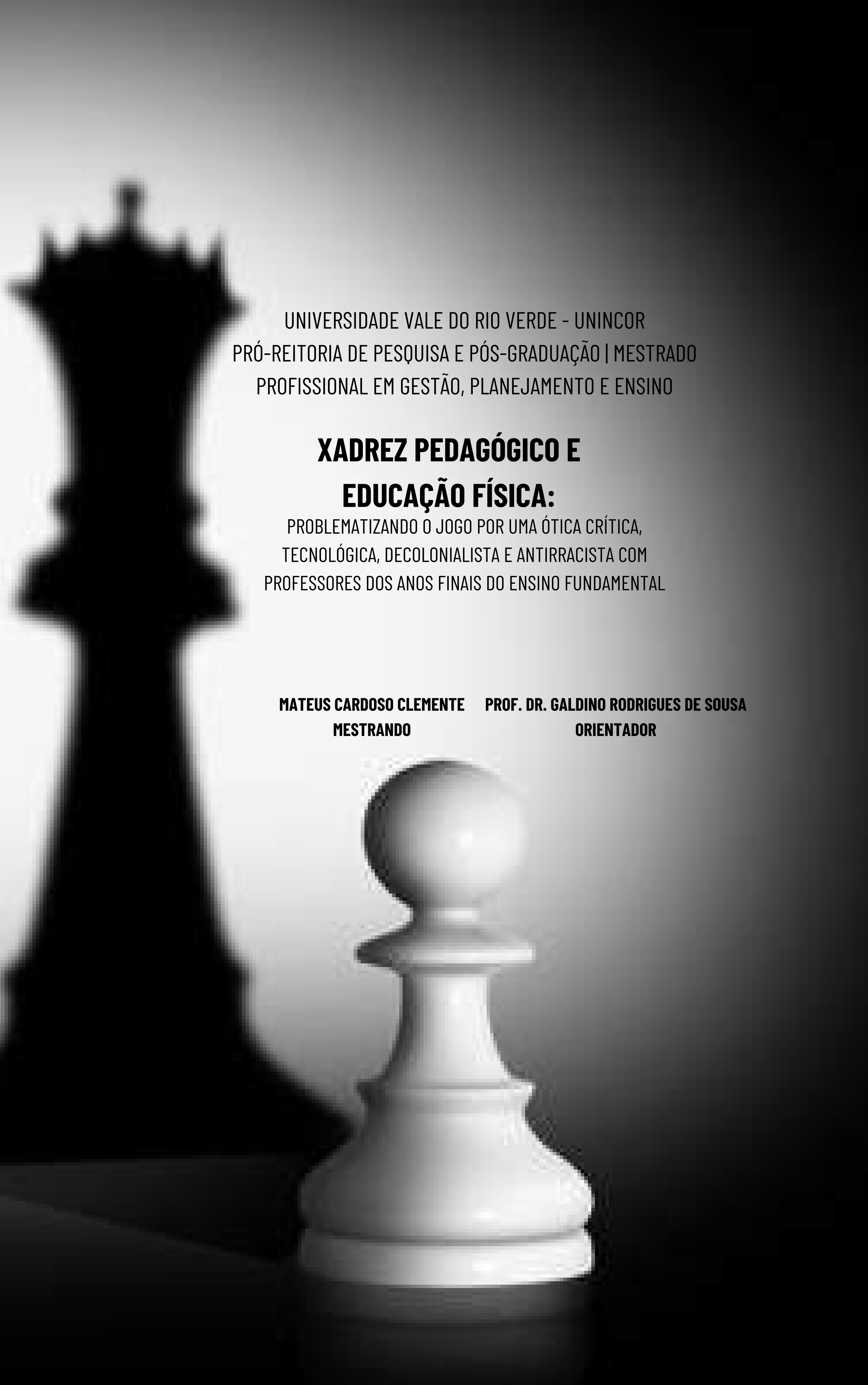




UNIVERSIDADE VALE DO RIO VERDE - UNINCOR  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO | MESTRADO  
PROFISSIONAL EM GESTÃO, PLANEJAMENTO E ENSINO

## **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**  
**MESTRANDO**

**PROF. DR. GALDINO RODRIGUES DE SOUSA**  
**ORIENTADOR**

# Resumo/Abstract

## Resumo

Este produto objetiva fornecer instrumentos teóricos e práticos (formação continuada dos docentes; videoaulas/ sequências didáticas; plataforma com as videoaulas, um jogo de xadrez antirracista e decolonialista, além deste ebook educativo final) aos professores de Educação Física dos anos finais do ensino fundamental para que possam trabalhar com os alunos o jogo de xadrez pedagogicamente e criticamente. Nosso intuito com esse produto é demonstrar que é possível ir além do jogo de xadrez por ele mesmo, em uma ótica crítica, decolonialista e antirracista. Na centralidade de mediação, foram viabilizadas a possibilidade de utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação e a problematização de questões históricas e culturais do Brasil, via debate decolonialista e antirracista, ao dar ênfase às culturas que historicamente foram negadas e subjugadas em nosso país, 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.

Palavras-chave: xadrez; tecnologias; decolonialismo; antirracismo.

## Abstract

This product aims to provide theoretical and practical tools (Continued teacher education; Video classes/didactic sequences; Platform with video classes, an anti-racist and decolonialist chess game, in addition to this final educational ebook) to Physical Education teachers in the final years of elementary school so that they can work with students the game of chess pedagogically and critically. Our intention with this product is to demonstrate that it is possible to go beyond the game of chess itself, in a critical, decolonialist and anti-racist perspective. Bringing in the centrality of mediation the possibility of using Information and Communication Technologies and the problematization of issues, historical and cultural in Brazil, via decolonialist and anti-racist debate, emphasizing cultures that have historically been denied and subjugated in our country, fostering inclusive factors and that respect the difference in the formation of the student's identity, going beyond the traditional psychological contributions of this game. According to Neira (2020), since Physical Education that is “culturally oriented”, or that cares for the discussion of differences, presents itself as a counter-hegemonic and anti-racist alternative, the Physical Education teacher assumes with the class the commitment to organize its content. between identities, differences and power relations, dialoguing with other fundamental questions for school education in the contemporary world.

Keywords: chess; technologies; decolonialism; anti-racism.

# SUMÁRIO

|                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Apresentação                                                                                         | 4  |
| Curso de formação continuada                                                                         | 6  |
| Videoaulas                                                                                           | 11 |
| Jogo de xadrez decolonialista e antirracista                                                         | 20 |
| Observação da intervenção realizada por um dos professores participantes da pesquisa com seus alunos | 31 |
| Referências                                                                                          | 33 |

# Apresentação

Este produto educacional é fruto da dissertação de mestrado 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”, que está vinculada à linha de pesquisa Formação de Professores e Ação Docente, do Mestrado Profissional em Gestão, Planejamento e Ensino, da Universidade Vale do Rio Verde – UninCor.

Para elaboração deste produto educacional, consideramos experiências do autor da dissertação com o xadrez e também textos dos autores citados no referencial, com o intuito de auxiliar os professores de Educação Física escolar dos anos finais do ensino fundamental no processo de formação continuada, de modo a contribuir 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.

O estudo que originou nosso produto investigou algumas possibilidades de utilização do jogo de xadrez nas aulas de Educação Física nos anos finais do ensino fundamental. Nosso produto educacional é composto, portanto, por cinco artefatos: formação continuada dos docentes; videoaulas/ sequências didáticas; plataforma com as videoaulas; xadrez antirracista e decolonialista e este ebook educativo final, que apresentará todas essas etapas citadas anteriormente.

# Apresentação

Ao falar a respeito da elaboração do jogo de xadrez decolonialista e antirracista, tivemos a intenção de 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, uma vez que, 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 igualdade. Com isso, colabora-se com a perspectiva das ações afirmativas que 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.

Enfim, acreditamos que a construção e a articulação dos conteúdos abordados neste produto educacional possam contribuir para a elaboração de práticas pedagógicas emancipatórias e autônomas na disciplina de Educação Física. Consequentemente, também espera-se que possamos agregar conhecimento teórico/prático aos professores, de forma síncrona e assíncrona, tanto na forma de jogar, quanto na forma de ensinar o jogo de xadrez, em uma perspectiva crítica/decolonialista/antirracista, ou possamos aprofundar seus conhecimentos a respeito desse jogo, contribuindo para suas respectivas aulas de Educação Física. Além disso, pretendemos que essa relação com quem está no “chão da quadra” legitime o nosso trabalho.

## Curso de formação continuada

A formação continuada é um processo profissionalizante do professor, voltado ao aperfeiçoamento dos seus saberes necessários para a sala de aula, tornando-o capaz de oferecer a qualidade de ensino esperada. Nossa formação continuada foi constituída de quatro encontros síncronos via plataforma digital Google Meet e contou com a participação de seis professores de Educação Física da cidade de Três Corações-MG. A seguir apresentaremos um breve relato das experiências vivenciadas nos encontros. Os resultados detalhados deste estudo estão na dissertação.



# Primeiro 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 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 online 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.

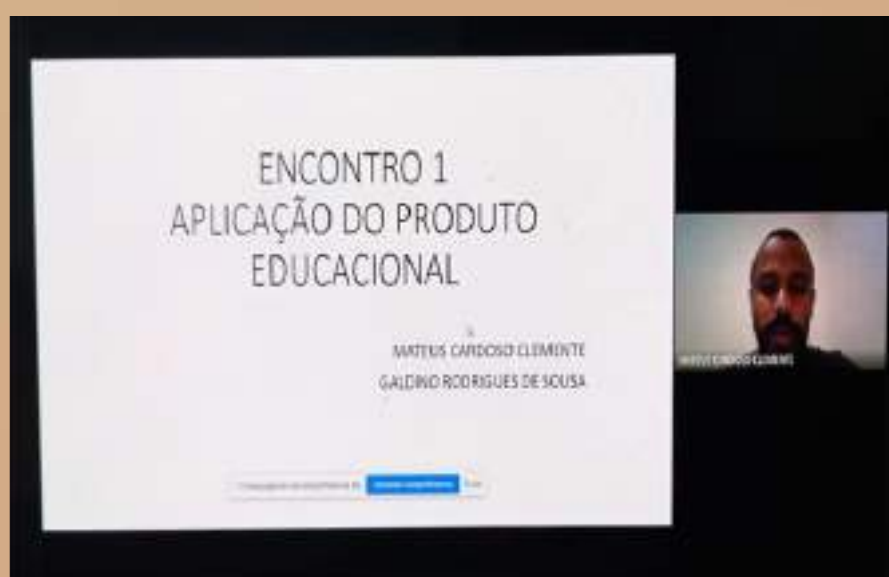


Imagem 1: Fotografia do 1º encontro.  
Fonte: do autor.



Imagem 2: Fotografia do 1º encontro.  
Fonte: do autor.



## Segundo 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 considerados complexos pela literatura 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 online 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.

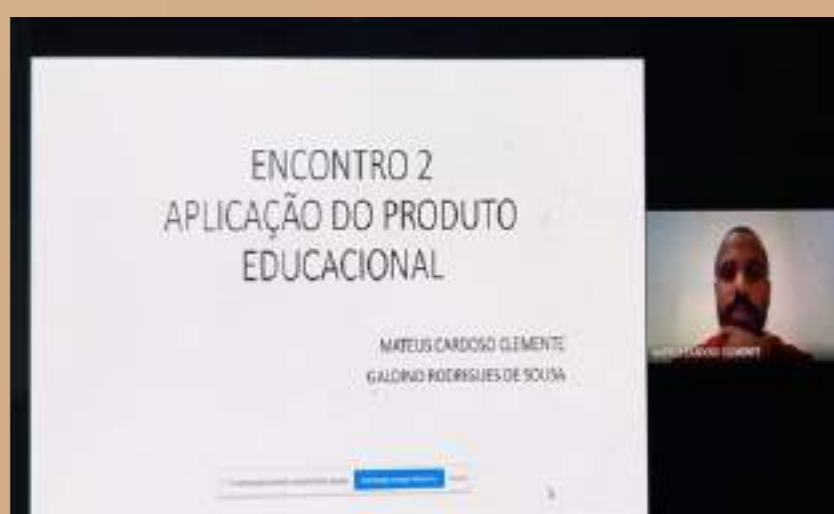


Imagem 3: Fotografia do 2º encontro.  
Fonte: do autor.



Imagem 4: Fotografia do 2º encontro.  
Fonte: do autor.



# Terceiro 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 fazer relato dos 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”, no qual 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 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.

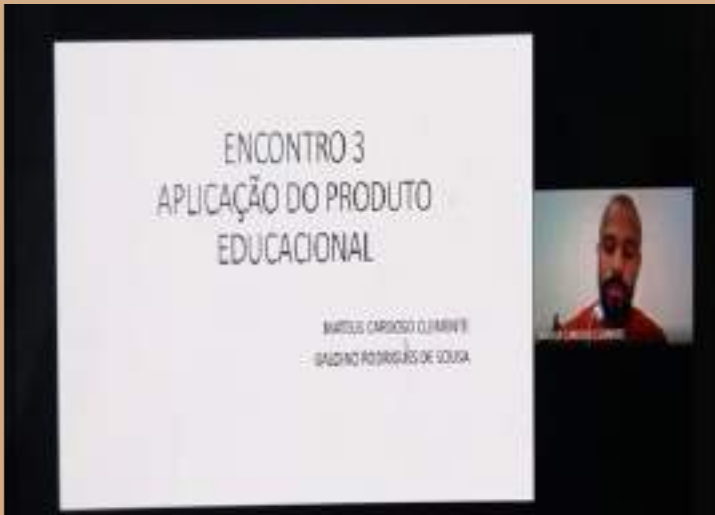
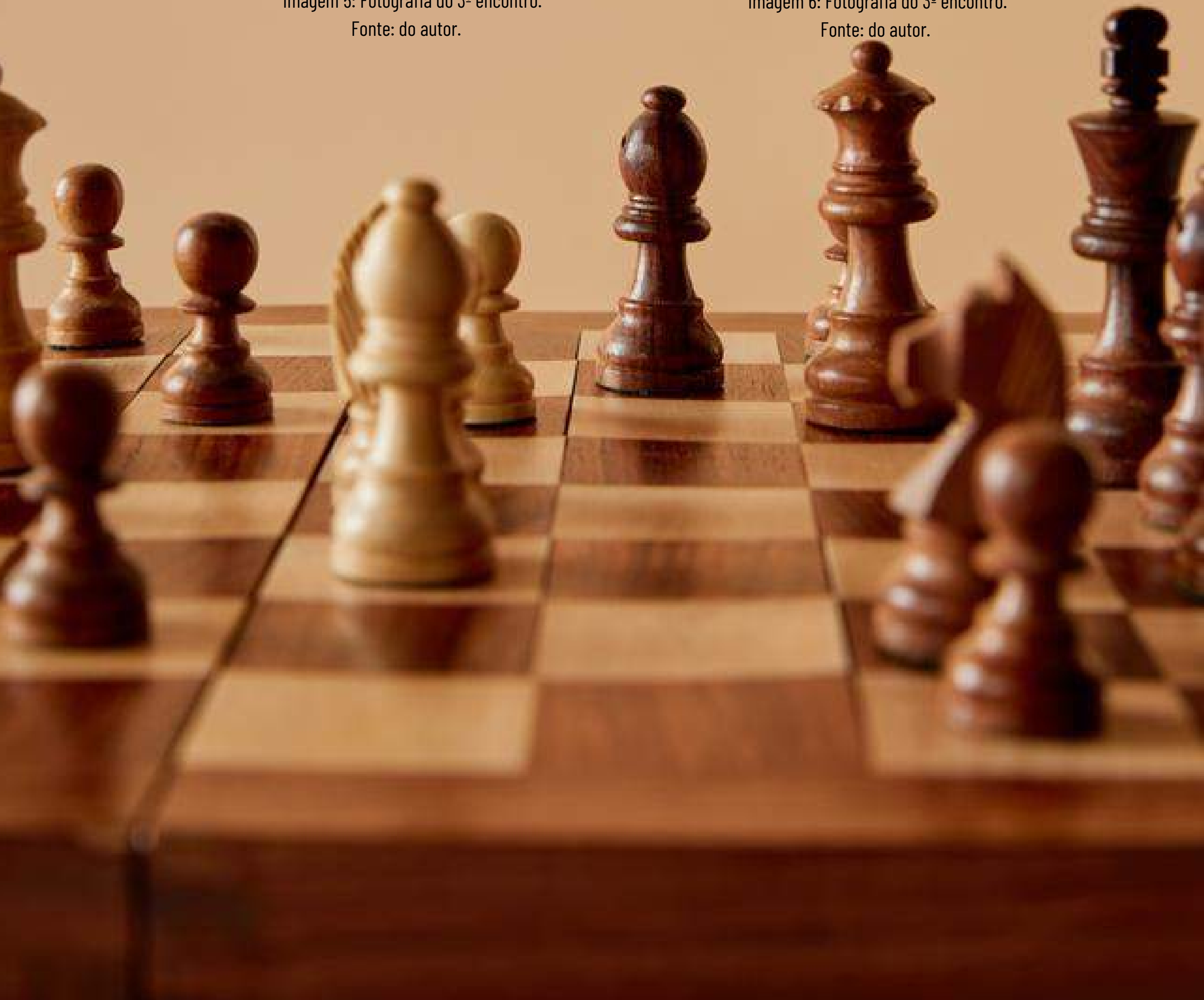


Imagem 5: Fotografia do 3º encontro.  
Fonte: do autor.



Imagem 6: Fotografia do 3º encontro.  
Fonte: do autor.



## Quarto 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 um 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 referente 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.

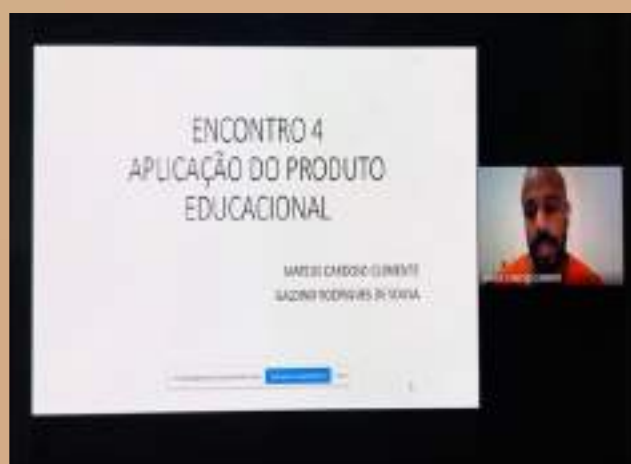


Imagem 7: Fotografia do 4º encontro.  
Fonte: do autor.



Imagem 8: Fotografia do 4º encontro.  
Fonte: do autor.

# Videoaulas

Todas as videoaulas que compõem este produto educacional foram inspiradas nos encontros síncronos realizados na formação continuada. Após a gravação e a edição das videoaulas, elas foram disponibilizadas na plataforma digital gratuita YouTube, disponível no canal “Educação Física e Xadrez”, hospedado no endereço eletrônico: [https://youtube.com/channel/UC\\_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://youtube.com/channel/UC_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw).

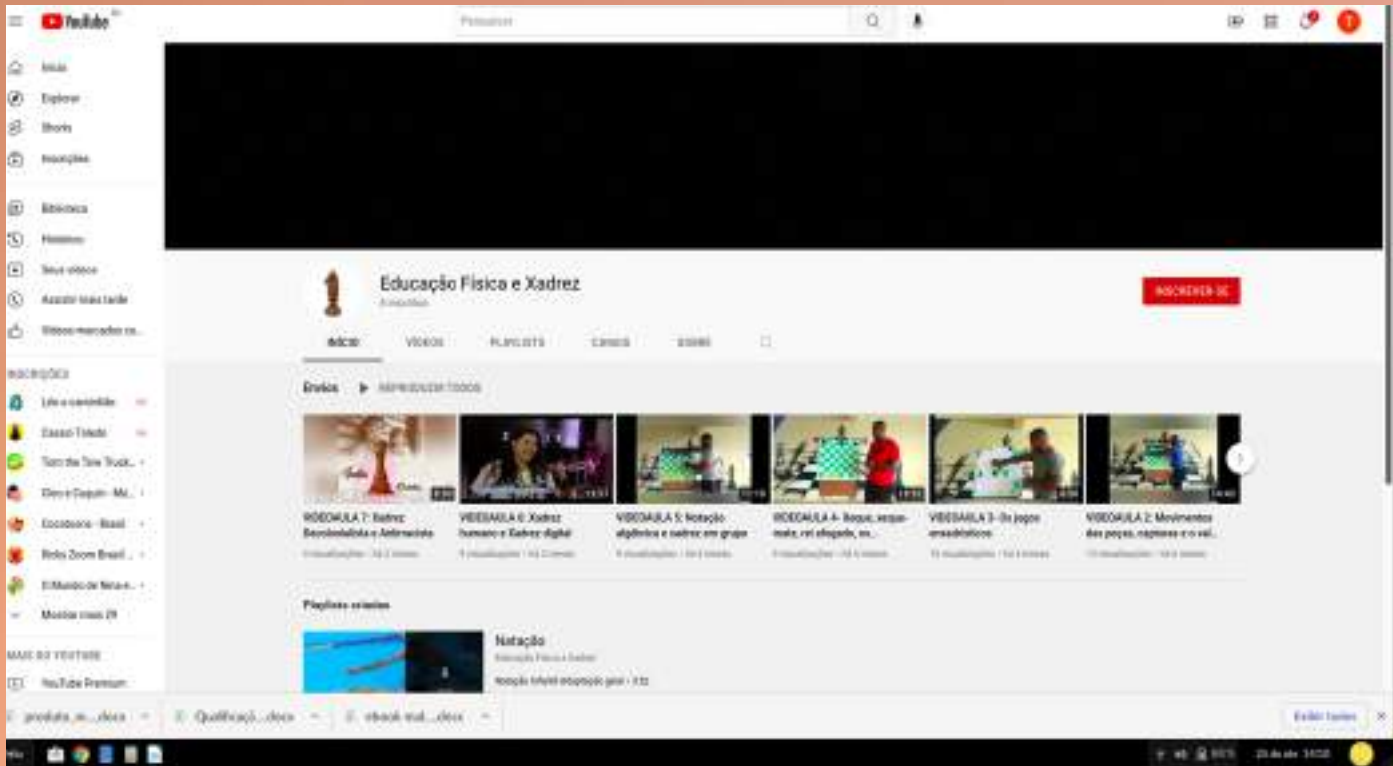


Imagem 9: Fotografia do canal do YouTube.

Fonte: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://www.youtube.com/channel/UC_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw)



No que diz respeito às videoaulas e às sequências didáticas, elas seguiram a seguinte ordem:  
Obs.: As sequências didáticas estão disponíveis na descrição das videoaulas.

I) Apresentar a história do xadrez e a confecção de um tabuleiro e das peças para os alunos fazerem em sala de aula;



Imagem 10: Fotografia da videoaula 1.

Fonte: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://www.youtube.com/channel/UC_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw)

VIDEOAULA I:

- TEMA: História do xadrez e a confecção de um tabuleiro e das peças para os alunos fazerem em sala de aula.
- CONTEÚDOS ABORDADOS: Vídeo abordando a história do xadrez e a 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/J95yEVtI3g>, apresentar aos professores uma breve lenda sobre a criação do jogo de xadrez. Após isso, trabalhar a confecção de tabuleiro e peças alternativas com eles.
- TEMPO DE EXECUÇÃO DESSA ATIVIDADE: Essa atividade compreenderá 2 horas-aula.



II) Apresentar os movimentos das peças, as capturas e o valor de cada peça do jogo;

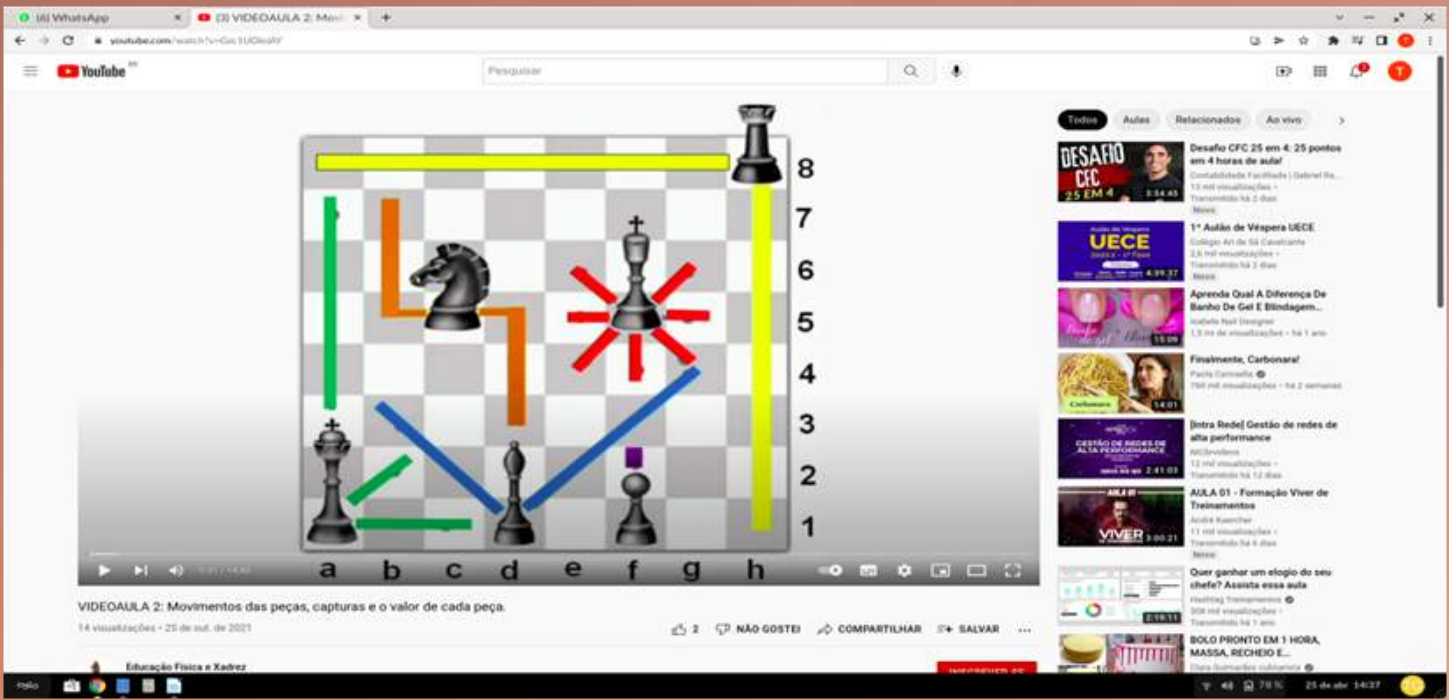


Imagem 11: Fotografia da videoaula 2.

Fonte: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://www.youtube.com/channel/UC_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw)

VIDEOAULA II:

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. Posteriormente, mostrar o valor que cada peça tem ao ser capturada no jogo.

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



### III) Apresentar os jogos pré-enxadrísticos;

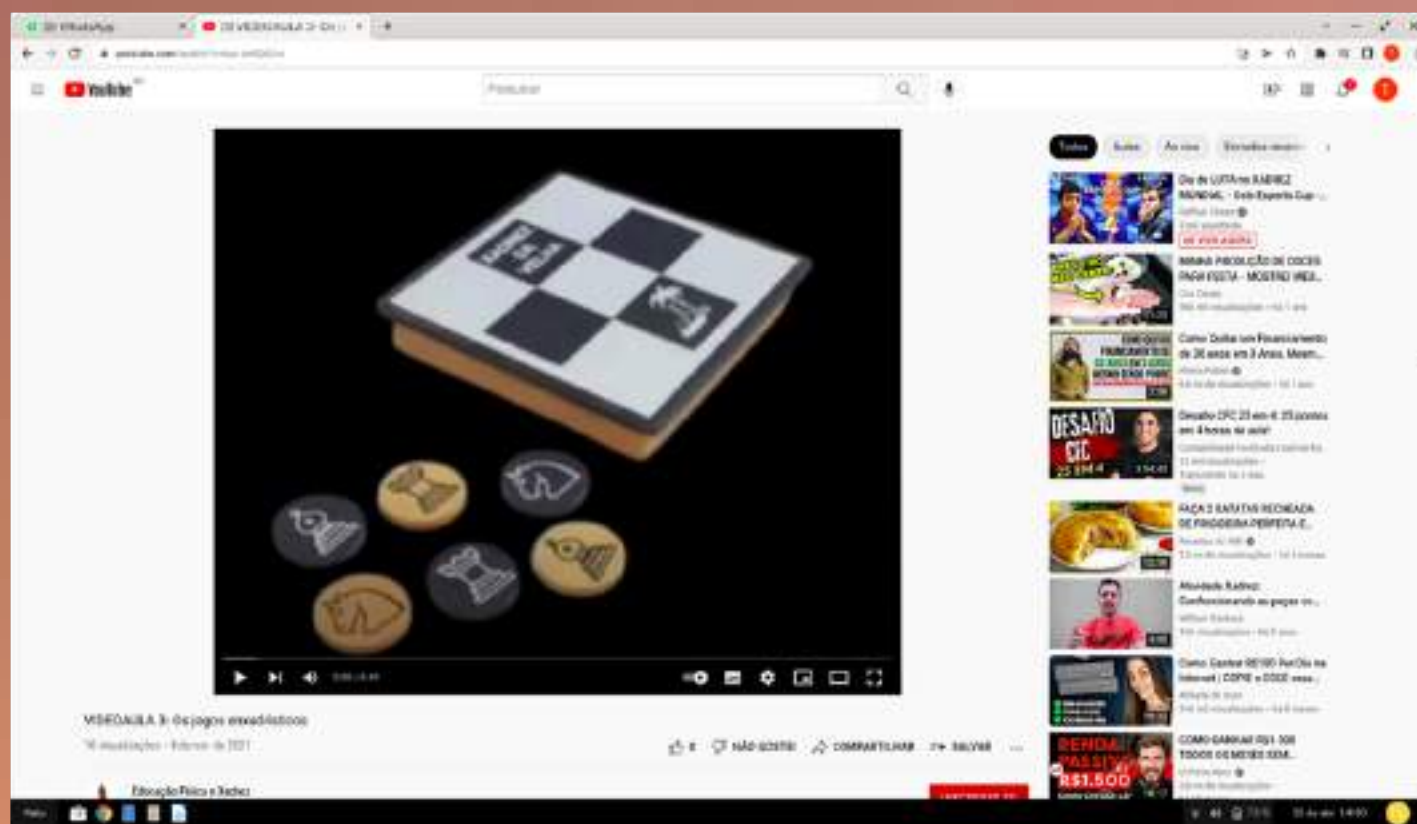


Imagem 12: Fotografia da videoaula 3.

Fonte: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://www.youtube.com/channel/UC_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw)

#### VÍDEOAULA III:

TEMA: Os jogos pré-enxadrísticos

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

OBJETIVO: Abordar os jogos pré-enxadrísticos 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.

IV) Apresentar os movimentos de xeque, xeque-mate, Rei afogado, os movimentos especiais e as fases do jogo;



Imagem 13: Fotografia da videoaula 4.

Fonte: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://www.youtube.com/channel/UC_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw)

VÍDEOAULA IV:

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, Rei afogado. Após isso, demonstrar como ocorre a promoção, o “en passant”, 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 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 Cavalo 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 .



V) Apresentar as notações algébricas e o jogo de xadrez em grupo;

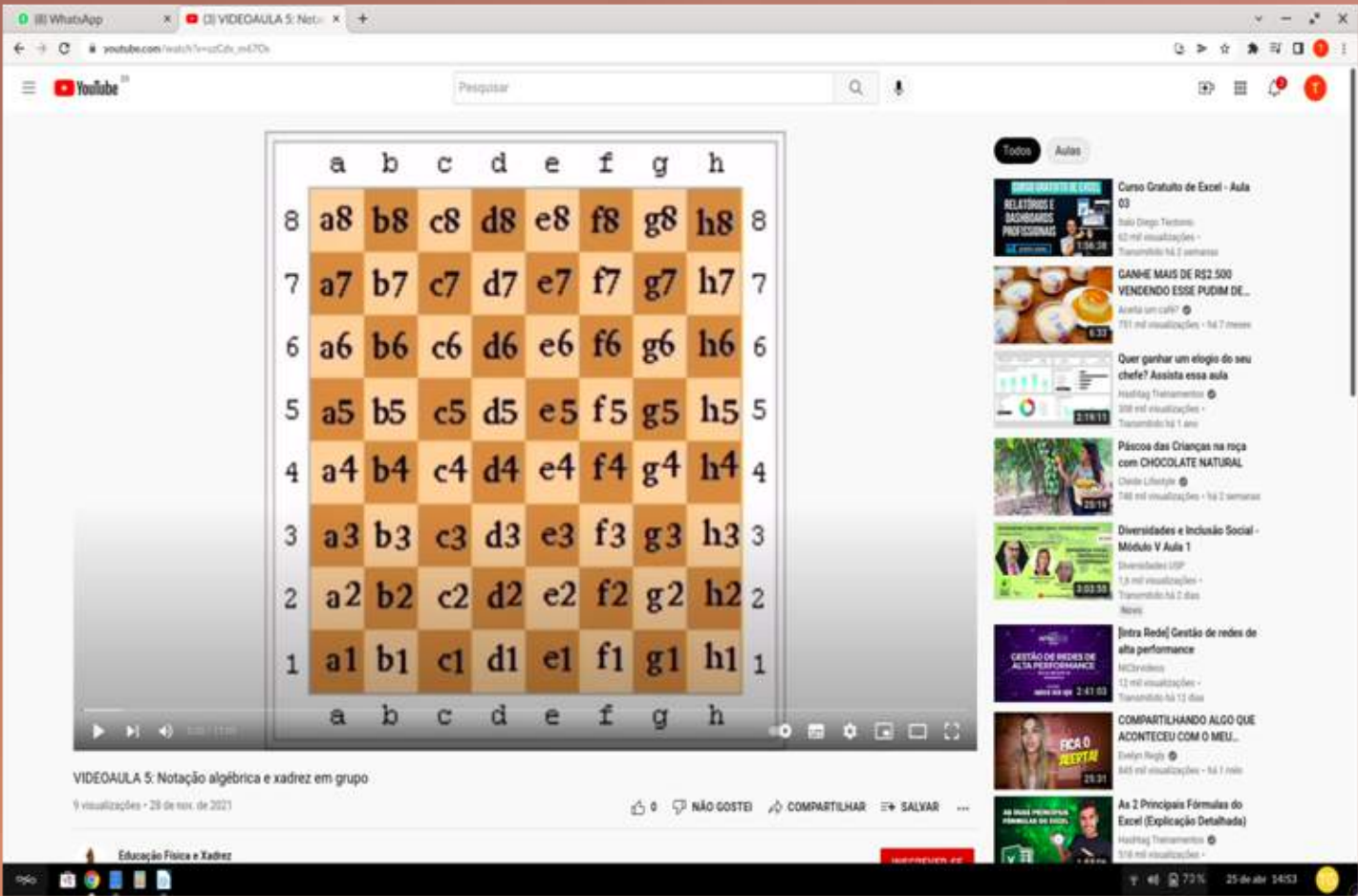


Imagem 14: Fotografia da videoaula 5.

Fonte: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://www.youtube.com/channel/UC_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw)

VÍDEOAULA V:

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 o grupo no tabuleiro mural.

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

VI) Apresentar o jogo de xadrez humano e de xadrez digital;

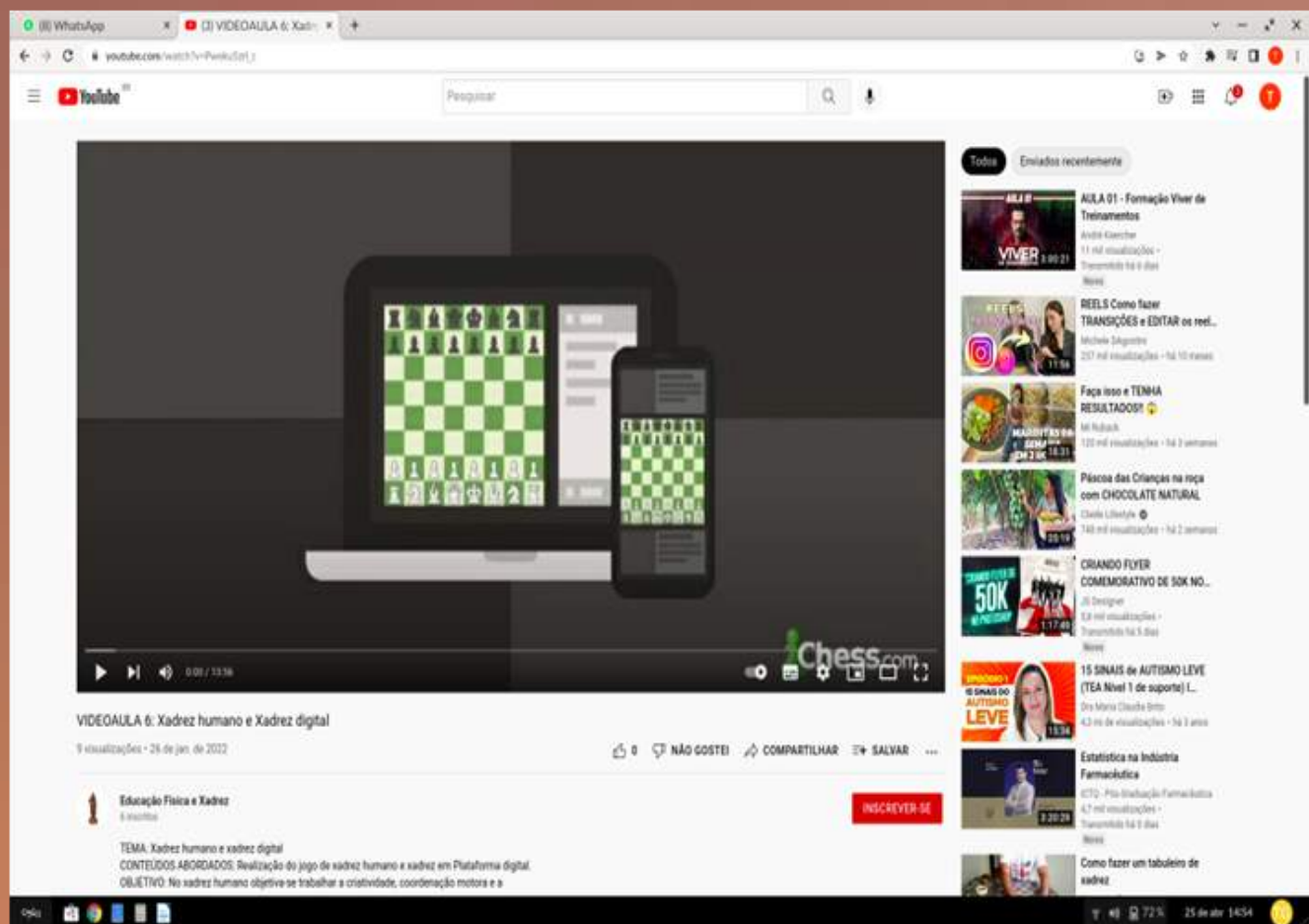


Imagem 15: Fotografia da videoaula 6.

Fonte: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://www.youtube.com/channel/UC_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw)

#### VIDEOAULA VI:

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, 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.



VII) Apresentar o jogo de xadrez decolonialista e antirracista.

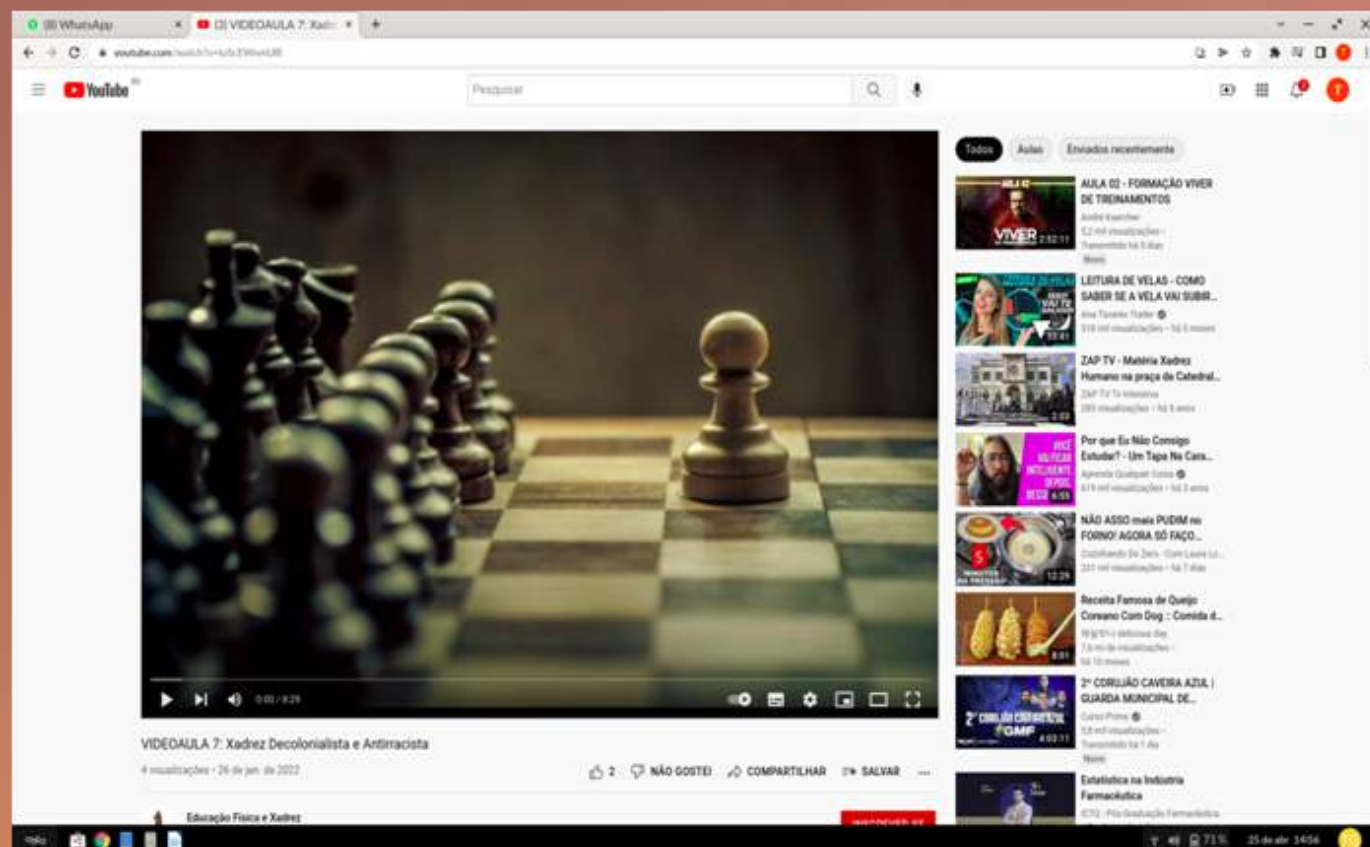


Imagem 16: Fotografia da videoaula 7.

Fonte: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://www.youtube.com/channel/UC_pl2g85wwPSMFgny4m9uJw)

VIDEOAULA VII:

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.

# Jogo de xadrez decolonialista e antirracista

O movimento decolonialista vem para fomentar a valorização e a importância das epistemologias alternativas, de modo a contribuir para a disseminação dessas epistemologias e a 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.

Dentro dessa perspectiva, entende-se 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. 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.

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 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 houve uma grande mistura de culturas diferentes com os índios, com os portugueses e com os africanos que foram escravizados.

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 escuras do jogo de xadrez tradicional por emblemas e nomes de personagens importantes da cultura afro-brasileira, e das peças claras para personagens importantes da cultura indígena brasileira.



# PEÇAS DOS POVOS INDÍGENAS



# PEÇAS DOS POVOS INDÍGENAS

Para as peças brancas, propomos a alteração também em sua cor, 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 passaram a chamar 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, o 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 ser denominadas Oca, referindo-se à moradia/fortaleza dos índios; os Peões passaram a ser chamados de Índiozinhos, pois as crianças representam o futuro de uma tribo, 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 o final de jogo.



## PEÇAS DA CULTURA NEGRA



## PEÇAS DA CULTURA NEGRA

Nas peças escuras, 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 ser denominados 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 à 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 passaram a se chamar 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.



# PEÇAS FÍSICAS DO JOGO DE XADREZ DECOLONIALISTA E ANTIRRACISTA

## REI



# RAINHA



# BISPO



# CAVALO



# TORRE



# PEÃO



# 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. Foi o momento em que o professor mediador adentrou com os alunos na discussão sobre o decolonialismo e o antirracismo.



Imagem 17: Fotografia da observação da intervenção com os alunos.  
Fonte: do autor



Imagem 18: Fotografia da observação da intervenção com os alunos.  
Fonte: do autor

No dia 18/04/2022, foi realizada a segunda intervenção com os alunos do 9º ano, que também teve a duração de 100 min, o que é equivalente a duas aulas de Educação Física. Foi o momento em que o professor apresentou o jogo decolonialista e antirracista para os alunos, retomou as discussões da aula anterior inserindo o nosso jogo na discussão. Na última parte da aula, foi o momento de os alunos jogarem o jogo elaborado neste produto educacional. Contudo, foi uma experiência muito rica para o professor-mediador, para o professor da turma e principalmente para os alunos.



Imagem 19: Fotografia da observação da intervenção com os alunos.  
Fonte: do autor



Imagem 20: Fotografia da observação da intervenção com os alunos.  
Fonte: do autor

# Referências

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

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. 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.



## FICHA DE VALIDAÇÃO DE PRODUTO EDUCACIONAL

### IDENTIFICAÇÃO DO PTT

#### Dados básicos

Nome do(a) Mestrando(a): Mateus Cardoso Clemente

Título do Produto Técnico/Tecnológico (PTT): Xadrez Pedagógico e Educação Física: problematizando o jogo por uma ótica crítica, tecnológica, decolonialista e antirracista com professores dos anos finais do ensino fundamental.

Título da Dissertação: Xadrez Pedagógico e Educação Física: problematizando o jogo por uma ótica crítica, tecnológica, decolonialista e antirracista com professores dos anos finais do ensino fundamental.

Data da banca: 15/06/2022

Possui autorização do Comitê de ética (CEP)? ( x ) Sim ( ) Não

#### Público destinado

- ( X ) Professores da educação básica
- ( X ) Estudantes do ensino fundamental
- ( ) Estudantes do ensino médio
- ( ) Gestores escolares
- ( ) Gestores municipais de educação

#### Tipo de produto educacional

- ( X ) Sequência didática
- ( X ) Material didático
- ( X ) Vídeos
- ( X ) Páginas na internet
- ( ) Jogos pedagógicos digitais
- ( ) Processos de gestão escolar
- ( ) Processos de gestão de pessoas nas escolas
- ( ) Projetos de gestão para a escola e/ou para escola/comunidade
- ( ) Outros - Descrever:

---

---

---

Possui URL?

( X ) Sim ( ) Não

Se sim, qual: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_pI2g85wwPSMFgny4m9uJw](https://www.youtube.com/channel/UC_pI2g85wwPSMFgny4m9uJw)

Vincula-se à temática da dissertação?

**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

( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não

Vincula-se ao projeto de pesquisa e à linha de pesquisa?

( ☐ ) Sim ( ☐ ) Não

### Elementos constitutivos do PTT

- a. Possui sumário? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não
- b. Possui orientações ao professor? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não
- c. Possui orientações ao estudante? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não
- d. Possui objetivos/finalidades claros? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não
- e. Possui metodologia específica do PTT? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não
- f. Possui referências? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não
- g. Possui layout adequado à solução do problema da dissertação? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não
- h. Possui ilustrações adequadas? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não

### Aplicação do PTT

- a. Foi aplicado? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não  
Se sim, onde? Com professores e alunos
- b. Pode ser aplicado em outros contextos de ensino? ( ☒ ) Sim ( ☐ ) Não
- c. O produto foi aplicado em que condição?  
No contexto da Educação Básica com professores e alunos do ensino fundamental
- d. A aplicação do produto envolveu:
  - ( ☒ ) Alunos do ensino fundamental
  - ( ☐ ) Alunos do ensino médio
  - ( ☒ ) Professores do ensino básico
  - ( ☐ ) Professores do ensino superior
  - (....) Diretores de escola
  - (....) Coordenadores pedagógicos
  - (....) Outros membros da comunidade escolar
  - (....) Gestão escolar municipal

### MEMBROS DA BANCA

Presidente: Galdino Rodrigues de Sousa (UninCor)  
Membro 01: Jocyare Cristina de Souza(UninCor)  
Membro 02: Ricardo Ducatti Colpas (UFSJ )

O produto educacional foi considerado:

- ( X ) Aprovado  
( ) Aprovado com modificações  
( ) Reprovado

**Nota atribuída pela banca ao PTT\*: 30**  
**Classificação do PTT no Qualis Edu 1**

\*Atribuição da nota, vide ficha em anexo neste mesmo documento

Três Corações, 15 de junho de 2022

Presidente

Membro da banca

Membro da banca

**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

## ANEXO 1: FICHA DE AVALIAÇÃO DE PRODUTO TÉCNICO/TECNOLÓGICO

IES: Centro Universitário Vale do Rio Verde  
Discente: Mateus Cardoso Clemente  
Título da Dissertação/Tese: Xadrez Pedagógico e Educação Física: problematizando o jogo por uma ótica crítica, tecnológica, decolonialista e antirracista com professores dos anos finais do ensino fundamental.  
Título do Produto Técnico/Tecnológico: Xadrez Pedagógico e Educação Física: problematizando o jogo por uma ótica crítica, tecnológica, decolonialista e antirracista com professores dos anos finais do ensino fundamental.  
Orientador: Galdino Rodrigues de Sousa  
Coorientador (se houver): \_\_\_\_\_

**FICHA DE VALIDAÇÃO DE PRODUTO/PROCESSO EDUCACIONAL (PTT)**  
Critério 1- Ter URL própria \_\_\_\_\_

| DIMENSÕES AVALIADAS                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | CRITÉRIOS DO QUALIS EDU                                                                                                                                                                                                                         | NOTAS POSSÍVEIS | NOTA MÁXIMA | NOTA FINAL DO PTT |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------|-------------------|
| <b>Complexidade</b> - compreende-se como uma propriedade do PE relacionada às etapas de elaboração, desenvolvimento e/ou validação do Produto Educacional. *Mais de um item pode ser marcado. | ( X ) O PE é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação ou tese.                                                                                                                                                         | DESENVOLVIMENTO<br>1: baixa complexidade (apenas 1 item marcado pela banca de defesa); 2 pontos: média complexidade (apenas 2 itens marcados pela banca de defesa); 3 pontos: alta complexidade (3 ou mais itens marcados pela banca de defesa) | 1, 2 ou 3       | 3           | ____7____         |
|                                                                                                                                                                                               | ( X ) A metodologia apresenta clara e objetivamente a forma de aplicação e análise do PE.<br>( X ) Há uma reflexão sobre o PE com base nos referenciais teóricos e teórico-metodológicos empregados na respectiva dissertação ou tese.<br>( ) Há apontamentos sobre os limites de utilização do PE. | VALIDAÇÃO<br>0 pontos: não validado; 1 ponto: validado por comitê ad hoc; 2 pontos: validado por órgão de fomento; 4 pontos: validado por banca de dissertação/tese;                                                                            | 0, 1, 2 ou 4    | 4           |                   |
| <b>Registro:</b>                                                                                                                                                                              | ( X ) sim                                                                                                                                                                                                                                                                                           | REGISTRO                                                                                                                                                                                                                                        | 0 ou 2          | 2           | 2                 |

|                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                 |   |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|-----------|
| O produto possui registro para acesso público?                                                                                                                                                           | ( ) não                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 0 pontos: sem registro; 2 pontos: com registro em sistema de informações em âmbito nacional ou internacional.<br>Exemplos: Creative Commons, ISBN, ISSN, ANCINE, Registro de software, Registro de Domínio, Certificado de Registro Autoral, Registro ou Averbação na Biblioteca Nacional, registros de patentes e marcas submetidos ao INPI, outros. |                 |   |           |
| <b>Impacto</b> – considera-se a forma como o PE foi utilizado e/ou aplicado nos sistemas educacionais, culturais, de saúde ou CT&I. É importante destacar se a demanda foi espontânea ou contratada.     | ( ) Protótipo/Piloto não utilizado no sistema relacionado à prática profissional do discente.<br>(X ) Protótipo/Piloto com aplicação no sistema Educacional no Sistema relacionado à prática profissional do discente.                                                                                                                                                                                 | UTILIZAÇÃO/APLICAÇÃO NO SISTEMA<br>(educação/ saúde/cultura/ CT&I)<br>0 pontos: quando não utilizado (protótipo, por exemplo); 3 pontos: com aplicação no sistema local, municipal, estadual, nacional ou internacional.                                                                                                                              | 0 ou 3          | 3 | ____3____ |
| <b>Aplicabilidade</b> – relaciona-se ao potencial de facilidade de acesso e compartilhamento que o PTT possui, para que seja acessado e utilizado de forma integral e/ou parcial em diferentes sistemas. | ( ) PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto, mas não foi aplicado durante a pesquisa.<br>(X ) PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto e foi aplicado durante a pesquisa, exigível para o doutorado.<br>(X) PE foi aplicado em diferentes ambientes/momentos e tem potencial de replicabilidade face à possibilidade de acesso e descrição. | APLICABILIDADE<br>1 ponto: aplicável; 3 pontos: aplicável e aplicado; 5 pontos: aplicável, aplicado e replicável                                                                                                                                                                                                                                      | 1, 3 ou 5       | 5 | ____5____ |
| <b>Acesso</b> – relaciona-se à forma de acesso do PTT.                                                                                                                                                   | ( ) PE sem acesso.<br>( ) PE com acesso via rede fechada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | ACESSO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 0, 1, 3, 4 ou 6 | 6 | 6         |

|                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                          |   |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|---|---------|
|                                                                                                                                                                         | ( ) PE com acesso público e gratuito.<br>( ) PE com acesso público e gratuito pela página do Programa.<br>( X ) PE com acesso por Repositório institucional - nacional ou internacional - com acesso público e gratuito.                                             | 0 pontos: sem acesso; 1 ponto: acesso via rede fechada; 3 pontos: acesso por Portal nacional ou internacional, Youtube, Vimeo e outros com acesso público e gratuito; 4 pontos: acesso pela página do programa com acesso público e gratuito; 6 pontos: acesso em repositório institucional, nacional ou internacional, com acesso público e gratuito (ex. Educapes) |                          |   |         |
| <b>Aderência</b> – compreende-se como a origem do PTT apresenta origens nas atividades oriundas das linhas e projetos de pesquisas do PPG em avaliação.                 | ( ) Sem clara aderência às linhas de pesquisa ou projetos de pesquisa do PPG stricto sensu ao qual está filiado.<br>( X ) Com clara aderência às linhas de pesquisa ou projetos de pesquisa do PPG stricto sensu ao qual está filiado.                               | <b>ADERÊNCIA</b><br>0 pontos = sem aderência às linhas e projetos de pesquisa do programa stricto sensu; 2 pontos = com aderência às linhas e projetos de pesquisa do programa stricto sensu                                                                                                                                                                         | 0 ou 2                   | 2 | ___2___ |
| <b>Inovação</b> – considera-se que o PTT é/foi criado a partir de algo novo ou da reflexão e modificação de algo já existente revisitado de forma inovadora e original. | ( X ) PE de alto teor inovador e desenvolvimento com base em conhecimento inédito.<br>( ) PE com médio teor inovador (combinação e/ou compilação de conhecimentos pré-estabelecidos).<br>( ) PE com baixo teor inovador (adaptação de conhecimento(s) existente(s)). | <b>INOVAÇÃO</b><br>1 ponto: baixo teor inovador; 3 pontos: médio teor inovador; 5 pontos: alto teor inovador                                                                                                                                                                                                                                                         | 1, 3 ou 5                | 5 | ___5___ |
| Pontuação total do PTT (0-30 pontos) 30                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                          |   |         |
| <b>Extratos e tabela de conversão</b>                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                          |   |         |
| Edu1                                                                                                                                                                    | 200                                                                                                                                                                                                                                                                  | 27 – 30                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Avaliação de PTT – Edu 1 |   |         |
| Edu2                                                                                                                                                                    | 120                                                                                                                                                                                                                                                                  | 23 – 26                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                          |   |         |
| Edu3                                                                                                                                                                    | 80                                                                                                                                                                                                                                                                   | 15 - 22                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                          |   |         |
| Edu4                                                                                                                                                                    | 40                                                                                                                                                                                                                                                                   | 5 – 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                          |   |         |

|               |            |                |  |
|---------------|------------|----------------|--|
| Edu5<br>EduNC | 10<br>---- | 1 – 4<br>----- |  |
|---------------|------------|----------------|--|

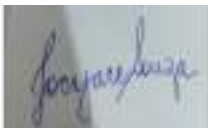
Breve relato sobre a abrangência e/ou a replicabilidade do PE)

---

---

**Assinatura dos membros da banca:**

Presidente da banca Galdino Rodrigues de Sousa (UninCor): 

Membro interno Jocyare Cristina de Souza (UninCor): 

Membro externo Ricardo Ducatti Colpas (UFSJ): 

Data da defesa: 15/06/2022



|  |
|--|
|  |
|--|

**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