assim por diante, uma possibilidade didática para trabalhar essas questões em aula será apresentada nesta dissertação e é denominada “jogo de xadrez decolonialista e antirracista”.

Diante dessa contextualização, elegemos, para este trabalho, o seguinte problema de pesquisa: Como contribuir para que professores de Educação Física do nono ano do ensino fundamental de Três Corações trabalhem com o xadrez em suas aulas indo além do jogo por ele mesmo, em uma ótica crítica, decolonialista e antirracista? Tivemos como centralidade na problematização: a aprendizagem do jogo e de sua história; a utilização das TIC e de suas potencialidades mediadoras devido ao estímulo posto pelo contexto remoto/pandêmico; e também a importância de questões sociais e culturais tidas como decolonialistas e antirracistas nesse contexto de ensino-aprendizagem.

Frente ao cenário de pandemia mundial provocado pela COVID-19, os educadores e os estudantes foram submetidos a novos meios utilizados para a comunicação e para a aprendizagem. De acordo com Cardoso, dos Santos e dos Santos Gonçalves (2021), as TIC têm um papel importante como ferramentas para o desenvolvimento da educação, que, na atual conjuntura pandêmica, acontece muitas das vezes por meio de atividades não fisicamente presenciais. Os autores ainda descrevem que os efeitos causados pela pandemia podem ter transformado a sociedade e, conseqüentemente, também modificado o processo de escolarização de todas as crianças e adolescentes, em todas as etapas e níveis da educação formal, no Brasil e no mundo. Vem daí nossa centralidade também nesses meios, buscando, inclusive, relacioná-lo às possibilidades de ensino-aprendizagem com o xadrez.

Elegemos como objetivo geral desenvolver um curso de formação continuada síncrono por meio das TIC com os professores, enfatizando possibilidades de ensino-aprendizagem do jogo de xadrez, bem como possíveis críticas sociais e culturais via decolonialismo e antirracismo. Ao todo foram 4 encontros simultâneos desenvolvidos pela plataforma *Google Meet* com 6 professores dos anos finais de ensino fundamental que se dispuseram a participar. Propomos também observar as aulas de um desses professores, que serão desenvolvidas a partir da formação continuada, enfatizando o xadrez antirracista e decolonialista.

Do objetivo geral, partiram os seguintes objetivos específicos: a) elaborar estratégias pedagógicas que auxiliem o professor em suas aulas de Educação Física no que diz respeito ao jogo de xadrez; b) disponibilizar essas estratégias pedagógicas em formato de videoaulas na plataforma digital *YouTube*; c) desenvolver e construir um jogo de xadrez decolonialista, buscando, a partir dele, abordar questões históricas e culturais do Brasil, via debate antirracista, dando ênfase às culturas que historicamente foram negadas e subjugadas em nosso país; e d) construir um e-book que apresentará toda a proposta desenvolvida nesta dissertação e será disponibilizado na página do Mestrado em Gestão, Planejamento e Ensino da UninCor.

Nosso intuito com essa dissertação é o de demonstrar que o jogo de xadrez, se bem pedagogizado, pode contribuir na ampliação de questões culturais e sociais, fomentando fatores inclusivos e que respeitam a diferença na formação da identidade do aluno, indo além das tradicionais contribuições psicológicas desse jogo. Segundo Neira (2020), uma vez que a Educação Física “culturalmente orientada”, ou que zela pela discussão das diferenças, apresenta-se como alternativa contra-hegemônica e antirracista, o professor de Educação Física assume com a turma o compromisso de organizar seu conteúdo entre identidades,

diferenças e relações de poder, dialogando com outras questões fundamentais para a formação escolar no contemporâneo

Este trabalho se justifica por anseios pessoais do pesquisador e também por questões de relevância prática, teórica e científica do tema. Falando sobre os anseios pessoais, agora na primeira pessoa do singular, a problematização acerca do antirracismo e do decolonialismo se justifica pelo fato de que sou um jovem negro brasileiro, portanto sempre senti na pele todo o preconceito e a subjugação da minha cultura. Esta proposta de dissertação, para mim, é mais que uma pesquisa, é um grito de resistência a todo sistema opressor e racista instaurado e sistematizado no Brasil. Diante disso, pretendo aprofundar cada vez mais minhas pesquisas sobre o viés antirracista, contribuindo efetivamente na luta contra todo tipo de preconceito, discriminação e subjugação, que se faz presente em nosso país e em todo mundo.

Além disso, no meu processo formativo como aluno do ensino básico, minhas vivências na disciplina de Educação Física eram majoritariamente voltadas aos esportes e aos jogos coletivos, como: futsal, vôlei, basquete, entre outros. Segundo Gonzalez e Pedroso (2012), isso se justifica muito por conta de uma questão cultural do Brasil, onde esses esportes sempre estiveram em maior visibilidade, principalmente o futebol e suas varáveis. Os demais jogos e brincadeiras, normalmente, figuravam como atividades alternativas ou de segundo plano, em caso de um dia de chuva em que a quadra estivesse molhada ou para um aluno que não pudesse participar das atividades desenvolvidas nas aulas. O xadrez fazia parte desses jogos secundários. Meu contato, de fato, com o jogo de xadrez aconteceu já na minha graduação e posteriormente em cursos de capacitações, em que pude perceber as potencialidades pedagógicas que esse jogo pode proporcionar aos alunos se trabalhado como conteúdo nas aulas de Educação Física escolar.

Além do que, o jogo de xadrez, quando trabalhado respeitando alguns valores/princípios educacionais, pode propiciar a inclusão e o respeito das diferenças. Isso ocorre, pois, nas aulas de xadrez, o professor sempre media situações de interação entre os alunos, quando ele, através da troca de ideias de alunos mais avançados com alunos iniciantes, faz com que todos consigam aprender juntos, pois têm seus momentos de aprendizado e de ensinar durante a aula independente das suas diferenças. Diante disso, possibilita-se uma ampliação crítica da disciplina Educação Física, contribuindo para que os professores possam ir além do “quarteto fantástico” de ensino, das análises “biologicistas”, e aproximando-se de dilemas culturais do momento contemporâneo (DAOLIO, 2010). Pode-se, assim, proporcionar aos alunos outras possibilidades de interação/problematização e uma variedade

de características que podem contribuir para a formação da criança/adolescente/adulto e em sua relação com os outros e com o mundo.

O desenvolvimento deste trabalho também se justifica por apresentar preocupações e proposições didático-formativos, no sentido da continuidade dos estudos, para professores de Educação Física já atuantes. Justifica-se tal trabalho também na contribuição desses professores para que a pesquisa não se desgarre da realidade pragmática, ou do chão da escola, porque, em via de mão dupla, os professores tendo acesso a este trabalho, contribuirão para que ele seja mais fidedigno, o que, para um mestrado profissional, em especial, é algo importante. Outra questão importante no momento contemporâneo pandêmico-educativo diz respeito às relações do nosso projeto com as tecnologias, visando a formações síncronas e assíncronas, e com os usos de tais inovações, preocupando-nos com a superação da desigualdade de oportunidades entre os professores e os alunos, em decorrência de limitações econômicas, de características geográficas de áreas consideradas afastadas dos centros urbanos, como as cidades do interior e as áreas rurais, ou de aspectos de acessibilidade para pessoas que necessitam de adaptações específicas dos materiais disponibilizados.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 EDUCAÇÃO FÍSICA: DE ATIVIDADE FÍSICA À ÁREA DE CONHECIMENTO

Somente há pouco tempo, a disciplina de Educação Física Escolar obteve uma grande conquista no âmbito educacional, sua mudança de status. Se antes, pela (Lei 5692/71), ela era vista apenas como uma atividade prática desenvolvida na escola sem uma rigorosidade pedagógica, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) 9394/96, a Educação Física passou a ser reconhecida, ao menos documentalmente, como uma área de conhecimento como as demais disciplinas.

Até o período da Ditadura Militar, segundo Bracht (1999), as primordiais sustentações da matriz da Educação Física eram teórico-práticas, advindas das instituições militares e de dados de cunho biomédico das ciências naturais. De Carvalho, Garcia e de Santana (2021) complementam dizendo que, pelo contexto histórico em que a disciplina se encontrava na década de 70, as diretrizes da Educação Física nesta época eram majoritariamente voltadas a ideais competitivos, buscando transformar o país em uma potência olímpica. Foram mobilizados todos os recursos governamentais necessários para trabalhar as diferentes modalidades esportivas nas escolas e nos clubes, entre outros mecanismos que pudessem envolver todos os alunos nas atividades esportivas.

Os autores Furtado e Borges (2020) denominam essa tendência de “Educação Física competitivista”, pois, sua principal orientação era o esporte de alto rendimento. Os autores ainda realizam densas críticas ao processo histórico de desportivização da Educação Física escolar, uma vez que, para eles, esse processo acabou desconsiderando todas as implicações socioculturais do esporte. Com isso, percebe-se que nesse período não se acreditava no desenvolvimento da disciplina na escola como área de conhecimento, de modo que assumiu somente como sua responsabilidade a formação física do aluno no ambiente escolar.

Segundo Furtado e Borges (2020), essa associação da Educação Física apenas com a intervenção, com um olhar de uma disciplina em que se desenvolve unicamente o fazer corporal, talvez seja uma das suas caracterizações mais marcantes do século XX. Araújo e Furtado (2019) também relatam que nesse período a Educação Física escolar era compreendida como uma espécie de complemento da educação moral e cívica, e não como uma disciplina capaz de ensinar e potencializar, por via do trabalho educativo, o desenvolvimento das capacidades humanas dos sujeitos, tendo em vista a formação que pensasse o pleno desenvolvimento dos indivíduos.

Diante disso, Santos, de Santana e da Silva Maia (2020) argumentam que na época os governantes fomentavam a prática de esporte, pois buscavam ter toda a sociedade apta para se exercitar em busca de saúde, “Movimento da saúde” era o termo utilizado para definir uma população saudável e em movimento, com isso, conseqüentemente, os gastos governamentais seriam reduzidos em relação à área da saúde. Nesse período, a população brasileira adorava esportes e acompanhava em peso eventos como as Olimpíadas e a Copa do Mundo, então o governo passou a patrocinar esses eventos, pois, com os eventos esportivos em evidência, a população não tinha seu foco direcionado para as discussões e para as decisões políticas.

Para Bracht (1999), fica claro que a Educação Física, no sentido lato, possuía um papel importante no projeto de Brasil dos militares. Essa importância estava ligada ao desenvolvimento da aptidão física e ao desenvolvimento do desporto por dois motivos: o primeiro, pelo fato de ser considerada importante para melhorar capacidade produtiva da classe trabalhadora da nação; e o segundo, pela contribuição que traria para afirmar o projeto do Brasil potência, porque se pretendia colocar o país no grupo das nações desenvolvidas.

Nessa perspectiva, Machado e Bracht (2016) trazem relatos sobre o ocorrido no final dos anos de 1970 com o MREF, quando houve um forte e inédito esforço de reordenação dos pressupostos orientadores da Educação Física, como, por exemplo, “colocar em xeque”, de maneira mais intensa e sistemática, os paradigmas da aptidão física e esportiva que sustentavam a prática pedagógica nos pátios das escolas. Com isso, pode-se dizer que, naquilo que concerne ao seu segmento crítico ou “revolucionário”, ligado ao surgimento do MREF, destaca-se o fato de a Educação Física absorver o debate sobre as teorias críticas da educação que se desenvolviam no campo mais geral da educação no Brasil e participar dele.

A transição da Educação Física para área de conhecimento, em um primeiro momento, foi longa e passou por processos de construção e reconstrução de práticas escolares, de modo que, de acordo com Teixeira e Noronha (2015), no fim da década de 1970, iniciou-se o MREF. Ele foi responsável por promover significativas mudanças dentro da área, deixando marcas: na Constituição Federal 1988, nos capítulos que abordam esporte e lazer; na Lei 9394/96 (LDBEN), na parte educacional da Educação Física; nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN’s/1997), na escolha dos conteúdos a serem ensinados nas escolas públicas; além da Lei 9615/98, que é conhecida popularmente como a Lei Pelé, que foi responsável pela reorganização no esporte brasileiro. Os autores ainda argumentam que esse movimento renovador influenciou as normas que são utilizadas na formação de professores de Educação Física no ensino superior, expressa na resolução CNE 7 de 2004.

Esse reconhecimento da disciplina de Educação Física como área de conhecimento foi um grande marco e, sem dúvida, uma conquista das mais importantes na história da disciplina no país, pois mudou o sentido e a importância da Educação Física escolar, porque o que antes era considerado apenas como uma mera atividade física passou a ser considerado num patamar de certa igualdade com as outras disciplinas e pelo reconhecimento da sua intencionalidade pedagógica, ao menos legalmente. Porém, cabe ressaltar que Araújo e Furtado (2019) enfatizam que, no ano de 1969, já existiam diversas iniciativas federais na área da Educação Física como componente curricular escolar, em 1971, inclusive, a CNED já procurava conscientizar a população brasileira da importância da prática de atividade física integrada à educação.

De acordo com Furtado e Borges (2020), ocorreu, durante o MREF, uma espécie de divisão epistemológica. Essa divisão se deu entre os professores que reconheciam a especificidade da Educação Física na prática pedagógica com a cultura corporal de movimento, utilizando as contribuições de outras áreas do conhecimento (Pedagogia, História, Biologia, Sociologia, Filosofia, Psicologia, etc.), e aqueles que acreditavam que o caminho para a Educação Física para ser legitimada era a disciplina se tornar uma ciência aos moldes das ciências clássicas.

Os autores ainda trazem em sua obra outro aspecto interessante para a análise, pois existia uma grande tensão sobre as propostas didático-pedagógicas do MREF. Apesar das grandes contribuições desse movimento, nos anos de 1970, 1980 e parte dos anos de 1990, os professores das escolas foram desconsiderados como atores na construção desses saberes. Segundo Machado e Bracht (2016), uma parcela de professores que já atuava em escolas de educação básica no período em que se “deflagrou” o MREF fora formada a partir de um determinado horizonte de orientações e valores, o fato de se deparar com a crítica a essas orientações e valores que os norteavam até então foi justamente o fator gerador de um impacto nos mesmos e de certa insegurança de como prosseguir.

Nesse sentido, entende-se que os professores de Educação Física escolar da época, ao se impactarem com as novas abordagens pedagógicas do MREF, depararam-se com seus dilemas morais relacionados às suas identidades docentes, não apenas por não mais verem reconhecidos seus projetos de Educação Física escolar ou por estarem a partir da nova perspectiva, mas, principalmente, por necessitarem reavaliar suas crenças em relação ao professor de Educação Física, a fim de encontrar estratégias que lhes permitissem uma afirmação positiva de suas identidades docentes em frente a uma comunidade de valores renovados sobre Educação Física.

Teixeira e Noronha (2015) trazem também outro acontecimento que representou um segundo momento nessa transição, trata-se do fato de que, a partir do ano de 1990, surgiram muitas propostas de como trabalhar a Educação Física escolar nessa nova compreensão da disciplina, sobre o que é ensinar, como ensinar, como avaliar tendo como referência, dessa vez, as ciências humanas, sociais e a consciência crítica. Assim, os docentes se viram frente a novos desafios: como elaborar propostas curriculares? Como incorporá-las ao projeto pedagógico das escolas? Quais os maiores desafios de aplicar a teoria na prática cotidiana dos professores?

Todavia, se atualmente visualiza-se o MREF como o movimento responsável por uma espécie de ampliação de valores da Educação Física escolar como disciplina, no âmbito educacional, de acordo com Machado e Bracht (2016), essa é uma interpretação positiva do ocorrido, já que proporcionou a ampliação do horizonte de valores definidos para a área e suas novas possibilidades de práticas. Porém, essa visão só é possível de ter através de um olhar retrospectivo, analisando o MREF com um todo. Afinal, o processo de impacto que foi analisado anteriormente no texto aponta que, naquela ocasião, os sentimentos mais comuns entre os docentes eram os de que se tratava de uma produção que renegava o reconhecimento dos profissionais que estavam nas escolas, o que resultou na postura de autodefesa adotada por muitos docentes da época.

Enfim, com o passar dos anos, alguns desses desafios foram superados e outros ainda permanecem. A percepção atual legal que se tem da disciplina é, segundo a BNCC (2017), de que a Educação Física tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Com isso, é fundamental frisar que a Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência de crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural de maneira crítica, que é outra herança importante do MREF. Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas, que se inscrevem na racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orienta as práticas pedagógicas na escola, mas não se restringem a ela.

2.2 A HISTÓRIA DO XADREZ

Não restam dúvidas de que o jogo/modalidade xadrez possui uma história milenar e esse é o argumento já consolidado no âmbito da produção enxadrística. Entretanto, se os achados empíricos confirmam as raízes milenares do xadrez, por outro lado, também evidenciam certa discrepância quanto à real origem do jogo. Na ausência de recursos e de referências concretas da história, a origem do xadrez é, de certa forma, uma incerteza e até hoje é objeto de estudo. Existem várias lendas a respeito da real origem do jogo de xadrez, inclusive Averbakh (1999) salienta que a história do xadrez não pode ser analisada sem o conhecimento adequado da história de outros jogos de tabuleiros. No entanto, para Cazaux (2001), o xadrez é como um jogo híbrido que pode ser o resultado da combinação de características de jogos indianos ou greco-romanos com alguns elementos de outros jogos responsáveis pela formatação do xiangui na China.

Segundo Mark (2007), o xadrez jogado atualmente tem origem nas teorias de Steinitz, da escola clássica, trazendo um novo princípio para o jogo, chamado de xadrez posicional. Segundo o autor, foi através dessa escola que se passou a analisar o xadrez como ciência, em que a vitória em uma partida não dependia do destino ou da sorte e sim do acúmulo de pequenas vantagens obtidas a cada lance realizado pelo jogador durante a partida. Utilizando métodos racionais, a vantagem poderia ser adquirida, anulando os ataques do adversário e consolidando a posição, dessa forma a vitória aconteceria consequentemente.

Diversos autores também argumentam que o jogo de xadrez atual é um jogo que representa uma batalha ou guerra entre dois reinos antigos, da época medieval. Isso pode ser notado pelos nomes que são dados às peças do jogo e pelo poder de movimentação e ação dentro do jogo. Porém, a versão mais contada sobre a origem do jogo de xadrez é retratada no livro “O homem que calculava” de autoria de Malba Tahan.

Conforme Tahan (2006), o provável criador do jogo de xadrez foi um homem chamado Lahur Sissa, que era conselheiro de um rei da Índia, da província de taligana. Segundo a história, esse rei era muito rico e generoso, e o seu reino era pacífico e próspero. A ambição dos comandantes de reinos vizinhos fez com que esse reino fosse invadido, e, como consequência da luta entre os reinos, houve um grande número de mortos, entre os quais estava o filho rei. Com a morte de seu filho, a vida perdeu o sentido para o rei, e ele acabou por descuidar de si mesmo e de seu reino.

Complementando, Carvalho (2019) diz que, a pedido do rei, Sissa criou um jogo revelador de valores, qualidades e conhecimento para que o rei jogasse e se sentisse melhor

diante dos fatos ocorridos. Sissa apresentou ao rei um tabuleiro de xadrez parecido com o usado atualmente, as peças representavam os 4 elementos do exército indiano da época, eram representadas por navios, cavalos, elefantes e soldados liderados por um rei e seu vizir. Sissa escolheu a guerra porque ela era a melhor situação para se aprender o valor de uma decisão tomada segundo ele. A esse jogo foi dado o nome de chaturanga, que significa “exército formado por quatro membros”.

De acordo com Sá e Rocha (1997), esse nome, “os quatro membros”, deu-se pelas quatro divisões que havia no exército indiano: elefantes, cavalos, carros e soldados a pé. Para se realizar uma partida desse jogo, eram necessários quatro jogadores. Todos os jogadores iniciavam a partida com oito peças, eram elas: um ministro, um cavalo, um elefante, um navio e quatro soldados. Assim, existia um total de trinta e duas peças devidamente arranjadas sobre um tabuleiro, o qual era quadrangular, formado por sessenta e quatro quadrados. Antes de cada lance dado no jogo, era preciso realizar um lançamento de dois dados. A partir da soma dos números, determinava-se a movimentação das peças do jogador em questão.

O processo de transformação do nome Chaturanga para o nome xadrez se deu pela difusão que o jogo teve nos países europeus, após ter sido extraído da cultura indiana via colonização. Houve modificações do nome e das peças do jogo para o contexto da Europa, como é salientado por Sá e Rocha (1997). O jogo já com a modificação das peças, fazendo referência à cultura europeia e com o nome de xadrez, foi apresentado a todos os reinos europeus. Essa versão sobre a origem do jogo de xadrez tem sido utilizada predominantemente no universo enxadrístico.

A partir dos séculos VII, VIII e IX, o jogo de xadrez se fundiu à nova cultura mulçumana com inúmeras partidas disputadas e muitos problemas enxadrísticos. Entre os praticantes do xadrez, alguns califas foram reconhecidos como os melhores jogadores daquela época. Esses jogadores árabes, então, tornaram-se os primeiros teóricos do xadrez, eles tiveram uma importante colaboração quanto à divulgação do jogo. No século IX, Al Adli foi um dos melhores jogadores de xadrez, e, aproximadamente em 1840, ele publicou um manuscrito sobre esse jogo. (SÁ; ROCHA, 1997).

Outros pesquisadores também apresentam algumas possibilidades diferentes de origem do jogo de xadrez, como Mark (2007), que argumenta que se pode ter duas opções de surgimento do jogo de xadrez, ele pode ter sido inventado do zero, ou seja, sem ser uma adaptação de outro jogo, ou, então, ser uma forma evoluída e derivada de outros jogos antigos relacionados à guerra. Segundo o autor, essas possibilidades de origens do jogo se dividem em quatro alternativas, formuladas por ele depois de realizar muitas revisões literárias. Ele

concluiu que o xadrez pode ter sido criado a partir do zero, como um jogo de guerra, representando as forças do exército indiano, ter sido evoluído de um ou mais tipos de jogos de corrida, caça ou jogos de guerra, ter sido derivado de exercícios matemáticos, ou, então, ser um produto de técnicas de adivinhação.

Porém, o xadrez já teve sua invenção atribuída a muitos outros países, mas nenhuma dessas atribuições é tida como realmente verídica. De acordo com Tirado e Silva (1996, p. 08):

A invenção do jogo de xadrez já foi atribuída a chineses, egípcios, persas, árabes, a Aristóteles e ao rei Salomão. Porém a História não confirma tais lendas. Ao que tudo indica, o xadrez surgiu no norte da Índia, durante os séculos V e VI da era cristã. Nessa época não se chamava xadrez nem tinha a forma que conhecemos hoje. Evoluiu a partir de um jogo indiano chamado chaturanga, nome que aludia às quatro armas (anga) do exército indiano: elefante, cavalos, carros e infantaria, neste jogo quatro jogadores moviam suas peças de acordo com o resultado de um dado arremessado.

Segundo Júnior (2012), no século XI, o xadrez ficou conhecido em toda a Europa, e foi onde ele sofreu mais uma modificação importante: dessa vez, o Ministro passou a ser chamado de Rainha. Essa transformação de uma peça então masculina em uma peça feminina pode ser considerada como um grande marco da crescente valorização da mulher durante o período medieval, mas também funcionava como um tipo de metáfora de uma sociedade dominada por um casal monárquico. Contudo, percebe-se que a história milenar do xadrez foi sendo construída e adaptada dentro de um longo processo “civilizacional”, tanto no país de onde a prática do jogo supostamente se originou, quanto nos países em que posteriormente ele foi se difundido.

Ainda no que diz respeito às peças, segundo Aguiar (2012), o Rei é a mais importante do xadrez ocidental/colonialista, cuja captura é o principal objetivo do jogo. A Dama ou a Rainha é a segunda peça de maior valor e possui o maior alcance de movimentação no jogo de xadrez, perdê-la significa estar em grande desvantagem. Junto com o rei, representam a realeza medieval, os bispos, esses dizem respeito ao antigo poder do clero, que, na época medieval, estava à frente nas tomadas de decisões no reino. Os cavalos representam os cavaleiros medievais, únicos soldados profissionais que prestavam um serviço a quem os pagasse. As torres representam as fortalezas ou os castelos dos nobres, seu posicionamento se dá nas extremidades do tabuleiro, pelo fato de, naquela época, todos os castelos possuírem torres em suas extremidades laterais. Os peões, por sua vez, representam soldados ou homens livres, que lutavam pelo bem de seu reino. Como argumenta Lauand (1988, p. 69-77):

[...] a partida de xadrez como a imagem de uma guerra: a fase de abertura da partida correspondia à mobilização, ao desenvolvimento estratégico e ao engajamento nos combates iniciais; o meio da partida era a batalha propriamente dita, onde se decidia a vitória, e o final, a realização da superioridade obtida nas fases anteriores. Das 16 peças, 8 são menores, à semelhança da plebe que compõe a hoste. Das peças maiores, uma representa o Rei, senhor do exército, e deve ficar numa das casas centrais [...]. Nas duas casas ocupadas pelo Rei e pelo Alferza [posteriormente a Rainha], coloca-se os Elefantes [posteriormente os Bispos. É curioso como o Elefante e o Bispo personificam questões religiosas na Índia e no Ocidente Cristão]. Nas duas casas ao lado, colocam-se duas peças iguais, comumente chamadas de Cavalos, ainda que o nome correto seja cavaleiro: são capitães que por comando do Rei comandam o exército. Nas duas casas extremas estão duas peças também iguais chamadas Torres e são largas e estendidas à semelhança de linhas de combate de cavaleiros.

Diante de todo contexto apresentado referente à história do xadrez, compreendemos que existem muitas versões acerca desse assunto, porém, para este estudo, tomou-se como mais convincente a tese de que o xadrez foi fruto de uma apropriação cultural colonialista.

No ano de 1886, oficialmente ocorreu o primeiro campeonato mundial de xadrez, o qual teve como vencedor Wilhelm Steinitz, que superou, no jogo final, Johannes Zukertort (LANDSBERG, 1993). Contudo, segundo Giusti (2002), nos anos anteriores, vários outros enxadristas já haviam sido considerados como campeões mundiais em suas épocas, mesmo sem disputar e vencer um campeonato mundial de xadrez oficial, como, por exemplo, o padre espanhol Ruy López de Segura, por volta de 1560, Gioacchino Greco, por volta de 1620, e os enxadristas franceses, como Legall de Kermeur, Francois-André Philidor, Alexandre Deschappelles e Louis de La Bourdonnais, que se mantiveram nesse posto durante o século XVIII e início do século XIX.

De acordo com Giusti (2002), essa parte da história que durou até 1886 ficou conhecida como a era dos campeões mundiais de xadrez não-oficiais. Embora a Fédération International Des Échecs (FIDE) tenha sido fundada em 1924, somente em 1948 ela passou a organizar os confrontos do campeonato mundial. Dessa forma, no período de 1886 até 1948, os campeonatos mundiais não eram conduzidos por uma instituição regulamentadora da modalidade. Assim, no período de 1948 até 1993, foi a fase dos campeões mundiais da era FIDE.

Giusti (2002) salienta que, em 1993, surgiu uma outra instituição mantenedora do xadrez, a Professional Chess Association (PCA), fundada por Garry Kasparov e Nigel Short em protesto a uma suposta falta de profissionalismo da FIDE. Nesse ano em questão, eles disputaram o título mundial sob a regência e a proteção da PCA, e Kasparov se sagrou campeão. A divisão entre FIDE e PCA se manteve até 2006, quando, então, o título de

campeão mundial de xadrez foi reunificado no encontro entre Veselin Topalov (campeão FIDE) e Vladimir Kramnik (campeão PCA), com este se sagrando campeão.

Segundo Shenk (2007), um fator fundamental para o fortalecimento das metodologias de treinamento do jogo de xadrez foi decorrente da Guerra Fria, pois a utilização do xadrez como arma política foi bastante eminente nesse período, trouxe aportes financeiros do Estado e viabilizou a ampliação da prática dele, que já fazia parte da cultura desses países. Durante a Guerra Fria protagonizada pelos Estados Unidos e pela União Soviética, o xadrez era visto com um instrumento utilizado para fortalecer a imagem do estado.

Em 1910, surgiu a escola hipermoderna, que era a organização da escola soviética que futuramente viria a dominar o xadrez mundial. Essa escola focava-se inteiramente na preparação do xadrez competitivo e ainda acrescentava novos conceitos para teoria estratégica. Segundo Gude (2003), essa escola tinha como seu líder Nimzowitsch, que trazia os seguintes temas de estudo: bloqueio, profilaxia, estudos de exploração ou restrição de peão passado, que passaram a ser incorporados aos temas para treinamento. Esses aprofundamentos da escola hipermoderna influenciam atualmente no estudo das aberturas, introduzindo inovações nas aberturas semicerradas, que são utilizadas com maior frequência.

Znosko-Borovsky (1954), um dos representantes da escola clássica, argumenta que existem três fatores para avaliação de uma posição, são eles: o espaço, o tempo e a força. O espaço refere-se ao domínio de casas, o tempo refere-se ao desenvolvimento, e a força refere-se à potência da peça sobre o tabuleiro com a capacidade de deslocamento. Segundo Shereshevsky (1992), esses fatores apresentados por Znosko-Borovsky (1954) são ainda muito úteis.

Um fato importante abordado na obra de Kasparov (2007) é que o autor do mais antigo livro sobre a prática do jogo de xadrez chamava-se Lucena, um aluno da Universidade de Salamanca, cuja obra foi produzida no ano de 1497. Ele, então, documentou e realizou a transição das antigas formas do jogo para as regras modernas, que, a partir daí, sofreram apenas algumas mudanças básicas até se chegar ao modelo de jogo que é praticado atualmente.

Ao Brasil, o xadrez chegou junto com a corte portuguesa no século XIX. Segundo Sá (1993), no museu histórico nacional do Rio de Janeiro, existe ainda um jogo de xadrez com peças em marfim que foi propriedade de D. Pedro I. Ele também salienta que o primeiro clube nacional de xadrez foi fundado em 1877, no Rio de Janeiro, e sua primeira diretoria foi composta por Arthur Napoleão, célebre pianista, Caldas Viana, o visconde de Pirapitinga, e

Machado de Assis, o mais famoso escritor brasileiro do século passado e um dos melhores enxadristas do Brasil da sua época.

Em 06 de novembro de 1924, foi fundada a Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), entidade responsável pela difusão do xadrez em todo o território nacional. Atualmente, ela conta com cerca de 20 federações estaduais e diversos clubes e instituições associadas. Desde sua criação, regulamenta e organiza campeonatos oficiais no Brasil. Sá (1993) ainda argumenta que, em 1927, aconteceu o primeiro campeonato brasileiro de xadrez, tendo João de Sousa como primeiro campeão. Ele foi o principal enxadrista brasileiro por quase quatro décadas e venceu a competição sete vezes. O autor afirma que, em 1935, surgiu a primeira iniciativa nacional de promover o ensino da prática do xadrez no ambiente escolar. A partir desse ano até os dias de hoje, essas iniciativas de trabalhar o xadrez de forma pedagógica vêm se diversificando, e atualmente pode-se dizer que o xadrez vem sendo cada vez mais aceito no campo educacional por se mostrar um jogo com grande potencial pedagógico a ser explorado.

2.3 XADREZ E EDUCAÇÃO (FÍSICA): CONTRIBUIÇÕES TRADICIONAIS E (TALVEZ) INOVADORAS

A educação se refere ao processo de desenvolvimento humano. Nela se envolve a formação no que diz respeito às qualidades físicas, morais, intelectuais e estéticas, tendo em vista a sua relação com o meio social e com as relações sociais (FREIRE, 1996). Freire (2005) complementa tal idéia dizendo que a educação não é o ato de depositar conhecimentos, e sim o ato de partilhá-los no encontro entre sujeitos no mundo e com o mundo, e assim eles, através da palavra, pronunciam sua realidade. Isso possibilita aos educandos o acesso ao conhecimento, para que tenham um agir transformador e crítico, rompendo com a alienação fragmentada trazida pela educação tradicional ou bancária. Reforçando esse pensamento, Lima (1973) nos traz que a ação humana produz a cultura e a cultura produz o homem, sendo assim o homem é um produto do meio e o meio é um produto do homem.

A partir dessas falas dos autores, compreende-se que o meio social e as relações sociais que o indivíduo vivencia em sua vida são de suma importância para o seu desenvolvimento humano e conseqüentemente para sua educação. Segundo Moran et al. (2017), a educação é um processo que pertence a toda sociedade, não somente à escola, pode estar presente em qualquer situação pessoal, social, profissional, dentre outras. Toda a sociedade, ao educar, transmite ideias, valores e conhecimentos. Família, igrejas, empresas,

internet, escola todos possuem potencial educativo e, ao mesmo tempo, possuem potencial para educarem-se, isto é, todos aprendem mutuamente, sofrem influências, adaptam-se e constroem novas situações.

Complementando esse pensamento, Block (2004) fala que cada homem aprende a ser um homem, o que ele possui quando nasce não é o suficiente para que ele possa viver em sociedade. Assim, através das relações sociais com outros homens, em um processo de comunicação social com eles, o indivíduo consegue se desenvolver para que possa viver de uma maneira harmônica em sociedade. De acordo com Júnior (2009, p.32).

As mediações focadas na relação obtêm melhores resultados nos conflitos entre pessoas que mantêm relações permanentes ou continuadas. A sua natureza transformativa supre uma mudança de atitude em relação ao conflito. Em vez de se acomodar a contradição para a obtenção de um acordo, busca-se capacitar os mediandos em suas narrativas, identificar as expectativas, os reais interesses e necessidades, construir o reconhecimento, verificar as opções e levantar os dados de realidade, com vistas, primeiramente, à transformação do conflito ou restauração da relação e só depois, à construção de algum acordo.

Piaget (1974) salienta que, no âmbito educacional, o principal objetivo é educar homens que sejam capazes de criar propostas inovadoras e não repetirem o que já foi feito em gerações passadas. Para isso, é preciso formar homens que sejam criativos, inovadores e descobridores. Segundo o autor, o objetivo da educação é formar pessoas que possuam mentes críticas, que sejam capazes de analisar cada situação de seu cotidiano e tirar suas próprias conclusões de forma sensata e não simplesmente aceitar o que lhes é oferecido sem nenhum tipo de questionamento. Dessa forma observa-se que a construção da inteligência dos educandos supõe a interação com o objeto de conhecimento, as relações de cooperação entre aluno e professor, um ambiente democrático com trocas onde prevaleçam a cooperação, o respeito mútuo e o diálogo. O ambiente escolar é – ou deveria ser – o lugar ideal por buscar formar em uma ótica que envolve diversos temas importantes para uma vida em sociedade, fomentando sempre o desenvolvimento da intelectualidade, das valências físicas, das emoções e das relações sociais.

Entretanto, no que concerne à Educação escolar, não é qualquer relação social que pode ser benéfica para os educandos. Segundo Piaget (1973), existem dois tipos de relações sociais: as relações sociais de coação social e as relações sociais de cooperação. A coação social é toda relação entre dois ou mais indivíduos na qual intervém um elemento de prestígio ou autoridade, sendo que, nesse tipo de relação, o indivíduo é coagido, daí a necessidade das relações sociais de cooperação para que ele seja colocado em uma posição na qual não há hierarquias e possa se educar de forma autônoma.

A partir dessa fala, nota-se que, ao definir as relações de coação social, o autor acredita que o adulto é aquele que coage a criança, dessa forma, ao relacionar essa idéia com a educação escolar tradicional, pode-se compreender que o professor, por ser a figura de autoridade dentro do ambiente escolar, exerce exatamente essa função de coagir o educando no processo de ensino-aprendizagem, desse modo prejudicando-o também no desenvolvimento da sua autonomia, pois o professor apenas transmite os conteúdos para o educando que age de forma passiva nesse processo. Por isso, para Piaget, toda forma de transmissão seria uma coação, pois o adulto, por estar numa posição de prestígio, levaria o indivíduo a aceitar suas posições.

Para o autor, as relações de cooperação são ideais nesse sentido, pois elas permitem ao educando ser ativo no seu processo educacional para ter condições de guiar-se nesse processo, e o professor passa a ter o papel de mediador, proporcionando ao educando situações sobre as quais ele possa refletir e constituir um pensamento crítico:

O primeiro receio (e para alguns, a esperança) de que se anule o papel do mestre, em tais experiências, e que, visando ao pleno êxito das massas, seja necessário deixar os alunos totalmente livres para trabalhar ou brincar segundo melhor lhes aprouver. Mas é evidente que o educador continua indispensável, a título de animador, para criar as situações e armar os dispositivos iniciais capazes de suscitar problemas úteis à criança, e para organizar, em seguida, contra exemplos que levem à reflexão e obriguem ao controle das situações demasiado apressadas: o que se deseja é que o professor deixe de ser um conferencista e que estimule a pesquisa e o esforço, ao invés de se contentar com a transmissão de soluções já prontas (PIAGET, 1973, p. 18).

Assim, compreende-se que a aprendizagem ocorre por meio de um processo de acomodação de estruturas vivenciadas pelo aluno, por isso ele defende os métodos ativos por acreditar que proporcionem o desenvolvimento através da experimentação. Piaget (1973) argumenta em sua obra que o futuro do ensino deve-se voltar de uma forma crescente para a interdisciplinaridade e para as necessidades do cotidiano, e, para que isso seja possível, o ambiente de aprendizagem deve ser organizado com práticas pedagógicas que estimulem o espírito de liberdade nos educandos, de modo que eles possam trilhar seu próprio caminho e restabelecer suas verdades.

A disciplina de Educação Física, ao longo do tempo, vem buscando se estabelecer na mesma esfera de importância das demais disciplinas, para formação dos alunos no âmbito educacional, todavia garantindo sua especificidade. Porém, segundo Neto et al. (2020), nota-se que a Educação Física vem sofrendo historicamente uma desvalorização de suas valências educacionais. Especificando, podemos citar como exemplo quando se encaminhou ao congresso nacional uma medida provisória com a tentativa de acabar com obrigatoriedade da Educação Física no ensino médio.

Segundo Bertini Junior e Tassoni (2013), a maneira como os familiares dos alunos, os professores de outras disciplinas e os gestores escolares encaram a Educação Física como “a hora de jogar a bola”, “a hora do lazer” ou “a proibição da disciplina como forma de punição aos alunos com mau comportamento” contribuiu para fortalecer o processo de desvalorização da disciplina e, devido a isso, da própria atuação profissional, resultando em professores desmotivados, conseqüentemente alunos também desmotivados dificultando a prática de um trabalho pedagógico bem aplicado.

Neto et al. (2020) salientam, em sua obra, que essa desvalorização da disciplina configura-se, por vezes, como uma forma de desrespeito nas dimensões do direito e da estima social dos professores, as quais os motivam a lutar por reconhecimento. Dessa forma, apesar desse dilema ser bem mais amplo, é preciso contribuir para que o cenário vivido pela Educação Física dentro do âmbito escolar possa ser cada vez mais rico, pois sabe-se que ela possui conteúdos que são de suma importância para formação dos alunos. Uma forma de os professores contribuírem com o enriquecimento desse cenário é buscando estratégias teórico-pedagógicas e práticas para diversificar as mediações durante as aulas, contribuindo para a aprendizagem.

O planejamento dos conteúdos a serem lecionados nas aulas de Educação Física é de suma importância no que diz respeito aos objetivos a serem alcançados pela disciplina. Nessa perspectiva, ponderam Rosa e Dantas (2014, p. 4) que “[...] as aulas de Educação Física precisam ser planejadas e desenvolvidas para atender às necessidades dos alunos”.

Nesse sentido, o jogo de xadrez é uma ferramenta que se soma às práticas educativas já existentes, no nosso entendimento tendo um potencial social ainda pouco explorado como será perceptível nas ponderações “cognitivistas” dos autores que serão citados. De acordo com Rodrigues (2010), a prática educativa do jogo de xadrez pode potencializar as aprendizagens recíprocas entre professor e aluno, talvez esse seja um dos maiores desafios da educação: aprender a viver juntos, aprender a viver com os outros, respeitando-se mutuamente as diferenças (NEIRA; NUNES, 2020). Neto e Santos (2018) salientam que o jogo de xadrez surge como uma estratégia a ser utilizada no âmbito educacional, pois desenvolve autoconfiança, concentração, organização, atenção e raciocínio lógico nos alunos, porém é importante destacar que ele deve ser pensado pedagogicamente e não como apenas passatempo e recreação, problematizando, inclusive, questões sociais de maneira crítica.

Fonseca e Ferreira (2015) salientam que a prática do jogo do xadrez pode estimular de várias formas os praticantes, uma delas é a parte cognitiva, por ser um jogo com muitas regras e movimentações complexas, o que possibilita que o jogador exercite sua mente. Partindo

desse princípio de estímulo cognitivo, esse jogo pode ser utilizado como instrumento de auxílio pedagógico. Deve-se lembrar, no entanto, que o que irá fazer do jogo de xadrez um importante conteúdo a ser trabalhado com os alunos no âmbito escolar será a forma como o jogo será utilizado nas disciplinas pelos professores, principalmente os professores de Educação Física escolar.

Sendo assim, Pereira, Lôbo e Santos, (2013), também ressaltam, segundo esse mesmo viés, que o xadrez, com sua presença nas aulas de Educação Física, por meio de situações criadas pelo professor, apresenta-se como um estimulador de alguns elementos cognitivos, pois, através da sua prática, o jogo de xadrez exige do aluno concentração e raciocínio lógico, contribuindo para o desenvolvimento de ambos. Pujol e Ivo (2015) salientam que, por possibilitar desenvolvimento de uma infinidade de capacidades de grande importância para aqueles que o praticam, o jogo de xadrez é avaliado como um bom instrumento a ser utilizado como estratégia de ensino na educação.

Também Rocha, Fortunato e Carvalho (2016) enfatizam que, pelo fato de o jogo manter embasamentos táticos e regras definidas, o xadrez torna-se um exercício para o cérebro, esse jogo sendo trabalhado como conteúdo pedagógico nas aulas de Educação Física proporcionará aos alunos possíveis mudanças nas atitudes, tornando cada aluno decisivo e independente. De acordo com Silva (2008), o ensino do xadrez no âmbito escolar necessita da atuação de profissionais da educação com intensa capacidade de instrumentalização dos fundamentos da educação para garantir o xadrez como instrumento pedagógico capaz de envolver o corpo discente de forma satisfatória. Segundo Rodriguez, Brusamolin e dos Santos (2020), uma vez que o xadrez é uma atividade que exige muito foco e atenção para a resolução de problemas, ele estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas, fatores importantíssimos para o desenvolvimento escolar do aluno.

Rodrigues (2008) ainda acrescenta que os benefícios de sua prática iniciam-se ao conhecer o tabuleiro e a exercitar o domínio dele, o que resulta em ganhos para sua noção espaço-dimensional. Depois do tabuleiro, são apresentadas as peças, cada qual com suas características físicas, seus movimentos e papel no jogo, auxiliando o desenvolvimento da memória e da concentração. O desenvolvimento do jogo, com a integração das peças e com os cálculos das jogadas, exercita o raciocínio lógico e a imaginação, assim como a escolha do próximo lance valoriza sua iniciativa e autonomia.

Dourado (2020) salienta que, durante o jogo de xadrez, o jogador não realiza apenas ações motoras na movimentação das peças, realiza também ações cognitivas que acionam áreas do pensamento e, assim, estimula o pensar, o raciocínio. Percebe-se que o jogo desperta

um olhar reflexivo e crítico diante das situações problemas, melhorando a capacidade para a tomada de decisões, dando ao aluno uma pauta ética para a aquisição de valores morais, melhorando a autoestima e desenvolve a atenção e a capacidade de concentração.

De acordo com Ramos (2017), quando jogos cognitivos são utilizados, como o xadrez, fica claro que os jogadores estão sempre expostos a uma situação de conflito, de negociação e de oposição, pelo fato de se ter delimitação por regras, assim o envolvido necessita de autocontrole do seu comportamento nas constantes tomadas de decisões, levando-o ao entendimento e ao aprendizado mesmo quando tem uma derrota. Corroborando esse pensamento, Gessi e Silva (2014) salientam que a utilização do jogo de xadrez no âmbito educacional é interessante, pelo fato de que a autocrítica e a lógica têm uma maior predominância no processo, em que o aluno pode promover sua conduta ética através da experiência do ganhar e do perder, de modo que o perdedor da partida pode aprender mais com a derrota e evoluir do que o vencedor da partida pode aprender com a sua vitória e evoluir.

A partir disso, o jogo de xadrez vem conquistando espaço no campo educacional, chamando a atenção e tendo interesse governamental no planejamento da implantação dele nas escolas, conforme aponta a proposta do Ministério da Educação e Cultura (MEC):

A Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação (SEB/MEC) e a Secretaria Nacional de Esporte Educacional do Ministério dos Esportes estão planejando implementar, em parceria com as secretarias de educação e as secretarias de esportes das 27 unidades da Federação, o Projeto Xadrez nas Escolas. A ideia é levar o ensino do jogo de xadrez como instrumento pedagógico nos projetos da rede oficial de ensino, já para o início de 2005, visando à diversificação das atividades e ao desenvolvimento dos alunos (BRASIL, 2004, s/p).

Essa movimentação governamental com a iniciativa de estreitar a relação entre a educação e o ensino do jogo de xadrez reforça as potencialidades que se pode atingir através da prática desse jogo em relação à aprendizagem e o que se convencionou chamar de a formação integral dos alunos.

Para evidenciar a relevância do jogo de xadrez dentro da área de educação, no final do século XX e início do século XXI, além das inúmeras iniciativas a favor do xadrez no âmbito do ensino particular, houve, nas diferentes esferas administrativas públicas, diversos projetos enxadrísticos que foram aprovados e executados por distintas instituições. Em outros países, o xadrez já vem sendo utilizado como estratégia educacional há muito tempo; segundo Sá e Rocha (1997), desde 1976 o Ministério da Educação da França patrocina as competições escolares oficiais e sugere às autoridades acadêmicas que incentivem o ensino do xadrez

como atividade sócio-educativa, como atividade de estimulação cognitiva e como estudo dirigido.

Lá existem inúmeras experiências implantadas da utilização do xadrez nas escolas com fins pedagógicos desde o jardim de infância à universidade. Ainda segundo Shenk (2007), em Nova York, o Xadrez nas instituições de ensino era conhecido como Fundação Norte-americana de Xadrez, que oferecia, desde 1986, aulas grátis aos estudantes menos privilegiados, e isso causou uma grande melhora no desempenho escolar e melhora no comportamento desses alunos.

Em sua obra, Kozan, Leifeld e Scremin (2015) apresentam um estudo feito na Educação Física que utilizou diferentes formas de estímulos com alunos através do jogo de xadrez, até mesmo estímulos voltados para o trabalho de consciência corporal. Os autores acrescentam que todas as atividades propostas aos alunos foram fundamentais para a evolução deles, tanto que a última atividade realizada no estudo foi o xadrez humano, quando, após os alunos internalizarem as jogadas e as movimentações das peças no tabuleiro, foi a hora de realizar essas jogadas e movimentações com seu próprio corpo. Nessa atividade, os autores afirmam que foi notória toda evolução dos alunos, pois eles executaram os movimentos corretos, tomaram as decisões de movimentação em conjunto. Quando necessário, eles se corrigiam entre si, mostrando, assim, que as atividades propostas pelo professor durante o projeto tiveram resultados positivos.

Porém, um estudo sobre a didática do ensino do xadrez nas escolas no município de João Pessoa, apresentado por Silva (2008), teve como conclusão que, embora se tenha a implantação do ensino do xadrez nessas escolas, a abordagem didática do jogo nelas foi fundamentada somente no jogo pelo jogo, o que não é o correto a se fazer, pois, sem acompanhamento pedagógico adequado, sem professores com formação ou preparação necessária para o ensino do xadrez, o jogo é tratado apenas como uma diversão ou passatempo. Dessa forma, desconsidera-se o desenvolvimento das múltiplas dimensões e potencialidades pedagógicas que esse jogo pode proporcionar aos educandos.

Oliveira Dourado (2020) enfatiza que, para o xadrez ser apreciado pelos alunos não apenas como um jogo qualquer, mas como um jogo que apresenta uma infinidade de possibilidades, em que cada partida é única, é preciso criar uma expectativa pelo jogo em si. Uma forma de despertar esse sentimento nos alunos é através de histórias e contos que sempre encantam e fazem pessoas de qualquer idade sonhar. Teixeira, Teixeira e Gomes Júnior (2014) argumentam que é indicado por pesquisadores da área que, na Educação Física escolar, o jogo de xadrez seja trabalhado, voltado para atividades pré-enxadrísticas, exercícios para

preparação e jogos enxadrísticos. Em um segundo momento, é interessante aprofundar-se no conteúdo teórico do jogo, com objetivo de internalizar esses conteúdos nos educandos, desse modo é possível despertar o interesse do aluno pela prática desse jogo.

Segundo Kozan, Leifeld e Scremin (2015), para que os alunos obtenham uma aprendizagem significativa com o jogo de xadrez, não basta apenas o professor trabalhar com eles o jogo sem ter uma estratégia bem definida, pois recomenda-se estimular os alunos de forma progressiva, de modo que eles sejam mediados a realizar algumas atividades que estejam interligadas com o jogo de xadrez como: atividades de desenvolvimento motor, atividades de lateralidades, atividades de manipulação, atividades de desenvolvimento mental, atividades motoras finas e atividades motoras grossas.

Os autores ainda reforçam o pensamento de que o professor jamais deve escolher trilhar o caminho mais curto no que diz respeito à estimulação de intelectualidade em seus alunos, pois, dessa forma, o aluno será privado de experimentar e internalizar uma infinidade de processos nesse percurso de produção do seu conhecimento, que só iria agregar de forma positiva em suas vivências. Com isso, compreende-se que a construção do conhecimento não se dá de forma rápida ou pulando etapas, ela deve ocorrer em uma velocidade natural e constante de acordo com a capacidade de internalização dos conteúdos por cada um dos alunos, de uma forma que o conhecimento se torne duradouro no intelecto deles.

Enfim, o jogo de xadrez é mais um conteúdo que está à disposição do professor de Educação Física para ser utilizado no processo de ensino-aprendizagem. Mendes (2018) argumenta que, ao ser utilizado como conteúdo da disciplina de Educação Física Escolar, o xadrez possibilita conhecer regras, desenvolver o raciocínio lógico e autoestima, além desenvolver autonomia e socialização.

Ribeiro, Silva e Sanchez (2017) afirmam que, utilizando o xadrez como conteúdo nas aulas de Educação Física, o professor pode criar situações em que o jogo se apresente como um estimulador de alguns elementos cognitivos; através da sua prática, o jogo xadrez exige do aluno concentração e raciocínio lógico, contribuindo para o desenvolvimento de ambos. Além disso, tal atividade pode ser usada como meio para preparar futuros talentos competitivos, ou seja, capacitar atletas de xadrez para competições escolares.

Pensando em possibilidades de utilizar o ensino do xadrez nas aulas de Educação Física, estimulando também a movimentação corporal dos alunos, Souza (2020) salienta que o ensino do xadrez jogado com o corpo é uma opção a ser utilizada, mais conhecido como jogo de xadrez humano, através do qual os alunos passam pela experiência de se fantasiarem e passarem a representar as peças do jogo; nessa atividade eles realizam as mesmas

movimentações das peças no tabuleiro, com próprio corpo. Através da implementação de tal atividade em aula, é possível contribuir para o desenvolvimento de noções de lateralidade, coordenação motora e outras valências ligadas à motricidade, ao mesmo tempo em que se tem o estímulo cognitivo.

Porém, importante deixar claro que essas habilidades presentes no jogo xadrez são possíveis de serem alcançadas em uma prática regular e efetiva do jogo, entretanto os praticantes não serão capazes de apresentar um desenvolvimento igual apenas por simplesmente jogar xadrez, pois cada um aprende e evolui de forma íntima e individual a um mesmo ensinamento. Entretanto, a partir dos estudos citados acima, percebe-se que o jogo de xadrez trabalhado na educação e principalmente na disciplina de Educação Física direcionado para seu viés pedagógico pode contribuir para a evolução do processo de ensino-aprendizagem dos alunos, refletindo também no aprendizado das demais disciplinas escolares e na vida cotidiana do aluno, contribuindo de forma efetiva para a formação integral dele.

Contudo, Kozan, Leifeld e Scremin (2015) salientam que, para que o xadrez seja presente e notório no ambiente escolar e principalmente nas aulas de Educação Física, é de suma importância que as Instituições de Ensino Superior (IES), responsáveis pela graduação de Educação Física (Licenciatura), proporcionem para os acadêmicos e futuros professores de Educação Física as vivências e as experiências com o jogo de xadrez para que eles possam conhecer e se familiarizar com o jogo. Assim, ao saírem da IES, tais profissionais terão um conhecimento prévio desse conteúdo e procurarão capacitações e especializações nessa área para estarem aptos a trabalharem esse conteúdo em suas aulas.

Porém, vale ressaltar novamente que, na nossa compreensão, as possíveis contribuições do jogo de xadrez no contexto educacional vão além dos benefícios cognitivos, abrangendo as questões histórico/sociais voltadas, por exemplo, para críticas ao colonialismo e ao racismo, portanto decolonialista e antirracista, como será possível perceber no decorrer do trabalho de campo que estamos desenvolvendo.

2.4 XADREZ E EDUCAÇÃO (FÍSICA): PROBLEMATIZAÇÕES DECOLONIALISTAS E ANTIRRACISTAS?

A perspectiva decolonial é um movimento que ganhou força a partir dos anos 2000 e vem se desenvolvendo nos países sul-americanos desde então. Segundo Candau (2020), consiste em um movimento epistemológico e político-social complexo, promovido pelo grupo denominado “Modernidade-Colonialidade”, composto por pesquisadores de ciências sociais,

filosofia, linguística, educação e semiótica, que vem se disseminando pelos diferentes países americanos de formas diferentes. A autora acrescenta que, em nosso país, essa perspectiva decolonialista vem se afirmando cada vez mais, com o surgimento de muitos grupos de pesquisa que vêm inclinando suas produções sobre essa temática, principalmente os grupos das áreas de ciências sociais e educação.

Dentro da narrativa histórica, é importante destacar que a modernidade e a colonialidade, na Europa, situam-se no centro de um contexto histórico que envolve os países colonizadores e os países colonizados. Assim, ao longo do tempo, foram se fortificando perspectivas eurocêntrica e etnocêntrica, pelo fato de os países colonizadores serem países europeus. Segundo Silva *et al.* (2018), não somente o Brasil sofreu com processos de invasão territorial e cultural, mas também muitos países da América Latina, Ásia e África foram reféns desse processo. Essas situações colaboraram para que esses países explorados sofressem grandes perdas no campo econômico, cultural e científico, justamente, pelo fato de eles estarem sobre influências e domínios da cultura europeia de seus colonizadores.

Nessa perspectiva, de acordo com Antunes (2006), houve um grande interesse dos teóricos europeus com relação à exploração do Oriente, em especial pela Índia. Esse interesse está ligado diretamente à colonização imperialista britânica do país, nos séculos XVIII e XIX, apropriando-se e por vezes negando as bases culturais das milenares comunidades aldeãs e introduzindo lá os pressupostos econômico-sociais da sociedade burguesa ocidental. A Índia, sociedade milenar, vinha se desenvolvendo continuamente e mantendo uma boa estabilidade cultural, fundamentada na produção comunal da agricultura e do artesanato como produção interna à comunidade aldeã e se mantinha autossuficiente. O autor acrescenta que, a ascensão e a contraposição explícita da cultura oriental em relação à ocidental despertaram o interesse de muitos autores europeus, como foi dito acima, para estudar e explorar as formas de organização aldeã-estatal daquele continente. Nesse processo de colonização britânica em relação à Índia, os colonizadores tiveram acesso a um jogo milenar típico do país chamado Chaturanga.

Diante desse contexto e da referência de Sá e Rocha (1997) utilizada no referencial teórico 2.2 denominado “A HISTÓRIA DO XADREZ”, é possível entender que a difusão do jogo de xadrez pelo continente europeu se deu através da colonização inglesa sobre a Índia. Refletindo sobre essas questões, pode-se entender que a origem do jogo de xadrez jogado atualmente está inserida em um contexto de apropriação cultural da Inglaterra (colonizador) sob a Índia (colonizado).

Na América, esse processo de exploração e negação cultural colonialista se repetiu, de acordo com Quijano (2005), todavia, especialmente através do viés racial. Instituiu-se uma subjugação “natural” dos colonizados em relação aos colonizadores que majoritariamente eram os europeus, sendo esse um dos pilares da dominação eurocêntrica no mundo. Oliveira, Silva e Amaral (2019), ao se referirem à colonização do Brasil, relatam que o homem branco e europeu se considerou superior culturalmente em relações às demais raças. As raças que se encontravam em um estado de inferioridade foram forçadas a se adequar às imposições dos europeus por um extenso período da história. Tendo esse olhar retrospectivo e posteriormente voltando-o para os dias atuais, é possível perceber que esse tipo de desigualdade ou hierarquia ainda existe, porém em situações diferentes e de forma mascarada.

Partindo dessa perspectiva, o conhecimento científico também seguiu o caminho eurocêntrico e etnocêntrico. Segundo Santos e Meneses (2009), no período moderno, a produção do conhecimento científico se figurou sobre apenas um modelo epistemológico, desconsiderando todo mosaico cultural existente no mundo, impedindo que outras formas de saber, não redutíveis a esse paradigma, sustentassem-se. Dessa forma, os autores acrescentam que uma espécie de “epistemicídio” ocorreu nesse período com algumas formas de saberes e conhecimentos locais sendo destruídos ou inferiorizados em nome dos desígnios do colonialismo – desconsiderando a riqueza de perspectivas presente na diversidade cultural e nas multifacetadas visões do mundo por elas protagonizadas – ou, por outro lado, sendo apropriados sem as devidas referências às suas origens.

Com isso, atualmente vem crescendo no cenário acadêmico um direcionamento dos olhares para a valorização dos saberes que foram subalternizados ao longo da história. Assim, Santos e Meneses (2009) propõem um pluralismo epistemológico que reconheça as variadas visões que contribuam para a ampliação dos horizontes da mundaneidade e para a valorização das experiências e das práticas sociais e políticas alternativas. Contudo, o decolonialismo vem para fomentar a valorização e a importância das epistemologias alternativas, contribuindo para a disseminação dessas epistemologias e reafirmando a importância da pluralidade do conhecimento e da cultura, buscando desconstruir a visão eurocêntrica e etnocêntrica, que foram claramente legitimadas por meio de valores coloniais e racistas, que se homogeneizaram durante o período moderno.

Colaborando com a perspectiva decolonialista, faz-se necessário dizer que a cultura pertence ao âmago das pessoas, ou seja, é criada e disseminada de variadas formas. A palavra “cultura”, segundo Funari e Pelegrini (2009), é uma das mais antigas usadas no latim, há mais de dois mil anos. É de onde derivou o termo “agricultura”, o sentido é bem concreto e

significa plantar, cuidar da plantação, colher. Tudo isso faz parte da cultura. No latim, era usada para a criação de substantivos a partir de um verbo de ação, e até hoje existe isso em nossa língua; do verbo “desenvolver”, por exemplo, surge o substantivo “desenvoltura”, que designa não uma única ação, mas várias. Isso significa que, na origem, a palavra “cultura” não existia apenas para designar uma ação concreta, mas várias possibilidades.

Para Candau (2003), a cultura é um fenômeno plural que está em constante transformação, envolvendo um processo de criar e recriar. Percebe-se, então, que a cultura não se caracteriza por um fenômeno estático, e sim ativo, dessa forma todo o indivíduo possui cultura e cada um é criador e propagador dela. Benedict (1972) classifica a cultura como uma lente, e que as pessoas a utilizam para poder enxergar o mundo, assim pessoas que pertencem a culturas distintas utilizam lentes distintas para enxergar o mundo.

Seguindo esse pressuposto, Hofstede, Hofstede e Minkov (2010) conceituam a cultura como padrões de pensamento, sentimentos e ações que cada pessoa carrega consigo, que foram internalizados por conta das relações sociais e das interações com outras pessoas no decorrer da vida, como exemplo, há a família, os grupos de amigos, o trabalho e etc. O embricamento de todos esses padrões de pensamentos, sentimentos e ações contribui para a formação de uma identidade própria da pessoa, que a diferencia das demais.

Seguindo esse pressuposto, Stuart Hall (2006) compreende que a identidade sempre se encontrará em processo de construção. No período pós-moderno, a identidade é formada e transformada continuamente dentro da cultura em que está inserida. Neira (2007) acrescenta que o processo de construção da identidade cultural é extremamente complexo e garante ao indivíduo a posse de características peculiares que o diferencia dos demais, além de representar a possibilidade de o indivíduo ser reconhecido como membro de uma comunidade.

Dentro dessa perspectiva, pode-se perceber que se busca o entendimento sobre a cultura pela preocupação em entender os costumes, as escolhas e os caminhos que levaram tal comunidade às suas condições presentes. Segundo Santos (2006), a evolução dos humanos está diretamente ligada aos modos diferentes que as comunidades organizavam seu estilo de vida, e esse estilo é conhecido como cultura. Com isso, entende-se que é impossível se ter uma cultura única ou singular no mundo, pois ela se dá de forma pluralista e peculiar a cada um dos povos, das nações, das sociedades e dos grupos humanos que a produzem ao longo do tempo.

Nessa linha, Miranda (2021) complementa que o fato de existirem diversas culturas espalhadas pelo mundo conduz à idéia de que essas são ou estão incompletas, pois, do

contrário, teríamos apenas uma cultura homogênea em todo o mundo e, ao reconhecer que elas são incompletas, já se tem uma condição para realizar um diálogo intercultural. O autor destaca também que cada cultura possui sua dignidade humana e, apesar de seguirem caminhos diferentes, o respeito e a valorização devem ser mútuos entre elas.

Assim, Candau (2011) argumenta que as diferenças são realidades sócio-históricas, em processo contínuo nas dinâmicas de construção-desconstrução-construção, que se constituem com as relações sociais. São particulares dos grupos sociais, e essas diferenças devem ser reconhecidas e valorizadas positivamente no que têm de marcas sempre dinâmicas de identidade, ao mesmo tempo em que deve-se lutar contra as tendências a transformá-las em desigualdades, assim como não se pode permitir que os sujeitos a elas relacionados sejam vistos como alvos de preconceito e discriminação. A autora acrescenta que trabalhar as diferenças culturais constitui o foco central do multiculturalismo.

Complementando esse pensamento, Santos (2006) acrescenta que cada realidade cultural tem sua lógica interna, a qual é preciso conhecer para que façam sentido suas práticas, costumes, concepções e transformações pelas quais esta passa. Seguindo essa lógica interna da realidade cultural é que as pessoas decidem como formar suas famílias, como construir suas moradias, como se vestir e como se relacionar umas com as outras. Essas escolhas fazem sentido para a comunidade que vive inserida nessa cultura e não necessariamente irão fazer sentido para uma comunidade que vive inserida em um contexto diferente. Nota-se, então, que o entendimento e o estudo das diferentes culturas colaboram para o combate a preconceitos, para a desvalorização de culturas consideradas subalternas, assim oferecendo uma forma concreta de respeito à diversidade e à dignidade nas relações humanas.

Interessante pensar que, ao dialogar sobre cultura, é possível se remeter a pensar sobre a cultura em que se está inserido, pois foi a partir desse contexto cultural que seu modelo de sociedade, costumes, crenças, comidas típicas, formas de se expressar, entre outras questões foram idealizados. Nessa perspectiva, ao se falar das culturas brasileiras, é necessário ter um olhar retrospectivo em relação à história de país. Quando mergulha-se nesse exercício, logo percebe-se que, no Brasil, teve uma grande mistura de culturas diferentes com os índios, com os portugueses e com os africanos que foram escravizados. Seguindo esse pensamento, Candau (1998) salienta que, nos países sul-americanos e conseqüentemente no Brasil, tem-se uma questão multicultural pelo fato de sofrer com influências culturais dos colonizadores, dos escravos e dos índios que já residiam no país. Durante toda sua história, o Brasil sofreu com episódios dolorosos e tristes tragédias majoritariamente envolvendo afrodescendentes e grupos indígenas.

Dando seguimento a esse raciocínio, Candau (1998) acrescenta que a constituição da história brasileira está marcada pela negação do “outro”, o que teve como consequência a eliminação física ou a escravização dos grupos subalternizados em relação aos colonizadores do país. Diante disso, Candau (2011) salienta que a construção dos estados nacionais latino-americanos ao decorrer da história fomentou um processo de homogeneização cultural, buscando disseminar e consolidar uma cultura comum de base eurocêntrica, silenciando ou invisibilizando vozes, saberes, cores, crenças e sensibilidades das demais culturas.

Percebe-se que essa problemática cultural sempre caminhou para negar a essência dos sujeitos históricos que foram massacrados, mas, mesmo com todo esse contexto negativo, eles souberam resistir e continuam hoje buscando formas de afirmação de suas identidades e de representatividade perante a sociedade, enfrentando relações de poder assimétricas, de subordinação e exclusão.

Dentro disso, o jogo de xadrez chegou ao Brasil junto com a corte portuguesa, segundo relatos, nas embarcações portuguesas denominadas “Naus”, que eram navios de grande porte, eram imponentes e de armação arredondada. Diferentes de caravelas, galeões e galé, as naus tinham, em geral, duas cobertas, além de possuírem em seu interior salas onde existiam tabuleiros de xadrez para que os tripulantes jogassem entre eles durante as viagens. Eram parecidas com a figura seguinte:

IMAGEM 1: Sala de lazer de uma nau



FONTE: do autor

Além disso, segundo Sá (1993), no museu histórico nacional do Rio de Janeiro, existia ainda um jogo de xadrez com peças em marfim que foi propriedade de D. Pedro I, mas, com o incêndio que houve nesse museu no ano de 2018, não se sabe se esse jogo de xadrez ainda existe. Portanto, nota-se que o jogo foi inserido no contexto brasileiro pela influência cultural do país colonizador “Portugal”, a partir de sua disseminação Europeia via colonização indiana, com uma representação das peças do jogo seguindo totalmente os pressupostos eurocêntricos, e, mesmo com o passar do tempo, não houve nenhuma adaptação do jogo para o contexto brasileiro, relacionando as peças com a cultura local como forma de fortalecer as raízes culturais do país.

Contrariando essa perspectiva filosófica/conceitual/educacional para e sobre o jogo de xadrez, pretende-se inserir elementos das culturas afro e indígena(s) brasileiras no jogo de xadrez, modificando os nomes das peças do jogo bem como suas cores, com uma visão decolonialista e antirracista voltada para a valorização dos grupos que foram negados ao decorrer da história brasileira, porque, segundo Neira (2007) e Neira e Nunes (2020), é de suma importância, que as vozes das culturas que foram historicamente sufocadas ou silenciadas sejam amplificadas, o que significa contribuir criando condições para que as diferentes heranças culturais sejam tratadas com um olhar de igualdade.

Seguindo esse pressuposto, Silva Júnior, Martins e Santos (2022) salientam que as políticas públicas e privadas positivas que estão inclinadas a findar os efeitos da discriminação por motivo de origem, raça, sexo, cor, idade, compleição física e quaisquer outras formas de discriminação foram fundadas sobre a perspectiva da justiça compensatória e da justiça distributiva. As ações afirmativas buscam minimizar e ajustar o desequilíbrio social, decorrente das injustiças sociais do passado e do presente, em combate à discriminação enraizada na cultura do povo.

Os autores Silva Júnior, Martins e Santos (2022) ainda acrescentam em sua obra uma observação importante, com a qual eles citam uma fala do atual presidente da república, em que ele afirma, na seguinte frase, que “no Brasil não existe racismo”. Após problematizações realizadas em sua obra, eles salientam que a democracia racial é um mito e que o racismo vem constantemente sofrendo atualizações, sendo perpetuado e legitimado cotidianamente. A oposição dos autores ao posicionamento do atual presidente da nação vem no sentido de fortalecer a luta antirracista e dizer que, apesar de algumas pessoas não serem racistas em sua totalidade, o Brasil, ainda, deve ser caracterizado como um país racista.

Nessa esteira, compreende-se que a luta contra a discriminação racial deve acontecer diariamente e não apenas quando ocorrer tragédias e injustiças que viralizem nas mídias

sociais relacionadas a esse tema ou em datas simbólicas como o Dia da Consciência Negra, que simboliza a luta dos negros no Brasil. No cenário musical brasileiro, mais especificamente no gênero musical rap, alguns cantores têm tido ascensão no cenário nacional defendendo a luta antirracista, como, por exemplo, Gustavo Pereira Marques, nascido em Belo Horizonte no dia 4 de junho de 1994, que atualmente é mais conhecido pelo seu nome artístico Djonga. O artista ganhou notoriedade no cenário nacional ao lançar, no dia 13 de março de 2019, seu segundo álbum musical intitulado "Ladrão".

Em entrevista ao podcast "PodPah" no dia 25 de março de 2021, o artista revelou que o conceito do álbum é claramente inspirado em Robin Hood. Ele aponta a importância de valorizar suas raízes, de não se esquecer de onde veio e de lutar contra as desigualdades contra a população negra do Brasil. "Ladrão" reafirma o compromisso do músico em ser uma referência como um dos maiores nomes da cena de Belo Horizonte- MG, e, mais do que isso, mostra um artista com visão ampla sobre as questões sociais que cercam o Brasil, especialmente as que estão relacionadas ao povo negro.

Vale ressaltar que o cantor tem músicas com o intuito de levar autoestima para população negra através de suas letras, ao mesmo tempo em que, em suas músicas, fala a respeito da luta contra o racismo de forma agressiva, como no refrão da música "Olho de Tigre", lançada no dia 25 de julho de 2017, em que ele canta a frase "Fogo nos Racistas", por entender que essa forma agressiva às vezes é necessária diante das atrocidades que o racismo proporciona para a população. Na mesma entrevista ao podcast "PodPah", ele afirmou que pensou nessa frase, pois, antigamente, o grupo "Ku Klux Klan", que surgiu nos Estados Unidos da América na década de 60, defendia a supremacia branca no país e realizou vários homicídios brutais de pessoas negras da época, nos quais houve pessoas decapitadas, esquartejadas e queimadas. Assim, o artista entende que é necessário combater fogo com fogo.

Outro artista relevante nesse cenário é o Leandro Roque de Oliveira, nascido na cidade de São Paulo no dia 17 de agosto de 1985, mais conhecido pelo nome artístico Emicida. O artista é um grande representante da luta contra o racismo no Brasil. Em sua música "Bang", lançada em 22 de agosto de 2013, ele deixa explícita sua indignação com a estrutura racial predominante no contexto brasileiro, e está evidente a agressividade instintiva em suas falas batendo forte nos opressores. Já em outra música lançada no mesmo dia, chamada "Levanta e Anda", o cantor busca inspirar as pessoas a acreditar que é possível vencer a luta contra a desigualdade, mesmo que pareça difícil a luta contra esse sistema opressor. Outra música do artista que merece destaque nesse texto foi lançada em 9 de maio de 2019 e tem o nome de

“Eminência Parda”, que retrata o racismo estrutural enfrentado por uma pessoa pertencente às culturas subalternizadas, mostrando que, mesmo ela tendo uma ascensão financeira e acesso a lugares “privilegiados” majoritariamente frequentados por pessoas brancas, não é bem recepcionada. No vídeo clipe, o cantor mostra os pensamentos intrínsecos na mente dos opressores em relação ao oprimido que teve acesso ao mesmo lugar que eles.

Os feitos na luta antirracista realizada por Emicida vão além das músicas. No desfile São Paulo Fashion Week (SPFW) de 2016, Emicida, seu irmão Fioti e o estilista João Pimenta lançaram a sua marca, a Laboratório Fantasma, como uma coleção de roupas intitulada LAB. A marca participou de 3 desfiles da SPFW. Na Edição nº 42, no segundo dia do desfile, trouxe uma diversidade para o palco do desfile: a coleção intitulada Yasuke, inspirada no primeiro samurai negro Yasuke. Essa coleção apresentou roupas com influências das culturas orientais e africanas utilizadas por modelos plus size, cabelos black power e um homem com vitiligo. Rompendo com os padrões da moda, o cantor e compositor Seu Jorge estava entre os modelos. Emicida lançou uma música com o mesmo nome da coleção e apresentou-a no desfile. Na edição seguinte, o tema era "herança". Roupas utilizando influências do rap e do samba e com bordados da mãe de Emicida e Fioti, Dona Jacira, foram utilizadas no desfile. Wilson das Neves participa do desfile e também do fashion film apresentado para a coleção. O filme conta a história de um jovem skatista que herda as roupas de seu avô sambista. Na edição nº 44, o nome da coleção era "Avuá". Utilizando de cores mais claras e diferenciando-se dos outros desfiles que apresentavam cores fortes como o vermelho, esse se valeu de vários tons de azul, cinza e alaranjados. Para o desfile, foi composta a música com o mesmo nome, "Avuá", com os cantores Rael, Kamau, Coruja BC1, Drik Barbosa e Fioti. A cantora IZA também estava entre as modelos para esse desfile da LAB.

Outra contribuição de Emicida para valorização de pessoas subjugadas pela sociedade opressora foi o documentário “AmarElo - É tudo pra ontem”, lançado em dezembro de 2020, no serviço de streaming Netflix. O documentário conta a história do negro e a história do samba e do rap no Brasil e como eles influenciaram e influenciam para chegarmos ao momento atual. O filme inicia-se lembrando as raízes do racismo no Brasil: a abolição da escravidão, que deixou os negros no país sem nenhum amparo. A obra passa por várias referências de pessoas negras para a nossa sociedade tanto na música quanto na poesia e na área de atuação no cinema e no teatro, como Ruth de Souza, a primeira atriz negra do Brasil. No documentário, Emicida relata que queria que Ruth fizesse uma participação em seu disco na música "Ismália" junto com Fernanda Montenegro, mas infelizmente Ruth veio a falecer semanas antes das gravações. Ele também relata a trajetória do grupo de samba Oito Batutas,

que levou o samba a Paris, e como o samba deles passou de geração em geração, citando nomes importantes do samba nacional como Wilson Simonal e Beth Carvalho.

No documentário, o artista intercala essas questões históricas com as músicas cantadas em um show realizado no ano de 2019 no Theatro Municipal de São Paulo. A realização desse show simbolizou uma grande conquista na luta contra o racismo, pois, no final do século passado, era proibida a entrada de pessoas negras no Theatro Municipal de São Paulo. O cantor também aborda esse fato durante o documentário, apresentando a criação do Movimento Negro Unificado (MNU) fundado em 1978, que buscava igualdade nos direitos para todos. Houve muitos protestos em frente ao Theatro Municipal de São Paulo nesse período, quando muitos negros morreram brigando por seus direitos. Emeicida levou alguns dos fundadores do MNU ao seu show e homenageou-os. Tudo isso mostra o comprometimento do cantor com as questões referentes às desigualdades sociais e à luta antirracista.

Outro artista que merece destaque é Geizon Carlos da Cruz Fernandes, nascido no Rio de Janeiro, 30 de outubro de 1989, mais conhecido pelo nome artístico Xamã. Ele também é do meio artístico da música rap, seu nome artístico é explicado pelo fato de o cantor ter descendência indígena, fazendo referência a personagens religiosos dos povos originários indígenas. Em algumas de suas músicas, fala do orgulho de pertencer à cultura indígena, levando autoestima a todos que se identifiquem com ela, além de abordar questões referentes às desigualdades sociais. Em uma de suas apresentações no canal de televisão “MultiShow”, no dia 28 de abril de 2021, ele reformou a música “Índios” do grupo legião urbana, que fala a respeito da enganação dos portugueses em relação aos índios, fazendo-se de amigáveis no início e, posteriormente, colonizaram-, exploraram e mataram esses indivíduos.

Dessa forma, por que não fazermos decolonizações e antirracismo na Educação Física e no xadrez? De acordo com os ideais decolonialistas e antirracistas, propomos na aplicação do nosso trabalho, por exemplo, a mudança dos nomes das peças pretas do jogo de xadrez tradicional por nomes de personagens ou de emblemas importantes da cultura afro-brasileira, e das peças brancas para personagens importantes da cultura indígena brasileira.

Em uma breve apresentação do que será trazido ao longo do decorrer da dissertação e do produto educacional, pode-se citar as seguintes mudanças: o Rei passou a ser chamado de Zumbi dos Palmares, fazendo referência ao líder dos negros na luta contra a escravidão; a Rainha (Dama) passou a ser chamada de Dandara, pois ela era mulher do Zumbi e também estava na linha de frente na luta contra a escravidão; os Bispos passaram a chamar Padre Vitor, trazendo como referência religiosa o primeiro padre negro e ex-escravo do Brasil; os Cavalos passaram a ser chamados de Capoeira, pelo fato de o cavalo ser a representação dos

cavaleiros do reino e ser a única peça com a capacidade de pular outras peças, referenciou-se a dança/luta tradicional dos negros, em que eles realizavam saltos mortais e movimentos de luta que poderiam ser utilizados em combate; as Torres passaram a se chamar de Quilombo dos Palmares, pois representa a fortaleza dos negros que lutavam contra a escravidão; os Peões adquiriram a denominação de Exército dos Palmares, referindo-se a todos os negros que se refugiavam no quilombo e lutavam duramente pela conquista de sua liberdade liderados por Zumbi.

Para as peças brancas, propomos a alteração também em sua cor, de modo que sugerimos a cor marrom, fazendo referência à tonalidade mais próxima da cor da pele dos índios. Seus nomes foram alterados da seguinte forma: o Rei passou a ser chamado de Cacique, referindo-se aos respectivos líderes das tribos brasileiras; a Rainha (Dama) passou a ser chamada de Índia, referindo-se à força de todas as mulheres de uma tribo indígena, importante destacar que existem Caciques femininas também em algumas tribos; os Bispos foram denominados de Pajé, pois ele é a maior referência religiosa das tribos; os Cavalos passaram a ser chamados de Canoa (Piroga) pelo fato de representar o meio de transporte dos índios, devido ao fato de, no jogo de xadrez, o cavalo saltar as peças, escolheu-se o nome de Piroga, pois ela desliza na água; as Torres passaram a chamar Oca, referindo-se à moradia/fortaleza dos índios; os Peões passaram a ser chamados de Curumins, pois esse nome é dado às crianças de uma aldeia e elas representam o futuro desta aldeia, é a partir delas que surgirão novos líderes para a tribo, e, no xadrez, o peão, no desenrolar do jogo, pode se transformar em outras peças importantes dentro do jogo de xadrez.

2.5 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) E O XADREZ

Atualmente as mais diversas áreas da educação têm sido provocadas a se pensarem de forma relacional com as TIC. Segundo Lobo e Maia (2015), as TIC são conceituadas como um conjunto de recursos tecnológicos integrados, que podem proporcionar facilidades de comunicação nos processos existentes na pesquisa científica, nos negócios e no ensino. Esse tópico se justifica pelo fato de que fizemos a aplicação do nosso produto educacional durante a pandemia com os professores e por intermédio das TIC, por isso também fomos provocados a pensar as relações/mediações do xadrez com elas.

Desse modo, o ambiente escolar, de forma relacional com essas mídias, percebe-se diante de possibilidades de melhorias em suas práticas e métodos para que os alunos possam avançar em seus processos de formação e, acima de tudo, estarem em diálogo com a

sociedade, não desconsiderando, claro, questões que dizem respeito à exclusão digital devido à dificuldade de acesso às ferramentas tecnológicas e à própria internet.

Para Silva (2019), a palavra “tecnologia” tem origem grega e deriva-se de outras duas palavras, a primeira é “tekne”, que tem como significado “arte, técnica ou ofício”, e a segunda é “logos”, que significa “conjunto de saberes”. Com isso, a palavra “tecnologia” define-se por conhecimentos que permitem produzir objetos para que seja modificado o meio em que se vive e sejam estabelecidas novas situações para a resolução de problemas advindos da necessidade humana. Ao pensar a tecnologia como modificadora do meio onde vivem os homens, podemos compreender que elas são plurais, vão desde pedras para ascender uma fogueira, no tempo pré-histórico, até o celular, o tablet, o notebook, os computadores e a internet nos dias de hoje.

Curiosos por natureza, nós, seres humanos, não nos contentamos em utilizar, no dia a dia, somente o que está disponível na natureza. Tal senso de transformação nos faz atingir o chamado “progresso”, já que uma necessidade ou uma ideia dá origem a um invento, que acaba por facilitar o cotidiano e a vida de todos nós. Nesse sentido, não é à toa que existe um ditado popular que afirma: “A necessidade é a mãe da invenção”. (PIRES, 2009, p. 3)

Entende-se, assim, que a tecnologia aparece com o objetivo de contribuir com a vida humana e seus afazeres, apesar de existirem maus usos. A partir do século XVIII, com a Revolução Industrial e com a ascensão do capitalismo, as tecnologias desenvolveram-se em um ritmo acelerado até atingir os dias contemporâneos, em que vemos, por exemplo, sendo capaz de substituir um trabalho humano, otimizando a produção e a colheita de uma lavoura. Com isso, atualmente tem-se uma sociedade voltada e muitas vezes dependente do uso da tecnologia para viver, o que pode apresentar riscos e prejuízos. Segundo Vilela (2019), a comunicação pela conexão à rede vem sendo cada vez mais utilizada pelas pessoas, devido ao grande aumento das vendas de aparelhos com acesso à internet e também ao aumento da velocidade da conexão. Assim, dinamizou-se muito essa questão da comunicação entre as pessoas, pois se formaram várias interfaces com muitas informações.

De acordo com Kenski (2017), é comum confundir o conceito de novas tecnologias com o conceito de inovação. Com a rapidez do desenvolvimento tecnológico atual, ficou difícil estabelecer o limite de tempo que devemos considerar para designar como “novos” os conhecimentos, os instrumentos e os procedimentos. Contudo, segundo Brito e Purificação (2011), a educação, assim como as demais organizações, está sendo muito pressionada por atualizações e mudanças. No momento atual, pandêmico, todos se vêem diante da necessidade de união do mundo supostamente “real” ao mundo supostamente “virtual” ou tecnológico. Também é preciso destacar que as tecnologias representam uma mudança significativa na

vida das pessoas. Existe uma forte presença do uso das tecnologias na área da educação atualmente, e são identificados diversos desafios de sua aplicação no processo de ensino-aprendizagem, esse assunto é tema de várias pesquisas recentes, como a de Medeiros e Queiroz (2018).

De acordo com essa ideia de inserir a tecnologia no processo educacional, Junior e Melo (2021) afirmam que é importante frisar que a proposta relacional com as mídias não versa a respeito de simplesmente utilizar a tecnologia na educação, no sentido de modernização dos instrumentos, mantendo métodos educacionais antigos, mas sim tornar a tecnologia um recurso eficaz dentro do ambiente escolar com a utilização de novos métodos. Para isso, formações docentes se tornam essenciais, pois, tendo os recursos disponíveis, passa pelo professor a possibilidade de torná-los significativos para seus alunos.

Os autores ainda acrescentam em sua obra que é por meio das redes digitais que a sociedade passa a interagir com mais frequência. Com isso, um ambiente educacional digital, pode contribuir positivamente para o processo de aprendizagem dos alunos. E ambas participações são importantes nesse processo, visto que o aluno oferece suas vivências e conhecimentos anteriores sobre o tema abordado, enquanto o professor, coopera explicitando o desenvolvimento dos trabalhos e das novas descobertas, acarretando um fenômeno denominado pelos autores de “aprendizagem cooperativa”, em que os professores aprendem ao mesmo em que os estudantes e atualizam continuamente tanto os seus saberes disciplinares, quanto suas competências pedagógicas.

Ainda segundo Bianchi e Hatje (2007), a utilização das TIC, quando bem conduzida, é capaz de promover a interação entre professores e alunos através de uma troca de informações e experiências, agindo como uma “janela para o mundo”, permitindo que o educando conquiste outros espaços. Percebe-se que uma das principais características da educação, envolvendo as TIC é a de promover o acesso às informações, provocando uma descentralização do poder de comunicar em sala de aula, anteriormente centrado na figura do professor.

Outro fator importante é que a tecnologia está ao redor dos educandos em seu dia a dia fora do ambiente escolar, dessa forma é complicado motivá-los a produzir conhecimento somente com metodologias tradicionais, pois esse modelo se distancia da realidade que os alunos vivem. De acordo com Alves (2019), as novas gerações de alunos que atualmente entram nas escolas compõem um novo cenário educativo, desafiador ao contexto de uma abordagem tradicional de ensino.

Na busca dos educadores para superar os desafios postos, é necessário repensar sua prática educativa, buscando subsídios para atender as demandas formativas da contemporaneidade. Sendo assim, segundo Freire (1992, p.59):

É preciso que o educador saiba que o seu “aqui” e o seu “agora” são quase sempre o “lá” do educando. Mesmo que o sonho do educador seja não somente tornar o seu “aqui agora”, o seu saber, acessível ao educando, mas ir mais além de seu “aqui agora” com ele ou compreender, feliz, que o seu educando ultrapasse o seu “aqui”, para que esse sonho se realize tem que partir do “aqui” do educando e não do seu. No mínimo, tem de levar em consideração a existência do educando e respeitá-lo. No fundo, ninguém chega lá partindo de lá, mas de um certo aqui. Isto significa, em última análise, que não é possível ao educador desconhecer, subestimar ou negar os “saberes de experiências feitas” com que os educandos chegam à escola.

Lombana (2015) ressalta que a utilização das tecnologias como ferramenta que apoia os processos de ensino-aprendizagem a partir da perspectiva educacional, assume a dimensão do meio e não o fim. Pois, a tecnologia por si só não é capaz de realizar as mediações necessárias para que haja o desenvolvimento educacional nos alunos. Dessa forma, o professor permanece no papel de mediador do conhecimento, Alves (2019) complementa dizendo que o caminho entre o uso efetivo das TIC em sala de aula e a mudança de práticas pedagógicas são fomentadas pelas infinitas possibilidades pedagógicas dessas ferramentas, elas têm contribuído para oportunizar ao estudante a condição de participar, criar, interagir, de ser o protagonista de seu aprendizado e não apenas o expectador passivo que recebe os comandos e os executa, sem nenhuma chance de fazer parte do processo.

Por isso, há a necessidade de o professor buscar formações continuadas com vigor tecnológico para que esteja apto a trabalhar com as TIC em suas aulas e se sintam confortáveis para utilizar esses novos auxiliares didáticos. Estar confortável significa conhecê-los, dominar os principais procedimentos técnicos para sua utilização, avaliá-los criticamente e criar novas possibilidades pedagógicas, partindo da integração desses meios com o processo de ensino, já que os alunos precisam ser preparados para utilizar os sistemas culturais de representação do pensamento que marcam a sociedade contemporânea, implicando em novas formas de letramento (sonora, visual, hipermídia), próprias da cibercultura, além das demais formas habituais. Isso ocorre, pois, segundo Alves (2019), é pouco provável, nos dias de hoje, um educador atuar de forma eficaz fazendo uso apenas dos velhos métodos, das aulas tradicionais, alheio às mudanças tecnológicas para fins educacionais que se multiplicam ao seu redor.

Assim, Nóvoa (2001) diz que é difícil dizer que ser professor, na atualidade, é mais complexo do que se foi no passado, porque a profissão docente sempre foi de grande

complexidade. Mas, atualmente, os professores têm que lidar não só com alguns saberes, como antigamente, mas também com a evolução tecnologia, nesse caso especificamente com a internet, o que, no passado, não existia. O trabalho na escola lida o tempo todo com tecnologia, mas raramente se ocupa de produzi-la. O que as tecnologias digitais nos trazem de especial e com efeito é a ampliação das possibilidades de produzir conhecimento, divulga-lo e compartilhá-lo (ALMEIDA, 2005).

Nessa perspectiva, Brasil (2010) argumenta que é necessário, nesse processo, o envolvimento de novas formas de ensinar, aprender e de desenvolver um currículo condizente com a sociedade tecnológica, que deve se caracterizar pela integração, pela complexidade e pela convivência com a diversidade de linguagens e de formas de representar o conhecimento. Dessa forma, será possível compreender cada tecnologia, suas potencialidades intrínsecas e suas contribuições ao processo de ensino/aprendizagem e ainda poder contribuir para que se tenham avanços substanciais na área de aprendizagem, e, conseqüentemente, isso ocasionará uma mudança no âmbito educacional.

Segundo Almeida (2005, p.18):

Para que seja possível usufruir das contribuições das tecnologias digitais na escola, é importante considerar suas potencialidades para produzir, criar, mostrar, manter, atualizar, processar, ordenar. Isso tudo se aproxima das características da concepção de gestão. Tratar de tecnologias na escola engloba, na verdade, a compreensão dos processos de gestão de tecnologias, recursos, informações e conhecimentos que abarcam relações dinâmicas e complexas entre parte e todo, elaboração e organização, produção e manutenção.

Relacionando as TIC ao ensino do xadrez, Souza (2020) acrescenta, em sua obra, relatos de algumas aulas que ele fez uso de tablets celulares e/ou computadores, utilizando o aplicativo (APP) CHESS, disponível na Play Store gratuitamente para download. Por meio das mediações do autor, o *App* CHESS foi utilizado com o objetivo de auxiliar os alunos na aprendizagem do jogo de xadrez, pois, com o uso do *App*, eles puderam jogar em qualquer lugar e ter algumas funções que facilitaram o entendimento/aprendizagem do jogo, estando aí uma opção interessante de variação tecnológica desse jogo.

Seguindo esse pensamento, parece-nos ser o momento de apresentar uma curiosidade. Em 1996, houve um marco histórico na modalidade esportiva, quando foi realizado um evento promovido pela International Business Machines Corporation (IBM), no qual ocorreu, pela primeira vez na história, um jogo de xadrez entre um ser humano e uma máquina. Era o campeão mundial de xadrez da época, Garry Kasparov, considerado o melhor jogador de todos os tempos, contra o computador Deep Blue, e Kasparov saiu vitorioso desse confronto. Entretanto, no ano seguinte, em maio de 1997, após uma grande atualização, o Deep Blue

venceu o campeão mundial em um novo confronto de seis partidas, tendo como resultados duas vitórias, três empates e uma derrota, tornando-se, assim, o primeiro computador a vencer um campeão mundial de xadrez em uma disputa com regras e tempos oficiais (AMORIM, 2002).

Nas aulas de Educação Física, segundo Kubiak e Souza (2013), foi possível perceber diferenças entre o modo de ensino do xadrez na forma tradicional e na forma digital. Com a inclusão da tecnologia nas aulas, possibilitou-se ir além daqueles conhecimentos transmitidos no formato presencial, quando o aluno se limitava a realizar atividades somente no tabuleiro. Com tal inovação, foi possível buscar informações a respeito de estilo de jogo de outros jogadores, simular jogadas, buscar estudos já realizados voltados para o ensino e para a prática do xadrez e etc. Assim, foi possível sustentar a importância do uso das tecnologias para alavancar o processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Souto (2020), o xadrez juntamente à tecnologia permite uma ampliação dos conhecimentos e facilita que eles sejam internalizados, pois possibilita que o aluno procure solucionar problemas através do raciocínio e do seu pensamento lógico. A utilização da tecnologia como ferramenta se faz importante, também, pelo fato de auxiliar de forma intensa na apreensão da atenção e da curiosidade do aluno, permitindo-lhe ter acesso a uma variedade enorme de formas para se trabalhar todos os aspectos interessantes do xadrez.

Contudo, através das TIC, diversos recursos tecnológicos podem ser utilizados para o desenvolvimento e para a interação dos alunos com o xadrez. Podemos destacar a utilização de filmes que abordam o jogo do xadrez, sendo uma ferramenta interessante não apenas para apresentar e discutir sobre o jogo em si, mas também outras questões que esses filmes buscam retratar, como, por exemplo, o filme “Rainha de Katwe” traz uma visão de como utilizar o xadrez como uma ferramenta de luta contra a pobreza, a desigualdade social e a superação. A série Gambito da Rainha também tem como tema central uma garota em um orfanato no estado de Kentucky (EUA), nos anos 1950, que descobre um talento impressionante para o xadrez enquanto luta contra o vício e os problemas que acompanham sua genialidade.

A utilização do Datashow também é um ótimo recurso a ser explorado pelo professor em suas aulas, porque possibilita uma visão geral do jogo, de modo que se pode trabalhar melhor várias questões que o envolvem. Há a possibilidade de mostrar apresentações animadas, jogadas de ataque ou defesa, movimentos das peças, entre várias outras possibilidades. Isso ocorre, pois:

Quando se fala a respeito do termo “Tecnologia na Educação”, há uma visão limitada pela maioria das pessoas, as quais acham que se restringe apenas ao uso do computador no espaço escolar. Contudo, sabemos que diversas são as tecnologias

inseridas na escola, como podemos exemplificar com o data-show, DVD, retroprojektor, rádio, televisão, entre outras. Em um ambiente favorável, essas novas tecnologias se tornam um mecanismo a mais para facilitar o aprendizado pelo aluno, onde a aula é dinamizada e o ambiente escolar, anteriormente limitado à lousa, giz e voz do professor, dá espaço para uma enorme gama de possibilidades educativas provenientes da aliança destes recursos tecnológicos com um planejamento de aula coerente com a realidade vivenciada. (LIMA; SILVA; ARAÚJO; ABRANCHES, 2007, p. 7)

Outro recurso tecnológico muito interessante de se utilizar nas aulas são os aplicativos dos *smartphones* de jogos online de xadrez. Eles possibilitam o aluno a jogar com pessoas do mundo todo ou contra um robô, e ainda é possível analisar a vantagem ganha ou perdida a cada lance realizado pelos jogadores ou pelo robô. É possível também realizar desafios de “xeque-mate”, “aberturas” e “finais de jogos”, e a maioria desses aplicativos é gratuito e fácil de acessar e usar. Pensando em treinamento para competições enxadrísticas com os alunos, o amplo acesso às informações disponibilizadas no meio digital tornou mais difícil a obtenção de resultados pelo elemento surpresa durante as partidas. Assim que estabelecidas as linhas fundamentais e com auxílio do computador, o jogador pode dedicar-se a trabalhar e procurar ideias novas para surpreender os adversários (KASPAROV, 2007).

Contudo, pode-se observar a necessidade de fomentar, na Educação Física, o ensino através dessas ferramentas digitais, utilizando as mídias digitais atualmente presentes na vida de alguns alunos e professores para obter possíveis contribuições no processo de ensino-aprendizagem dentro do ambiente escolar. É importante salientarmos que, nesse processo, alguns alunos não possuem acesso às tecnologias, e, por isso, é importante que sejam pensadas estratégias quanto a isso, inclusive no cenário de políticas públicas. Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação para o Ensino Médio:

Concretamente, o projeto político-pedagógico das unidades escolares que ofertam o Ensino Médio deve considerar: VIII – utilização de diferentes mídias como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem e construção de novos saberes (Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio 4/5/2011 - Projetos Políticos Pedagógicos/Cap. VIII).

Essa consideração trazida pelas Diretrizes Curriculares é focada na necessidade de reflexão sobre a forma de utilização das tecnologias em sala de aula, não somente as tecnologias que as escolas disponibilizam, mas também as que os alunos trazem de casa e utilizam durante as aulas como os celulares. É preciso trabalhá-las dentro da escola da melhor maneira possível, sempre com o objetivo de agregar e construir novos saberes.

Importante também lembrar que materiais impressos também são um recurso tecnológico e podem ser utilizados nas aulas para que os alunos possam colorir figuras que representem o jogo de xadrez, ligar pontos entre a figura da peça com relação à sua movimentação no tabuleiro entre outras possibilidades para escolas com menos recursos

financeiros. Tal fato torna-se relevante, pois, com o abismo social presente no Brasil, uma minoria privilegiada financeiramente desses alunos já conhece ou possui um desses aparelhos *smartphones* em casa, entretanto, infelizmente, a grande maioria dos alunos tem condições limitadas em suas casas ou famílias e, por isso, eles não têm condições financeiras de ter contato com essas tecnologias ou, então, tiveram professores que, embora os tivessem à disposição, não utilizavam esses equipamentos, não oportunizando essa interação tecnológica para os alunos.

Portanto, percebe-se a importância de o professor oportunizar essa grande demanda de experiências a seus alunos. Para isso, é necessário que o professor esteja aberto ao novo, e encaixe a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação em suas práticas educativas da melhor maneira possível. Importante também deixar claro que fica a cargo de tais profissionais escolher qual desses recursos será utilizado em sua aula, de acordo com a sua realidade e com o nível de aprendizado de seus alunos.

Petraglia lembra que:

Tanto educadores como escola, enquanto estrutura organizacional educativa, não podem perder de vista que a construção da identidade da escola passa, primeiramente, pela construção individual da identidade de seus membros, que são sujeitos desse processo, como também do processo do conhecimento, que nessa escola se desenvolve. Trata-se de uma mudança de mentalidade e postura diante de sua compreensão de mundo, de um renovar-se, sempre, a caminho de uma concepção multidimensional e globalizante, em que a pessoa, mais que o indivíduo, torna-se sujeito planetário, a partir da auto-eco-organização. (PETRAGLIA, 1995, p.73)

Doravante, para que isso ocorra, é necessário que o professor acompanhe os progressos educacionais e tecnológicos, para tornar suas aulas mais produtivas e atrativas para seus educandos. Torna-se necessária tal conduta, uma vez que, como visto anteriormente, a utilização de recursos tecnológicos pode potencializar as mediações durante as aulas, aumentando, conseqüentemente, as experiências/vivências de aprendizagens dos alunos.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA E DE CRIAÇÃO, CONSTITUIÇÃO, APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Em um primeiro momento, realizamos uma pesquisa com objetivos exploratórios e explicativos, que adotou procedimentos bibliográficos. Para Fonseca (2002, p. 32.), “[...]a pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos”. Buscamos embasamento teórico sobre o xadrez e a Educação Física em livros e também em artigos dispostos em revistas científicas brasileiras de Educação Física reconhecidas e com webqualis, como a Revista Movimento “A2”, Revista

Pensar a Prática “B2”, Revista Motrivivência “B2”, Revista da Educação Física/UEM “B1”, Motriz “B1”. Em um segundo momento, pesquisamos estratégias de utilização do recurso do jogo de xadrez em aulas de Educação Física para que o professor possa utilizá-lo de forma efetiva como recurso pedagógico. Essa pesquisa foi também realizada, majoritariamente, nos periódicos citados acima e em livros que versam sobre o tema. Diante da pequena produção crítica/social sobre o xadrez na área, resolvemos explorá-la em uma ótica antirracista e decolonista.

Além disso, esta pesquisa se caracteriza como de natureza aplicada, que busca desenvolver conhecimento e aplicá-lo. Também é caracterizada por ser de natureza qualitativa. Segundo Vieira (2009), os dados qualitativos permitem compreender a complexidade e os detalhes das informações obtidas. Diante disso, foi elaborada uma formação continuada e também um material interativo digital/sequência didática/videoaulas para o uso do jogo de xadrez em uma ótica crítica e social. Abordamos o xadrez de uma forma ampla, valorizando a aprendizagem do jogar, a discussão histórica e, conseqüentemente, a possível problematização decolonialista e antirracista. Fizemos isso por entender que a Educação Física é uma área eminentemente prática e que seria contraditória a ênfase demasiada na discussão antirracista e decolonialista sem, contudo, os professores saberem jogar o jogo, o que influenciaria em suas aulas posteriormente.

Foram 4 encontros síncronos pela plataforma Google Meet com 6 professores de Educação Física que dão aula nos anos finais do ensino fundamental em escolas municipais da cidade de Três Corações-MG, mais especificamente no nono ano, e também foram produzidas 7 videoaulas inspiradas nesses encontros. Posteriormente, essas videoaulas foram disponibilizadas na plataforma *YouTube*. De forma assíncrona, essas videoaulas/sequência didática podem ser acessadas pelo link: https://youtube.com/channel/UC_pI2g85wwPSMFgny4m9uJw. Nossa intenção é que esse material interativo digital possa auxiliar os professores de Educação Física escolar a trabalharem didaticamente o xadrez de forma crítica/antirracista/decolonialista em suas aulas.

Outro ponto importante foi a criação do jogo de xadrez decolonialista e antirracista, fruto desta dissertação de Mestrado Profissional. Propomos a mudança dos nomes das peças pretas do jogo de xadrez tradicional por personagens importantes da cultura afro-brasileira. Para as peças brancas, propomos a mudança de suas cores e também de suas peças para personagens importantes da cultura indígena brasileira. Posteriormente, nosso intuito é que esse jogo componha as aulas dos professores que fizeram parte do momento, estando o mestrando com o intuito de acompanhar o desenvolvimento de algumas dessas e contribuir

com elas. Importante destacar que, antes de qualquer etapa aplicada do trabalho ou da ida ao campo, nossa proposta foi submetida ao Comitê de Ética da UninCor e aprovada por ele.

Após a qualificação, acompanhamos e contribuimos com o desenvolvimento das aulas de xadrez antirracista e decolonialista de um dos professores que participou da formação continuada. Se no primeiro momento aplicado do trabalho (formação continuada dos professores), a discussão/problematização antirracista e decolonialista figurou apenas como um dos momentos formativos dos professores, dessa vez, com os estudantes, nosso intuito é que ela apareça desde a primeira aula, enfatizando a aprendizagem do jogo e do que ele propicia em conjunto com a ênfase crítica, especificamente ao racismo e à imposição cultural colonialista, uma vez que isso, a nosso ver, é fundamental na Educação Básica contemporânea. Essas últimas fases do produto podem ser compreendidas como de procedimento de estudo de caso, pois visam a uma análise profunda de grupos bem definidos.

No que diz respeito às técnicas de coleta de dados para avaliação do produto, utilizamos questionários e diário de bordo das observações com os professores. Durante as aulas que observamos, demos ênfase às observações e às anotações em diário de bordo. O questionário pré-intervenção semiaberto apresentou perguntas a respeito da trajetória profissional e da familiaridade dos professores com o jogo. O questionário pós-intervenção semiaberto foi composto por perguntas sobre a relevância que o material interativo teve para eles no que diz respeito às suas práticas pedagógicas e ao processo formativo para ministrarem aulas de xadrez. Importante ressaltar que, pelo contexto pandêmico que estamos vivenciando, o preenchimento dos questionários deu-se também por meios digitais, via *Google Docs*.

Para o tratamento dos dados, utilizamos e utilizaremos a análise de conteúdo, preconizada por Bardin (2006), argumentando que a análise de conteúdo é composta por um conjunto de instrumentos de caráter metodológico. A autora ainda acrescenta que a análise de conteúdo configura-se como um conglomerado de técnicas de análise das comunicações que faz uso de procedimentos sistemáticos e possui objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. Enfatizaremos a frequência de presença e/ou ausência de elementos constitutivos do que é interessante para a pesquisa nas observações, nas anotações de diário de bordo e também nas respostas dadas ao questionário.

3.1 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO EDUCACIONAL

De acordo com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – (2013), caracterizam-se como produtos educacionais na área de ensino resultados tangíveis oriundos de atividades de pesquisa. De acordo com Bessemer e Treffinger (1981), os produtos educacionais devem ser elaborados com o intuito de estipular uma pergunta/problema oriunda da prática do campo profissional, podendo ser um artefato real ou virtual ou ainda um processo. Devem apresentar especificações técnicas, ser compartilháveis, registrados em plataforma, apresentar aderência às linhas e aos projetos do Programa de Pós-graduação, apresentar potencial de replicabilidade por terceiros, além de terem sido desenvolvidos e aplicados para fins de avaliação, prioritariamente com o público-alvo a que se destinam.

Alguns exemplos de produtos educacionais são: sequências didáticas ou materiais didáticos, tecnologias sociais, aplicativos computacionais, jogos, vídeos, conjunto de videoaulas, *ebooks*, exposições, livretos etc. As etapas para a criação do nosso produto educacional serão descritas a seguir.

i. Conceito

O nosso produto educacional em questão caracteriza-se por uma formação continuada composta por 4 encontros simultâneos através da plataforma *Google Meet*, por 7 videoaulas/sequências didáticas disponibilizadas na plataforma *YouTube*, pelo acompanhamento das aulas temáticas desenvolvidas por um professor após a formação continuada e pela elaboração de um *ebook* final.

A motivação para o usuário final do produto educacional, os professores, diz respeito ao aprendizado do jogo de forma mais crítica, dinâmica e interativa, tendo a possibilidade de utilizá-lo tanto de forma síncrona quanto de forma assíncrona. O diferencial da proposta é que ela permite não apenas o aprendizado e o aprofundamento de questões relacionadas ao xadrez, mas também que o professor se aproprie disso por meio de uma proposta decolonialista, antirracista e tecnológica, que pode ser retomada quantas vezes for necessário e até mesmo pode ser apresentada diretamente ao aluno, como estratégia pedagógica do docente.

Nosso público alvo inicial, nos encontros síncronos da formação continuada com os professores, foi composto por 6 professores de Educação Física dos anos finais do ensino fundamental em escolas públicas da cidade de Três Corações-MG. Com a disponibilização das videoaulas via plataforma *YouTube* e com a socialização do *ebook*, temos a oportunidade

de ampliarmos esse público inicial, indo além, inclusive, dos professores. Após a qualificação do projeto, acompanharemos as aulas de um dos professores e finalizaremos o *ebook*.

Para ter acesso à sequência didática e ao *ebook* com o conteúdo, é importante destacar que não será cobrado valor algum, não sendo, portanto, o retorno financeiro objetivado. O material na plataforma *YouTube* poderá ser reproduzido quando o professor achar necessário, e o *ebook* poderá ser baixado no site do próprio programa de Mestrado em Gestão, Planejamento e Ensino da UninCor. Nessa proposta, esperamos ser possível contribuir com os professores no que diz respeito às formas de jogar e de ensinar o xadrez em uma perspectiva crítica/decolonialista/antirracista.

ii. PLANEJAMENTO

Para a estruturação do produto educacional foram pensados: encontros síncronos e o tempo de duração deles; videoaulas, o tempo de duração delas e a plataforma em que seriam disponibilizadas posteriormente; bem como a observação do trabalho com a proposta por um dos professores da escola; e a elaboração de um *ebook* final. Levamos em consideração também questões financeiras necessárias para o desenvolvimento, não sendo as despesas altas, uma vez que possuíamos formas de locomoção, o aparelho para a gravação dos vídeos, o acesso gratuito às plataformas *Google Meet* e *YouTube* e o material necessário para a criação do *ebook*.

iii. PRODUÇÃO

A produção dos encontros com os professores demandou habilidade com a plataforma *Google Meet*, e as videoaulas demandaram bastante tempo e habilidades com gravações e edições de vídeos. Feito isso, tendo as videoaulas prontas, disponibilizamo-las na plataforma *YouTube* e as testamos acessando-as como farão os professores, usuários finais. Nossos intuitos eram perceber possíveis erros e observar o que poderia ser melhorado caso necessário. Na atual conjuntura, organizamos o *ebook* educativo que socializará de maneira detalhada o que foi desenvolvido e será apresentado na defesa do mestrando, bem como estamos organizando com o professor a observação em sua respectiva escola.

Importante destacar também a produção do jogo de xadrez decolonialista e antirracista, que se deu através de pesquisas históricas acerca da cultura brasileira e também do uso da criatividade dos autores. Essa produção contou também com a elaboração de imagens gráficas e com a confecção das peças físicas do jogo de xadrez o qual será usado pelos professores participantes da pesquisa em suas aulas na escola.

iv. FINALIDADE

Nessa proposta, espera-se que possamos ajudar os professores, de forma síncrona e assíncrona, a entender como se joga e se ensina o xadrez em uma perspectiva crítica/decolonialista/antirracista ou a aprofundar seus conhecimentos a respeito desse jogo, contribuindo para suas respectivas aulas de Educação Física. Ademais, pretendemos que essa relação com quem está no “chão da quadra” legitime o nosso trabalho.

v. OBJETIVOS

Este produto educacional tem o objetivo principal de auxiliar os professores de Educação Física escolar dos anos finais do ensino fundamental da cidade de Três Corações no processo de formação continuada, contribuindo para que eles tenham uma relação pedagógica e crítica com o jogo de xadrez e posteriormente o desenvolvam em suas aulas, oportunizando, assim, para os seus alunos, experiências validadas pela Educação Física e pela Educação na contemporaneidade com esse jogo.

vi. PÚBLICO ALVO

A aplicação deste material foi realizada com os professores de Educação Física escolar dos anos finais do ensino fundamental da cidade de Três Corações-MG e com alguns de seus respectivos alunos, bem como terão acesso ao produto educacional demais professores interessados, e, até mesmo, não professores, por meio dos vídeos dispostos no *YouTube* e do *ebook* educativo.

3.2 APLICABILIDADE E ESTRUTURA DO PRODUTO EDUCACIONAL VIDEOAULAS E DO EBOOK EDUCATIVO

No que diz respeito às videoaulas, elas seguiram a seguinte sequência: I) apresentar a história do xadrez e a confecção de um tabuleiro e de peças para os alunos fazerem em sala de aula; II) apresentar os movimentos das peças, as capturas e o valor de cada peça do jogo; III) apresentar os jogos pré-enxadristicos; IV) apresentar movimentos de xeque, xeque-mate, rei afogado, movimentos especiais e fases do jogo; V) apresentar as notações algébricas e o jogo de xadrez em grupo; VI) apresentar o jogo de xadrez humano e o de xadrez digital; e VII) apresentar o jogo de xadrez decolonialista e antirracista.

Após a gravação e a edição das videoaulas, elas foram disponibilizadas na plataforma digital gratuita *YouTube*, hospedadas no endereço eletrônico https://youtube.com/channel/UC_pI2g85wwPSMFgny4m9uJw. Nessa plataforma, por meio de videoaulas, os professores podem ter acesso às sequências didáticas relacionadas ao jogo de xadrez. Para elaboração das videoaulas, consideramos experiências do autor da dissertação com o xadrez e também textos dos autores citados no referencial. No que diz respeito ao *ebook* educativo, ele já está confeccionado. O produto foi registrado na plataforma EduCapes para utilização de outros professores e também disponibilizado na página do Programa de Mestrado Profissional em Gestão, Planejamento e Ensino.

Nosso produto educacional é composto, portanto, por cinco artefatos:

- a) Formação continuada dos docentes;
- b) Videoaulas;
- c) Plataforma com as videoaulas;
- d) Acompanhamento e problematização das aulas de xadrez antirracistas e decolonialistas de um professor participantes da formação continuada;
- e) *Ebook* educativo final apresentando todo projeto

Nossa estrutura da sequência didática foi composta por quatro encontros e por seis videoaulas:

(Convém esclarecer que as sequências didáticas foram montadas visando a contribuir com os professores que tiverem acesso ao material de forma síncrona, pela formação continuada, e com aqueles que, por ventura, venham a ter de forma assíncrona, pelas videoaulas dispostas no *YouTube*, a como pedagogizar os conteúdos com seus alunos, bem como com demais interessados.

Os encontros com os professores deram-se *online*, com duração de 50 a 70 minutos, porém os conteúdos são direcionados para modelo presencial de ensino, visando a um momento pós-pandemia do COVID-19. As videoaulas foram desenvolvidas alinhadas ao conteúdo dos encontros da formação continuada, vejamos os dois:

VIDEOAULA 1

TEMA: História do xadrez e confecção de um tabuleiro e das peças para os alunos fazerem em sala de aula.

CONTEÚDOS ABORDADOS: Vídeo abordando a história do xadrez e confecção de um tabuleiro e das peças para os alunos fazerem em sala de aula.

OBJETIVO: Apresentar o jogo para os alunos por meio do vídeo, depois propor a confecção de um tabuleiro e das peças de xadrez.

MÉTODO: Em uma aula teórica, por meio de vídeo, será apresentado aos professores o jogo de xadrez. Em um segundo momento, cada professor confeccionará seu próprio tabuleiro e peças alternativas.

ATIVIDADE: Por meio do vídeo “História e regras do xadrez”, disponível no link: <https://youtu.be/J95yEVoTI3g>, apresentar aos professores uma breve lenda sobre a criação do jogo de xadrez. Após isso, trabalhar a confecção de tabuleiro e de peças alternativas com eles.

TEMPO DE EXECUÇÃO DESSA ATIVIDADE: Essa atividade compreenderá 2 horas-aula.

VIDEOAULA 2:

TEMA: Movimentos das peças, capturas e valor de cada peça.

CONTEÚDOS ABORDADOS: Explicação e prática dos movimentos de todas as peças do jogo, das capturas e do valor de cada peça.

OBJETIVO: Ensinar a movimentação específica de cada peça no tabuleiro e levar os alunos a entender o que é a captura e o valor de cada peça.

MÉTODO: Utilizar um “tabuleiro” de forma que todos consigam visualizar e demonstrar os respectivos movimentos de cada peça, algumas capturas e o valor que cada peça tem ao ser capturada.

ATIVIDADE: O professor deve realizar o movimento das peças e algumas capturas no seu tabuleiro. Após isso, deixar que os alunos brinquem com os movimentos em seus tabuleiros confeccionados em sala. Em um terceiro momento, chamar um por um à frente para realizar movimentos das peças no mural, de forma lúdica. Depois disso, mostrar o valor que cada peça tem ao ser capturada no jogo.

TEMPO DE EXECUÇÃO DESSA ATIVIDADE: Essa atividade compreenderá 2 horas-aula.

VIDEOAULA 3:

TEMA: Os jogos pré-enxadristicos

CONTEÚDOS ABORDADOS: Os jogos pré-enxadristicos: batalha de peões e jogo da velha.

OBJETIVO: Aplicar os jogos pré-enxadísticos de forma lúdica com os alunos, visando a trabalhar o raciocínio lógico e a tomada de decisão.

MÉTODO: Em sala de aula ou ao ar livre, formar duplas entre os alunos e realizar as atividades recreativas de iniciação ao xadrez.

ATIVIDADES: Batalha de peões e jogo da velha

BATALHA DE PEÕES: Esse jogo objetiva exercitar a peça de maior dificuldade de assimilação do movimento: o Peão.

É jogado em um tabuleiro de 64 casas. Cada jogador possui 8 peões. O jogador com as peças brancas inicia o jogo podendo movimentar o Peão da mesma maneira que se movimenta no jogo tradicional. Ganha a partida aquele que fizer um Peão chegar ao outro lado do tabuleiro. Caso deixe o adversário sem movimentos possíveis, a partida termina empatada. Praticar esse jogo possibilita melhorar domínio do movimento da captura e da promoção do Peão.

JOGO DA VELHA: Nesse jogo, as crianças devem escolher apenas 9 casas do tabuleiro, sendo 3 fileiras de 3 casas uma embaixo da outra, e cada jogador jogará com um Cavalo, um Bispo e uma Torre. O objetivo do jogo é formar uma vertical, uma horizontal ou uma diagonal com suas peças.

Nos 3 primeiros lances, cada jogador irá colocar as peças dentro das 9 casas selecionadas, após o 4º lance, só poderá movimentar as peças de acordo com suas movimentações específicas dentro do jogo. Nesse jogo, o importante é a resolução dos problemas.

TEMPO DE EXECUÇÃO DESSA ATIVIDADE: Essa atividade compreenderá 1 hora-aula.

VIDEOAULA 4:

TEMA: Xeque, xeque-mate, Rei afogado, movimentos especiais e fases do jogo.

CONTEÚDOS ABORDADOS: Xeque, xeque-mate, Rei afogado, movimentos especiais do xadrez e explicação e aperfeiçoamento das fases do jogo.

OBJETIVO: Demonstrar de forma explicativa, o significado de xeque, xeque-mate, Rei afogado, entender os movimentos especiais e compreender que é necessário desenvolver as peças de forma colaborativa e harmoniosa, para que se tenham boas chances de vencer a partida.

MÉTODO: Em sala de aula, utilizando um tabuleiro, o professor deve exemplificar para os alunos o que é xeque, xeque-mate e Rei afogado. Após isso, demonstrar como ocorre

a promoção, o “en passant” e o Roque e em que momentos e situações do jogo podem ser executados. Posteriormente, apresentar as 3 fases que o jogo de xadrez possui: abertura, meio e final de jogo.

ATIVIDADE:

XEQUE: É quando o Rei está ameaçado por uma peça adversária, porém ele pode sair de ameaça com apenas um movimento do Rei ou de outra peça. Quando o xeque acontece, pode-se sair dele das seguintes formas: capturar a peça que está ameaçando o Rei, colocar uma peça entre o Rei e a peça que o está ameaçando ou movimentar o Rei para uma casa que não esteja no raio de ataque das peças do adversário.

XEQUE-MATE: É quando não existe possibilidade de o Rei sair da ameaça, ocasionando, assim, o fim da partida.

REI AFOGADO: É quando o Rei não está em xeque, porém não existe nenhuma forma de ele se mover, pois está fechado pelas peças adversárias, assim a partida termina empatada em “Rei afogado”.

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 1º Promoção é quando um Peão atinge a última casa do tabuleiro, com isso ele pode ser trocado por uma Dama, uma Torre, um Cavalos ou um Bispo. 2º Roque é uma proteção para o Rei, porém só pode ser realizado uma vez durante a partida. Temos o roque maior e o menor. 3º “En passant” é quando dois Peões adversários estiverem lado a lado na quinta fileira para as brancas e na quarta fileira para as pretas. Na sua vez de jogar, pode-se realizar a captura “en passant”.

FASES DO JOGO: Na abertura, deve-se desenvolver as peças para tentar dominar o centro do tabuleiro. Já no meio do jogo, são realizadas combinações de movimentos que visem a estabelecer vantagem sobre o oponente, buscando um final de partida com vantagem. Na fase final, são utilizadas jogadas estratégicas de ataque ao Rei adversário, visando ao xeque-mate em menor número de jogadas possíveis.

Agora os alunos devem jogar entre si para assimilação das movimentações aprendidas na aula, nas disputas do jogo propriamente dito.

TEMPO DE EXECUÇÃO DESSA ATIVIDADE: Essa atividade compreenderá 2 horas-aula.

VÍDEOAULA 5:

TEMA: Notação algébrica e xadrez em grupo

CONTEÚDOS ABORDADOS: Notação algébrica e jogo de xadrez em grupo.

OBJETIVO: Trabalhar com os alunos os 2 tipos de notações para que eles possam aprender o nome de cada casa e anotar as movimentações das peças durante os jogos. No xadrez em grupo, objetiva-se trabalhar a cooperação e o pensamento em grupo para a movimentação das peças.

MÉTODO: Em aula teórica com o tabuleiro mural, trabalhar o nome de cada casa com letra e número. Em um segundo momento, trabalhar as letras de cada peça e das ações do jogo, depois trabalhar com eles as notações das movimentações das peças durante uma partida. No xadrez em grupo, utilizar o “tabuleiro mural” e dividir a sala em dois grupos: um decidirá os movimentos das peças brancas, e o outro das peças pretas.

ATIVIDADE: Posicionar o “tabuleiro mural” de forma que todos possam enxergar bem e explicar de forma detalhada qual letra e qual número correspondem à determinada casa e por que, depois apresentar a letra que representa cada peça e a letra que representa cada ação do jogo. Após isso, deixar os alunos jogarem entre si para que possam treinar as notações a cada movimento que eles realizarem com as peças. No xadrez em grupo, os grupos realizarão uma partida normal de xadrez e terão até 2 minutos para decidirem um movimento a se realizar com as suas respectivas peças. Quem realiza os movimentos é um aluno representando do grupo no tabuleiro mural.

TEMPO DE EXECUÇÃO DESSA ATIVIDADE: Essa atividade compreenderá 2 horas-aula.

VIDEOAULA 6:

TEMA: Xadrez humano e xadrez digital

CONTEÚDOS ABORDADOS: Realização do jogo de xadrez humano e xadrez em plataforma digital.

OBJETIVO: No xadrez humano, pretende-se proporcionar aos alunos a oportunidade de eles executarem os movimentos das peças com o próprio corpo. No xadrez em plataforma digital, objetiva-se aumentar os conhecimentos do xadrez tradicional com o uso das tecnologias, com pesquisas de jogadas e estratégias, utilizando o aplicativo CHESS, de forma que os alunos jogarão com o computador ou com outras pessoas de forma *on line*, tendo, assim, a oportunidade de aprender e melhorar as jogadas e irem aumentando de nível, à medida que jogarem as partidas.

MÉTODO: No xadrez humano, em aula prática na quadra ou no pátio, montar um tabuleiro de xadrez (tecido, EVA, cartolina e etc.) com tamanho real e também fantasias que

representem as peças do jogo, pois os alunos representarão as peças do jogo, enquanto 2 alunos serão os jogadores da partida de xadrez. No xadrez em plataforma digital, levar os alunos à sala de informática, ou, se cada um tiver seu *smartphone* ou *tablet* com acesso à internet, pode acontecer em sala de aula mesmo.

ATIVIDADE: No xadrez humano, realizar a escolha de qual peça cada aluno representará no jogo, lembrando que são 16 peças brancas, 16 peças pretas e 2 jogadores para essa atividade, então é necessário ter no mínimo 34 alunos para que possa ser realizada. Após isso, deve-se posicionar os alunos no tabuleiro, da mesma forma que se organizam as peças para o início do jogo. Um jogador movimentará os alunos que representam as peças brancas, e o outro movimentará os alunos que representam as peças pretas. Em seguida, inicia-se a partida de xadrez humano. No xadrez em plataforma digital, podemos utilizar a internet como artefato de ensino, por meio da qual os alunos poderão expandir seus conhecimentos, em jogo e também em jogo *on line* contra outras pessoas do mundo todo, pois a internet proporciona esse maior alcance de relações/informações.

TEMPO DE EXECUÇÃO DESTA ATIVIDADE: Essa atividade compreenderá 2 horas-aula.

VIDEOAULA 7:

TEMA: Xadrez decolonialista e antirracista

CONTEÚDOS ABORDADOS: Realização do jogo de xadrez com peças da cultura indígena e afro-brasileira e questionamentos decolonialistas e antirracistas da história do jogo.

OBJETIVO: No xadrez decolonialista e antirracista, objetiva-se problematizar com os alunos as questões referentes ao processo de colonização ligado ao xadrez, bem como as desigualdades históricas e culturais presentes no Brasil, contribuindo para a conscientização dos alunos acerca dessas questões, ao mesmo tempo em que pretende-se fomentar a importância de eles lutarem contra essas desigualdades.

MÉTODO: Em aula teórico/prática, problematizar com os alunos assuntos referentes à valorização das culturas que foram vítimas de negação no território brasileiro pelo viés racial ao longo do tempo e depois apresentar a eles as peças do jogo de xadrez decolonialista e antirracista.

ATIVIDADE: Em um primeiro momento, deve-se problematizar com os alunos o colonialismo do jogo via história da Índia, depois debater com eles questões acerca do antirracismo e do decolonialismo, explicando-lhes que o desenvolvimento desse preconceito foi responsável por muitas injustiças. A problematização da história da colonização do Brasil pode ser uma boa alternativa, pois, com ela, pode-se ter reflexões acerca do antirracismo e do decolonialismo. Outra opção que pode ser apresentada aos alunos são fatos, notícias recentes ou antigas que mostrem que o racismo é um processo que precisa ser combatido por todos enquanto seres humanos. Após isso, apresentar-lhes o jogo de xadrez antirracista e decolonialista, através de imagens disponíveis na videoaula ou de imagens relacionadas, acompanhadas da explicação do porquê se pensou nesses novos nomes para as peças do jogo.

TEMPO DE EXECUÇÃO DESTA ATIVIDADE: Essa atividade compreenderá 2 horas-aula.

3.3 INTERFACE DO PRODUTO EDUCACIONAL VIDEOAULAS/SEQUÊNCIA DIDÁTICA

FIGURA 1: Tela inicial da plataforma



Fonte: {Hyperlink "<https://images.app.goo.gl/CY7RF6NcufCFksyL6>"}

A plataforma *YouTube* é um site em que é possível compartilhar vídeos que podem ser acessados pelos seus usuários. Através da criação do canal “Xadrez e Educação Física escolar”, enviamos as videoaulas produzidas no processo de construção do produto educacional, com os conteúdos específicos de acordo com o tema que o estudo e o canal

abordam. Dessa forma, os professores e os usuários que se interessarem pelo tema abordado poderão acessar as videoaulas de forma gratuita a qualquer momento, inclusive pelos temas centrais da nossa proposta: decolonialismo e antirracismo. Por se ter essa facilidade de acesso e se conseguir comportar vídeos de variados tamanhos, deu-se a escolha do *YouTube* como plataforma de disponibilização das videoaulas.

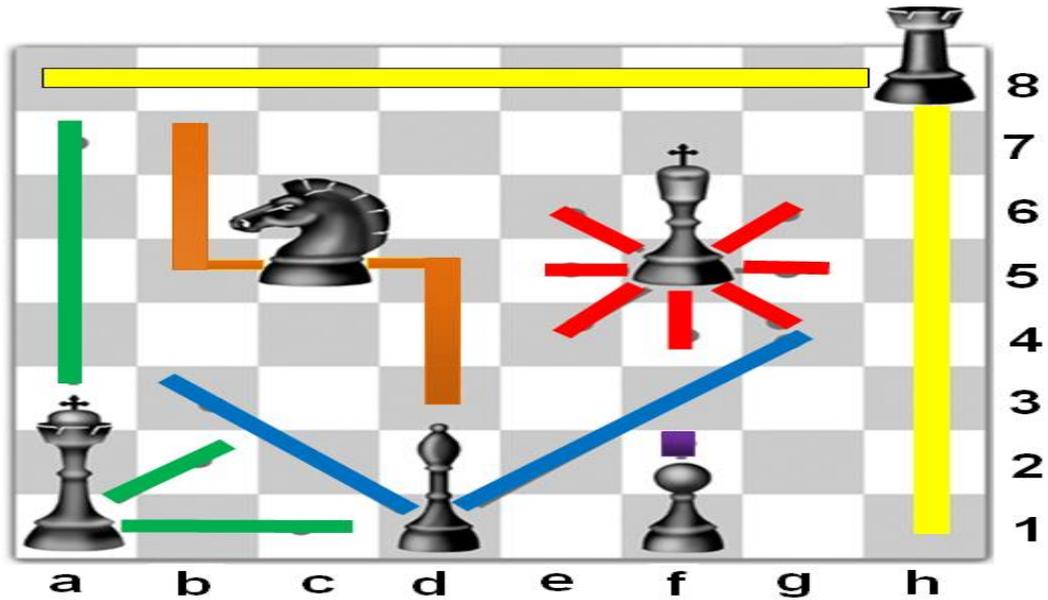
FIGURA 2: Tela inicial da videoaula 1



Fonte: {Hyperlink "<https://images.app.goo.gl/Bc7eVSXEGYjSGALn7>"}

A tela inicial é o primeiro contato que os professores terão com a videoaula 1. A escolha dessa tela vem com a intenção de provocar nos professores a reflexão sobre questões relacionadas ao jogo relativas a: sua origem, elaboração das peças do jogo e possibilidades de como utilizá-lo em suas aulas e etc. Enfim, dentre essas reflexões no vídeo, serão abordadas as questões referentes à história e à origem do jogo de xadrez e como confeccionar tabuleiro e peças alternativas em aula juntamente com os alunos.

FIGURA 3: Tela inicial da videoaula 2



Fonte: {Hyperlink "<https://images.app.goo.gl/cv1VRaHytpFeP28i9>"}

A tela inicial é o primeiro contato que os professores terão com a videoaula 2. A escolha dessa imagem para ser utilizada como tela inicial da videoaula se deu pelo fato de ela fomentar nos professores um entendimento prévio a respeito do que será abordado no desenvolvimento da videoaula, que versará sobre os conteúdos direcionados a movimentação, capturas e valor que cada peça possui dentro do jogo de xadrez.

FIGURA 4: Tela inicial da videoaula 3



Fonte: {Hyperlink "<https://images.app.goo.gl/wGuB8fqP5L7AhN1h7>"}

A tela inicial da videoaula 3 será o primeiro contato que os professores terão com os conteúdos abordado nela. A escolha de tal imagem inicial, em um primeiro momento, vem

com a intenção de prender a atenção dos professores, seduzi-los a pensarem e a conhecerem formas lúdicas de como se consegue trabalhar o jogo de xadrez em aula. Em um segundo momento, já há referência aos jogos pré-enxadristicos, que será o conteúdo abordado nessa videoaula.

FIGURA 5: Tela inicial da videoaula 4



Fonte: {Hyperlink "<https://images.app.goo.gl/NqkgbJrRoaBPwNLT6>"}

Através da tela inicial da videoaula 4, busca-se provocar nos professores uma curiosidade sobre o que será abordado na videoaula, pois a imagem representa um cenário de disparidade em que o rei branco está prestes a sofrer um conglomerado de ataques das peças pretas. Também é possível traçar um paralelo para levá-los à reflexão acerca das questões antirracistas que serão discutidas posteriormente. Essa imagem simboliza bem os conteúdos

que serão abordados na videoaula, que são: xeque, xeque-mate, Rei afogado, movimentos especiais e fases do jogo.

FIGURA 6: Tela inicial da videoaula 5

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Fonte: {Hyperlink "<https://images.app.goo.gl/zEuHzXLcrVhSNqQA>"} }

A escolha dessa imagem como tela inicial ocorreu pelo fato de que, no primeiro momento, ela vem com senso provocador para os professores. Objetiva-se, com isso, prender a atenção deles e, através de sua curiosidade, motivá-los a entender qual o significado dessa imagem. O segundo motivo pela qual a imagem foi selecionada é que ela se dá como uma autoexplicação a respeito de um dos conteúdos que serão abordados nessa videoaula.

FIGURA 7: Tela inicial da videoaula 6



Fonte: {Hyperlink "<https://images.app.goo.gl/EHS8mBC76VMMvcUj8>"}

Por intermédio dessa imagem utilizada como tela inicial da videoaula 6, pretende-se levar os professores à reflexão sobre a potencialização que o meio tecnológico pode proporcionar no ensino de conteúdos em aula, pois a imagem remete-os a um jogo de xadrez saindo da presença material do tabuleiro e das peças e partindo para um jogo de xadrez em ambientes virtuais. Através dessa imagem, já é possível os professores saberem qual será um dos conteúdos abordados nessa videoaulas, que é o xadrez tecnológico.

FIGURA 8: Tela inicial da videoaula 7



Fonte: {Hyperlink “<https://images.app.goo.gl/Yea5Mqd8Zb7jjLseA>”}

Essa imagem da tela inicial da videoaula 7 representa a resistência dos oprimidos em relação às negações e às subjugações coloniais e racistas que se firmaram e se desenvolveram ao longo do tempo. Ao mesmo tempo, ela pretende levar os professores à reflexão acerca da importância de se problematizar questões culturais e sociais que dão enfoque à resistência das minorias diante de um sistema opressor no desenvolvimento de suas aulas, objetivando contribuir na conscientização social e na formação humana do aluno. Além disso, apresenta-se aos professores o jogo de xadrez decolonialista e antirracista desenvolvido nesta dissertação.

ANÁLISES E DISCUSSÕES DOS DADOS OBITIDOS POR MEIO DOS ENCONTROS SÍNCRONOS E PELAS OBSERVAÇÕES DAS AULAS

a. Cuidados éticos

Com relação aos cuidados éticos, é importante destacar que o presente trabalho foi levado ao Comitê de Ética da Plataforma Brasil e submetido à apreciação ética por se tratar de uma pesquisa realizada com seres humanos. Após sua avaliação, este trabalho, intitulado “XADREZ PEDAGÓGICO E EDUCAÇÃO FÍSICA: PROBLEMATIZANDO O JOGO POR UMA ÓTICA CRÍTICA, TECNOLÓGICA, DECOLONIALISTA E ANTIRRACISTA COM

PROFESSORES DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL”, foi aprovado sem pendências ou restrições.

Em relação aos professores de Educação Física participantes do curso de formação continuada no formato síncrono, informou-se previamente que tal curso era constituinte de um produto educacional, que é um dos componentes desta dissertação de mestrado profissional da UninCor. Foram apresentados a todos quais os procedimentos e as implicações do trabalho, inclusive, a possibilidade de continuação dele em suas respectivas escolas, observando intervenções com seus respectivos alunos, tendo sido assegurada a integridade física e moral dos envolvidos, a não obrigatoriedade em participar do estudo e a possibilidade de desistência sem qualquer ônus para eles e/ou para as instituições de ensino envolvidas. Todos firmaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Outra conduta ética assumida foi a de que, ao fim do trabalho, todos os participantes teriam espaço para realizarem falas a respeito das experiências produzidas durante a implementação das intervenções, como também comentar suas experiências pessoais em suas aulas na escola e evidenciar relatos pessoais de alguns de seus alunos. A partir dessa ação, consolida-se o compromisso deste estudo em promover a veiculação de conhecimentos a respeito do tema com a comunidade docente, através de videoaulas e de sequências didáticas disponibilizadas na plataforma digital *YouTube*, através do canal “Educação Física e Xadrez”, consequentemente se permite que os demais professores que não tiveram a oportunidade de participar dessa experiência tomem consciência do trabalho que foi realizado.

b. Coleta de dados

A descrição referente à coleta de dados da pesquisa foi realizada através de 4 encontros síncronos com os professores de Educação Física do município de Três Corações-MG, através da plataforma *Google Meet*, por meio de salas de reuniões *on line* dessa plataforma, quando foram aplicados questionários pré e pós aplicação do produto por meio do aplicativo/ferramenta *Google Formulários*, como também foram feitas anotações em diário de campo que serão analisadas, apresentadas e discutidas no decorrer do texto. Outro momento referente à coleta de dados deu-se nas observações das aulas na educação básica de um dos professores participantes.

c. Aplicação *in loco* com professores de Educação Física dos anos finais do Ensino Fundamental

1º encontro:

No primeiro encontro realizado no dia 08/12/2021, em um primeiro momento, houve a aplicação de um questionário diagnóstico para tentar identificar se a temática “xadrez, cultura e tecnologia” constituía uma necessidade dos professores de Educação Física participantes, uma vez que a formação contínua de professores só tem sentido se articulada à realidade do professor que busca formar-se. Após obter a resposta do questionário diagnóstico, percebemos que as abordagens da formação continuada seriam pertinentes para vivência concreta dos professores.

Em segundo momento, foram abordados com eles os conteúdos referentes à introdução do jogo de xadrez com os alunos: movimentos das peças, capturas e valor de cada uma delas e jogos enxadrísticos. O contato dos professores com esses conteúdos se deu de forma interativa, ou seja, professor-mediador da formação apresentava uma explicação verbal e visual, através da transmissão da tela por meio de um tabuleiro *on line* encontrado no link: <http://pt.chesster.ru/editor>, onde os professores também acessaram esse mesmo tabuleiro em seus computadores e tiveram a possibilidade de realizar as movimentações apresentadas, com o objetivo de auxiliá-los a fixar os conteúdos abordados nesse primeiro encontro.

2º encontro:

Nessa intervenção realizada no dia 09/12/2021, primeiramente, houve uma troca de ideias com objetivo de esclarecer algumas dúvidas do primeiro encontro em relação ao jogo de xadrez e também foi um espaço aberto para as falas dos professores sobre sugestões de como eles podem adequar as mediações realizadas anteriormente à sua realidade profissional. Posteriormente, foram-lhes apresentados os conteúdos que seriam abordados nesse segundo encontro. Foram eles: “xeque, xeque-mate, Rei afogado, movimentos especiais, fases do jogo, notação algébrica, xadrez em grupo, xadrez humano e xadrez digital”.

Foram abordados conteúdos complexos referentes ao jogo de xadrez, dessa forma utilizou-se a mesma estratégia do encontro anterior. Foram apresentadas a eles uma explicação verbal detalhada dos conteúdos e uma demonstração para que os professores tivessem também um exemplo visual das especificidades de cada conteúdo trabalhado. Ainda, foi pedido para que eles realizassem as movimentações no mesmo tabuleiro *on line* que foi utilizado no primeiro encontro, o que estimulou sua aprendizagem auditiva, visual e prática, objetivando uma melhor fixação dos conhecimentos apresentados a eles. No final do

encontro, no espaço aberto para fala, obtivemos um retorno positivo dos participantes, pois se sentiram mais confortáveis e abertos a falar sobre os conteúdos abordados nesse encontro.

3º encontro:

Nesse encontro, que ocorreu no dia 15/12/2021, em um primeiro momento, foi apresentado aos professores o potencial pedagógico que o xadrez pode proporcionar para os alunos, inclusive se tratando das valências mais tradicionais, físicas e cognitivas, tradicionalmente destacadas. Posteriormente a esse momento, o enfoque se deu na proposta de ampliar tais contribuições por meio do trabalho do jogo de xadrez com questões sociais e culturais. Isso iniciou-se com o professor-mediador apresentando aos participantes pontos marcantes a respeito da história e da origem do jogo de xadrez, ao relatar fatos históricos ocorridos desde seu país de origem, que é a Índia, até a sua chegada ao território brasileiro, baseando-se em estudos científicos que são apresentados no corpo da dissertação. Nesse momento, deu-se enfoque à raiz de negação cultural à qual o jogo está ligado.

Nessa perspectiva, foi assistido com os professores um vídeo da Dr. Vera Candau em que ela fala a respeito da educação intercultural, demonstrando a importância de lutar contra a negação cultural no âmbito escolar. Para corroborar esse pensamento, foi-lhes apresentado uma proposta de “jogo de xadrez antirracista” em que as peças escuras (pretas) do jogo fazem referência a personalidades importantes e elementos da cultura negra brasileira, e as peças claras (marrons) fazem referência a personalidades importantes e a elementos da cultura indígena brasileira.

Após essa problematização da valorização cultural e do antirracismo ser realizada com os professores, eles passaram a refletir sobre a importância de se explorar essa parte histórica e cultural do jogo em suas aulas, pois é uma questão pertinente nos dias atuais e pode contribuir para formação humana e social dos alunos.

4º encontro:

Nesse encontro, que foi realizado no dia 16/12/2021, foram apresentadas aos professores as videoaulas e as sequências didáticas já disponíveis na plataforma digital *Youtube*. Nelas são abordados todos os conteúdos ministrados na formação continuada de forma síncrona, para que eles saibam onde acessar esses conteúdos novamente no caso de dúvidas ou de sugestões futuras e também para que eles possam divulgar para outros professores que tiverem interesse sobre esse tema.

Em segundo momento, foi retomada com eles a proposta de mudança das peças do jogo de xadrez tradicional, trazendo peça por peça com uma ilustração seguida de uma explicação verbal, para a mudança das nomenclaturas das peças referentes à cultura negra e à cultura indígena brasileira. Nesse momento, todos os participantes se surpreenderam com a visualização/materialização da nova problematização proposta pelo professor-mediador com o jogo de xadrez, e todos realizaram falas positivas em relação ao grande potencial cultural e social que essa nova perspectiva pode proporcionar no âmbito escolar.

A intenção com essas ações era de reforçar a importância dessas questões antirracistas e da luta contra as desigualdades sociais introduzidas por Vera Candau por meio do vídeo apresentado no encontro anterior e também pela proposta desse olhar cultural e social, no ensino do jogo de xadrez. Foram vistos fragmentos do documentário denominado “Nunca me sonharam” em que pais, alunos, professores e alguns outros integrantes da comunidade escolar realizam falas sobre as dificuldades de se enfrentar o racismo, o preconceito, o desmerecimento, as desigualdades e as poucas oportunidades quando se pertence a essas culturas que, ao longo dos anos, foram negadas e subalternizadas.

Posteriormente, foi aberto o espaço para falas dos professores, quando todos eles se sensibilizaram com toda problematização apresentada e discutida nesse encontro, relataram a importância de se trabalhar essas questões na disciplina de Educação Física pela proximidade e pela abertura que os alunos têm com os professores dessa disciplina. Um dos professores relatou uma atividade que ele desenvolveu com seus alunos negros na educação infantil, quando realizou um “desfile da beleza negra”. Ele acrescentou ainda que, após essa atividade, houve uma melhora na autoestima de todos os alunos negros da escola, de forma que passaram a usar tranças e outros penteados típicos da cultura negra. Vale ressaltar que ficou acordada com os professores a utilização do tabuleiro de xadrez decolonialista e antirracista por eles em suas aulas após o início do ano letivo subsequente e o processo de qualificação desta dissertação, bem como ficou combinado o acompanhamento da aula de um dos professores.

Enfim, essa proposta vem com intuito de contribuir com a evolução social e cultural dos alunos, bem como deixar claro que qualquer tipo de preconceito ou de desigualdade deve ser combatido firmemente em todas as instâncias, e, no âmbito educacional, não é diferente. Ao final da intervenção foi aplicado o questionário pós-intervenção para que os professores pudessem dar um *feedback* em relação à aplicação do produto e se ele foi pertinente no sentido de contribuir para o aprimoramento da prática educativa dos participantes da pesquisa.

d. Organização dos dados

Durante a aplicação do produto educacional, os professores de Educação Física participantes das intervenções responderam, no início do primeiro encontro, um questionário semiaberto composto de nove perguntas referentes a sua formação profissional, sua prática no cotidiano escolar, qual sua familiaridade com o xadrez, qual tecnologia vem sendo utilizada como recursos pedagógicos em suas aulas e qual a percepção deles na forma de problematizar questões sociais através do jogo xadrez. Importante destacar que o envio e o recebimento dos questionários com as respostas dos professores foram realizados através da plataforma digital *Google Forms*,

Essa ferramenta digital foi escolhida pelo fato de que é um aplicativo que possui funções gratuitas em que é possível realizar o gerenciamento de pesquisas. Esse aplicativo foi lançado pela empresa *Google*, e as pessoas podem usá-lo para pesquisar e coletar informações sobre outras e também podem usá-los para questionários e formulários de registro. As informações coletadas e os resultados dos questionários são transmitidos automaticamente para o professor-mediador. Além disso, o *Google Forms* também possui recursos de colaboração e compartilhamento para vários usuários.

A seguir, estão as perguntas do questionário pré-aplicação seguidas pelas respostas dadas pelo participante da pesquisa, tecendo uma análise interpretativa.

A primeira pergunta foi assim formulada:

- 1) Há quanto tempo você cursou a graduação em Licenciatura/Licenciatura Plena em Educação Física?
 - () menos de 3 anos
 - () menos de 5 anos.
 - () mais de 5 anos.
 - () mais de 10 anos.

Dos seis professores participantes da pesquisa, Professor 1 e Professor 6 assinalaram pela resposta “menos de 5 anos”; Professor 2, Professor 3 e Professor 4 optaram pela resposta “mais de 5 anos”, somente o Professor 5 optou pela resposta “mais de 10 anos”.

Coletar essa informação era importante, pois, apesar da diversidade das respostas, ficou perceptível que todos se formaram após os anos de 1980, ou seja, após o “bum” acadêmico do Movimento Renovador e das discussões culturais em Educação Física realizadas e problematizadas no referencial teórico aqui abordado. Portanto, verifica-se

também, de acordo com as respostas obtidas, uma diversidade relacionada ao tempo de formação. Diante disso, é interessante salientar que saber há quanto tempo os professores cursaram a graduação em Licenciatura ou Licenciatura Plena em Educação Física nos ajuda a compreender também as respostas posteriores da proposta, especialmente no que diz respeito à formação continuada.

2) Na sua graduação, quantas disciplinas abordaram a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como possibilidades pedagógicas?

- nenhuma.
- uma.
- duas.
- mais de duas.

Diante dessa segunda pergunta, o Professor 1 optou pela resposta “mais de duas”; já o Professor 6 optou pela resposta “duas”; o Professor 2, o Professor 3 e o Professor 4 optaram pela resposta “uma”, o Professor 5 optou pela resposta “nenhuma”.

A partir das respostas fornecidas pelos participantes da pesquisa, referente a essa segunda pergunta, é possível notar que o Professor 5 não teve contato em sua graduação com disciplinas voltadas para a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como possibilidades pedagógicas, e que, por esse fato, ele pode ter encarado as intervenções realizadas como um momento de aprendizagem também no campo educacional-tecnológico, o que ia ao encontro de seu entusiasmo com as possibilidades de ensino do jogo de xadrez em plataformas digitais.

Observando os participantes Professor 2, Professor 3 e Professor 4, que tiveram apenas uma disciplina que abordou a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como possibilidades pedagógicas, foi possível perceber que, mesmo eles tendo esse contato na graduação, em um primeiro momento, não se sentiram à vontade com as possibilidades de ensino do jogo de xadrez através das plataformas digitais apresentadas nos encontros.

Em relação ao Professor 6, que teve duas disciplinas voltadas para a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como possibilidades pedagógicas, durante as intervenções, ele demonstrou estar aberto a novas práticas educacionais com a utilização da tecnologia.

Já o Professor 1, que teve mais de duas disciplinas, em sua graduação, referentes à utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como possibilidades pedagógicas,

mostrou-se bastante familiarizado com recursos tecnológicos e também demonstrou, durante as intervenções, facilidade de entendimento do recurso apresentado como possibilidade de ensino do jogo de xadrez através das plataformas digitais.

3) Você utiliza as Tecnologias de Informação e Comunicação em sala de aula?

não

sim

Diante dessa pergunta, os participantes deram diferentes respostas. Os Professores 1 e 6 optaram pela resposta “sim”, como justificativa o Professor 6 afirmou que faz a utilização de televisão e de filmes reproduzidos em DVD que sejam relacionados com a Educação Física e com o conteúdo que ele deseja trabalhar com seus alunos. Já o Professor 1 afirmou que utiliza constantemente a plataforma *YouTube* ao reproduzir vídeos que tenham relação com o conteúdo que trabalhará com os alunos, pelo dispositivo Datashow, de forma que o vídeo é projetado em um telão e facilita a visualização de todos.

Os Professores 2, 3, 4 e 5 também optaram pela resposta “sim”, porém, como justificativa, todos afirmaram que passaram a utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação em suas aulas somente por conta da mudança das escolas para forma remota de ensino. Por conta da pandemia do Covid-19, eles foram levados a utilizar os aparatos tecnológicos em suas aulas, porém, antes da pandemia, eles não utilizavam recursos tecnológicos em suas aulas.

A partir das justificativas dadas pelos professores, percebe-se que aqueles que realizaram sua graduação em Educação Física a menos de cinco anos e tiveram durante esse processo duas ou mais disciplinas que abordaram a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como possibilidades pedagógicas detêm maior abertura em inserir e utilizar os aparatos tecnológicos em suas aulas.

Em contrapartida, os professores que se graduaram há cinco anos ou mais e tiveram apenas uma ou nenhuma disciplina que abordasse as Tecnologias de Informação e Comunicação como possibilidades pedagógicas possuem, em primeiro momento, maior resistência a utilizarem os aparatos tecnológicos em suas práticas e só passaram a utilizar durante a pandemia, quando foram obrigados a adotar novos métodos de trabalho. Daí percebe-se a importância de os profissionais buscarem sempre a formação continuada e estejam abertos a novas propostas de trabalho para que eles se mantenham sempre atualizados

e estejam aptos a usufruir das novas estratégias de ensino e de novos recursos didáticos disponíveis, evitando, assim, serem pegos de surpresa com mudanças no âmbito educacional.

4) Há quanto tempo você leciona nos anos finais do ensino fundamental?

- menos de 3 anos
- menos de 5 anos.
- mais de 5 anos.
- mais de 10 anos.

Diante dessa pergunta, obteve-se as seguintes respostas: os Professores 1,2,3 e 6 optaram pela resposta “menos de 3 anos”, o Professor 4 optou pela resposta “menos de 5 anos” e o Professor 5 optou pela resposta “mais de 10 anos”. Essas informações são importantes para o trabalho para perceber e traçar um paralelo entre questões referentes ao tempo de serviço do professor no ensino fundamental II e a abertura dele para as percepções sociais e culturais na Educação Física, levando em conta que o Movimento Renovador da Educação Física defende o debate acerca dessas questões na disciplina. Através das respostas obtidas anteriormente, ainda fazendo um paralelo com o que foi observado nos encontros, fica nítido que os professores com menos tempo de formação acadêmica e menos tempo lecionando nos anos finais do ensino fundamental estão mais abertos a utilizar outras propostas sociais e culturais em suas aulas.

5) Na sua graduação ou trajetória profissional, você teve alguma experiência ou formação voltada para utilização do jogo de xadrez como recurso pedagógico? Se sim, qual?

- nenhuma.
- uma.
- duas.
- mais de duas.

Diante dessa pergunta, os participantes da pesquisa Professor 1, 2 e 6 optaram pela alternativa “uma”, já os Professores 3, 4 e 5 optaram pela resposta nenhuma. Interessante destacar que os professores que optaram pela alternativa “uma” deram a mesma justificativa, argumentando que participaram de um curso básico de capacitação em xadrez, que foi ofertado gratuitamente pela prefeitura municipal da cidade de Três Corações-MG, para os professores de todas as disciplinas que trabalham em escolas da rede municipal. Isso

demonstra que o município em questão já busca estratégias para fomentar e estimular a utilização do xadrez como recurso pedagógico na educação local.

Vale ressaltar também que nenhum dos participantes em suas respostas trouxe em sua justificativa o contato com o jogo de xadrez como recurso pedagógico durante sua graduação. Diante do cenário apresentado, nota-se que talvez as instituições de ensino onde os participantes da pesquisa realizaram sua graduação não têm abordado os conteúdos referentes ao jogo de xadrez e suas potencialidades pedagógicas com seus graduandos. Isso pode ser um problema, pois, na graduação, é o momento em que os alunos, então futuros professores, devem ser expostos a todos os conteúdos e experiências possíveis que sua área de formação abrange.

Dentro disso, vale ressaltar que o xadrez, acima de tudo, é um dos conteúdos estruturantes da disciplina de Educação Física, por isso é interessante os professores da área buscarem formações para estarem aptos a explorar todas as potencialidades pedagógicas desse jogo com seus alunos. Partindo desse pressuposto, a elaboração dessa dissertação coaduna diretamente com essa ideia e torna-se ainda mais relevante para o auxílio direto de profissionais da área como é interessante realizar com um trabalho de mestrado profissional.

6) Você se sente preparado para trabalhar com o jogo de xadrez em suas aulas?

Sim

Não

Em resposta a essa sexta pergunta, os Professores 1, 2 e 6 assinalaram a resposta “sim”, já os Professores 3, 4 e 5 assinalaram a resposta “não”. De acordo com as respostas obtidas, é possível traçar um paralelo com a pergunta anterior, pois todos os participantes que realizaram a capacitação no curso básico de xadrez ofertado pela prefeitura local se sentem preparados para trabalhar o jogo de xadrez em suas aulas. Isso mostra a eficiência desse curso e a competência dos profissionais responsáveis pela organização e pela aplicação dele.

Por outro lado, todos os professores que não tiveram nenhum contato com os conteúdos do jogo de xadrez em sua graduação ou trajetória profissional não se sentem aptos a trabalhar o jogo de xadrez em suas aulas. Portanto, a participação deles nas intervenções do produto educacional dessa dissertação pode ser caracterizada como o primeiro contato ou a primeira formação continuada que esses professores realizaram em relação ao jogo de xadrez.

Dessa forma, esse produto educacional pode colaborar diretamente com a prática desses profissionais, no sentido de ajudar na preparação deles para se sentirem confortáveis em trabalhar os conteúdos do jogo de xadrez em suas aulas. Em contrapartida, a participação desses professores na aplicação desse produto educacional auxilia para avaliar se, de fato, as intervenções realizadas, as videoaulas e as sequências didáticas disponibilizadas em plataforma digital são mesmo eficientes ao ponto de contribuir para um melhor conhecimento teórico/prático dos professores em relação ao jogo de xadrez.

7) Qual conteúdo você mais trabalha em suas aulas? Justifique!

Futebol/Futsal

Voleibol

Basquete

Outro

Diante dessa pergunta, todos os professores assinaram duas alternativas “futebol/futsal” e “voleibol”. Como justificativa, os Professores 1, 4 e 5 abordaram como fatores determinantes que os levam a trabalhar mais vezes esses conteúdos em suas aulas a falta de infraestrutura e de materiais e de recursos disponíveis para a realização de aulas de Educação Física dos demais conteúdos. Refletindo sobre essa questão, este produto educacional fornece a possibilidade de confecção de um tabuleiro e das peças do jogo de xadrez utilizando materiais reutilizáveis. Essa alternativa foi pensada justamente para os professores não ficarem reféns da falta de material para trabalharem o jogo de xadrez em suas aulas.

Porém, esse relato dos professores mostra a dificuldade enfrentada por eles no ambiente escolar, pois, sem a estrutura adequada, fica difícil desenvolver um bom trabalho, abordando todos os conteúdos que são necessários para os alunos. Essa escassez de materiais pode também ser um reflexo da desvalorização que a disciplina vem sofrendo no âmbito escolar, situação preocupante e que pode acarretar perdas severas para disciplina futuramente se não nos esforçamos como um todo para mudar o cenário em que a disciplina se encontra atualmente.

Já os Professores 2, 3 e 6 abordaram como fator determinante que os leva a trabalhar mais vezes esses conteúdos em suas aulas a falta de interesse por parte dos alunos em participar das aulas com atividades que eles não dominam. Salientaram, ainda, que há uma tendência de os alunos do sexo masculino optarem por jogar futebol e de as alunas do sexo feminino escolherem jogar voleibol ou queimada.

Pensando nisso, no produto educacional desta dissertação, são propostas para os professores alternativas de introdução do jogo de xadrez, com a utilização de aparatos tecnológicos, apresentando filmes, séries e vídeos que abordam o jogo em questão. Pensando que atualmente os alunos vivem diretamente em contato com esses aparatos tecnológicos, a utilização destes nas aulas de Educação Física pode ser um facilitador para despertar o interesse em participar ativamente das aulas.

8) Qual sua percepção em relação à possibilidade de problematização de questões sociais no jogo de xadrez?

Em relação a essa pergunta, todos os participantes optaram inicialmente pela resposta: “não havia percebido essa possibilidade de utilização do jogo de xadrez”. Por também se tratar de uma pergunta discursiva, buscou-se agrupar as respostas que tinham pontos de vista parecidos e confrontá-las com as diferentes, com o objetivo de facilitar o entendimento dos leitores e de evitar deixar o texto repetitivo.

Assim, os Professores 1, 2 e 6 argumentaram que, apesar de não terem essa percepção anteriormente, eles se mostram bem interessados a essa nova perspectiva. Além disso, realizaram afirmações no sentido de que, se bem estruturada essa ideia de trabalhar questões sociais no jogo de xadrez durante as aulas de Educação Física, será uma proposta inovadora que poderá ampliar as potencialidades da disciplina, contribuindo para que ela seja mais valorizada perante a comunidade escolar.

Já os Professores 3, 4 e 5 também realizaram falas no sentido de que essa proposta é inovadora, porém é uma questão delicada de se trabalhar com os alunos, portanto deve ser bem elaborada e planejada pelo professor, para que, através das mediações durante as aulas, os alunos possam internalizar essas questões sociais, que são importantes para sua formação humana.

Diante das reflexões realizadas pelos professores, nota-se que a proposta de utilizar o jogo xadrez para se trabalhar as questões sociais com os alunos foi vista como inovadora por todos os participantes da pesquisa. Tal fato ocorreu porque, além de trabalhar as questões

tradicionais do jogo, a pesquisa mostra que pode ser possível ir além do que já é convencional e apresentar novas possibilidades, visando à ampliação dos conteúdos trabalhados na Educação Física, ao mesmo tempo em que pode contribuir para uma melhor formação dos estudantes. Além disso, ficou perceptível, de acordo com as respostas dos professores, que eles se mostraram abertos a essa perspectiva que lhes foi apresentada.

Ao final da aplicação do produto educacional, os professores de Educação Física participantes das intervenções responderam no fim do quarto encontro um questionário semiaberto, composto de quatro perguntas, sendo elas questões referentes às formações continuadas no formato digital e à relevância que a aplicação do produto educacional desta dissertação teve para o conhecimento teórico/prático dos participantes da pesquisa. Vale ressaltar que a plataforma digital utilizada para o envio e para o recebimento do questionário com as respostas dos professores também foi o *Google Forms*,

A seguir, estão as perguntas do questionário pós-aplicação acompanhadas das respostas dadas pelos participantes da pesquisa, com uma análise interpretativa.

A primeira pergunta foi assim formulada:

- 1) Você já havia realizado anteriormente alguma formação continuada no formato digital?
 sim.
 não.

Em relação a essa pergunta, os participantes da pesquisa caracterizados como Professor 1, 2, 3 e 6 assinalaram a resposta “sim”. Diante da resposta dada por esses participantes, pode-se pensar que a ascensão da tecnologia no cenário educacional é nítida, inclusive no que se diz respeito a cursos de capacitação, aperfeiçoamento ou pós-graduação para os professores, pois, como dito acima, 66,6% dos participantes desta pesquisa já realizaram formação continuada no formato digital anteriormente.

Nessa perspectiva, entende-se que a aplicação do produto educacional caminha de acordo com o cenário educacional atual, por inserir e fazer uso de aparatos tecnológicos como meios para disseminar informação. Com isso, há grande auxílio para a formação continuada dos participantes da pesquisa, no sentido de propor possibilidades de trabalho através do jogo

de xadrez, para que possam contribuir com os processos de formação do aluno e potencializá-los, fatos que se caracterizam como fim neste processo.

Já os Professores 4 e 5 optaram por assinalar a opção “não”. Com isso, a formação continuada para esses participantes pode ter se caracterizado como uma proposta inovadora, por ser a primeira formação continuada que realizaram no meio digital, ou também pode ser considerada como uma introdução ao mundo das formações continuadas, via Tecnologia da Informação e Comunicação, podendo abrir perspectivas para que realizem mais formações nesse modelo digital. Em contrapartida, esses participantes colaboram diretamente para fidedignidade deste produto educacional, dando a oportunidade de verificar qual a efetividade deste produto e qual o potencial de aceitação e de ambientação de participantes que não estejam habituados a realizar formações no meio digital.

2) Antes de ter contato com a formação continuada, você já havia realizado alguma atividade voltada para o jogo de xadrez em suas aulas?

sim.

não.

Diante dessa pergunta, os participantes da pesquisa Professor 1, 2 e 6, optaram pela alternativa “sim”, já os professores 3, 4 e 5 optaram pela alternativa “não”. Diante disso, é possível associar essa pergunta com a sexta pergunta do questionário anterior, pois, naquela pergunta, os participantes que se diziam preparados para trabalhar com o jogo de xadrez em suas aulas já desenvolveram alguma atividade voltada para o jogo de xadrez em suas aulas, em contrapartida, todos os professores que se sentiam inseguros para trabalhar com o jogo de xadrez em suas aulas nunca realizaram algum tipo de atividade relacionada ao jogo em suas aulas.

Seguindo esse pensamento, percebe-se a necessidade de o professor sempre realizar novas formações e buscar sempre as diversificar, para que ele se sinta preparado e confortável para trabalhar o máximo de conteúdos possível com seus alunos. Nesse sentido, este produto educacional busca contribuir para a vida profissional dos participantes, ao trazer possibilidades de trabalho com os conteúdos relacionados ao jogo de xadrez, visando a proporcionar aos professores maior confiança e tranquilidade, para que realizem as mediações propostas em suas aulas de Educação Física.

3) Após o contato com a formação continuada, qual a sua percepção do nível de entendimento dos conteúdos abordados?

- ruim.
- intermediário.
- bom.
- muito bom.

Em relação às respostas dos participantes da pesquisa a essa pergunta, todos assinalaram a alternativa “muito bom”. Diante das respostas apresentadas, é possível pensar que a aplicação do produto educacional foi positiva, no sentido de disseminar os conhecimentos referentes aos conteúdos relacionados ao jogo de xadrez no formato digital.

O fato de todos os participantes terem um nível muito bom de entendimento dos conteúdos abordados pode colaborar para que realizem as possibilidades de mediações propostas neste produto educacional em suas práticas do cotidiano e até mesmo indiquem para outros colegas esta dissertação. Tendo acesso a ela, eles conseqüentemente terão acesso ao produto educacional.

Pensando nisso, a ideia de disponibilizar as videoaulas seguidas de sequências didáticas na plataforma digital *YouTube* veio com o objetivo de ser um potencializador ou um facilitador da aplicabilidade desse produto educacional, realizando a formação continuada dos demais professores que tiverem interesse nos conteúdos abordados no formato assíncrono, que é quando a formação não é realizada por transmissões ao vivo, e sim por gravações. Nelas, o horário em que o professor-mediador leciona para a câmera não é o mesmo em que os professores-alunos assistem à aula, não havendo interações em tempo real, porém os conteúdos apresentados serão os mesmo trabalhados no formato síncrono.

4) Qual sua opinião referente à possibilidade de utilização do jogo de xadrez frente às perspectivas críticas, culturais, sociais e/ou decolonialista e antirracista? Justifique!

Em relação à resposta dos professores a essa pergunta, todos os participantes da pesquisa deram a mesma resposta inicial, disseram que “gostaram muito da proposta”. Por se tratar de uma pergunta discursiva, buscou-se agrupar as respostas que tenham pontos de vistas parecidos, com o objetivo de facilitar o entendimento dos leitores e de evitar deixar o texto repetitivo.

Nessa linha, os Professores 1, 2 e 5 trouxeram a seguinte justificativa: a possibilidade de utilização do jogo de xadrez frente às perspectivas decolonialista e antirracista é uma proposta muito interessante, que abre um grande leque para problematizações acerca desses temas e que pode contribuir para uma ampliação do horizonte reflexivo dos alunos. Diante das respostas dos participantes, percebe-se que, ao se trabalhar as questões referentes ao decolonialismo e ao antirracismo no jogo de xadrez, o professor pode provocar os alunos a refletir acerca desses assuntos na vida cotidiana para que eles conheçam as desigualdades sociais e culturais presentes no cotidiano e não as reproduzam.

Já em relação às respostas dadas pelos Professores 3, 4 e 6, elas apontam para o grande potencial desse jogo, pois, segundo a fala deles: além de manter todas as dinâmicas físicas e cognitivas já pertencentes ao jogo de xadrez tradicional, ainda se tem a oportunidade de problematizar os conteúdos referentes às questões sociais. Diante disso, percebe-se que a elaboração desse jogo de xadrez decolonialista e antirracista poderá render bons frutos para a Educação (Física), pois mostra que, através de apenas um conteúdo da disciplina, o professor tem a possibilidade de problematizar e trabalhar com os alunos valências físicas, cognitivas e sociais. A partir disso, é possível alcançar ainda outros ganhos, pois a elaboração desse jogo pode contribuir na questão da valorização da disciplina Educação Física no âmbito educacional.

5) Na sua opinião, a formação continuada foi relevante para auxiliá-lo em suas práticas docentes? Se sim, justifique.

Em relação à resposta dos professores a essa pergunta, todos os participantes da pesquisa deram a mesma resposta inicial que “sim”. Por se tratar de uma pergunta discursiva, buscou-se agrupar as respostas que tenham pontos de vistas parecidos, com o objetivo de facilitar o entendimento dos leitores e evitar deixar o texto repetitivo.

Nessa esteira, os Professores 3,4 e 5 trouxeram a seguinte justificativa: sim, a formação continuada foi muito relevante para me auxiliar em minha prática como docente, pois aborda os conteúdos do jogo de xadrez de forma sucinta e de fácil entendimento, mesmo para quem não é familiarizado com o jogo.

Em relação a esse *feedback* nota-se que, após a realização dessa formação continuada e a aplicação produto educacional, foi possível contribuir diretamente com a prática docente desses participantes da pesquisa. Interessante relacionar essa pergunta com outras perguntas anteriores, pois vale ressaltar que alguns professores não haviam realizado nenhuma formação

continuada no formato digital anteriormente e, mesmo sendo a primeira deles, conseguiram entender e interagir com os conteúdos abordados.

As dinâmicas realizadas durante as intervenções foram caracterizadas pelos participantes acima como sendo de fácil entendimento, podendo, então, proporcionar para os professores que se sentiam despreparados em trabalhar os conteúdos do xadrez em suas aulas maior confiança e tranquilidade para desenvolver as atividades com os alunos. Partindo do princípio de que não é necessário ser um ótimo jogador de xadrez para ser um ótimo professor de Educação Física que trabalha os conteúdos do jogo de xadrez em suas aulas, esse produto educacional serviu como formação inicial para os professores citados acima na área do jogo de xadrez. Espera-se que eles não parem por aqui e continuem se capacitando cada vez mais, buscando sempre a evolução no que diz respeito ao conhecimento teórico/prático do jogo de xadrez.

Já em relação à resposta dada pelos professores 1, 2 e 6, eles disseram que, através dessa formação continuada, mesmo já tendo realizado um curso de xadrez anteriormente, foi possível aprender e ter acesso a conteúdos intrínsecos relacionados ao jogo de xadrez principalmente os conteúdos ligados ao “xadrez tecnológico” e ao “xadrez antirracista”.

Diante dessa resposta, percebe-se que a proposta deste produto educacional fomentou nesses professores a percepção de inovação e revolução em relação aos conteúdos trabalhados durante a formação. A ideia de aliar o ensino do jogo de xadrez com as Tecnologias da Informação e Comunicação nas aulas de Educação Física pode caracterizar um ótimo meio para os fins educacionais da disciplina, pois ela busca aproximar os conteúdos do jogo de xadrez à realidade vivida pelos alunos, considerando que eles cresceram em uma sociedade tecnológica.

Além disso, trabalhando o xadrez com a utilização de aparatos tecnológicos, os professores têm um leque gigantesco para realizar as mediações durante as aulas e conseqüentemente potencializar o aprendizado e as experiências vivenciadas pelos alunos.

Refletindo agora sobre a segunda proposta citada na resposta dos professores, a ideia de propor dentro do ensino jogo de xadrez o trabalho de questões voltadas para a valorização cultural, fazendo referências às culturas que foram historicamente subjugadas ao longo do tempo em território brasileiro (cultura negra e cultura indígena), ocorreu, pois é um assunto sério, atual e debatido em todo o mundo. Assim, diante essa proposta, temos a oportunidade de problematizar essas questões na disciplina de Educação Física, pois contribuirá diretamente no processo de formação humano do aluno.

Ademais, com tal trabalho, vêm à tona também, além das questões ligadas à representação cultural, as questões ligadas a identidades dos sujeitos. A mudança da nomenclatura das peças do jogo de xadrez tradicional para nomes que fazem referência às culturas citadas anteriormente vem no sentido de simbolizar a resistência contra todas as desigualdades presentes no mundo atual. Tal postura colabora com o pensamento decolonialista, que busca a desconstrução da perspectiva eurocêntrica e etnocêntrica disseminada tanto no jogo de xadrez quanto na realidade vivenciada por todos nós nos dias de hoje.

e. Aprofundando a discussão dos dados

A proposta da formação continuada elaborada nesta dissertação surgiu da perspectiva de contribuir para o conhecimento teórico/prático dos professores de Educação Física atuantes nos anos finais do ensino fundamental participantes da pesquisa e dos demais professores que tiverem acesso a esse material, a respeito de como utilizar as estratégias pedagógicas referentes ao jogo de xadrez durante suas aulas. O objetivo foi apresentar possibilidades, a esses professores, que lhes permitissem realizar interlocuções escolares a respeito dos saberes inerentes ao ensino do jogo de xadrez, articulando-o de forma inovadora com a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação como meios e também com a perspectiva decolonialista e antirracista, buscando potencializar as experiências vivenciadas pelo aluno durante as aulas da disciplina.

Após o processo de elaboração e estruturação deste produto educacional, o próximo passo foi identificar se a temática proposta constituía uma necessidade dos professores de Educação Física participantes da pesquisa, uma vez que a formação contínua de professores só tem sentido se articulada à realidade concreta do professor que busca formar-se. Nessa direção, Pardal e Martins (2005) argumentam que só pode ocorrer um processo de formação continuada com potencialidades de real interferência no sistema educativo em uma perspectiva inovadora, se ela associar uma cultura que articule o projeto da escola (de uma escola concreta) com o projeto de vida profissional dos seus professores. Os autores ainda acrescentam que formações continuadas para professores que não estejam associadas ao processo de ensino-aprendizagem e ao aperfeiçoamento das metodologias de ensino não fazem sentido algum.

A constatação de que o tema proposto permeava o interesse dos docentes ocorreu de maneira espontânea através de conversas particulares pelo aplicativo *WhatsApp*, que foi o veículo utilizado para entrar em contato com os professores e convidá-los para participarem da formação. No momento do convite, foram-lhes apresentados os conteúdos que seriam abordados durante as intervenções. Todos os participantes da pesquisa demonstraram interesse em participar, relatando que os conteúdos agregariam bastante para suas práticas profissionais. Interessante ressaltar que outros professores convidados demonstram interesse pelos conteúdos, porém encararam a formação continuada como mais uma tarefa a realizar e optaram por não participar das intervenções.

Contudo, para a realização do referido curso, foi necessário o enfrentamento de alguns obstáculos iniciais, especialmente no que se referente a escolhas das datas e dos horários de realização das intervenções, de forma que todos os participantes tivessem disponibilidade para participar das videochamadas pelo aplicativo *Google Meet*. A primeira intenção era realizar as intervenções durante o mês de outubro de 2021, porém só foi possível realizá-las em meados do mês de dezembro nas datas de 08, 09, 15 e 16 do referido mês no ano de 2021. A intenção inicial era realizar a formação em quatro dias contínuos, porém isso inviabilizaria a participação de todos participantes, dessa forma o professor-mediador, em conjunto com o professores-participantes da pesquisa, preferiu dividir a formação em duas semanas, sendo dois encontros na primeira semana e dois encontros na segunda semana.

Apresentada a descrição de como se desenvolveu cada processo da pesquisa de campo desta dissertação, a partir de uma exposição detalhada, essa parte se destina à análise vertical de alguns pontos de destaque do estudo a partir do diário de campo. Desse modo, de acordo com os objetivos traçados para a investigação e a partir da análise de conteúdo dos dados e também do diário de campo, os dados da pesquisa forneceram quatro eixos de análise.

- I) O conhecimento dos professores sobre as potencialidades pedagógicas referentes ao jogo de xadrez: esse primeiro eixo de análise tratou dos significados expressos e incorporados pelos docentes durante a formação a respeito do ensino do jogo de xadrez no contexto profissional e escolar, debruçando-se sobre os tópicos do referencial teórico “História do Xadrez e Xadrez e Educação (física)”.
- II) A tecnologia presente na prática dos docentes de Educação Física no ensino do xadrez: o segundo eixo analítico tratou especificamente de alguns pontos de reflexão voltados ao referencial teórico “Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e Xadrez”, que se mostraram relevantes para que os professores superassem as relações estritamente técnicas com as TIC no ensino do

jogo de xadrez no âmbito educativo e para que houvesse avanços na percepção crítica dos participantes em relação à Educação Física.

- III) A inserção de conteúdos referentes a questões culturais e sociais no jogo de xadrez: esse terceiro eixo de estudo foi direcionado à análise da percepção dos professores com a proposta inovadora de inserção das perspectivas decolonialista e antirracista no ensino do jogo de xadrez, trazendo reflexões direcionadas ao referencial teórico “Xadrez e Educação Física escolar: uma abordagem decolonialista e antirracista”.
- IV) Qual a relevância que os conteúdos desenvolvidos nesta dissertação têm no âmbito da valorização da disciplina Educação Física no contexto escolar? Esse quarto eixo foi desenvolvido buscando analisar qual é a percepção dos professores participantes da pesquisa diante do cenário atual da Educação Física escolar e no que a proposta desta dissertação pode contribuir positivamente para mudança do cenário atual da disciplina. Relacionou-se a percepção dos professores com o referencial teórico “Educação Física: de atividade física a área de conhecimento”.

Esses quatro eixos de discussão apresentam reflexões suscitadas para uma possível interpretação dos dados obtidos no campo.

I - O CONHECIMENTO DOS PROFESSORES SOBRE AS POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS REFERENTES AO JOGO DE XADREZ

Neste capítulo, buscou-se trazer à tona observações feitas durante a realização deste estudo pelo professor-mediador. Nessa perspectiva, com base nos dados obtidos no campo foi notório que os professores-participantes se dividiam entre os que já haviam realizado cursos a respeito do jogo de xadrez anteriores às intervenções realizadas nessa formação, outros que haviam tido contato com o conteúdo referido apenas na graduação e aqueles que não haviam tido contato com os conteúdos do jogo de xadrez antes de participarem dessa formação continuada. Vale ressaltar que os professores que já haviam realizado curso de xadrez anteriormente relataram que a formação realizada por eles, por abranger professores de todas as disciplinas, já que os conteúdos abordados não eram específicos para a disciplina de Educação Física e para as potencialidades do jogo de xadrez no âmbito educacional, e sim para ensiná-los apenas a jogar xadrez.

Diante dessa situação, as primeiras interlocuções realizadas pelo professor-mediador foram a respeito das possibilidades de introdução do jogo de xadrez com os alunos, de modo a

abordar conteúdos referentes à história do jogo de xadrez, criar relação entre o jogo e a realidade vivenciada pelo aluno e seu cotidiano e buscar alternativas para tornar o ensino significativo para ele, favorecendo a real aprendizagem.

Nesse sentido, segundo a teoria de Ausubel (1982), quando a aprendizagem significativa não é legitimada, o aluno utiliza a aprendizagem mecânica, por meio da qual apenas “decora” o conteúdo abordado, que, não sendo significativo para ele, é armazenado de maneira isolada, podendo inclusive ser esquecido em seguida. O autor ainda acrescenta que é a aprendizagem mecânica que leva muitos alunos e até professores a acreditarem que o ensino se efetivou. Esse engano ocorre quando o estudante consegue realizar e se sair bem nas avaliações, porém não realizou as internalizações necessárias sobre o conteúdo abordado.

Para introdução do jogo de xadrez com os alunos, foram utilizados filmes e vídeos disponíveis no *YouTube*, por considerar que esses meios tecnológicos se aproximam da realidade dos alunos, despertando, assim, o interesse deles, pois foram criados e vivem em uma sociedade tecnológica. Nesse ponto, o Professor 5 argumentou que “essa proposta pode ser bem aceita pelos alunos e não é difícil de ser desenvolvida, mesmo que o professor não seja um nativo digital”. Também foi apresentada a possibilidade de o professor contar algumas lendas sobre como o jogo de xadrez foi criado. Essa alternativa, se bem utilizada, apesar de não ter relação tecnológica pode despertar o interesse do aluno em saber mais a respeito do jogo.

Em um segundo momento, as interlocuções foram acerca da proposta de confecção de um tabuleiro e das peças do jogo de xadrez alternativo com materiais recicláveis, seguindo o pensamento de Santos (2008), o qual acredita que a aprendizagem somente ocorre se quatro condições básicas forem atendidas: a motivação, o interesse, a habilidade de compartilhar experiências e a habilidade de interagir com os diferentes contextos.

Sendo assim, cada aluno, tendo a oportunidade de confeccionar seu próprio tabuleiro e suas peças do jogo, pode apresentar um sentimento de motivação, pois vai realizar atividades da disciplina de Educação Física com artefatos elaborados por eles mesmos. Interessante ressaltar que todos os professores realizaram falas positivas a respeito dessa proposta. O Professor 1 ainda ressaltou que “é possível articular um trabalho interdisciplinar com a disciplina de artes, o que pode aumentar ainda mais a motivação e o interesse dos alunos”.

O terceiro ponto abordado com os participantes da pesquisa foi referente a atividades de organização das peças no tabuleiro, movimentações e capturas realizadas por elas durante o jogo de xadrez. Foram pensadas estratégias voltadas para promover a interatividade do

aluno com o conteúdo, por meio da qual ele realiza as movimentações juntamente com o professor.

Compartilhando das reflexões apresentadas por Anastasiou e Alves (2006), que apresentam em sua obra questões sobre pressupostos para as estratégias de trabalho em aula, sugerindo que a atuação do professor seja voltada para a mediação, deixando de dar aulas para, através da ação conjunta com o aluno, fazer aulas. Seguindo esse pressuposto, os alunos devem deixar de assistir às aulas e, junto com o professor, produzir e realizar as mediações durante as aulas. A aula expositiva é importante, entretanto não é suficiente porque cumpre apenas a primeira etapa do ensino, que é a apresentação do conhecimento. Para dar sentido ao que está sendo ensinado, é necessário planejar atividades, nas quais o aluno possa generalizar, diferenciar, abstrair e simbolizar os conceitos trabalhados.

Busca-se, com isso, a superação do método tradicional de ensino que visa apenas à exposição dos conteúdos. Esse método é denominado de educação bancária por Freire (2005). Ele salienta que a concepção bancária de educação nega o diálogo, dessa forma a prática pedagógica se desenvolve através de poucas palavras, já que “o educador é o que diz a palavra; os educandos, os que a escutam docilmente; o educador é o que disciplina; os educandos, os disciplinados”. Tendo isso em vista, percebe-se que a utilização desse modelo tradicional de ensino ao longo do tempo não tem se mostrado satisfatório para a produção da aprendizagem significativa do aluno sobre o conteúdo trabalhado em aula.

Diante dessa problematização, o Professor 2 relatou que em suas aulas ele sempre elabora atividades em que os alunos realizam movimentações simultâneas a ele, “principalmente por se tratar da disciplina de Educação Física, que teoricamente tem uma predominância prática”, assim desenvolver atividades nas quais eles se sentem passivos não é a melhor opção a se utilizar. Refletindo sobre essa fala, a opção de cada aluno produzir seu próprio tabuleiro alternativo colabora com esse processo, pois, mesmo que a escola não tenha os recursos necessários para que cada aluno participe das aulas com um tabuleiro, o alternativo resolve esse problema.

Após essas questões, foram abordados os conteúdos referentes aos jogos enxadrísticos, que são todos os jogos criados ou adaptados utilizados pelo educador com o intuito de atuarem de forma lúdica como facilitadores no processo de ensino-aprendizagem do xadrez. Foram levantadas, portanto, possibilidades de atividades para serem trabalhadas durante a aula de Educação Física. Durante esse momento na intervenção, foi importante levar os participantes da pesquisa à reflexão de que um jogo de xadrez voltado para fins pedagógicos no âmbito escolar não tem como o seu maior interesse formar ótimos jogadores de xadrez, e

sim se debruçar sobre as internalizações que o aluno fará durante a realização das atividades propostas pelo professor.

Dessa forma, ao considerar que o xadrez pode ser utilizado como uma ferramenta lúdica capaz de desenvolver conhecimentos na aula de Educação Física, Kleine (2020) reitera que o fato de o jogo de xadrez ser utilizado dentro da escola se dá, pois a importância do jogar não está localizada no resultado a ser atingido, uma vez que o objetivo geral da prática do xadrez não é se tornar um expert no jogo, mas, sim, na análise dos meios empregados e nas estratégias construídas pelo sujeito enquanto joga.

O Professor 6 relatou que os jogos levados como opções de atividades durante a intervenção são legais, de fácil entendimento e aplicação. O Professor 4 acrescentou que os jogos enxadrísticos possuem uma alta exigência cognitiva dos alunos. Refletindo sobre essas falas, percebe-se que, ao mesmo tempo em que a explicação sucinta dos jogos é de fácil compreensão por parte dos alunos, ao desenvolverem as atividades de fato, eles são expostos a experiências que refletirão em seu desenvolvimento como, por exemplo, a solução de um problema, que exige do aluno saber olhar, analisar e entender a realidade que se apresenta a ele.

Outra atividade desenvolvida durante as intervenções foi o “xadrez em grupo”. Nessa proposta, o jogo de xadrez se desenvolve através do trabalho em grupo. Os professores 3, 4 e 5 entenderam que ela pode ser caracterizada como uma inovação, pois pensar o xadrez, que é um jogo caracterizado como individual, de forma coletiva pode surpreender, motivar e despertar o interesse dos alunos em participar dessa nova proposta.

Refletindo a respeito disso, o xadrez sendo realizado de forma coletiva oportuniza para os alunos experiências voltadas para a aprendizagem colaborativa. De acordo com Pereira (2018), a aprendizagem colaborativa é um processo educativo, em que grupos de alunos trabalham em conjunto tendo o mesmo objetivo em comum. Diante dessa colocação, esse processo pode ser caracterizado como uma excelente abordagem à aprendizagem em equipe. Baseia-se na participação ativa e na interação entre alunos e professores. A autora ainda ressalta que alguns dos benefícios que essa atividade pode proporcionar para os alunos são a melhora nos relacionamentos interpessoais, a aprendizagem prática em vez de memorização teórica, o desenvolvimento das habilidades de compreensão e de saber lidar com pontos de vista diferentes e a troca de experiências que proporcionam engajamento, envolvimento e motivação dos participantes.

O último conteúdo que será destacado neste capítulo é o “xadrez humano”, que foi apresentado aos participantes desta pesquisa com o objetivo de aliar o jogo de xadrez a

movimentos corporais, buscando explorar as funções motoras dos alunos. Todos os professores realizaram falas a respeito de essa atividade se enquadrar perfeitamente as aulas de Educação Física, pois é uma atividade que necessita, além de exigências cognitivas, de bastante movimento corporal. Acrescentaram ainda o fato de que haver a possibilidade de jogar fantasiado das peças do jogo é bastante interessante, permitindo que o aluno adentre literalmente no tabuleiro do jogo de xadrez.

Diante dessa fala, é possível refletir sobre a importância de se trabalhar as questões voltadas à motricidade dos alunos durante seu processo educativo. Tani (2008) salienta que o desenvolvimento do ser humano se dá através da junção dos processos referentes à motricidade, à emoção e ao pensamento, dessa forma o desenvolvimento humano é um conjunto de elementos, em que o movimento humano faz parte do processo de desenvolvimento. No âmbito escolar, o desenvolvimento desse elemento está ligado diretamente à disciplina de Educação Física.

Corroborando esse pensamento, Souza (2020) afirma que educação através do movimento objetiva superar o pensamento dualista corpo/mente, enfatizando a importância da comunicação corporal. Assim, o xadrez humano pode colaborar diretamente para o processo de desenvolvimento integral do aluno, pois envolve aspectos cognitivos, psicológicos, motores, sociais e emocionais. Souza (2020) acrescenta que, ao potencializar o desenvolvimento motor, facilita-se a aprendizagem, e conseqüentemente há melhoras em todos esses aspectos, promovendo um desenvolvimento integral do indivíduo.

Contudo, após o desenvolvimento de todas as interlocuções citadas acima, todos os participantes da pesquisa relataram que obtiveram um entendimento muito bom de todos os conteúdos apresentados a eles. Interessante destacar que, em todos os conteúdos desenvolvidos, todos os professores tiveram participações ativas no processo, realizando movimentações das peças do xadrez, realizando falas, dando sugestões, tirando dúvidas e sendo provocados a refletir a respeito das atividades desenvolvidas. Todas essas ações contribuíram para que todos os participantes desenvolvessem ou ampliassem seus conhecimentos acerca das possibilidades de utilização do jogo de xadrez na disciplina de Educação Física.

II- A TECNOLOGIA PRESENTE NA PRÁTICA DOS DOCENTES DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO DO XADREZ

Neste capítulo, analisou-se qual a percepção dos participantes da pesquisa em relação à inserção das TIC no ensino do jogo de xadrez na disciplina Educação Física e qual a relação

que os docentes estabelecem com as TIC em suas práticas. Isso propiciou à pesquisa uma reflexão sobre os sentidos atribuídos às TIC, considerando os diferentes contextos que essas tecnologias possibilitam com sua presença no âmbito educacional. De acordo com Garcia et al (2021), a sociedade atualmente transita no que se convencionou denominar de “Era Digital”, e, no panorama contemporâneo, muito se tem discutido sobre os benefícios e sobre os malefícios do uso das TIC na educação.

Nessa esteira, os PCNs (1997, p. 126) salientam que “[...]a tecnologia é um instrumento capaz de aumentar a motivação dos alunos, se a sua utilização estiver inserida num ambiente de aprendizagem desafiador”. No contexto escolar, tanto na universidade, quanto na escola, o desafio é compreender essa realidade para planejar formas de ensino-aprendizagem com as tecnologias digitais, pelo fato de elas proporcionarem maior diversidade, rapidez no acesso às informações e novas formas de comunicação e interação. Assim, não se pode negar a importância da tecnologia na educação, afinal as informações que rodeiam o mundo na atualidade permeiam as discussões em sala de aula.

Sendo assim, verificou-se que, durante todo o campo, a compreensão das TIC enquanto ferramenta pedagógica ou instrumentalidade foi muito presente, especialmente quando foi apresentadas aos professores as possibilidades de atividades com o jogo de xadrez a serem realizadas com alunos em plataformas digitais. Assim, foram frequentes afirmações como: “Minha expectativa é de aprender a mexer nas ferramentas, para trabalhá-las durante minhas aulas” (Depoimento do Professor 5, Diário de Campo 09/12/2021). Interessante ressaltar que esse professor não detinha uma relação estrita com os aparatos tecnológicos antes da intervenção, portanto nunca os utilizou em suas práticas.

Diante desse depoimento, a reflexão sobre práticas e metodologias de ensino envolvendo as TIC se faz necessária desde uma perspectiva crítica e dinâmica, pois é importante ressaltar que a simples utilização das TIC na educação, sem metodologias inovadoras, não é suficiente para se atingir os objetivos propostos. Corroboram essa perspectiva Garcia et al. (2021), os quais acrescentam que não basta somente a introdução de meios, máquinas e de equipamentos tecnológicos no espaço escolar. Os aparelhos de vídeos ou os microcomputadores sozinhos, como apenas instrumentos, não carregam em si as novas formas de expressão, especialmente quando passam a ser utilizados dentro da lógica de aprendizado do modelo tradicional, apenas replicando as mesmas estratégias de ensino utilizadas anteriormente à inserção das TIC nas instituições de ensino. Acerca disso, Perrenoud (2000, p.139) afirma que:

as novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, complexas, diversificadas, por meio de uma divisão de trabalho que não faz mais com que todo o investimento repouse sobre o professor, uma vez que tanto a informação quanto a dimensão interativas são assumidas pelos produtores do instrumento. A verdadeira incógnita é saber se os professores irão apossar-se das tecnologias como um auxílio ao ensino, para dar aulas cada vez mais ilustradas por apresentações multimídias, ou para mudar de paradigma e concentrar-se na construção, na gestão e na regulação de situações de aprendizagens.

No entanto, esse produto educacional, através da formação continuada, contribuiu para que os professores tivessem contato com esses recursos e com suas possibilidades e se familiarizassem com eles. Nessa esteira, vale ressaltar a importância de os professores se inclinarem para a realização de formações ou capacitações voltadas à utilização das TIC na educação, desse modo eles se sentiram mais seguros, passando a usá-los em suas aulas, explorando suas potencialidades e adequando-os à própria necessidade. Por esse motivo, o professor é a peça principal para que os recursos digitais adentrem efetivamente no sistema de ensino escolar, pois, como Mathias et al (2016) argumentam, essa grande virada tecnológica começa com o professor, pois ele que será o responsável pela parte prática desta proposta, e caberá a ele introduzi-la da melhor forma com os alunos, de forma que eles se adaptem bem a ela, e, para que isso aconteça, o professor deve estar apto a trabalhar com as ferramentas digitais. Dito isso, fica claro que o professor é o mediador, não podendo ser substituído, e os recursos digitais caracterizam-se como meios e não como fins nesse processo.

Outro depoimento interessante foi o do Professor 1: “ A utilização do aplicativo CHESS através dos *smartphones*, durante o aprendizado do jogo de xadrez, é uma inovação e pode deixar as aulas de Educação Física mais interessantes e atrativas”. Esse participante já detinha um contato prévio com o jogo de xadrez antes dessa formação, assim seu depoimento vislumbra a possibilidade de inovação unindo o jogo às TIC. Diante desse depoimento, fica claro que o professor não utiliza frequentemente em suas aulas as TIC. Pensando nas possibilidades educacionais de um material didático atrelado às TIC, o uso do celular e de seus aplicativos (*Apps*) enquanto um recurso pedagógico na Educação Física pode ser visto com bons olhos, pois esse dispositivo móvel já faz parte do cotidiano das crianças e dos adolescentes em idade escolar (exceto daqueles em situações de extrema pobreza). De acordo com Tonini (2019), os *Apps* são aqueles quadradinhos que preenchem a tela do celular com a logo da rede à qual é destinado (por exemplo: *Facebook e Instagram*) e que, com um único toque, possibilitam a conexão com um universo de possibilidades.

Normalmente os usuários também os chamam por aplicativos ou aplicações, mas o termo “*App*” já é comum no nosso dia a dia. Este *App* citado no depoimento do Professor 1

permite ao aluno adentrar em um universo com amplas possibilidades de aprendizagens relacionadas ao jogo de xadrez, permitindo que alunos iniciantes, intermediários ou avançados possam realizar mediações nesse aplicativo, direcionados pelo professor durante as aulas. O *App* foi elaborado para trabalhar desde as regras básicas e movimentos das peças do jogo de xadrez até jogadas complexas do xadrez, por meio de desafios lá contidos, sendo bem simples e intuitivo, o que facilita a interatividade tanto do professor, quanto do aluno. A partir dele, pode-se despertar muitas habilidades referentes a questões cognitivas do aluno, tornando-se uma possibilidade de ferramenta educacional a ser utilizada para o ensino do xadrez na disciplina de Educação Física.

Contudo, Souto (2013) discorre em sua obra, a respeito da importância de se analisar atentamente a questão, acreditando que é possível tornar os aparelhos celulares, tão populares e acessíveis nos dias de hoje (exceto em situações de extrema pobreza), em elementos de caráter educacional com possibilidades de criação de projetos que os incluam como ferramentas de pesquisas e produções de novos conhecimentos nas aulas de Educação Física e em todas outras disciplinas.

Enfim, ao final das intervenções a respeito das TIC, no ensino do jogo de xadrez nas aulas de Educação Física, foi nítido que todos os participantes da pesquisa foram favoráveis à utilização do *App* CHESS como ferramenta digital para o ensino do jogo de xadrez. Todos conseguiram interagir no *App*, e mesmo aqueles que não eram familiarizados com o contexto digital não tiveram dificuldades de entender a funções proposta pelo fato de o aplicativo ser autoexplicativo.

III- A INSERÇÃO DE CONTEÚDOS REFERENTES A QUESTÕES CULTURAIS E SOCIAIS NO JOGO DE XADREZ

Este capítulo se dedicou a análises e reflexões acerca da introdução dos conteúdos referentes às perspectivas decolonialista e antirracista no ensino do jogo de xadrez e cerca da percepção dos participantes da pesquisa em relação a isso. Essa proposta surgiu pela necessidade eminente de se trabalhar conteúdos voltados para questões de diversidade cultural e social no âmbito educacional, entendendo que os assuntos da atualidade permeiam os debates em sala de aula. Nesse contexto, Santos e Brandão (2018) argumentam que a diversidade cultural pode ser compreendida como a pluralidade de culturas, subculturas e populações que compartilham de valores e ideais peculiares em cada grupo, alegando que esse

termo também pode ser usado para destacar a coexistência de diferentes culturas em um mesmo espaço-tempo.

Diante dessa argumentação, subentende-se que a diversidade cultural pode ser entendida como a representatividade de sujeitos pertencentes a grupos evidentemente distintos do ponto de vista de suas culturas, convivendo em uma sociedade na qual essas culturas são compartilhadas. Santos e Brandão (2018), por sua vez, ainda acrescentam que a diversidade cultural pode ser compreendida como a construção histórica, cultural e social das diferenças, que transcendem as características genéticas perceptíveis e descritas pelos fatores biológicos, mas são criadas pelas pessoas em um meio social também produzido por estas.

Nesse cenário, Hall (2015) define três concepções de identidade: a do sujeito do Iluminismo; a do sociológico; e a do pós-moderno. A concepção sociológica descrita pelo autor aborda as questões sobre o diálogo entre esse sujeito e os outros à sua volta. Assim, compreende-se que a formação da identidade do sujeito, portanto, ocorre não somente pelo “eu”, mas pela sua interação com a sociedade, na qual os outros mediavam as relações do sujeito com os valores e com os símbolos presentes no meio social. Sendo assim, essa concepção se relaciona diretamente com os conceitos da diversidade.

Assim, foram frequentes afirmações como: “Essa proposta é interessante, pois é possível trabalhar com os alunos o respeito às diferenças de suas identidades”. (Depoimento do Professor 4, Diário de Campo 15/12/2021). Essa fala dita acima é interessante, pois, no contexto atual brasileiro, frequentemente temos notícias sobre racismo, homofobia e machismo. Ilustra isso a reportagem feita pelo portal de notícias G1 Minas, pertencente ao site globo.com no dia 19/11/2021, intitulada “Consciência Negra: relembre crimes recentes de injúria racial e racismo que ocorreram em MG”, na qual conta que, entre 1º de setembro de 2020 e 20 de dezembro de 2021, o G1 noticiou mais de 30 denúncias de racismo e injúria racial que tiveram repercussão em Minas Gerais, sendo caracterizados como episódios de xingamentos, intimidação e violência motivados pela cor da pele.

Inclusive essa denúncia de 20 de dezembro de 2021 merece destaque, pois tem relação com o ambiente escolar onde um aluno negro de 14 anos do Colégio Cristão Ver, localizado no bairro Jardim Vitória, na Região Nordeste de Belo Horizonte, foi vítima de racismo em um grupo de mensagens do WhatsApp composto por seus colegas de classe. Uma das ofensas proferida a ele foi a seguinte frase: “saudades de quando preto só era escravo”. Diante desse fato, percebe-se a necessidade de esses assuntos serem fomentados nas escolas, no sentido de

combater o racismo e todas outras opressões nesse sentido, ressaltando sempre que deve haver o respeito às identidades e às diferenças com objetivo de contribuir para uma melhor formação humana dos alunos.

Outra afirmação realizada foi “abordar esses conteúdos na disciplina Educação Física pode colaborar para o aumento da aceitação e autoestima dos alunos pertencentes a essas culturas abordadas” (Depoimento do Professor 3, Diário de Campo 16/12/2021). Em relação à abordagem dessas questões na Educação Física. Segundo Neira (2018), a Educação Física cultural, também chamada de currículo cultural ou de currículo culturalmente orientado ou currículo pós-crítico, é uma proposta curricular muito atual, que se desenvolveu posteriormente aos anos 2000, em conexão com os desafios da contemporaneidade, especialmente, como a promoção de uma prática pedagógica comprometida com a dignidade humana e com as lutas pelos direitos de todas as pessoas e pela satisfação de suas necessidades vitais, sociais e históricas.

Diante dessa argumentação, percebe-se a preocupação deste trabalho, através da elaboração e da aplicação do produto educacional, em trazer possibilidades, para os participantes da pesquisa, de estratégias de ensino referente ao jogo de xadrez as quais dialogam com o currículo cultural da Educação Física, perpassando por estudos e discussões atuais relacionados a essa disciplina.

É possível, ainda, referir-se ao depoimento do Professor 3 sobre o fato de esses conteúdos contribuírem para o aumento da autoestima dos alunos. Vale ressaltar que, segundo Dias (2010), a autoestima é um processo que envolve muito mais do que “se gostar”, está diretamente ligado com as relações entre o indivíduo e o mundo que o cerca, além do que é importante considerar que ter autoestima elevada ou baixa está atrelado com a sua história de vida ou social, seja ela individual ou coletiva. A autora acrescenta que, para que o aluno pertencente à cultura negra ou indígena se veja de maneira positiva, é imprescindível o autorreconhecimento como ser histórico e social que se (re)constrói no convívio com o outro e também é preciso que ele saiba qual é sua origem e as suas raízes.

Diante dessa reflexão, entende-se que é fundamental que nossos alunos não se envergonhem de sua identidade, o que pode ser fomentado através de práticas pedagógicas que abordem a valorização dos povos negro e indígena, através da apresentação de personalidades positivas/valorativas das respectivas culturas, oportunizando atividades, brincadeiras e jogos que incluam as abordagens relacionadas aos negros e ao(s) indígena(s)

em sala de aula para que o aluno que pertence a essas culturas possa ir construindo uma imagem positiva do seu povo e, por consequência, de si próprio. Desse modo, este estudo propôs a inserção de referências marcantes das culturas negra e indígena(s) brasileira no ensino do jogo de xadrez, com objetivo de apresentar aos alunos personalidades históricas que simbolizam a resistência dessas culturas, diante da opressão eurocêntrica e etnocêntrica predominante durante toda história do Brasil.

Outra afirmação realizada foi: “o recorte do vídeo apresentado referente à educação multicultural e deconial me leva a refletir a respeito da minha prática como professor” (Depoimento do Professor 2, Diário de Campo 15/12/2021). É interessante destacar que esse vídeo foi reproduzido durante a intervenção do dia em que foi realizada essa afirmação. Diante dessa fala, é possível refletir a respeito do multiculturalismo crítico, que, segundo Moreira e Candau (2003), caracteriza-se como movimento político, ideológico e social que recusa a hegemonia de determinada cultura ou grupo e problematiza o universalismo, a adversidade e as diferenças, buscando compreendê-las e transformá-las. Isso diz respeito a uma perspectiva emancipatória que envolve, além do reconhecimento da diversidade e das diferenças culturais, a análise e os desafios das relações de poder sempre implicadas em situações em que culturas distintas coexistem no mesmo espaço.

A respeito da abordagem deconial, Walsh (2013) faz a seguinte afirmação referente ao pensar o decolonial pedagógico. Para ela,

[...]la pedagogía se entiende más allá del sistema educativo, de la enseñanza y transmisión de saber, y como proceso y práctica sociopolítico productivo y transformativo asentado en las realidades, subjetividades, historias y luchas de la gente, vividas en un mundo regido por la estructuración colonial. (WALSH, 2013, p. 13-14)

Argumentando ainda sobre a fala do Professor 2, sobre a reflexão que o vídeo levou a respeito de sua prática, Neira (2019) salienta que um currículo de Educação Física elaborado inspirado pela perspectiva do multiculturalismo crítico, além de incluir o estudo das manifestações pertencentes aos grupos subjugados que historicamente se encontram em desvantagem no sentido de representação cultural, promove uma reflexão acerca do modo como se produzem e se disseminam os discursos pejorativos sobre elas e sobre seus participantes, ou seja, como se instituem as diferenças.

Corroborando esse pensamento, Neira e Gramorelli (2017) salientam que uma Educação Física sendo culturalmente orientada é ambiente para que os alunos tenham a oportunidade de “analisar”, “ampliar” e “aprofundar” o conhecimento por meio do diálogo

entre as múltiplas lógicas que transpassam os diferentes grupos sociais e que veiculam seus significados por meio da cultura corporal do movimento. A partir de todas essas problematizações, foi possível constatar diante dos depoimentos relatados pelos participantes que a proposta apresentada a eles durante a aplicação do produto educacional, de introduzir os conteúdos referentes às perspectivas decolonialista e antirracista no ensino do jogo de xadrez, pode sim contribuir diretamente para a formação humana dos alunos.

IV- QUAL A RELEVÂNCIA QUE OS CONTEÚDOS DESENVOLVIDOS NESTE CURSO DE FORMAÇÃO TÊM NO ÂMBITO DA VALORIZAÇÃO DA DISCIPLINA EDUCAÇÃO FÍSICA NO CONTEXTO ESCOLAR?

Esta sessão foi elaborada para analisar qual é a percepção dos professores participantes da pesquisa diante do cenário atual da Educação Física escolar e o que a proposta desta dissertação pode contribuir positivamente na perspectiva atual da disciplina. Desse modo, no final do último encontro, após todas as intervenções e mediações propostas no produto educacional serem apresentadas e discutidas com os participantes da pesquisa, o professor-mediador levou os participantes à reflexão sobre o cenário atual da disciplina no ambiente escolar e sobre se as propostas apresentadas a eles através da formação continuada serão pertinentes para somar aos conteúdos abordados na disciplina.

Assim, buscou-se agrupar as falas dos professores que utilizaram argumentos próximos em seus depoimentos. Em relação ao cenário atual em que a disciplina se encontra, os Professores 3, 4 e 5 disseram que, na sua opinião, “a Educação Física vem sendo cada vez mais desvalorizada no ambiente escolar, pela visão negativa que a comunidade escolar tem da disciplina e pela escassez de materiais e a falta de infraestrutura para que os professores desenvolvam seu trabalho da melhor maneira”. Diante desse depoimento, fica perceptível o entristecimento desses participantes em relação ao cenário que a disciplina se encontra.

No que concerne à visão negativa da comunidade escolar, Proença (2017) salienta que é visível na rotina escolar a desfeita e a irrelevância que ocorre com o componente curricular e com os professores de Educação Física, pois o fato de gestores escolares, docentes das demais disciplinas e famílias dos discentes enxergarem a Educação Física apenas como momento para os alunos realizarem exercícios físicos sem fins pedagógicos ou até mesmo como um momento de diversão para eles consolida um processo de desvalorização da disciplina e, conseqüentemente, dos profissionais dessa área. Porém, o autor acrescenta que

essa visão minimalista da disciplina muitas vezes perpassa também pela forma de atuação dos profissionais da área, pois, muitas vezes, a falta de planejamento por parte dos professores de Educação Física fica evidente durante as aulas, dificultando o alcance dos objetivos da disciplina. Ao longo do tempo, inclusive se convencionou chamar esses professores pelo termo de “rola a bola”.

Agora inclinando o olhar para as questões referentes à escassez de materiais e para a falta de infraestrutura para realização das aulas, de acordo com o estudo realizado por Clemente (2018), a principal dificuldade enfrentada pelos professores de Educação Física da rede estadual da cidade de Três Corações- MG está diretamente relacionada à falta de recursos e materiais para serem utilizados durante as aulas. A dificuldade secundária identificada pelo autor foi a falta de infraestrutura, pois alguns professores que participaram da pesquisa relataram que tinham que desenvolver suas atividades no pátio da escola e outros alegaram que as quadras disponíveis para realização das aulas era muito pequena e não comportava todos os alunos.

Esse raciocínio ficou evidente quando o portal G1 de notícia fez uma reportagem no fim do ano de 2020, em que apresentou uma pesquisa realizada com 7.500 professores de Educação Física de todo Brasil. Também foi constatado na reportagem que 32% dos participantes da pesquisa utilizam o próprio material por falta de recursos das escolas e ainda quase dois terços deles consideram que a precariedade da infraestrutura esportiva é o maior empecilho para a realização do trabalho. Diante dos fatos apresentados, percebe-se que a falta de materiais e infraestrutura dificulta bastante a vida profissional dos professores da disciplina em todo Brasil.

Em relação a essa problematização, na opinião dos Professores 1, 2 e 6, “a Educação Física encontra-se desvalorizada no âmbito educacional, uma prova é a tentativa de retirar a disciplina do ensino médio, e agora a redução das aulas no mesmo. O salário ofertado também é outro ponto visível dessa desvalorização”. Interessante destacar que um dos professores leciona no ensino médio e estava vivenciando essa situação. Diante dessa situação, achou-se por bem apresentar a reportagem realizada pelo jornal da Globo no ano de 2016, em que especialistas criticam proposta que pode retirar Educação Física da grade curricular do ensino médio. Nessa reportagem, responsáveis pelo Conselho Federal de Educação Física se posicionam radicalmente contra a medida provisória e ressaltam os benefícios que a disciplina proporciona para o desenvolvimento integral dos alunos.

Nessa esteira, Proença (2017) argumenta que a Educação Física na escola tem como objetivo mostrar a sua identidade, sua razão de ser no currículo escolar, o que é feito por meio do esporte, da cultura e do lazer. Para isso, sua importância deve ser rediscutida dentro da própria escola e, porque não dizer, nos diversos âmbitos sociais. Nessa linha, Betti (2017) complementa dizendo que a disciplina, na educação básica, tem a missão de introduzir os alunos na cultura corporal de movimento, de modo que eles possam produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, para que eles vivenciem os jogos, os esportes, as atividades de dança, as ginásticas rítmicas e as práticas de aptidão física, melhorando seu desenvolvimento integral.

A respeito da questão salarial ser um fator desestimulante para os professores de Educação Física, segundo Favatto e Both (2019), os fatores apresentados anteriormente na discussão, como a falta de condições de trabalho, aliados à baixa remuneração, são os principais motivos que levam o professor de Educação Física a se sentir desmotivado, pois ele sempre está exposto a uma grande carga de trabalho e sua remuneração não é equivalente, o que pode levá-lo até mesmo ao abandono da docência.

Contudo, relacionando a fala dos professores com os argumentos apresentados e discutidos, fica claro que a disciplina Educação Física se encontra diante de um cenário de desvalorização, e, por consequência disso, os profissionais se sentem desvalorizados e desmotivados para realizar seu trabalho. Porém, é preciso destacar que, mesmo em meio a essa desvalorização, é necessário que os professores lutem pelos seus direitos, buscando reconhecimento do seu trabalho, e se empenhem também para que a Educação Física passe a ser vista com bons olhos pelos órgãos governamentais responsáveis pelas regulamentações, pelas diretrizes educacionais do Brasil, pela comunidade escolar e pela sociedade em geral.

Refletindo agora sobre os relatos dos participantes, em relação à contribuição da proposta desta dissertação para a mudança desse cenário em que a Educação Física se encontra atualmente, todos os participantes da pesquisa realizaram depoimentos acerca de que “a proposta apresentada neste produto educacional, além de trazer possibilidades para a prática cotidiana dos professores de Educação Física, mostra que, através de apenas um conteúdo, o professor pode contribuir para formação dos alunos no âmbito cognitivo, físico e social”.

Diante dessa fala, é possível perceber que todos os participantes entendem que o desenvolvimento deste estudo e as possibilidades de trabalho com jogo de xadrez apresentadas durante os encontros colaboram diretamente para a valorização da disciplina e

consequentemente do professor de Educação Física. Isso ocorre, pois não é de hoje que o jogo de xadrez é bem visto como ferramenta de ensino aprendizagem, como fica nítido na reportagem realizada pelo portal G1 de notícias no ano de 2017, falando a respeito do “Projeto mentes brilhantes”, que busca potencializar o aprendizado dos alunos por meio do xadrez em escola pública de Bom Despacho, cidade localizada no centro-oeste de Minas.

Nessa perspectiva, no Brasil percebe-se que o jogo de xadrez é bem aceito no cenário educacional como ferramenta pedagógica. De acordo com Mendes et al (2018), o xadrez é realmente um excelente conteúdo para se desenvolver com o aluno, pois o jogo tem uma alta exigência cognitiva e trabalha as emoções. Assim, ele contribuiu para que o aluno desenvolva seu senso prático de organização e a concentração e desenvolve também a memória, trabalhando imaginação, memorização, planejamento e paciência. O autor ressalta que, nas escolas do primeiro mundo, o xadrez já é praticado há décadas, onde os alunos, além de todo esse desenvolvimento citado, melhoram muito sua disciplina e o relacionamento com as pessoas e desenvolvem respeito às leis e às regras.

Porém, nem sempre o jogo é pensado ou utilizado na disciplina Educação Física, sendo utilizado por outras disciplinas ou até mesmo em projetos extra turnos que não têm relação com a disciplina. Desse modo, sendo o xadrez um dos conteúdos pertencentes à Educação Física, esse produto educacional pretende, através da exploração de estratégias educacionais ligadas ao jogo tradicional, à tecnologia e às questões sociais, trazer possibilidades de trabalho com o jogo para professores de Educação Física, ao mesmo tempo que almeja demonstrar o quanto a disciplina pode ser importante para a formação do aluno e, consequentemente, contribuir para uma valorização dela no cenário educacional.

OBSERVAÇÃO DA INTERVENÇÃO REALIZADA POR UM DOS PROFESSORES PARTICIPANTES DA PESQUISA COM SEUS ALUNOS

No dia 11/04/2022, um dos professores participantes da pesquisa realizou a primeira parte da intervenção com seus alunos do 9º ano, quando estive presente acompanhando, como professor-observador, as aulas. A atividade teve a duração de 100 minutos, o que é equivalente a duas aulas de Educação Física. O professor-mediador deu início à aula com uma introdução a respeito do decolonialismo, abordando o significado da palavra e como se caracteriza esse movimento.

Partindo daí, foi o momento em que o professor-mediador cedeu espaço de fala aos alunos para que pudesse perceber qual a compreensão que eles detinham sobre esse assunto. Todos os alunos realizaram falas sobre o decolonialismo no sentido de que essa palavra é nova, e eles não a conheciam, mas já estudaram sobre o processo da colonização e entendem que todos os países colonizados sofrem com a exploração e a opressão dos colonizadores.

Um dos alunos fez uma observação interessante que contribuiu para fomentar o debate. Ele disse: “professor, sobre a colonização eu percebi que a maioria dos países colonizadores eram da Europa”. Então, o professor aproveitou a fala do aluno e argumentou sobre a visão eurocêntrica, evidenciando a disseminação do eurocentrismo no período da colonização, e sobre o fato de o movimento decolonialista lutar pela desconstrução desse processo e pela valorização acadêmica, cultural e social dos países subjugados e oprimidos devido a ele. Diante disso, pude observar que os alunos tiveram um bom entendimento do assunto discutido. Vale ressaltar que essas colocações fomentadas pelo professor foram problematizadas na formação continuada deste produto educacional.

Em segundo momento, o professor também realizou uma fala introdutória a respeito do antirracismo, também abordando o significado da palavra e como se caracteriza esse movimento. Após esse momento, novamente foi cedido espaço de fala aos alunos, e, outra vez, eles disseram que o antirracismo é uma palavra nova para eles, mas que sabiam o que era o racismo e ainda realizaram falas como “o racismo tem que acabar”, “racismo é errado”, “racismo é crime”, entre outras.

Nesse momento, o professor-mediador acrescentou uma fala importante para que os alunos compreendessem melhor o assunto. Ele disse: o movimento antirracista parte do entendimento de que o racismo existe e é estrutural em nossa sociedade, então esse movimento busca estratégias e ações afirmativas para combater esse processo.

Partindo daí, os alunos tiveram a percepção de que o movimento antirracista vai além do movimento contra o racismo, pois, além de entender que o racismo não é certo, entende-se que ele existe e luta-se ativamente para combater todo sistema racista existente na sociedade.

Então, esse primeiro dia de intervenção foi dedicado apenas à discussão acerca do decolonialismo e do antirracismo. Todos os alunos se mostram interessados sobre as problematizações que foram debatidas durante. e, ao meu ver, eles tiveram uma boa percepção sobre os dois assuntos, mesmo que tenham sido duas terminologias novas que lhes foram apresentadas.

No dia 18/04/2022, foi realizada a segunda intervenção com os alunos do 9º ano, que também teve a duração de 100 minutos, o que é equivalente a duas aulas de Educação Física. O professor-mediador iniciou a aula deixando os alunos verem o tabuleiro e as peças do jogo de xadrez decolonialista e antirracista desenvolvido nesta dissertação, com o objetivo de chamar a atenção deles para uma nova possibilidade de jogo e funcionou, pois todos ficaram entusiasmados principalmente com o formato das pecinhas do jogo.

Após esse primeiro momento, o professor pediu para os alunos se sentarem ao redor do tabuleiro e, então, começou apresentando o jogo para os alunos, dizendo que foi fruto de uma proposta de mestrado, de cuja pesquisa ele foi participante. Diante disso, ele retomou com os alunos os assuntos abordados e problematizados nas aulas anteriores acerca do decolonialismo e do antirracismo. Logo em seguida, o professor disse que o jogo que seria apresentado aos alunos na aula se tratava de um jogo de xadrez decolonialista e antirracista.

Os alunos então realizaram falas entusiasmadas e curiosas a respeito a respeito do jogo, como: Quem teve essa idéia?; que interessante!; nunca vi esse jogo antes!. Ficou nítido que todos estavam interessados no jogo. Então foi o momento onde o professor-mediador explicou o porque da escolhas das peças que faziam referencia a cultura dos povos indígenas e também as que faziam referencia a cultura negra, relacionando novamente a mudança da nomenclatura das peças a todo debate decolonialista e antirracista realizado na aula anterior.

Diante de toda proposta apresentada aos alunos, eles se mostraram bem participativos e interessados no jogo, uma aluna merece destaque, pois, ela foi capaz de pensar além da aula de Educação Física, ela disse: Professor esse jogo é tão interessante que se for permitido eu posso utilizá-lo na minha apresentação na feira de ciências da nossa escola este ano, e em seguida todos os outros alunos também realizaram falas nesse sentido. Diante dessa fala, pude notar que os alunos compreenderam que a proposta que lhes foi apresentada não era simplesmente um jogo para a aula de Educação Física, mais sim um estudo que envolve e discute questões sociais pertinentes nos dias atuais.

Como ultima atividade o professor propôs para os alunos que eles jogassem o jogo de xadrez decolonialista e antirracista, então ele levou para os alunos tabuleiros tradicionais do xadrez e enquanto 2 alunos jogam o xadrez decolonialista e antirracista os demais foram jogando o xadrez tradicional e foram se revezando até que todos realizassem uma partida com o jogo decolonialista e antirracista, ao final da aula todos alunos disseram que gostaram da

nova possibilidade de jogar xadrez que lhes foi apresentada e que gostariam de jogar mais vezes.

Contudo, tive uma percepção muito positiva das intervenções realizadas com os alunos, acredito e espero que as problematizações acerca do decolonialismo e do antirracismo contribua para a formação humana e social dos alunos que participaram desta intervenção.

f. Pontos positivos / Potencialidades de intervenção social

Um dos pontos positivos no desenvolvimento desta dissertação, foi a apresentação realizada no Simpósio Internacional “Paulo Freire: Memória, Esperança e Resistência” que aconteceu nos dias 08, 09 e 10 de dezembro de 2021. Neste simpósio onde foi concebida a oportunidade de apresentação da proposta desta dissertação de mestrado profissional em gestão, planejamento e ensino, no momento reservado para argumentações e comentários sobre as apresentações realizadas, uma congressista do Maranhão se emocionou e veio a chorar durante sua fala, em relação a minha apresentação no momento em que levantei a proposta de um ensino do jogo de xadrez com uma abordagem antirracista. Modificando a nomenclatura das peças do jogo, buscando referencias em personagens que representem a cultura negra e indígena(s) brasileira.

A congressista relatou as dificuldades socioeconômicas de sua região e pelo fato de ela ter muitos alunos indígenas, a identificação dela com o trabalho se deu pelo fato dela encontrar dificuldades de abordar as questões de valorização dessas culturas que ao longo do tempo foram subalternizadas. Segundo ela, sempre que buscava introduzir em suas aulas esses conteúdos, era barrada pela direção e supervisão escolar e currículo escolar, então sempre abordava essas questões culturais de forma superficial e folclórica trazendo os índios como “homenzinho que vive no mato, dorme na rede e só come tapioca”, dessa forma, desconsiderando ou negando todas as características as especificidades pertencentes a cultura indígena. Com tudo, ela conseguiu identificar o potencial pedagógico que o desenvolvimento desta pesquisa pode proporcionar para os alunos no âmbito pedagógico, cultural e social. Principalmente se tratando da questão antirracista, por se tratar de um assunto muito pertinente no cenário atual.

Outro ponto positivo, está relacionado a repercussão que esta dissertação está tendo no cenário educacional de Três Corações- MG, onde chamou a atenção do secretário de educação da prefeitura municipal, a partir disso, foi realizada uma reunião no dia 16/12/2021 visando o desenvolvimento de futuros projetos como palestras ou cursos de formação para professores, para todos os professores da rede municipal de ensino de Três Corações- MG, com os

conteúdos desenvolvidos nesta dissertação. Pois o secretário salientou dizendo que o xadrez é um ótimo jogo para se desenvolver projetos interdisciplinares e transdisciplinares no âmbito educacional e ainda acrescentou que a parte propondo o jogo de xadrez antirracista será surpreendente para todos, pois mostra que através de jogo de xadrez também é possível trabalhar questões de valorização cultural e social.

Falando ainda sobre a repercussão que esta dissertação está tendo no cenário educacional de Três Corações- MG, fui convidado por um dos principais colégios particulares da cidade “O colégio Nova Geração”, para fazer parte do projeto de esportes extra turno que eles desenvolvem com seus alunos. Nesse projeto cada dia da semana é trabalhado com os alunos participantes duas modalidades diferentes de esportes, nesta esteira, eu serei o professor responsável por desenvolver as aulas relacionadas a modalidade xadrez. Em conversa com o diretor do colégio ele disse que ele acredita firmemente no potencial pedagógico que o jogo pode proporcionar para seus alunos, ressaltou ainda a importância de ter professores de Educação Física da região desenvolvendo pesquisas a nível de mestrado ou doutorado, explorando cada vez mais as potencialidades dos conteúdos trabalhados dentro da disciplina e mostrando a importância que a Educação Física tem dentro do âmbito educacional.

Mais um ponto positivo que é interessante relatar é voltado para a perspectiva de desenvolvimento desta dissertação a nível de doutorado, pois durante as apresentações em simpósios, congressos e seminários no segundo semestre de 2021, todas as vezes que doutores/professores realizaram falas a respeito do projeto desta dissertação, principalmente na proposta inovadora do xadrez antirracista, eles me estimulavam a levar esta proposta para o doutorado por entender a importância desta pesquisa para o cenário educacional brasileiro.

Falando agora da aplicação do produto educacional com os professores de Educação Física, o ponto positivo que é interessante destacar é que todos os participantes realizaram falas parabenizando a proposta desta dissertação, pois foram abordados conteúdos pertinentes de forma direta, com explicações rápidas e de fácil entendimento e familiarização dos professores com o jogo de xadrez. Abordaram também, o fato de ser disponibilizado no YouTube as videoaulas com as sequências didáticas, pois com esse recurso tecnológico é possível que mais professores tenham acesso aos conteúdos desta dissertação e caso haja dúvidas ou sugestões, os mesmos podem ter acesso fácil aos vídeos para entender com calma os conteúdos ou adicionar sugestões nos comentários das videoaulas. Tudo isso foi realizado, com o objetivo de colaborar com a prática dos professores, trazendo sugestões de trabalho

com o jogo de xadrez, para que eles se sintam mais à vontade ao trabalharem esse jogo com seus alunos.

Falando ainda da intervenção com os professores, no momento em que problematizei com eles a questão do xadrez antirracista, todos os participantes realizaram fala positivas sobre a proposta e alguns deles fizeram relatos sobre sua prática, apresentando atividades que eles desenvolveram com seus alunos voltadas para o antirracismo e valorização das culturas subjugadas historicamente. O relato feito por um dos professores me chamou a atenção, pois ele disse que quando lecionava na educação infantil, ele desenvolveu com os alunos “o desfile da beleza negra” onde ele pegou todos seus alunos negros como modelos e os vestiu com roupas típicas da cultura africana e afro-brasileira, os meninos fizeram cortes de cabelos típicos da cultura afro e as meninas fizeram tranças também relacionadas com a cultura afro.

Interessante a percepção que o professor teve após a realização desse evento em sua escola, relatou que todos os alunos negros que participaram do desfile e também os que não participaram, passaram fazer cortes de cabelos voltados a sua cultura de origem e foi perceptível o aumento na autoestima dos mesmos dentro da escola, os alunos brancos passaram a ter o respeito e um maior entendimento sobre a cultura negra, o professor notou que o evento contribuiu para a conscientização e o respeito dos mesmos sobre outras culturas. Relatos como esse só mostram a importância de se abordar essas questões culturais e sociais dentro das escolas, agregado aos demais conteúdos contribuindo diretamente para formação integral dos alunos.

g. Dificuldades / pontos a serem revistos

A dificuldade identificada no desenvolvimento desta dissertação se deu no momento da realização da intervenção do produto educacional com os professores, mais exatamente no convite dos mesmos para participarem da formação continuada proposta. Pois muitos professores não aceitaram o convite para participar das intervenções e muitos nem responderam a mensagem do convite enviado a eles, alguns que responderam relataram estar sobrecarregados de trabalho referente a escola que os mesmos lecionam.

Diante desta situação é possível ter a reflexão de que os professores de Educação Física, que atuam na área escolar (licenciatura), encontram-se muitas vezes desmotivados a participarem de cursos ou intervenções, que promovam sua formação continuada, pelo fato de entenderem que ao participarem terão mais um trabalho para fazer. A desvalorização que a disciplina de Educação Física vem sofrendo atualmente no cenário educacional, também

colabora diretamente neste processo, pois a grande demanda e exigência de trabalho e a baixa remuneração oferecida para os profissionais da área, provoca nos mesmo essa sensação de que o trabalho desenvolvido por eles não é devidamente valorizado, assim eles não se sentem motivados a participarem de propostas de formações continuadas que lhes são ofertadas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS POSSÍVEIS

Investigar o processo de formação contínua de professores de Educação Física na perspectiva do jogo de xadrez, no formato síncrono e assíncrono, se revelou uma tarefa árdua, porém um terreno potencialmente fértil. Afinal, adentrar em um movimento onde complexas redes de interação entre saberes pessoais, da formação escolar e formação profissional se estabelecem, é sempre uma tarefa inesgotável, que requer, uma síntese do próprio trajeto percorrido. Mediante um cenário provocativo, a formação contínua dos professores de Educação Física também se revelou numa trajetória em constante mutação, em que o saber profissional se mostrou não ter uma fonte única, mas está interligado ao contexto profissional e ao momento histórico específico da vida e da carreira de cada professor.

Sendo assim, pode-se afirmar que este estudo apresentou e discutiu possibilidades de utilização do jogo de xadrez sob uma ótica crítica, tecnológica, decolonialista e antirracista com professores de Educação Física escolar do ensino fundamental II de Três Corações-MG e com os demais professores que tiveram interesse em acessar os materiais produzidos nesta dissertação. Diante das problematizações fomentadas durante a aplicação do produto educacional, notou-se que dentre os participantes da pesquisa, menos da metade deles haviam realizado formações continuadas referentes ao jogo de xadrez, um deles não havia tido contato com possibilidades de utilização do jogo como ferramenta pedagógica, nem mesmo em sua graduação.

Frente a proposta de problematização de questões sociais no jogo de xadrez, nenhum dos participantes da pesquisa haviam refletido ou tido contato com essa possibilidade pedagógica. O que é preocupante, pois, demonstra que pode estar havendo falhas no que se refere as abordagens de conteúdos nas graduações de licenciaturas, responsáveis pela formação de Professores de Educação Física. Nesta esteira, diante dos argumentos expostos, fica nítida a responsabilidade e a importância que as instituições de ensino superior voltadas para as licenciaturas, detém sobre o futuro da educação do país.

Diante disso, a elaboração desta dissertação corroborou para o desenvolvimento do conhecimento teórico-prático dos professores participantes da pesquisa, em relação as estratégias de ensino-aprendizagem relacionadas ao ensino do jogo de xadrez na Educação Física escolar. Após a ida a campo, notou-se que houve uma valorização do jogo de xadrez como ferramenta pedagógica por parte dos participantes, através das potencialidades apresentadas no produto educacional, onde através do jogo em questão o professor pode contribuir, para que, o aluno possa desenvolver seu raciocínio lógico, capacidade de socialização, autoestima, respeito ao próximo e as diferenças, respeito as regras e aspectos éticos.

No entanto é fundamental compreender e aplicar as estratégias propostas com o xadrez nas aulas de Educação Física, por meio, de uma metodologia de ensino atual e dinâmica, aliando ao ensino do jogo a atividades lúdicas, a utilização das TIC e o desenvolvimento de atividades que abordem as questões históricas e sociais, como a proposta apresenta no produto educacional do (xadrez decolonialista e antirracista), fomentando o respeito as diferenças, as identidades, os gêneros e a valorização de todas as culturas, visando atender às necessidades do aluno em relação a sua formação integral.

Para finalizar, destacamos que, foi constatado pelos participantes da pesquisa que os assuntos abordados no produto educacional desta dissertação, reforça a importância de a Educação Física estar presente no contexto escolar, e conseqüentemente, colabora para a valorização da disciplina no cenário educacional. É preciso ressaltar que este estudo fundamentou suas análises no contexto dos professores de Educação Física do Ensino fundamental II de uma cidade específica, por isso, seus dados não podem ser generalizados e sim, encarados como uma possibilidade de ocorrência.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Alessandra Aparecida Dias. **Xadrez na escola:** uma análise crítica através dos estudos culturais. EFDeportes.com, Revista Digital. año 17, n° 170. Buenos Aires, 2012.

ÁGUILA, João Tumbes; NASCIMENTO, Marcia da Silva; CARVALHO, Aderlan Pinho. **Projeto xadrez, educação e cidadania:** O uso do xadrez como ferramenta de aprendizagem de alunos do 1º ano do ensino médio de uma escola pública estadual do município de Benjamin Constant-AM. ANINC-Anuário do Instituto de Natureza e Cultura, 2020.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Integração das Tecnologias na Educação.** Salto par ao Futuro. Brasília: MEC, SEED, 2005.

ALVES, Dayanny Carvalho Lopes. **A percepção dos professores sobre o uso das mídias e tecnologias na prática docente e suas contribuições no ifsuldeminas.** Unesp, Rio Claro, 2019.

AMORIM, Cláudio Alves de. **A Máquina e Seus Limites:** Uma Investigação Sobre o Xadrez Computacional. Dissertação de Mestrado: Universidade Federal da Bahia. Programa de Pós-Graduação em Ensino, Filosofia e História das Ciências. Salvador, 2002.

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos.; ALVES, Leonir Pessate.(orgs.). **Processos de ensinagem na universidade:** pressupostos para as estratégias de trabalho em sala de aula. 6. Ed. – Joinville, SC: UNIVILLE, 2006.

ANTUNES, Jair. **Marx e a categoria de modo de produção asiático:** a Índia como modelo de sociedade não-ocidental. Tempo da Ciência, v. 13, n. 26, p. 125-146, 2006.

ARAÚJO, Silvano Ferreira de; FURTADO, Alessandra Cristina. **Educação Física brasileira no governo militar nas décadas de 1960 e 1970.** Motrivivência v. 31, n. 60, p. 01-18. Florianópolis, 2019.

AUSUBEL, David Paul. **A Aprendizagem Significativa: a teoria de David Ausubel.** São Paulo, Moraes, 1982.

AVERBAKH, Yuri. **To the question of the origin of chess.** 1999. Disponível em: <http://www.netcologne.de/~nc-jostenge/averba.htm> .Acesso em: 12/01/2021.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2006.

BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a Espada.** Editora Perspectiva. São Paulo, 1972.

BERTINI JUNIOR, Nestor; TASSONI, Elvira Cristina Martins. **A educação física, o docente e a escola:** concepções e práticas pedagógicas. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo v. 27, n. 3, p. 467-470, 2013. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rbefe/article/view/63117>>. Acesso em: 19/01/2021

BIANCHI, Paula; HATJE, Marli. **A formação profissional em Educação Física permeada pelas tecnologias de informação e comunicação no centro de Educação Física e desportos da Universidade Federal de Santa Maria.** Pensar a Prática, v. 10, n. 2, p. 123-138, 2007.

BLOCK, Ana Mercês Bahia. **A perspectiva sócio-histórica de leontiev e a crítica à naturalização da formação do ser humano: A adolescência em Questão.** Cad. Cedes, Campinas, vol. 24, n. 62, p. 26-43, abril 2004.

BRACHT, Valter. **A constituição das teorias pedagógicas da educação física.** Cadernos Cedes, v. 19, n. 48, p. 69-88, 1999.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Educação é a Base, Educação Física, p. 213. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

_____. CAPES. **Documento de área 2013.** Disponível em: <https://www.capes.gov.br/images/stories/download/avaliacaotrienal/Docs_de_area/Ensino_d oc_area_e_comiss%C3%A3o_block.pdf>. Acesso em: 16/02/2020.

_____. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio 4/5/2011.** Projetos Políticos Pedagógicos/ Cap: VIII (Pág. 38). Equipe Técnica do DPEM/ NETO, Alípio dos Santos; LAZZARI, Maria de Lourdes; QUEIROZ, Maria Eveline Pinheiro Villar de; AMARAL, Marlúcia Delfino; ARAÚJO, Mirna França da Silva de; NETO, Pedro Tomaz de Oliveira.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB.** 9394/1996. BRASIL. 1996.

_____. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação (SEB/MEC). Secretaria Nacional de Esporte Educacional do Ministério dos Esportes.** Notícia. Brasília: SEF/MEC, 2004.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília: MECSEF, 1998.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília: MECSEF, 1997.

_____. **Parâmetros curriculares Nacionais: educação física/ Secretaria de educação fundamental.** – 2. Ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: educação física.** Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental, 1998.

_____. **Tecnologias na Educação Ensinando e Aprendendo com as TIC's.** Caderno do Cursista. Brasília: MEC, 2010.

BRITO, Gláucia da Silva. PURIFICAÇÃO, Ivonélia da. **Educação e Novas Tecnologias: um repensar.** Editora IBEPEX. 3ªed. CURITIBA-PR, 2011.

CANDAU, Vera Maria. **Diferenças, educação intercultural e decolonialidade: temas insurgentes.** Revista Espaço do Currículo, João Pessoa, v. 13, p. 678-86, 2020.

CANDAU, Vera Maria. **Diferenças culturais, cotidiano escolar e práticas pedagógicas.** Currículo sem Fronteiras, v.11, n.2, pp.240-255, 2011.

CANDAU, Vera Maria Ferrão. **Educação escola e Cultura(s):** construindo caminhos. Revista Brasileira de Educação, 2003.

CANDAU, Vera Maria Ferrão. **Multiculturalismo e educação:** desafios para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

CARDOSO, Valdinei Cezar; DOS SANTOS, Jussanã Gomes; DOS SANTOS GONÇALVES, Leydiane Rodrigues. **O uso das TIC durante a pandemia de covid-19 no ensino de matemática.** Kiri-Kerê-Pesquisa em Ensino, n. 10, 2021.

CARVALHO, Hebert. **Tabuleiro da vida:** o xadrez na história. Editora Senac São Paulo, 2019.

CAVALCANTE, Thiago Leandro Vieira. **Colonialismo, território e territorialidade.** Paco Editorial, 2016.

CAZAUX, Jean- Louis. **Is chess a hybrid game?** Initiativgruppe Königstein VI Symposium, Review of the Conference, Amsterdam, 2001.

CLEMENTE, Mateus Cardoso. **Quais as principais dificuldades que os professores de Educação Física encontram nas escolas estaduais de Três Corações-MG.** Trabalho de Conclusão de Curso- Tcc, Curso de Graduação em Licenciatura em Educação Física, Unincor, 2018.

Consciência Negra: relembre crimes recentes de injúria racial e racismo que ocorreram em MG. Portal g1 Minas — Belo Horizonte, 2021. <<https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/2021/11/19/consciencia-negra-relembre-crimes-recentes-de-injuria-racial-e-racismo-que-ocorreram-em-mg.ghtml>>. Acesso em 01/01/2022.

DAOLIO, Jocimar (Org.). **Educação Física: olhares a partir da cultura.** Campinas, SP: Autores Associados, 2010.

DA SILVA JÚNIOR, Paulo Roberto; MARTINS, Suelen; DOS SANTOS, Marcelo Moreira. **FOGO NOS RACISTAS: RELATO DE UMA INTERVENÇÃO PSICOSSOCIAL EM PSICOLOGIA NO CONTEXTO ESCOLAR.** Amazônica-Revista de Psicopedagogia, Psicologia escolar e Educação, v. 15, n. 2, jul-dez, p. 316-345, 2022.

DE CARVALHO, Veronica Fernandes; GARCIA, Rafael Marques; DE SANTANA, Wilder Kleber Fernandes. CONTEXTO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO BRASIL E SABERES DOCENTES. EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, p. 37, 2021.

DE OLIVEIRA DOURADO, Andréa Luna. **O xadrez como ferramenta de ensino.** Gestão & Educação, v. 2, n. 3, p. 43-48, 2020.

DIAS, Íris Azevedo Acosta. **Sorriso negro:** trabalhando autoestima de alunos negros na educação infantil. Tcc do Curso de Licenciatura em Pedagogia à Distância, Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS, 2010.

DUTRA, Adriana Soares; BORGES, Ernesto Pinheiro; SANTOS, Márcio Luis. **Xadrez: um instrumento pedagógico nas aulas de Educação Física do Ensino Médio integrado do Instituto Federal do Maranhão (IFMA) - Campus Timon.** Maranhão, Publicado em 2012.

Especialistas criticam proposta que pode retirar educação física da grade. Portal **g1/Jornal da globo**. Rio de Janeiro, 2016. Link: <<http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2016/09/especialistas-criticam-proposta-que-pode-retirar-educacao-fisica-da-grade.html>>. Acesso em: 02/01/2022.

FANTIN, Mônica. **Dos consumos culturais aos usos das mídias e tecnologias na prática docente**. Motrivivência, n. 34, p. 12-24. Santa Catarina, 2010.

FAVATTO, Naline Cristina; BOTH, Jorge. **Motivos para abandono e permanência na carreira docente em educação física**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 41, p. 127-134, 2019.

FERREIRA, Isabela Ribeiro; TORTATO, Cíntia de Souza Batista. **O JOGO DE XADREZ COMO UM ARTEFATO CULTURAL E TECNOLÓGICO**. Revista Mundi Sociais e Humanidades (ISSN: 2525-4774), v. 5, n. 1, 2020.

FONSECA, Adriano Vasconcelos, FERREIRA, Elizangela Fernandes. **Os benefícios do jogo de xadrez para os alunos com deficiência intelectual de uma escola estadual do município de São Gotardo – MG**. Revista Brasileira de Educação e Cultura, São Gotardo, 2015.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FRANCHI, Silvester. **Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na educação física escolar**. Motrivivência, Ano XXV, Nº 40, P.168-177, 2013.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Brasília: Líber Livro, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 35. ed. São Paulo: Paz e terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança**. 11. Ed. Editora Paz e Terra, Rio de Janeiro, 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 48. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

FUNARI, Pedro Paulo; PELEGRINI, Sandra de Cássia Araújo. **Patrimônio Histórico e Cultural**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

FURTADO, Renan Santos; BORGES, Carlos Nazareno Ferreira. **Educação física escolar, legitimidade e escolarização**. Humanidades & Inovação, v. 7, n. 10, p. 24-38, 2020.

GARCIA, Lilian Fialho Costa et al. **Desenvolvimento profissional de professores pelo uso de aplicativos de celular no Ensino de Ciências e Química**. VIII encontro de Formação de Professores de Ciências e Biologia, Área Temática 02, 2021. Link: https://editorarealize.com.br/editora/anais/enebio/2021/TRABALHO_EV139_MD1_SA18_ID1230_04032020113522.pdf. Acesso em 31/12/2021.

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. Versão Online, ISBN 978-85-8015-080-3, Cadernos PDE, vol.1, Paraná, 2014.

GONZALEZ, Natália Muniz; PEDROSO, Carlos Augusto Mulatinho de Queiroz. **Esporte como conteúdo da Educação Física:** a ação pedagógica do professor. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Nº 166, 2012. Disponível em:< <http://www.efdeportes.com/>>. Acesso em: 21/04/2021.

GIUSTI, Paulo de. **História ilustrada do xadrez.** São Bernardo do Campo/SP: Paulo Giusti, 2002.

GUDE, Antonio. **Escuela de ajedrez 2.** 3. ed. Madrid: Tutor, 2003.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Lamparina, 2014.

HOFSTEDE, Geert; HOFSTEDE, Gert Jan; MINKOV, Michael. **Cultures and organizations:** software of the mind. EUA: Mc Graw Hill, 2010.

JÚNIOR, Ismael Lemes Vieira; DE MELO, José Carlos. **Utilizando as tecnologias na educação:** possibilidades e necessidades nos dias atuais. Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 4, p. 34301-34313, 2021.

JÚNIOR, Mário Toscano Uchôa. **Mediação de conflitos:** direito de família. Faculdade de Ensino Superior da Paraíba, 2009.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 12.ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, EUSP, 1971.

KASPAROV, Garry. **Como la vida imita al ajedrez.** Barcelona: Grijalbo, 2007.

KASPAROV, Garry. **Xeque-mate:** como a vida e os negócios são um jogo de xadrez. Tradução Thereza Ferreira Fonseca. – Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas. Ed. Papirus. 2017.

KLEINE, Bruna Fernanda. **O jogo de xadrez: uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento da tomada de decisão.** Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC, v. 7, n. 2, p. 39-46, 2020.

KOZAN, Oberjan Rocha; LEIFELD, Fabiana; SCREMIN, Rafael Trentin. **A importância do jogo xadrez no ambiente escolar.** FIEP BULLETIN, Ponta Grossa, v. 85, p. 1-7, 2015.

- KUBIAK, Adriana; SOUZA, Juliano de. **Ensino do xadrez e o uso das tecnologias: Aprender por meio do computador.** 2013. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_edfis_artigo_adriana_kubiak.pdf>. Acesso em: 26 out. 2020.
- LANDSBERG, Kurt. **William Steinitz: A biography of the Bohemian Caesar.** Jefferson, N. C.: Mc Farland & Co., 1993.
- LASKER, Emanuel. **História do xadrez.** 2. ed. São Paulo: Ibrasa, 1999.
- LAUAND, Luiz Jean. **O xadrez na Idade Média.** São Paulo: USP, 1988.
- LIMA, Lauro de Oliveira. **Treinamento em dinâmica de grupo.** Petrópolis: Vozes, 1973.
- LIMA, Melquisedeque Rodrigues de; SILVA, Nádia Izabel; ARAÚJO, Renata Kelly de Souza; ABRANCHES, Sérgio. **O impacto do uso das tecnologias no aprendizado dos alunos do Ensino Fundamental I.** 2007. Disponível em: <http://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao_pedagogia/pdf/2007.2/o%20impacto%20do%20uso%20das%20tecnologias%20no%20aprendizado%20dos%20alunos%20do%20ensino%20fundamental%20i.pdf>. Acesso em: 24/01/2021.
- LOMBANA, Nelson Barrera. **Uso da robótica educativa como estratégia didática na aula.** Práxis & Saber - Vol. 6. Núm. 11. Pág. 215-234, 2015.
- LOBO, Alex Sander Miranda; MAIA, Luiz Cláudio Gomes. **O uso das TICs como ferramenta de ensino-aprendizagem no Ensino Superior.** Caderno de Geografia, v.25, n.44, 2015.
- MACHADO, Thiago da Silva; BRACHT, Valter. **O impacto do movimento renovador da educação física nas identidades docentes: uma leitura a partir da “teoria do reconhecimento” de Axel Honneth.** Movimento (ESEFID/UFRGS), Porto Alegre, p. 849-860, ago. 2016.
- MATHIAS, Valéria et al. **Aplicativos na educação: uma proposta de uso pedagógico no ensino fundamental.** Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital. Universidade Federal de Santa Catarina- UFSC, 2016.
- MARK, Michael. **The beginning of chess.** Ancient Board Games in Perspective, London, British Museum Press, April 2007.
- MARQUES, Marta Nascimento; KRUG, Hugo Norberto. **O jogo como conteúdo da Educação Física Escolar.** Revista Digital: Partes, São Paulo, jul. 2009. Disponível em: <www.partes.com.br/educacao/ojogocomoconteudo.asp> Acesso em: 25/10/2020.
- MEDEIROS, Magnólia Maria; QUEIROZ, Maria Jane. **Tics na Educação: O uso de software livre na promoção da acessibilidade.** Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica, v. 1, n. 14, p. 6875, 2018.

MENDES, Anselmo Alexandre et al. A utilização do xadrez como ferramenta pedagógica na educação física escolar. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, v. 22, n. 236, p. 62-66, 2018.

MIRANDA, Thiago Alves. **Pelo fortalecimento de uma sociedade multicultural: concepções teóricas mediadas pelos direitos humanos.** *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 7, n. 6, p. 190-201, 2021.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas, SP. Ed. Papirus, 2017.

MOREIRA, Antônio Flavio; CANDAU, Vera Maria. **Educação Escolar e Cultura(s): construindo caminhos.** *Revista Brasileira de Educação*, n. 23, p.156-168, maio/jun./jul./ago., 2003.

MOREIRA, Laine Rocha. **Apreciação da Base Nacional Comum Curricular e a Educação Física em foco.** *Motrivivência*, v. 28, n. 48, p. 61-75, 2016.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

MORIN, Edgar. **Diálogo sobre o conhecimento.** São Paulo: Cortez, 2004.

NEIRA, Marcos Garcia. **Valorização das identidades: a cultura corporal popular como conteúdo do currículo da Educação Física.** *Motriz. Journal of Physical Education. UNESP*, p. 174-180, 2007.

NEIRA, Marcos Garcia. **Currículo cultural da Educação Física: pressupostos, princípios e orientações didáticas.** *Revista e-Curriculum*, São Paulo, v.16, n.1, p. 4-28 jan./mar. 2018.

NEIRA, Marcos Garcia. **Educação Física cultural: inspiração e prática pedagógica.** 2ª Edição. Jundiaí: Paco Editorial, 2019.

NEIRA, Marcos Garcia; GRAMORELLI, Lilian Cristina. **Embates em torno do conceito de cultura corporal: gênese e transformações.** *Revista Pensar a Prática*, Goiânia, v. 20, n.2, p. 321-332, abr./jun. 2017.

NEIRA, Marcos Garcia. **Os conteúdos no currículo cultural da Educação Física e a valorização das diferenças: análises da prática pedagógica.** *Revista e-Curriculum*, São Paulo, v. 18, n.2, p. 827-846 abr./jun. 2020.

NEIRA, Marcos Garcia; NUNES, Mário Luiz Ferrari. As dimensões política, epistemológica e pedagógica do currículo cultural da Educação Física. In: BOSSLE, Fabiano; ATHAYDE, Pedro; LARA, Larissa. **Ciências do esporte, educação física e produção do conhecimento em 40 anos de CBCE; 5.** Natal, RN : EDUFRRN, 2020, p. 25-44.

NETO, Ademar Rego Braga et al. **A desvalorização da disciplina de Educação Física nas escolas de Educação Básica. Educação Básica: Novas perspectivas no processo de ensino-aprendizagem da educação física escolar**, p. 58. 1ª Ed. Poisson, Belo Horizonte, 2020.

NETO, Antenor Oliveira Silva; SANTOS, Tamara Cardoso Bastos. **Xadrez:** Instrumento pedagógico para alunos com deficiência intelectual. Encontro Internacional de Formação de Professores e Fórum Permanente de Inovação Educacional, 2018.

NÓVOA, António. **Matrizes Curriculares.** Entrevista concedida ao Programa Salto para o Futuro, em 13 de setembro de 2001. Disponível em:
<http://www.tvebrasil.com.br/salto/entrevistas/antonio_novoa.htm> Acesso em: 10/01/2021.

OLIVEIRA, Gecilene da Silva; Silva, Euza Maria Pereira da; Amaral, Leila Dias Pereira do. **A reinvenção da europa a partir da colonialidade da américa.** Revista Humanidades e Inovação v.6, n.7, 2019.

OLIVEIRA, Juliana Aparecida Santim de; Silva, Nivaldo Correia da. **O lúdico como ferramenta de aprendizagem na educação infantil.** São Paulo: Revista Saber acadêmico, 2018.

PAIM, Jairnilson Silva. **Reforma sanitária brasileira: contribuição para a compreensão e crítica.** Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2008.

PARDAL, Luís Antônio; MARTINS, Antônio Maria. Formação Contínua de Professores: concepções, processos e dinâmicas profissional. Psicologia da Educação, n 20, p. 103-117. São Paulo, 2005.

PEREIRA, Gorete. A aprendizagem colaborativa, porquê? Universidade da Madeira, Funchal. Região Autónoma da Madeira, Portugal, 2018.

PEREIRA, Marcos et al. **Reflexões Sistêmicas do Jogo: Contribuições para a Educação Física.** Journal of Sport Pedagogy and Research, Maia, v. 4, n. 3, p. 60-4, 2018.

PEREIRA, Patricia Santos; LÔBO, Weriton de Souza; SANTOS, Silmary Silva dos. **Xadrez uma prática lúdica e suas contribuições para o ensino da matemática.** Sbem.web, Curitiba, jul. 2013. Disponível em:
<http://sbem.web1471.kinghost.net/anais/XIENEM/pdf/2769_1254_ID.pdf>. Acesso em: 05/02/2021.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre, Artes Médicas, 2000.

PETRAGLIA, Izabel Cristina. MORIN, Edgar: **A educação e a complexidade do ser e do saber.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

PIAGET, Jean. **Aprendizagem e Conhecimento, em Piaget, P. & Gréco, P. Aprendizagem e Conhecimento.** Rio de Janeiro: Freitas Bastos 1974.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Zanhar, 1971.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: Livraria José Olympo Editora/Unesco, 1973.

PICH, Santiago. **Cultura Corporal de Movimento**. In: Dicionário Crítico de Educação Física. GONZÁLEZ, F. J. FENSTERSEIFER, P. E. Ijuí, Editora Unijuí, P. 680, 2014.,.

PIRES, Liana. **Por não saber que era impossível ele foi lá e fez. Invenções**. São Paulo, n. 11, p. 3, 2009.

PROENÇA, Fagner dos Santos. **Desvalorização da educação física escolar**. Trabalho de conclusão de curso-TCC, em Licenciatura em Educação Física. Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA, 2017.

Projeto 'Mentes Brilhantes' estimula aprendizado por meio do xadrez em escola pública de Bom Despacho. Portal de notícias G1 Centro-Oeste de Minas, 2017. Link: <https://g1.globo.com/mg/centro-oeste/noticia/projeto-mentes-brilhantes-estimula-aprendizado-por-meio-do-xadrez-em-escola-publica-de-bom-despacho.ghtml>. Acesso em: 02/01/2022.

PUJOL, Vitor Rodrigues; IVO, Andressa Aita. **Xadrez na educação física escolar: Proposta pedagógica e sentidos atribuídos**. In: 11º Congresso Argentino de Educación Física y Ciencias, Santa Maria, 2015.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina**. Buenos Aires: CLACSO, 2005.

RAMOS, Daniela Karine. **O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas**. *Psicologia Escolar e Educacional*. São Paulo, vol.21, 2017.

RIBEIRO, John Michael de Araújo; SILVA, Vitor Wendell Bezerra; SANCHEZ, Jefferson da Silva. **O xadrez nas aulas de educação física escolar: desenvolvendo o domínio cognitivo**. 2017.

RODRIGUES, Andréia. **O xadrez na educação física escolar**. Motrivivência, Santa Catarina, 2010.

RODRIGUES, Tércio da Silva. **Análises das técnicas do desenvolvimento e aprendizagem do jogo de xadrez no ensino fundamental e sua incidência no rendimento do aluno**. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN, Paraguai, 2018.

RODRIGUEZ, Paulo Virgilio Rios; BRUSAMOLIN, Valério; DOS SANTOS, Vinicius Silva Rodrigues. **O jogo de xadrez como tecnologia para o processo de ensino e aprendizagem**. *Revista Mundi Sociais e Humanidades* (ISSN: 2525-4774), v. 5, n. 1, 2020.

ROCHA, Thífany Moraes; FORTUNATO, Westher Manricky Bernardes; CARVALHO, Alexandre Freitas. **Metodologia de ensino do xadrez como um diferencial nas aulas de educação física no ensino técnico em uma instituição federal de ensino de trindade-GO**. Ifgoiano, Trindade, 2016. Disponível em: <<https://www.ifgoiano.edu.br/periodicos/index.php/ciclo/article/view/295/208>>. Acesso em: 05/02/2021.

ROSA, Vanessa Dias; DANTAS, Renata Aparecida Elias. **A Motivação Nas Aulas De Educação Física Escolar**. Centro Universitário de Brasília. p. 4 - 6 UniCEUB 2014. Disponível em: <<http://repositorio.uniceub.br/handle/235/5883>>. Acesso em: 25/01/2021.

SÁ, Antônio Villar Marques de; ROCHA, Rodrigues Rocha. **Iniciação ao xadrez escolar**. 2 ed. Goiânia: Potência, p.67.1997.

SÁ, Antônio Villar Marques de. **Xadrez**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1993.

SANTOS, Amanda Yasmin Barbosa; DE SANTANA, Walisson Barbosa; DA SILVA MAIA, Francisco Eraldo. **Reflexões acerca do processo de inserção do esporte nas aulas de Educação Física**. Práticas Educativas, Memórias e Oralidades-Rev. Pemo, v. 2, n. 2, p. 1-12, 2020.

SANTOS, Boaventura de Sousa. MENESES, Maria Paula. **Epistemologias do Sul**. Revista Lusófona de Educação. 2009.

SANTOS, Júlio César Furtado dos. **Aprendizagem Significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor**. Porto Alegre: Mediação, 2008.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura?** São Paulo: Brasiliense, 2006.

SANTOS, Marcio Antonio Raiol; BRANDÃO, Pedro Paulo. **Base Nacional Comum Curricular e currículo da Educação Física: qual o lugar da Diversidade cultural?**. Horizontes, v. 36, n. 1, p. 105-118, 2018.

SHENK, David. **O jogo imortal**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

SHERESHEVSKY, Mikhail. Sobre el estudio de los clasicos. In: DVORETSKY, Mark; YUSUPOV, Artur. **Entrenamiento de élite I**. Madrid: Eseeuve, 1992.

SILVA, Andrey Tavares da. **Reflexões éticas suscitadas pelos avanços tecnológicos**. Diferentes Olhares Sobre a Ética na administração pública no brasil, pag 57-69. Univasf, 2019.

SILVA, Brunna Rafaella Teixeira Da et al. **Estudos decoloniais: uma caracterização da educação do campo na américa latina**. Anais, V CONEDU, Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/47362>>. Acesso em: 21/09/2021.

SILVA, Rosângela Ramos Veloso. **O Jogo de Xadrez como Recurso Didático-Pedagógico nas Aulas de Educação Física**. Motrivivência, Ano XX, Nº 31, P.19-35, 2008.

SOUSA, Luciana Estevam da Silva. **O ensino do xadrez como prática educativa e interdisciplinar no ensino fundamental II**. UFPB, curso de graduação em pedagogia, Paraíba, 2018.

SOUTO, Ingrid Nicola. **Formação Crítica Mediada pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no Ensino de Ciências: a análise de uma experiência nas licenciaturas em Física e Ciências Biológicas**. Dissertação - Mestrado em Educação Científica Tecnológica. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências Físicas e Matemáticas. Florianópolis, UFSC, 2013.

SOUTO, Tielle Alves. **Uso da tecnologia no xadrez e suas interações no processo educacional dos alunos na educação básica.** In: Anais do Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre, 2020.

SOUZA, Roberto Silva Miranda. **Ensino e aprendizagem do xadrez na Educação Física escolar:** possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização de tabuleiros, aplicativos e xadrez humano. 2020.

STUMPF, Jussara Marchiori. **O jogo nos dizeres e fazeres dos professores de Educação Física que atuam nas Séries Iniciais de Ensino Fundamental.** Caxias do Sul: UCS, 2000. Monografia de Especialização.

TAHAN, Malba. **O homem que calculava.** 67. ed. Rio de Janeiro: Record, 2006.

TANI, Go. Abordagem desenvolvimentista: 20 anos depois. Revista da Educação Física/UEM, v. 19, n. 3, p. 313-331. Maringá, 2008.

TEIXEIRA, Carlos Alexandre Pereira; TEIXEIRA, Isianne Cristina Porto de Oliveira, JÚNIOR, Djalma Meira Gomes. **O Xadrez na educação básica:** Desenvolvendo metodologia de ensino-aprendizagem na escola municipal colônia agrícola. Congressos.cbce, Guanambi, 2014. Disponível em:<file:///C:/Users/Windows/Downloads/6623-22700-1-PB%20(3).pdf>. Acesso em: 06/02/2021.

TIRADO, Augusto; SILVA, Wilson da. **Meu Primeiro Livro de Xadrez:** Curso para Escolares. 2. ed. Curitiba: Fundepar, 1996.

TONINI, Lindomar. Xadrez Digital para Atenção e Concentração no Ensino Fundamental. Pró-Discendente: Caderno de Produção Acadêmico-Científica. Programa de Pós-Graduação em Educação, v. 25, n. 2, p. 180-194. Vitória-ES, 2019.

VIEIRA, Sonia. **Como Elaborar Questionários.** Editora Atlas, 2009.

VILELA, Bárbara Patrícia Fernandes. **Jovens e redes sociais–Efeitos no desenvolvimento pessoal e social.** Tese de Doutorado, IPB, Bragança- SP, 2019.

WALSH, Catherine. **Interculturalidad y Colonialidad del Poder:** Un pensamiento y posicionamiento “otro” desde la diferencia colonial. In: CASTRO-GÓMEZ, S.; GROSFUGUEL, R. (Org.). El Giro Decolonial: Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global. Bogotá: Siglo del Hombre Editores; Universidad Central, Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos y Pontificia Universidad Javeriana, Instituto Pensar, 2007, p. 47-62.

WALSH, Catherine; FERNANDES DE OLIVEIRA, Luiz; MARIA CANDAU, Vera. **Colonialidade e Pedagogia Decolonial:** Para Pensar uma Educação Outra. Education Policy Analysis Archives, v. 26, 2018.

ZNOSKO-BOROVSKY, Eugene. **El medio juego en ajedrez.** 2 edição. ed. Buenos Aires: Hache, 1954.

32% dos professores de educação física usam o próprio material por falta de recursos das escolas. Portal g1- São Paulo, 2021. Link: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/03/11/32percent-dos-professores-de-educacao-fisica-usam-o-proprio-material-por-falta-de-recursos-das-escolas.ghtml>>. Acesso em: 02/01/2022.

APÊNDICES

APENDICE A: QUESTIONÁRIO DE SONDAÇÃO – Perguntas referentes ao questionário de sondagem do projeto aplicado aos professores:

1) há quanto tempo você cursou a graduação em Licenciatura/Licenciatura Plena em Educação Física?

menos de 3 anos

menos de 5 anos.

mais de 5 anos.

mais de 10 anos.

2) na sua graduação quantas disciplinas abordaram a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como possibilidades pedagógicas?

nenhuma.

uma.

duas.

mais de duas.

3) você utiliza as Tecnologias de Informação e Comunicação em sala de aula?

não

sim

Caso tenha respondido sim, nos diga qual ou quais:

4) há quanto tempo você leciona nos anos iniciais do ensino fundamental II?

menos de 3 anos

menos de 5 anos.

mais de 5 anos.

mais de 10 anos.

5) na sua graduação ou trajetória profissional, você teve alguma experiência ou formação voltada para utilização do jogo de xadrez como recurso pedagógico? Se sim, qual?

nenhuma.

uma.

duas.

mais de duas.

6) você se sente preparado para trabalhar com o jogo de xadrez em suas aulas?

Justifique!

Sim

Não

Caso tenha respondido não, nos diga os motivos:

7) qual conteúdo você mais trabalha em suas aulas? Justifique!

Futebol

Voleibol

Basquete

Outro

8) Qual sua percepção em relação a possibilidade de problematização de questões sociais no jogo de xadrez ?

APÊNDICE B: QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO – Perguntas referentes ao questionário de avaliação do projeto aplicado aos professores:

1) Você já havia realizado alguma formação continuada no formato digital anteriormente?

sim.

não.

2) Antes de ter contato com a formação continuada você já havia realizado alguma atividade voltada para o jogo de xadrez em suas aulas?

sim.

não.

3) Após o contato com a formação continuada qual nível de entendimento dos conteúdos abordados você teve?

ruim.

intermediário.

bom.

muito bom.

4) Qual sua opinião, referente a possibilidade de utilização do jogo de xadrez frente as perspectivas críticas, culturais, sociais e/ou decolonialista e antirracista? Justifique!

5) Na sua opinião a formação continuada foi relevante para auxiliá-lo em suas práticas docentes? Se sim, Justifique!

sim.

não.

APENDICE C: Termos de consentimento livre e esclarecido dos participantes

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Nome:

As informações contidas neste Termo visam firmar acordo por escrito, mediante o qual o participante objeto de pesquisa, autoriza sua participação, com pleno conhecimento da natureza dos procedimentos e riscos a que se submeterá, com capacidade de livre arbítrio e sem qualquer coação.

I - TÍTULO DO TRABALHO EXPERIMENTAL:

XADREZ PEDAGÓGICO E EDUCAÇÃO FÍSICA: PROPOSTA DE MATERIAL EDUCACIONAL INTERATIVO PARA PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Pesquisadores Responsáveis: Mestrando Mateus Cardoso Clemente; Prof. Dr. Galdino Rodrigues de Sousa.

II – OBJETIVO

Apresentar as possibilidades de aprendizagem do jogo de xadrez e a elaboração de um material interativo (em plataforma digital) que poderá ser utilizado como recurso pedagógico pelo professor de Educação Física, visando o ensino desse jogo, considerando os anos iniciais do ensino fundamental II no componente curricular Educação Física.

III - JUSTIFICATIVA

Nas aulas de Educação Física escolar as atividades majoritariamente mais pedidas pelos alunos e utilizadas pelos professores são os jogos coletivos. Esses jogos (antes da pandemia) eram realizados nas quadras poliesportivas ou em espaços destinados as aulas de Educação Física nas escolas que não possuíam quadras, são alguns deles: futsal, vôlei, basquete, entre outros. Segundo Gonzalez e Pedroso (2012), isso se justifica muito por conta de uma questão cultural do Brasil, onde esses esportes sempre estiveram em maior visibilidade, principalmente o futebol e suas varáveis.

Os demais jogos e brincadeiras normalmente figuravam como atividades alternativas ou de segundo plano caso de um dia de chuva, em que a quadra estivesse molhada, ou para um aluno que não pudesse participar das atividades desenvolvidas nas aulas, o xadrez fazia parte desses jogos secundários, todavia, é importante destacarmos que com a ascensão do movimento renovador da Educação Física esse cenário tem passado por modificações. O jogo de xadrez, sendo trabalhado pedagogicamente nas aulas de Educação Física escolar, respeitando alguns valores educacionais como a garantia da inclusão e das diferenças, possibilita uma ampliação dos conteúdos da disciplina, contribuindo para que os professores possam ir além do já citado "quarteto fantástico" de ensino. Podendo, assim, proporcionar aos alunos outras possibilidades de interação e uma variedade de características que podem contribuir para a formação da criança/adolescente.

Além disso, as possíveis contribuições deste jogo iniciam-se quando o aluno passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que desenvolve a noção de espaço dimensional. Em um segundo momento são apresentadas as peças, suas características e peculiaridades físicas, seus movimentos e papel no jogo, beneficiando o desenvolvimento da memória e da concentração. Nesse processo, de acordo com Rodriguez, Santos e Brusamolín (2020) o xadrez é utilizado por muitos professores para trabalhar as capacidades relacionadas ao pensamento crítico. Outra característica importante diz respeito ao uso das tecnologias como possibilidade educativa em dimensões que Fantin (2010) denominaria de crítica, criativa e instrumental. São essas, portanto, algumas das justificativas para o desenvolvido deste trabalho.

IV - PROCEDIMENTOS DO EXPERIMENTO

AMOSTRA-

ANEXOS (dados de terceiros)

- . Parecer consubstanciado do Comitê de Ética de Pesquisa (CEP-UninCor)



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: XADREZ PEDAGÓGICO E EDUCAÇÃO FÍSICA: PROPOSTA DE MATERIAL EDUCACIONAL INTERATIVO PARA PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Pesquisador: MATEUS CARDOSO CLEMENTE

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 51210221.0.0000.5158

Instituição Proponente: Universidade Vale do Rio Verde - UNINCOR

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.028.249

Apresentação do Projeto:

O xadrez é um jogo muito antigo e até hoje não se sabe exatamente quando e como surgiu. Segundo kleine (2020) o xadrez atualmente é jogado representando um conflito entre dois exércitos, onde o objetivo principal do jogo é capturar o rei do exército adversário o mais rápido possível, as peças desse jogo possuem movimentações específicas e regras bem definidas, todavia, o que o xadrez possui de complexidade ele também possui de potencialidades. Dessa forma ele se torna uma opção a ser utilizada no processo de ensino no âmbito educacional, compondo o conteúdo da Educação Física.

Segundo Águila, Nascimento e Carvalho (2020) esse jogo ensina a solucionar problemas olhando e entendendo a realidade que é apresentada.

Portanto, as estratégias do jogo de xadrez podem proporcionar uma visão para a solução de problemas do dia a dia, podendo ainda ser potencializadas por reflexões críticas no sentido de combate às desigualdades sociais. Além disso, essas estratégias são reconhecidas também por contribuírem com o aumento da capacidade de concentração dos alunos.

Diante dessa contextualização, elegemos, para este trabalho, o seguinte problema de pesquisa:

Endereço: Avenida Castelo Branco, 82 - Bloco B 4º andar
Bairro: Chácara das Rosas **CEP:** 37.417-150
UF: MG **Município:** TRES CORACOES
Telefone: (35)3239-1246 **Fax:** (35)3239-1246 **E-mail:** cepunincor@unincor.edu.br

a.