



Universidade de Brasília

INSTITUTO DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

O JOGO DE XADREZ COMO SUPORTE PEDAGÓGICO NAS ESCOLAS

LAURO MENDES FILHO

Brasília, 2025

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M538j Mendes, Lauro Mendes Filho
 O JOGO DE XADREZ COMO SUPORTE PEDAGÓGICO NAS ESCOLAS /
 Lauro Mendes Filho Mendes; orientador Paulo Sergio de
 Andrade Bareicha Bareicha. Brasília, 2025.
 39 p.

 Dissertação(Mestrado em Artes) Universidade de Brasília,
 2025.

 1. Jogo. 2. Xadrez. 3. Suporte. 4. Pedagógico. 5.
 Escolas. I. Bareicha, Paulo Sergio de Andrade Bareicha,
 orient. II. Título.

AGRADECIMENTO

"Agradeço imensamente
à minha querida esposa, Maria do Carmo, por ter proporcionado
a infraestrutura e o apoio psíquico espiritual
essenciais para que eu pudesse alcançar
este nível de conhecimento."

LAURO MENDES FILHO

O JOGO DE XADREZ COMO SUPORTE PEDAGÓGICO NAS ESCOLAS

Dissertação a ser apresentada para Defesa Final no Programa de Mestrado Profissional em Arte –Profartes – do Instituto de Artes da Universidade de Brasília/UnB, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Ensino de Artes.

Orientador: Prof.º Dr.º Paulo Sérgio de Andrade Bareicha

Banca Examinadora

Profº. Drº. Paulo Sérgio de Andrade Bareicha – Orientador
Faculdade de Educação – UnB

Profº. Drº. Nelson Fernando Inocencio da Silva
Faculdade de Educação-UnB

Profª. Drª Clarice da Silva Costa
Escola de Música de e Artes Cênicas – UFG

Aprovado em 18 de agosto de 2025

RESUMO

A presente pesquisa propõe o planejamento de uma oficina de jogo de xadrez voltada a alunos de diferentes faixas etárias do ensino fundamental. A oficina será oferecida no contraturno escolar, em uma instituição em processo de implementação da educação integral. Serão atendidos tanto os anos iniciais do ensino fundamental quanto os anos finais, com abordagens específicas: para os primeiros, o foco será na introdução ao jogo; para os anos finais, haverá uma integração com a história da arte e atividades adaptadas para alunos com deficiência visual, utilizando tabuleiros convencionais e específicos para essa finalidade. A proposta tem como objetivo oferecer suporte pedagógico que promova o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos estudantes, articulando os conteúdos curriculares por meio da vivência e do domínio do jogo de xadrez.

PALAVRAS- CHAVE: 1. Xadrez. 2.Jogo. 3.Suporte. 4.Pedagógico. 5.Escolas.

ABSTRACT

This study proposes the development of a chess workshop designed for students from various age groups within elementary education. The workshop will be offered during the extended school hours in an institution that is in the process of implementing a full-time education program. It will encompass both early and later elementary levels, adopting differentiated pedagogical approaches: for younger students, the emphasis will be on introducing the fundamentals of the game; for older students, the activities will integrate aspects of art history and include adaptations for visually impaired learners, employing both standard and specialized chessboards.

The proposal seeks to provide pedagogical support that enhances the cognitive and socio-emotional development of students, fostering the articulation of curricular content through experiential learning and the practice of chess.

KEYWORDS: 1. Chess. 2. Game. 3. Pedagogical Support. 4. Education. 5. Schools.

SUMÁRIO

1.0 – Introdução	9
2.0 – Referências históricas do Xadrez	9
2.1 – A origem do Xadrez	9
3.0 – Proposta pedagógica	11
3.1 – Descrição do Processo para o Ensino Fundamental anos iniciais	11
3.2 – Descrição do Processo para o Ensino Fundamental anos finais	14
3.3 – Descrição do Processo para os Deficientes visuais	16
4.0 – Metodologias	18
4.1 – Metodologia para o Ensino Fundamental anos iniciais	18
4.2 – Metodologia para o Ensino Fundamental anos finais	22
4.3 – Metodologia para o os Deficientes visuais	26
5.0 – Conclusões	31
5.1- Conclusão da proposta pedagógica	31
5.2- Pesquisas futuras	35
5.3 – Análises: Estéticas – Afetivas – Didáticas	36
6.0 - Referências	37
7.0- Apêndice	38
7.1- Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE	38
7.2 - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – TALE	38

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Xadrez adaptado para Deficiente Visual	17
Figura 2 – Alunos do ensino fundamental anos iniciais em prática na oficina	19
Figura 3 - Exercício no tabuleiro – Xadrez na Escola - Sylvio Resende	20
Figura 4 – Exercício no tabuleiro – Xadrez na Escola - Sylvio Resende	21
Figura 5 - Esboço das peças em papel A4	24
Figura 6 - Modelagem das peças em argila	25
Figura 7 - Pintura das peças com tinta guache	25
Figura 8 - Aluna com deficiência visual parcial	27
Figura 9 - Aluno com deficiência visual a total	28
Figura 10 - Cronograma das aulas com alunos deficientes	34
Figura 11 – Termo de Consentimento Livre Esclarecido	38
Figura 12 - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido	39

1.0 - Introdução

A presente pesquisa tem por finalidade o planejamento e a implementação de uma oficina de xadrez direcionada a alunos do ensino fundamental, contemplando diferentes faixas etárias e respeitando as especificidades pedagógicas de cada etapa. A oficina será desenvolvida no contraturno escolar, no contexto de uma instituição de ensino em fase de implantação da educação integral, o que possibilita a ampliação das experiências formativas dos estudantes. A proposta abrange tanto os anos iniciais quanto os anos finais do ensino fundamental, com abordagens distintas: nos anos iniciais, o foco será a introdução às regras e fundamentos do jogo; nos anos finais, buscar-se-á integrar o xadrez a conteúdos de história da arte, além de propor atividades adaptadas para alunos com deficiência visual, por meio da utilização de tabuleiros convencionais e acessíveis. A iniciativa tem como objetivo oferecer um suporte pedagógico que favoreça o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos discentes, promovendo a articulação entre saberes curriculares e a prática lúdica, reflexiva e inclusiva do jogo de xadrez

2.0 – Referências históricas do Xadrez

2.1 – A origem do Xadrez

Uma história cultural do xadrez – (CASTRO – 1994, p.1)

Sua origem é controversa. Alguns pesquisadores acham que surgiu no Egito ou na China, mas geralmente considera-se que o xadrez teve origem num jogo com o nome sânscrito de chaturanga, que já existia na região do Ganges, na Índia, no início do século VII. É possível que tenha sido inventado vários séculos antes. De qualquer forma, é jogado, com poucas variações importantes, por mais de mil anos. Outra característica notável do xadrez é que as partidas podem ser registradas e posteriormente reproduzidas, lance a lance. Com isso, o acervo histórico de partida vai sendo sempre aumentado -- e, como todo acervo, o do xadrez possibilita a existência de uma memória sobre o jogo que é uma fonte de aprendizagem e prazer estético. Existe, por exemplo, um problema de xadrez composto por um califa árabe chamado Mutasin Billah em 840 d.C. Temos também o registro de uma partida jogada em 940 d. C. e vencida por um grande jogador árabe de origem turca chamado As Suli (c.880-946), que encantava a corte em Bagdá no início do século X. Sobre esse jogador chegou até nós o comentário de um homem importante da época que, perguntado sobre a beleza das flores de um

determinado jardim, respondeu que a forma de As Suli jogar xadrez -- isto é, seu estilo -- era mais bonita do que aquele jardim e todas suas flores. O fato de podermos reproduzir essa partida e igualmente sentir seu encanto e beleza preservados por 1050 anos é uma característica que confere ao xadrez um lugar único entre todos os jogos.

Finalmente, o xadrez é um jogo especial por sua extraordinária difusão através das mais variadas culturas e civilizações. Esse é um ponto sobre o qual gostaria de me deter com mais atenção. Como disse, no início do século VII existia na Índia um jogo chamado chaturanga, considerado precursor direto do xadrez. Esse jogo foi disseminado através do continente asiático principalmente pelos budistas, e adaptado ao acervo cultural de diversos países, como China, Coréia e Japão.

A difusão para o Oeste é razoavelmente bem documentada. O jogo alcançou a Pérsia por volta de 625, recebendo o nome de chatrang. Após a conquista árabe da Pérsia (631-51), o jogo, agora batizado com o nome árabe shatranj, conheceu uma época de grande florescimento. O islamismo proibia os jogos de azar, mas o shatranj era considerado um jogo de guerra, e, por isso, permitido. Vários califas tornaram-se aficionados do jogo, e os melhores jogadores recebiam dinheiro para jogar, ensinar e escrever livros.

O shatranj foi levado para a Rússia a partir do século IX, principalmente através da rota de comércio Mar Cáspio-Volga. Cristãos bizantinos difundiram o jogo pelos Bálcãs e Vikings fizeram o mesmo na região do Báltico, tudo isso num período anterior à conquista mongol de 1223. Os mongóis também apreciaram o jogo, especialmente na corte do imperador Tamerlão. O shatranj chegou à Europa Ocidental entre os séculos VIII e X por três rotas: inicialmente com os invasores mouros da Península Ibérica; depois, através do Império Bizantino no Leste, e, finalmente, com os sarracenos (invasores islâmicos da Sicília). Por volta do ano 1000 o jogo já era amplamente conhecido na Europa.

A Igreja a princípio se opôs ao jogo, possivelmente devido ao uso freqüente de apostas. Surgiram alguns editos proibindo o clero de jogar, notadamente um do cardeal Damiani em 1061. Entretanto, por volta do século XIII essa proibição foi relaxada ou esquecida, e o xadrez passou a gozar de popularidade entre várias ordens religiosas. Alguns de seus membros inclusive usaram o xadrez em alegorias conhecidas como "moralidades", comuns na literatura européia da Idade Média, e que tentavam dar uma explicação simbólica ou alegórica do jogo, encontrar paralelos entre a organização da vida e atividade humanas e o xadrez. Essas alegorias geralmente consideravam o jogo como emblemático da condição social da época.

3.0 – Proposta pedagógica

3.1 – Descrição do Processo para o Ensino Fundamental anos iniciais

Inicialmente, a oficina foi planejada para o ensino fundamental anos iniciais, sendo ofertada no contraturno como um suporte pedagógico para o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos alunos, posteriormente foi estendida ao ensino fundamental anos finais e aos deficientes visuais.

O xadrez dialoga com diversas disciplinas, tornando-se uma ferramenta interdisciplinar:

- **Matemática:** Exploração do tabuleiro e movimentação das peças em suas 64 casas, associando conceitos geométricos, como cálculo de área e perímetro.
- **Artes:** Modelagem das peças em 3D utilizando argila.
- **História:** Estudo da origem do jogo, sua evolução cultural e aspectos sociais e políticos.
- **Português:** Produção de textos com elementos medievais inspirados no jogo.

Ao aplicar essa oficina na Escola Parque, percebemos um impacto positivo no desempenho e engajamento dos alunos. As professoras da Escola Classe relataram que os alunos que participavam da oficina demonstravam maior interesse, disposição, dinamismo e participação em sala de aula em comparação com os que não frequentavam.

Além de aprender as regras básicas do jogo – desenvolvendo memória, concentração, raciocínio lógico, planejamento e ética –, os alunos também criam suas próprias peças e tabuleiros com materiais recicláveis (tampas de garrafa PET, copos de iogurte, argila, pedra-sabão, casca de coco, madeira, entre outros).

O **Jogo de Xadrez** será apresentado como um recurso pedagógico que promove o desenvolvimento cognitivo e a integração dos conteúdos escolares por meio de uma abordagem lúdica e simbólica. O xadrez pode ser interpretado como a representação simbólica dos conflitos entre dois reinos medievais, evocando as guerras épicas frequentemente retratadas nas produções cinematográficas.

Cada reino possui um **Rei**, figura de valor inestimável e líder supremo do jogo. O objetivo do jogador é encurralar o Rei adversário em uma situação de **xéque-mate**. Esta peça se movimenta com cautela, apenas uma casa por vez, em qualquer direção.

Ao lado do Rei está a **Dama** (ou Rainha), a peça mais poderosa do jogo, com valor atribuído de 10. Ela se desloca livremente pelo tabuleiro — vertical, horizontal e diagonalmente — representando a nobreza e o poder estratégico.

O **Bispo**, com valor 3, simboliza a Igreja medieval, poderosa e influente. Seu movimento se dá nas diagonais: o bispo branco se restringe às casas brancas e o preto às casas pretas, refletindo sua atuação especializada.

O **Cavalo**, também com valor 3, é uma peça peculiar, que representa os cavaleiros ágeis. Seu movimento em “L” — duas casas em uma direção e uma na perpendicular — permite que ele salte sobre outras peças, revelando sua singularidade no campo de batalha.

A **Torre**, de valor 5, representa os castelos e fortalezas. Movimenta-se nas linhas retas — horizontal e vertical — como símbolo da força defensiva e estratégica dos exércitos.

Por fim, os **Peões**, com valor 1, representam a infantaria. Avançam uma casa por vez, mas não recuam. Possuem um movimento inicial especial e, ao alcançarem a última linha do tabuleiro, podem ser promovidos a qualquer outra peça, representando o potencial de ascensão social e estratégica.

É de fundamental importância que os professores comuniquem aos alunos do ensino fundamental anos iniciais os objetivos pedagógicos de se trabalhar com o jogo de xadrez no ambiente escolar. Trata-se de uma prática que contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades como memória, concentração, planejamento e tomada de decisões.

O Plano de Aulas

Aula 1

- Apresentação aos alunos, em linguagem correspondente à faixa etária, de uma breve história da origem do Jogo de Xadrez e seus benefícios.

- Apresentação do tabuleiro de Xadrez, especificando suas filas, colunas e diagonais.

Aula 2

- Posição do Tabuleiro de Xadrez

- Áreas do Tabuleiro: a-centro, b-ala do rei, c-ala da dama, d-zona de defesa, e-zona de ataque.
- As peças com seus nomes, posições, valor relativo e letra correspondente.
- Posição inicial.
- Movimento das peças e sua captura. O objetivo final de xeque mate

Aula 3

- Movimentos especiais.
- Mate em 2 lances.
- A promoção do peão, o salto do peão, o roque e o en passant.

Aula 4

- Introdução das técnicas de confecção das peças, de acordo com o material de cada aluno.
- Início do rodízio em todas as aulas onde a turma é dividida em grupo A, grupo B e grupo C.

Aula 5

- Sinais convencionais, reprodução de partidas.

Aula 6

- As partidas curtas e os mates elementares.

Aula 7

- O cuidado com as peças oferecidas.

Aula 8

- Vídeo sobre apresentação dos grandes mestres jogando com vários alunos

Aula 9

- Saída prematura da dama.

Aula 10

- O perigo de jogar mecanicamente.

Aula 11

- Aplicações do Mate do Louco.

Aula 12

- Fases de uma partida de Xadrez: abertura, meio jogo, final.

Aula 13

- Regra do quadrado.

Aula 14

- Conceitos sobre abertura.

Aula 15

- Mates elementares.

Aula 16

- Mate de escada. Mate do corredor

Aula 17

- Mate com dama e torre.

Aula 18

- Mate com rei afogado.

Aula 19

- Mate com dama e cavalo.

Aula 20

- Campeonato entre os alunos com o tabuleiro e peças que criaram

3.2 – Descrição do Processo para o Ensino Fundamental anos finais

Etapas da pesquisa:

1. Pesquisa de Imagens

Os alunos, divididos em dois grupos (Egito Antigo e Roma Antiga), buscarão referências visuais na internet sobre suas respectivas civilizações.

2. Esboços das Peças (lápis sobre papel A4)

Com base nas imagens pesquisadas, os alunos desenharam esboços das peças de xadrez, como cavalo, rei, rainha, bispo, torre e peão, refletindo as características culturais de seus grupos.

3. Escolha dos Melhores Desenhos

Após a conclusão dos esboços, cada grupo votará nos melhores desenhos para representar suas peças.

4. Modelagem em Argila

Os alunos irão modelar suas peças em argila, formando um conjunto completo com 8 peões, 2 torres, 2 cavalos, 2 bispos, 1 rei e 1 rainha para cada grupo.

5. Pintura das Peças

As peças de argila serão pintadas, utilizando as referências visuais iniciais, para concluir o projeto estético.

6. Disputa de uma partida de Xadrez entre os Reinos Roma antiga e Egito antigo.

As peças finalizadas serão exibidas em um evento escolar no final do ano. O objetivo geral da oficina é investigar como os alunos se envolvem nas tarefas de artes, utilizando um diário de bordo para documentar o processo criativo. O registro incluirá descrições detalhadas de cada etapa, fotografias das fases de produção e entrevistas abertas com os alunos, abordando tanto a motivação quanto a desmotivação. Além de ensinar história da arte, a oficina pretende promover uma experiência estética que envolve observação, desenho, modelagem em argila e pintura.

A oficina de jogo de xadrez aplicada aos alunos de ensino fundamental anos finais

O Jogo de Xadrez em Sala de Aula – Alunos do 8º Ano (CELAN – Lago Norte)

Como estimular alunos a se interessarem por arte e xadrez?

Objetivo: Integrar as dimensões culturais e estéticas do jogo de xadrez à aula de artes. A pesquisa visa desenvolver um processo criativo baseado em estilos artísticos escolhidos pela turma no primeiro semestre: Egito Antigo e Roma Antiga. Os alunos serão divididos em dois grupos, que seguirão um processo de seis etapas culminando na criação de peças de xadrez inspiradas em cada uma dessas culturas e uma partida entre os dois reinos.

3.3 – Descrição do Processo para os deficientes visuais

O Desafio de Ensinar Xadrez a Deficientes Visuais

- **Uma aluna com baixa visão**, que conseguiu jogar sem a necessidade de um tabuleiro especial.
- **Um aluno totalmente cego**, para quem inicialmente planejamos desenvolver um tabuleiro e peças adaptadas às suas necessidades, permitindo a identificação tátil das peças e suas posições.

A ideia inicial era realizar uma pesquisa com os próprios alunos para entender melhor suas dificuldades e, a partir disso, construir um tabuleiro adequado. No entanto, por falta de participantes para a coleta de dados, esse plano não foi executado.

Foi utilizado então um tabuleiro já existente na Escola de Deficientes Visuais, permitindo que o aluno jogasse com maior autonomia.



Figura 1 - Xadrez adaptado para Deficiente Visual

Todas as peças com pinos nas bases. Casas em alto relevo brancas e baixo relevo pretas. E as peças brancas com pinos nas laterais.

Descrições:

XADREZ 30 cm X 30cm (Conforme foto em anexo)

Altura das peças:

Rei	67 mm
Dama	57 mm
Cavalo	45 mm
Torre	37 mm
Bispo	48 mm
Peão	32 mm

4.0 – Metodologias

4.1 – Metodologia para o Ensino Fundamental anos iniciais

A metodologia será baseada em um **rodízio dinâmico**, dividindo os alunos em três grupos:

1. **Grupo 1 – Teoria:** assiste, por meio de exposição no quadro negro, às regras do jogo, estratégias de ataque e defesa, jogadas de grandes mestres e atividades teóricas.
2. **Grupo 2 – Confeção:** constrói suas próprias peças e tabuleiros com material reciclado (ou outro previamente trazido de casa), explorando aspectos artísticos e criativos.
3. **Grupo 3 – Prática:** participa de partidas no tabuleiro, com os colegas que já sabem jogar ou que estão em processo de aprendizagem prática.

Durante a aula, os grupos **rotacionarão entre as atividades:**

- Quem estava assistindo à teoria passará a jogar;
- Quem estava jogando irá confeccionar suas peças;
- Quem estava confeccionando passará para o momento teórico.

Essa alternância garante que todos os alunos experimentem as diferentes dimensões do projeto — **cognitiva, criativa e estratégica** — e possam se envolver com a atividade que mais se identificarem, tornando a oficina mais prazerosa e afetiva.



Figura 2 – Alunos do ensino fundamental anos iniciais em prática na oficina

A prática dos exercícios

Inicialmente será demonstrado no quadro negro que o tabuleiro é um quadrado formado por 64 casas quadradas do mesmo tamanho, sendo 32 brancas e 32 pretas, dispostas alternadamente. Serão apresentadas as peças aos alunos com seus nomes, valores, movimentos permitidos e forma de captura da peça adversária.

Será explicado o objetivo do jogo, ou seja, o xeque mate. Será também colocado que existem 3 linhas no tabuleiro: filas (posição horizontal, indicadas pelos números de 1 a 8), colunas (posição vertical indicadas pelas letras de a a h) (notação algébrica) e diagonais (unidas pelos cantos, podendo ser brancas ou pretas). Os exercícios a seguir serão explicitados por colunas e filas. Ex.: a1, ou seja, a peça está na coluna a e fila 1, conforme a ilustração do tabuleiro a seguir:

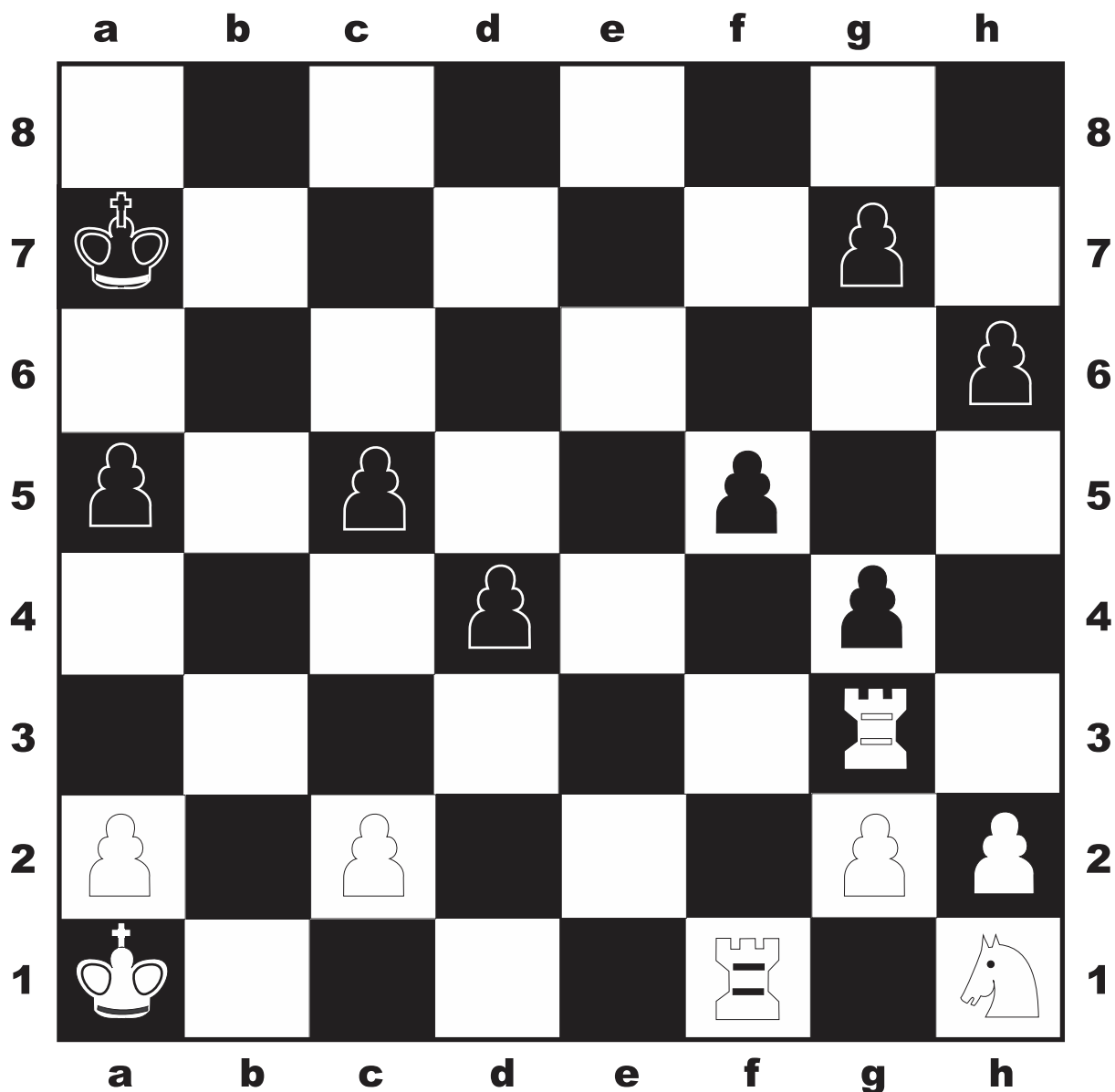


Figura 3 – Exercício no tabuleiro – Xadrez na Escola - Sylvio Resende

Através dos exercícios propostos é que os alunos vão desenvolver o raciocínio rápido, pois não se pode tocar nas peças, resolvendo todos os lances mentalmente. Considerando que as peças adversárias não podem se mover.

- 1 - O peão colocado em a2 (Coluna a - Fila 2), poderia atingir a casa a8?
- 2 - O peão colocado em c2 (Coluna c - Fila 2), poderia atingir a casa c8? e a casa d8?
- 3 - O peão colocado em h2 poderia atingir a casa f8? e a casa e8?, e a casa h8?, e a casa g8?

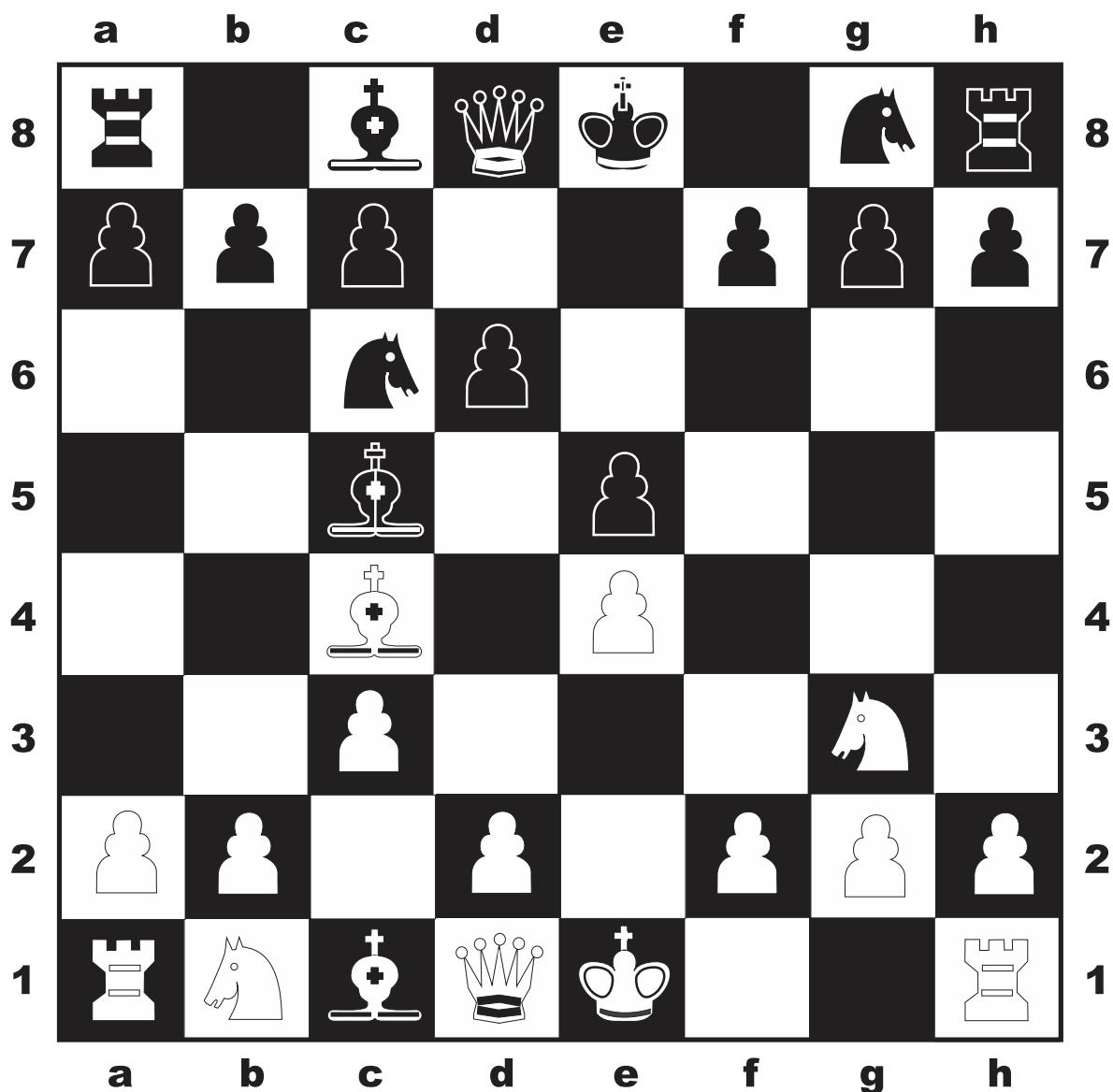


Figura 4 – Exercício no tabuleiro – Xadrez na Escola - Sylvio Resende

- 1 - As brancas podem avançar o Peão de d2 para d3 ou d4?
- 2 - O jogador de negras poderá também, se quiser, avançar o seu peão de d6 uma ou duas casas?
- 3 - O jogador de brancas pode se quiser avançar o seu peão de b2 para b4?
- 4 - O jogador de pretas pode, se quiser, avançar duas casas com seu peão de f7 para f5?
- 5 - O que você jogaria nesta posição? a - de brancas / b - de pretas

Atividade de teatro na Escola Parque

Durante a oficina, os alunos confeccionaram as indumentárias representando as peças do jogo de xadrez, que foram utilizadas na encenação teatral apresentada ao final do ano letivo.

Título da Peça: No Reino do Tabuleiro Encantado

Narrador: Olá, amigos! Bem-vindos ao Reino do Tabuleiro Encantado! À minha direita, o reino dos exércitos brancos; à esquerda, o reino dos exércitos negros. Aqui sempre houve paz e harmonia. Mas algo ameaçador chegou ao nosso reino: o bullying! (Entra o Bullying: um personagem esfarrapado e sombrio.)

Bullying: Há há há!! Eu sou o novo soberano deste tabuleiro! Meu objetivo é espalhar discórdia e intriga! Se ninguém mais respeitar ninguém, reinará o caos!

Rei Branco: Como assim criar discórdia?

Rei Negro: Não permitiremos isso! Bispo, ataque!

(O Bispo se move em diagonal até o Bullying, aplicando um "xeque". O Bullying tropeça e recua.)

Rei Branco: Cavalo, finalize com um xeque-mate!

(O Cavalo salta até o Bullying, que, cercado, recebe xeque-mate e desaparece. O reino volta à paz e harmonia.)

Essa abordagem lúdica reforça o combate ao bullying de forma interativa e educativa. Como essa questão é muito presente nessa faixa etária, a peça ajudaria os alunos a refletirem sobre o respeito e a convivência saudável.

Encerramento da Oficina

Ao final do curso, será realizado um campeonato utilizando as peças e tabuleiros confeccionados pelos próprios alunos. Serão destacados os participantes que mais se envolveram e demonstraram progresso, promovendo a valorização do esforço individual e coletivo. Serão também apresentados todos os trabalhos dos alunos na Expoarte que é a festa de final da Escola Parque.

4.2 – Metodologia para o Ensino Fundamental anos finais

O objetivo foi relacionar o xadrez com a História da Arte, tornando o aprendizado mais envolvente.

A turma foi dividida em dois grupos, representando reinos históricos estudados no 1º bimestre. Os alunos escolheram Egito Antigo e Roma Antiga. A proposta consistia em:

1. **Criar peças de xadrez inspiradas nos dois reinos** em papel A4.
2. **Votar internamente** dentro de cada grupo para eleger as melhores peças.
3. **Confeccionar as peças em argila**, com característicos de cada civilização.
4. **Realizar uma partida de xadrez entre os dois reinos**, utilizando as peças personalizadas.

Essa abordagem uniu arte, história e estratégia, tornando o aprendizado mais dinâmico e interdisciplinar.

Práticas na Oficina de Jogo de Xadrez

1. Para fazer uma avaliação minuciosa de como é impactante a prática regular do Jogo de Xadrez nas escolas, foi montada duas turmas de ensino fundamental, e à medida que se desenvolvia as atividades era colhido os dados para a avaliação das turmas. A oficina foi assim programada:
2. Questionários para avaliar o conhecimento prévio dos alunos sobre o jogo de xadrez, suas expectativas em relação a oficina e a percepção de benefícios após a participação.
3. Avaliações práticas, como partidas de xadrez ou resolução de problemas relacionados ao jogo, para medir o progresso dos alunos para obter *insights* qualitativos sobre a experiência de participar da oficina e como o aprendizado do xadrez impactou outras áreas de suas vidas.
4. Observação do comportamento dos alunos durante as atividades da oficina para identificar mudanças em sua concentração, raciocínio lógico e interações sociais.
5. Testes de desempenho específicos para avaliar as habilidades cognitivas dos alunos, como testes de memória, testes de concentração ou testes de raciocínio lógico.

6. Registro fotográfico e audiovisual das atividades da oficina, principalmente durante a construção das peças em argila, para documentar o processo e os resultados alcançados.
7. Avaliação de satisfação sobre a oficina ao final, destacando o que acharam mais útil e o que poderia ser melhorado.
8. Registros acadêmicos avaliando o desempenho dos alunos antes e depois da participação na oficina para verificar se houve melhorias em áreas como concentração, raciocínio lógico etc.
9. Apresentar os dados obtidos utilizando gráficos, tabelas e relatórios descritivos para ilustrar e explicar as descobertas. Além disso, interpretar os resultados de forma objetiva e relacionando-os aos objetivos e hipóteses do projeto.

Alunos do ensino fundamental em prática na oficina:

A criação das peças em papel A4



Figura 5 – Esboço das peças em papel A4

A modelagem em argila das peças selecionadas pelos alunos

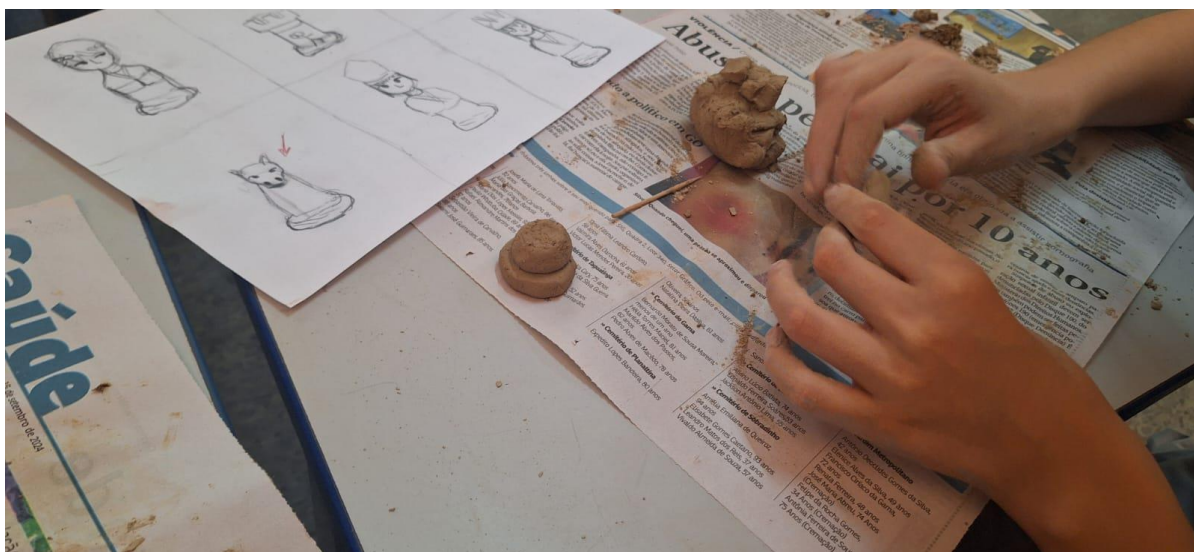


Figura 6 – Modelagem das peças em argila

A pintura das peças de acordo com cada reino



Figura 7 – Pintura das peças com tinta guache

Diário de Bordo:

Registro da Experiência:

Cada passo do processo será documentado, com atenção ao progresso dos alunos.

1. Aspectos Significativos da Experiência:

Serão anotadas as dificuldades e os sucessos encontrados ao longo do processo.

2. Análise do Processo:

Ao final de cada aula, haverá uma reunião para que os próprios alunos possam refletir sobre suas evoluções, erros e desafios, bem como os de seus colegas.

3. Pontos Positivos

Os alunos se dedicaram à atividade e demonstraram determinação na criação das peças.

- Adquiriram bagagem cultural sobre História da Arte.
- Aprenderam técnicas de confecção e pintura em argila.
- Desenvolveram a percepção espacial em 3D, relacionando-a ao jogo de xadrez.

4. Desafios Encontrados

Houve problemas de indisciplina ao final da pintura das peças, quando alguns alunos começaram a jogar tinta uns nos outros, pintar as mãos e esfregar no rosto. Comportamentos típicos da adolescência.

4.3 - Metodologia para o ensino de deficientes visuais

Metodologia de como ensinar alunos com cegueira parcial e total a jogar xadrez.

- Indagar aos alunos qual a sua dificuldade em reconhecer as peças e as casas no tabuleiro.
- Qual seria a adaptação no tabuleiro e peças para que eles possam reconhecê-las.

- Explicar o jogo de forma tátil, fazendo com que o aluno se familiarize com as peças (e seus movimentos) reconhecendo-as ao toque.

A prática do Jogo com os alunos DVs

Aluna: Helena Fernanda Diniz de Araujo – Baixa Visão



Figura 8 – Aluna com deficiência parcial

Primeiro dia:

Começando o desafio com uma aluna que tem baixa visão, Helena Fernanda Diniz de Araujo, tem 11 anos e está cursando a sexta série do Ensino Fundamental, não foi preciso utilizar o xadrez especial para cegos, pois ela conseguia distinguir as peças do jogo. No primeiro contato ela se mostrou solícita e relatou que já conhecia o jogo, sabia a localização das peças e alguns de seus movimentos.

Foram apresentadas as peças, seus valores, sua importância no jogo e seus movimentos. Em seguida, o objetivo do jogo, as jogadas mais simples e elementares, depois, principais defesas e ataques, o xeque do pastor, que é a jogada que todo iniciante aprende e começa a entender o mecanismo do jogo.

A aluna se mostrou disposta e interessada, principalmente quando começou a entender o mecanismo do jogo, e buscava a toda jogada o objetivo do jogo, e não apenas movimentar as peças sem uma determinação.

Segundo dia:

No segundo encontro, a aluna exibiu uma postura mais descontraída, recordando todos os detalhes da aula anterior e demonstrando ansiedade por mais conhecimento. Nas lições do segundo dia, espera-se um maior entendimento por parte do aluno, já que serão abordadas as consequências da saída prematura da dama, o mate com dama e cavalo, o mate com dama e torre, o mate do corredor, além das estratégias do roque grande e do roque pequeno.

Avaliação do segundo dia:

A aluna demonstrou entusiasmo pelo progresso e pela qualidade das jogadas que aprendeu, mostrando particular interesse quando começou a se envolver no meio jogo, fase na qual os iniciantes começam a desenvolver estratégias no jogo de xadrez.

Aluno: Nilson Conceição Siqueira – Cegueira total



Figura 9 – Aluno com deficiência visual total

Aluno: Nilson Conceição Siqueira – Cegueira total

Primeiro dia:

O aluno Nilson nasceu com uma doença degenerativa da visão, quando criança frequentou a escola, aprendeu a assinar o nome, mas a doença foi gradativamente se agravando e aos 30 anos estava irremediavelmente cego. Hoje frequenta o CEEDV – Centro de Ensino Especial de Deficientes Visuais, praticando atividades afins.

Nilson já tinha ouvido falar do jogo de xadrez, mas não conhecia nada a seu respeito, então a tarefa foi ensiná-lo do zero. Com ele tivemos que utilizar o tabuleiro de xadrez para alunos com cegueira total.

Foram apresentadas as peças, seus valores e importância, o objetivo do jogo e seus benefícios para quem o pratica. O aluno se mostrou um pouco tenso, mas confiante de aprender as habilidades que o xadrez oferece:

Apresentação do tabuleiro com as 64 casas, casas negras em baixo relevo para se diferenciar das casas brancas.

Primeiro desafio

O primeiro desafio foi fazer com que o aluno se familiariza-se com as 64 casas, e tatilmente explorando o tabuleiro, e ir identificando as peças. Foi colocada peça por peça em sua mão para que ele pudesse fazer a leitura tátil.

O toque na peça e seu reconhecimento

A cada toque na peça, o aluno ia entendendo sua posição no tabuleiro, sua função seu grau de importância e seu valor.

Apresentação da corte e sua importância

Apresentação da corte, o Rei e a Rainha, mostrando que cada um tem sua ala, com seus respectivos bispos, correndo diagonalmente nas casas brancas e negras, seus cavalos, saltitantes em “L” e suas torres que guardavam a fortaleza contra os inimigos invasores, movendo-se verticalmente e horizontalmente. A cada peça da corte foi mostrado que existe um peão na sua frente para defendê-lo, e esse peão, que por ter um pequeno valor no início, se enche de prestígio e domínio no final do jogo, tendo um peso decisivo.

Foram feitos diversos exercícios com o movimento das peças para que aluno gravasse definitivamente suas posições e caminhos.

Segundo dia:

O aluno se recordou da primeira aula, e estava confiante em aprender a iniciar o jogo, aplicando o movimento assimilado.

Metodologia adotada para que o aluno com deficiência visual total

-Um passeio tátil com as mãos pelas peças e tabuleiro, lembrando a aula anterior.

-Explicar o desenvolvimento do jogo e deixar que ele atue. Anotar até onde, ou até que jogada ele pode alcançar.

- Propor que ele “monte” um tabuleiro na mente e possa “enxergar” a evolução das peças e a visão geral do tabuleiro no estilo da série famosa da Netflix “O gambito da Rainha”

- Anotar se houve implicação na aprendizagem.

- Fotos da evolução do aluno durante a oficina, identificando as jogadas executadas e analisando seu aprendizado e o desenvolvimento obtido.

O grande desafio dessa oficina é ensinar o Jogo de xadrez para alunos com cegueira parcial e total. No primeiro contato, a interação com o aluno é saber quais suas dificuldades e necessidades para aprender o jogo. Daí, juntos, pesquisar possibilidades para que o aprendizado do aluno aconteça de forma natural.

Saber quais suas expectativas, que tipo de tabuleiro lhe seria melhor para o aprendizado, como seriam as peças, que tipo de diferença teriam as casas negras das casas brancas, e como seriam essas diferenças entre as casas e as peças negras e brancas. Vejamos o que diz Antônio Villar Marques de Sá e Wesley Rodrigues Rocha em seu livro: Xadrez uma questão de visão. (Villar/Rodrigues 2015, p. 33)

Certamente, poderá haver alguns alunos que necessitem usar o tabuleiro e as peças adaptados para facilitar o tato. Geralmente, o campo enxadrístico adaptado para facilitar a percepção tátil apresenta casas alternadamente em alto relevo (pretas) e baixo relevo (brancas). Sendo cada casa com uma fenda própria para a penetração do pino da peça adaptada. As trinta e duas peças são adaptadas com pinos. Além disso, para diferenciar as peças brancas das peças pretas, coloca-se uma protuberância capaz de ser sentida pelo tato do enxadrista. Por exemplo, a peça branca com pino na base, e, sem protuberância na parte superior. E a peça preta com pino na base, e, com protuberância na parte superior.

No que diz respeito à visão subnormal, o ideal é que o aluno escolha as cores que possam servir-lhe de estímulo essencial para a sua visão. A

especificidade do ensino-aprendizagem e a prática do xadrez devem levar em consideração a questão do conhecimento a respeito da sua acuidade visual.

Todavia, temos também que entender a deficiência visual sob o ponto de vista educacional. Por exemplo, não é pedagogicamente correto incentivar um aluno com visão subnormal, recorrer ao auxílio de tabuleiro e peças adaptados para cego.

5.0 - Conclusões

5.1- Conclusão da proposta pedagógica

Ensino fundamental anos iniciais. Objetivos alcançados

A presente pesquisa propõe a utilização do jogo de xadrez como ferramenta pedagógica voltada à melhoria da qualidade do ensino no Distrito Federal. De natureza lúdica, a oficina apresenta elevado potencial educativo, uma vez que desperta o interesse e o entusiasmo dos estudantes. Além de favorecer o desenvolvimento do raciocínio lógico e da concentração, a atividade representa uma alternativa dinâmica às disciplinas convencionais, possibilitando ao aluno vivenciar experiências formativas diversificadas que contribuem para sua autonomia intelectual e emocional.

A proposta busca criar espaços de integração entre os participantes, estimulando a receptividade ao conhecimento por meio de atividades práticas, como a pesquisa para a confecção das peças e o engajamento nas partidas. Essa abordagem permite articular o raciocínio lógico à criatividade, promovendo o aprendizado ativo. O jogo de exercício repetitivo favorece a assimilação de conteúdos; o jogo simbólico, gerador de linguagens e significados, estimula a compreensão do mundo; e o jogo de regras, de caráter coletivo, consolida a transição da atividade individual para a socializada.

A partir de experiências anteriores com oficinas de mesma natureza, observou-se impacto positivo em diversas áreas do conhecimento. Espera-se que os alunos participantes demonstrem maior atenção, cooperação e interesse nas atividades escolares, além de aprimorarem sua capacidade de trabalho em grupo. As peças e tabuleiros poderão ser confeccionados coletivamente, inclusive em formato ampliado — como um xadrez gigante —, integrando o exercício físico ao

cognitivo. A realização de campeonatos interturmas, ao final do processo, visa fortalecer valores como socialização, respeito mútuo e cooperação, contribuindo para um ambiente escolar mais harmonioso.

A metodologia também incorpora princípios de sustentabilidade, inspirados na filosofia dos três “erres” — **repensar, reciclar e reutilizar**. A confecção de tabuleiros e peças com materiais reaproveitados, como tampinhas plásticas e canudos confeccionados com folhas de jornal trançadas, proporciona uma vivência prática de educação ambiental. Todos os estudantes participam ativamente da coleta e do reaproveitamento de resíduos, compreendendo a importância do cuidado com o meio ambiente e do consumo consciente.

Com o intuito de ampliar o interesse e a criatividade dos participantes, propõe-se o desenvolvimento de projetos complementares, como **“A Vida no Tabuleiro”**, que estimula a produção de narrativas ilustradas com temáticas simbólicas, a exemplo de *“O peãozinho que sonhava em se tornar rei”* e *“O peãozinho que não queria ir à guerra”*. Essas atividades reforçam a dimensão ética e reflexiva do jogo, incentivando a imaginação, o protagonismo e o pensamento crítico.

Por fim, recomenda-se a extensão do ensino de xadrez também aos professores, por meio de programas voltados ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como atenção, memória e planejamento estratégico. A incorporação do xadrez ao currículo escolar, tanto como prática lúdica quanto como ferramenta de apoio pedagógico interdisciplinar, potencializa o processo de ensino-aprendizagem e contribui para o fortalecimento da ética e da cooperação nas relações humanas.

A análise dos resultados da Oficina de Xadrez, aplicada aos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, evidenciou diversos aspectos positivos, bem como desafios a serem considerados para futuras intervenções.

Pontos Positivos

O retorno pedagógico obtido pelas professoras da Escola Classe em relação à oficina foi amplamente positivo. Em seus relatos, destacaram que os alunos participantes passaram a apresentar maior dinamismo, engajamento e participação nas atividades regulares em sala de aula. Esse

resultado foi atribuído, em grande parte, à metodologia lúdica e interativa da oficina, que contribuiu para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos estudantes. A vivência com o jogo de xadrez parece ter despertado nos alunos uma postura mais proativa frente aos desafios escolares, refletindo-se diretamente em seu desempenho e comportamento no ambiente educacional.

Desafios

Lidar com alunos indisciplinados que, por inexperiência ou por comportamentos de oposição, recusam-se a participar das atividades propostas e ainda interferem negativamente no engajamento dos colegas representa um dos desafios recorrentes no contexto escolar. Para enfrentar essa situação de forma construtiva, é fundamental adotar estratégias pedagógicas que contemplem tanto a manutenção da disciplina quanto o acolhimento das necessidades individuais dos estudantes.

Ensino fundamental anos finais. Objetivos alcançados

Análise da Atividade com os Alunos do 8º Ano (CELAN – Lago Norte)

A oficina aplicada aos alunos do 8º ano do CELAN – Lago Norte apresentou resultados mistos:

A oficina de xadrez evidenciou impactos pedagógicos positivos, refletidos no desenvolvimento cognitivo dos alunos, bem como na promoção da interdisciplinaridade com outras áreas do conhecimento, especialmente no que se refere ao enriquecimento da bagagem cultural relacionada à história da arte. Contudo, foram identificados alguns desafios, como o desengajamento de determinados estudantes e questões relacionadas à disciplina, o que indica a necessidade de adoção de estratégias pedagógicas complementares, com o objetivo de manter o interesse e garantir a participação ativa de todos os envolvidos.

Dificuldades Encontradas:

Um exemplo de erro ocorrido foi o de uma aluna, do grupo Egito Antigo. Ao desenhar a peça do “Rei”, ela confundiu o Faraó Tutankhamon com o Faraó Akhenaton, seu pai e antecessor.

Alguns alunos se recusavam a participar das atividades, alegando cansaço, dificuldade ou, em alguns casos, falta de disciplina.

O que foi realizado

O objetivo foi relacionar o xadrez com a História da Arte, tornando o aprendizado mais envolvente.

Deficientes visuais - Objetivos alcançados - Desafios

Um dos principais desafios enfrentados na oficina voltada para alunos com deficiência visual foi a conciliação dos horários, de forma a possibilitar a participação de todos nas atividades propostas. Para superar essa limitação, foi elaborado um cronograma adaptado, considerando as necessidades específicas e a disponibilidade dos estudantes envolvidos, conforme apresentado a seguir:

Cronograma de execução das aulas com o aluno deficiente visual

Período	Atividade
1ª semana 05 a 09 de junho de 2024 9:00 às 11:00 horas	Reconhecimento do aluno, apresentação da proposta e discussão sobre como, juntos, poderemos atingir o objetivo
2ª semana 12 a 16 de junho de 2024 9:00 às 11:00 horas	Explicação das regras e adaptação do tabuleiro e peças de forma tátil
3ª semana 19 a 23 de junho de 2024 9:00 às 11:00 horas	Coleta de dados das dificuldades e progresso na aprendizagem do aluno e anotação de até que jogada o aluno atingiu

Figura 10 – Cronograma das aulas com o aluno deficiente visual

Pontos positivos

- A aluna com baixa visão demonstrou impaciência em algumas jogadas, mas, ao encontrar soluções, executava os lances com precisão.
- O aluno totalmente cego, por ser seu primeiro contato com o jogo, teve dificuldades iniciais para reconhecer o tabuleiro e as peças. No entanto, já na segunda aula, começou a se familiarizar com os movimentos e a desenvolver estratégias com mais autonomia.

5.2 – Pesquisas futuras

Durante a pesquisa bibliográfica voltada à compreensão dos benefícios pedagógicos e cognitivos proporcionados pelo jogo de xadrez, buscou-se identificar autores e obras que abordassem os possíveis desdobramentos dessa prática no contexto educacional. Nesse percurso, encontrou-se a obra *Xadrez – Dicas para iniciantes* de Matthew Sadler que oferece orientações acessíveis a iniciantes, ao mesmo tempo em que destaca o potencial formativo do jogo. A leitura desse material contribuiu para a ampliação da percepção acerca das múltiplas habilidades que podem ser desenvolvidas por meio do xadrez, tais como a concentração, o raciocínio lógico, a capacidade de planejamento e a tomada de decisões estratégicas. Vejamos o que diz Matthew Sadler em sua obra: *Xadrez – Dicas para iniciantes* - (SADLER, 2007, p. 119)

Treinamento e ideias para o futuro

Treinando a “visão instantânea” Lições extraídas de suas próprias partidas. Como usar os livros de xadrez

Meu objetivo ao longo deste livro foi dar ao leitor uma ideia sobre o jogo de xadrez: uma percepção sobre os aspectos formais do jogo, bem como sobre os objetivos em cada fase. Essencialmente, trata-se de um resumo de minha experiência pessoal: é como vejo o xadrez, depois de muitos anos de trabalho, fazendo tentativas e cometendo erros! Entretanto, ainda não consegui responder à pergunta que me fazem com bastante frequência nos torneios: “Quero melhorar no xadrez, porém não sei como fazê-lo. Diga-me como devo proceder!”. Bem, eu costumo fazer assim... Espero que ajude!

TREINANDO A “VISÃO INSTANTÂNEA”

Ainda que eu seja considerado um jogador forte, nunca consegui atingir o topo. Entretanto, conheci pessoas que conseguiram! Apesar de os jogadores de alto nível, como Anand, Kramnik e Shirov, terem qualidades

específicas, a velocidade de sua “visão instantânea” do tabuleiro era o dom que eu mais queria roubar.

Quando você vê uma posição pela primeira vez, sua sobrevivência depende da avaliação de dois elementos:

1. Relações na posição
2. Pequenas táticas aplicáveis

Quando eu estava presente nas ocasiões em que Anand e Kramnik analisavam suas partidas, a rotina era sempre a mesma. Atingíamos uma posição no tabuleiro e, depois de alguns segundos, eles começavam a movimentar rapidamente as peças, enquanto eu ainda estava tentando entender a posição! Mais tarde, em algum estágio da partida, eu dizia algo como: “Oh, as brancas não poderiam fazer esse lance, partindo da posição inicial?”, e eles começavam a dar pancadinhas com os dedos em uma das peças, impacientemente, para indicar que aquela peça não poderia ser capturada por causa de uma ideia tática que eu não havia percebido. Não era minha culpa: eles estavam indo muito rápido! Isso faz parte de um grande talento natural. Porém, se você adquire esse hábito desde o início, o resto depende apenas de treinamento. No meu caso específico, percebi esse fato apenas depois que ingressei no grupo dos 20 maiores e comecei a jogar contra esses jogadores. Portanto, embora para mim seja muito mais difícil mudar a maneira de pensar, para você tudo é possível! Sob meu ponto de vista, essa habilidade é a mais importante. Se puder ver, com 100% de acuracidade e na velocidade da luz, as coisas que poderão ser feitas e as pequenas ameaças na posição, 1. Você diminuirá de forma significativa a probabilidade de fazer alguma asneira e de cometer erros estúpidos, e 2. Você terá mais tempo disponível para dedicar às tarefas difíceis, como, por exemplo, tentar observar com mais profundidade a posição. Se foram despendidos mais de 10 minutos em cada lance, antes de se estar seguro de que nada foi esquecido, isso poderá afetar sua autoconfiança, além de tornar-lhe insuportavelmente lento. Como você poderá fazer esse tipo de treinamento? Desenvolvi alguns exercícios simples que, aparentemente, aumentaram minha perspicácia durante as partidas. O princípio básico é que você não deve ficar muito entusiasmado apenas com a implementação de uma tarefa. Depois que estiver preparado, tente executá-la com mais rapidez, ou, ainda melhor, faça-a parecer mais fácil. É isso que Kramnik e outros grandes astros do xadrez estão fazendo, em comparação a mim, e funcionou para eles!

5.3 – Análises: Estéticas – Afetivas - Didáticas

Estética

Ao analisar esteticamente, percebe-se que a oficina, em suas diversas aplicações proporciona aos participantes um aprimoramento do senso estético.

Eles desenvolvem uma percepção mais apurada da espacialidade, das proporções e dos detalhes minuciosos envolvidos na criação das peças.

Afetiva

Analisando esta pesquisa de oficina sob uma perspectiva afetiva, percebe-se que, em suas diversas aplicações no ensino fundamental, tanto nos anos iniciais quanto nos anos finais, além das atividades direcionadas a pessoas com deficiência visual, ele promove maior sociabilidade e cooperação entre os participantes. Seu caráter lúdico desperta entusiasmo e motiva um envolvimento mais profundo e engajado na oficina.

Didática

Sob uma perspectiva didática, ao analisar esta pesquisa de oficina, percebe-se que, em suas diversas aplicações no ensino fundamental, tanto nos anos iniciais quanto nos anos finais, além das atividades direcionadas a pessoas com deficiência visual, ele contribui significativamente para o desenvolvimento das capacidades cognitivas e intuitivas dos alunos, tornando-os mais engajados, participativos e ativos no processo de aprendizagem.

6.0 - Referências

CASTRO, Celso. Uma história cultural do xadrez. Cadernos de Teoria da Comunicação, Rio de Janeiro, v.1, nº 2, p.3- 12,1994.

REZENDE, Sylvio. Xadrez na Escola – Uma Abordagem Didática para Principiantes – 2ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2013. 1. Xadrez. 2 ...

SÁ, Antônio Villar Marques de – Xadrez, uma questão de visão: orientações para ensino e aprendizagem da pessoa com deficiência visual / Antônio Villar Marques de Sá, Wesley Rodrigues Rocha. Brasília: Liber Livro, 2015

7.0- Apêndice

7.1- Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE

Termo de autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa
Eu _____, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no projeto de pesquisa intitulado O jogo xadrez como suporte pedagógico nas escolas, sob responsabilidade de Lauro Mendes Filho, vinculado(a) ao(à) CAPES/UNB – Universidade de Brasília.

Minha imagem e som de voz podem ser utilizadas apenas para o Mestrado Profissional em Artes – Profartes CAPES/UNB – Universidade de Brasília – 2025.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam eles televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao ensino e à pesquisa explicitadas acima. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e som de voz são de responsabilidade do(a) pesquisador(a) responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, o uso para fins de pesquisa, nos termos acima descritos, da minha imagem e som de voz.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o(a) pesquisador(a) responsável pela pesquisa e a outra com o participante.

Assinatura do participante

Assinatura do pesquisador responsável

Brasília, ____ de _____ de 2025.

Figura 11 – Termo de Consentimento Livre Esclarecido

7.2 - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido - TALE

Termo de autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa

Eu _____, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no projeto de pesquisa intitulado O jogo xadrez como suporte pedagógico nas escolas, sob responsabilidade de Lauro Mendes Filho, vinculado(a) ao(à) CAPES/UNB – Universidade de Brasília.

Minha imagem e som de voz podem ser utilizadas apenas para o Mestrado Profissional em Artes – Profartes CAPES/UNB – Universidade de Brasília – 2025.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam eles televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao ensino e à pesquisa explicitadas acima. Tenho ciência também

de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e som de voz são de responsabilidade do(a) pesquisador(a) responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, o uso para fins de pesquisa, nos termos acima descritos, da minha imagem e som de voz.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o(a) pesquisador(a) responsável pela pesquisa e a outra com o participante.

Assinatura do participante

Assinatura do pesquisador responsável

Brasília, ___ de _____ de 2025.

Figura 12 – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido - TALE