



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA (FEFD)
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL
(PROEF)

WEBERSON ALVES BARBOSA

RESSIGNIFICAÇÃO DO XADREZ NA ESCOLA:

A experiência dos seus processos de formação e
ensino-aprendizagem aliados à mídia-educação

GOIÂNIA - GOIÁS
2024



UFG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Weberson Alves Barbosa

3. Título do trabalho

Ressignificação do xadrez na escola: A experiência dos seus processos de formação e ensino-aprendizagem aliados à mídia-educação

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);
 - b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.
- O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Florence Rosana Faganello Gemente, Professora do Magistério Superior**, em 18/07/2024, às 17:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Weberson Alves Barbosa, Discente**, em 19/07/2024, às 21:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4677506** e o código CRC **C68BDA9C**.



WEBERSON ALVES BARBOSA

RESSIGNIFICAÇÃO DO XADREZ NA ESCOLA:

A experiência dos seus processos de formação e ensino-aprendizagem aliados à mídia-educação

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de concentração: Educação Física Escolar.

Linha de pesquisa: Educação Física nos anos finais do ensino fundamental.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Flórence Rosana Faganello Gemente

GOIÂNIA - GOIÁS
2024



Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Barbosa, Weberson Alves

RESSIGNIFICAÇÃO DO XADREZ NA ESCOLA [manuscrito] : A experiência dos seus processos de formação e ensino-aprendizagem aliados a mídia-educação / Weberson Alves Barbosa. - 2024.

CLI, 151 f.

Orientador: Profa. Dra. Flórence Rosana Faganello Gemente.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Educação Física e Dança (FEFD), Programa de Pós
Graduação em Educação Física, Goiânia, 2024.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui siglas, fotografias, abreviaturas, gráfico, lista de figuras.

1. Xadrez. 2. Formação. 3. Mídia-Educação. 4. Pesquisa-Ação. I.
Gemente, Flórence Rosana Faganello , orient. II. Título.

CDU 796



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA
ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 34 da sessão de Defesa de Dissertação de Weberson Alves Barbosa, que confere o título de Mestre(a) em Educação Física, na área de concentração em Educação Física Escolar.

Aos seis dias de junho de dois mil e vinte e quatro, a partir da(s) 08h:30min, por meio de videoconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada "Ressignificação do xadrez na escola: A experiência do seu processo de ensino e aprendizagem aliado a mídia-educação". Os trabalhos foram instalados pelo (a) Orientador (a), Profa. Dra. Florence Rosana Faganello Gemente (UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Profa. Dra. Ana Paula Salles da Silva (UFG) membro titular interno e Prof. Dr. Jaison José Bassani (UFSC) membro titular externo. Durante a arguição os membros da banca fizeram sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido o (a) candidato (a) aprovado (a) pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo (a) Profa. Dra. Florence Rosana Faganello Gemente, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, ao(s) seis dias de junho de dois mil e vinte e quatro.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA

Ressignificação do xadrez na escola: A experiência dos seus processos de formação e ensino-aprendizagem aliados à mídia-educação



Documento assinado eletronicamente por **Florence Rosana Faganello Gemente, Professora do Magistério Superior**, em 16/07/2024, às 08:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Paula Salles Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 16/07/2024, às 08:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jaison José Bassani, Usuário Externo**, em 19/07/2024, às 21:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4647763** e o código CRC **5BBAB2F5**.

Referência: Processo nº 23070.026294/2024-57

SEI nº 4647763

Dedico este trabalho aos meus pais
que me inspiram e aos meus
filhos que me motivam.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao Deus de Spinoza, por se revelar na harmonia de tudo que existe e não se interessar pela sorte e pelas ações dos homens.

Aos meus pais, Antônio e Eunice, por sempre me incentivarem e proporcionarem as condições para que eu pudesse seguir pelos caminhos dos conhecimentos científicos.

Aos meus filhos, Bento e Laura, por serem a realização de um sonho em minha vida e a minha motivação em seguir sempre em frente. A minha esposa Nathália, pela companhia na caminhada e por todos os aprendizados ao longo dos anos.

À minha irmã, Deyse, pelo seu amor fraterno e companheirismo desde que chegou a minha vida.

À minha orientadora, Flórence Rosana Faganello Gemente, pela sua atenção, dedicação, colaboração, correções e ensinamentos.

Aos professores membros da banca, Ana Paula Salles da Silva e Jaison José Bassani, pela disponibilidade, atenção e valiosas contribuições para com este estudo.

Aos colegas de todo o Brasil, que aceitaram participar desta pesquisa em suas duas etapas, contribuindo para a construção coletiva dos saberes contidos neste trabalho.

Aos professores vinculados ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física (PROEF), pela colaboração à minha formação profissional.

Aos colegas do Grupo de Estudo e Pesquisa em Conexões entre Práticas Corporais, Tecnologias e Inclusão – Connect LAB.

Aos colegas da turma 3 do ProEF-UFG, pelos momentos de compartilhamento de ideias e ensinamentos durante o período do mestrado.

À Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEDF) e ao Centro de Ensino Fundamental 03 do Gama por serem o campo onde floresceram as sementes deste estudo.

À Universidade Estadual Paulista (UNESP) e a Universidade Federal de Goiás (UFG), pela parceria que tornou possível este programa de mestrado profissional.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao Programa de Educação Básica (PROEB), pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional (ProEF).

E a todo o conjunto da classe trabalhadora brasileira, que com seu trabalho ininterrupto, torna possível dia após dia, que seus filhos ascendam socialmente, economicamente e cientificamente. Se a classe operária tudo produz, a ela tudo pertence!

“Ninguém liberta ninguém, ninguém se liberta sozinho:

os homens se libertam em comunhão.”

Paulo Freire

RESUMO

O xadrez é uma atividade milenar e fruto de uma construção coletiva que vem sendo realizada ao longo da história humana. Devido a isso, sua característica primordial de transmissão do conhecimento ao longo dos tempos foi a linguagem oral e escrita descentralizada. Embora o seu processo de ensino e aprendizagem continue ligado a métodos tradicionais, nas últimas décadas, o xadrez tem passado por um processo de modernização e grande avanço tecnológico nos seus modos de ensino e aprendizagem. Este processo influencia cada vez mais também a sociedade, a escola, a educação física escolar e as ações dos seus praticantes, exigindo novas elaborações e conhecimentos, além de relações saudáveis e críticas com toda essa tecnologia, seja dentro ou fora da escola. Entende-se, que esse avanço tecnológico, precisa estar comprometido com uma perspectiva crítica de educação e das tecnologias e conhecimentos enxadrísticos, de modo a superar uma visão meramente instrumental. Este estudo parte da problemática da falta de oportunidades para a formação dos professores em relação ao xadrez e a mídia-educação e teve como objetivo, elaborar, aplicar e avaliar um material didático multimídias voltado para professores de educação física, direcionado aos processos de formação e ensino-aprendizagem do xadrez, fundamentado nos princípios da mídia-educação. Esta pesquisa possui características de pesquisa-ação, com caráter qualitativo e busca entender os motivos que afastam os professores de educação física do ensino do xadrez na escola, assim como suas dificuldades em relação ao entendimento e trabalho com os princípios da mídia-educação e das TDICs no ambiente escolar. Para a coleta de dados, foram construídos questionários e diário de campo, para a organização e análise dos dados, foram utilizados escritos fundamentados no método da análise de conteúdo. O estudo propõe como produto educacional, um material didático que foi disponibilizado na plataforma Youtube direcionado aos professores, com o objetivo de contribuir com o processo de formação continuada referente ao processo de ensino-aprendizagem do xadrez na escola aliado aos princípios da mídia-educação e voltado para uma apropriação consciente e reflexiva das tecnologias. Os resultados obtidos no estudo, indicam que a intervenção e a colaboração na elaboração do material didático, contribuíram para a construção de novos conhecimentos relacionados ao xadrez e a mídia-educação, oferecendo novas possibilidades à prática docente dos professores. Em relação a esses novos conhecimentos, podemos citar novas metodologias de ensino, como a dos mini jogos enxadrísticos, e a produção de memes voltados para o ensino do xadrez.

Palavras-chave: Xadrez; Formação; Mídia-Educação; Pesquisa-Ação

ABSTRACT

Chess is an ancient activity and the result of a collective construction that has been carried out throughout human history. Due to this, its primary characteristic of the transmission of knowledge over time was decentralized oral and written language. Although its teaching and learning process continues to be linked to traditional methods, in recent decades, chess has undergone a process of modernization and major technological advances in its teaching and learning methods. This process also increasingly influences society, school, school physical education and the actions of its practitioners, demanding new elaborations and knowledge, as well as healthy and critical relationships with all this technology, whether inside or outside the school. It is understood that this technological advance needs to be committed to a critical perspective of education and chess technologies and knowledge, in order to overcome a merely instrumental vision. This study starts from the problem of the lack of opportunities for teacher training in relation to chess and media education and aimed to develop, apply and evaluate multimedia teaching material aimed at physical education teachers, aimed at training processes and chess teaching-learning, based on the principles of media education. This research has action research characteristics, with a qualitative character and seeks to understand the reasons that keep physical education teachers away from teaching chess at school, as well as their difficulties in relation to understanding and working with the principles of media education and of TDICs in the school environment. For data collection, questionnaires and a field diary were created; for data organization and analysis, writings based on the content analysis method were used. The study proposes as an educational product, a teaching material that was made available on the YouTube platform aimed at teachers, with the aim of contributing to the process of continued training regarding the teaching-learning process of chess at school combined with the principles of media-education and aimed at a conscious and reflexive appropriation of technologies. The results obtained in the study indicate that the intervention and collaboration in the preparation of teaching material contributed to the construction of new knowledge related to chess and media education, offering new possibilities for teachers' teaching practice. In relation to this new knowledge, we can mention new teaching methodologies, such as mini chess games, and the production of memes aimed at teaching chess.

Keywords: Chess; Formation; Media-Education; Action Research

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - O xadrez utilizado como metáfora para a guerra fria.....	64
Figura 02 - Robert James “Bobby” Fischer, campeão mundial de Xadrez do ano de 1972.....	64
Figura 03 - Magnus Carlsen, campeão mundial de Xadrez entre 2013 e 2022.....	65
Figura 04 - Match do campeonato mundial de xadrez disputado em 1984.....	67
Figura 05 - Match do campeonato mundial de xadrez disputado em 2022.....	67
Figura 06 - Messi e Cristiano Ronaldo disputando uma partida de xadrez para uma campanha publicitária.....	68
Figura 07 - Imagem de competição de xadrez transmitida através de canal do Youtube.....	69
Figura 08 - Imagem de disputa entre dois jogadores de xadrez com estilos diferentes.....	70
Figura 09 - Imagem da rainha Elizabeth e de um religioso, representando as peças Rainha/Dama e Bispo.....	71
Figura 10 - Imagem que busca fazer humor representando as ações dos reis e das demais peças durante uma partida de xadrez.....	71
Figura 11- Disposição do tabuleiro e peças no jogo de mini xadrez.....	92
Figura 12 - Layout de overlay feita para o produto educacional.....	125

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Dados dos participantes da primeira etapa.....	77
Quadro 2 - Dados dos participantes da segunda etapa.....	82
Quadro 3 - Sequência didática da intervenção/avaliação.....	83
Quadro 4 - Eixos de análise encontrados nas etapas da pesquisa.....	87
Quadro 5 - Legendas para identificação dos dados obtidos.....	87

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base nacional comum curricular
CAAE	Certificado de Apresentação de Apreciação Ética
CD	Compact Disc
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
CLT	Consolidação das Leis do Trabalho
DVD	Disco Versátil Digital
EJA	Educação de Jovens e Adultos
FIDE	Federação Internacional de Xadrez
FIFA	Federação Internacional de Futebol
ICC	International Chess Club
MOOC	Massive Online Open Course
MOODLE	Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment
OBS	Open Broadcaster Software
PBLE	Programa Banda Larga nas Escolas
PDF	Portable Document Format
PIEC	Programa de Inovação Educação Conectada
PROEF	Programa de Mestrado Profissional em Educação Física
PROINFO	Programa Nacional de Informática na Educação
SEDF	Secretaria de Educação do Distrito Federal
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TDICs	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação
UCA	Programa Um Computador por Aluno
UNESCO	Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura
URSS	União das Repúblicas Socialistas Soviéticas

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	17
1 REVISÃO DE LITERATURA.....	22
1.1 Mídia-Educação: Aspectos Históricos.....	23
1.2 Mídia-Educação: Conceituação e Etimologia.....	30
1.3 Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na Escola.....	33
1.4 Mídia-Educação e Escola.....	36
1.5 Educação Física, Mídias e Tecnologias.....	42
1.6 Xadrez, Escola, Educação Física Escolar e Mídia-Educação.....	47
1.7 Formação de professores, Xadrez e Mídia-Educação.....	56
1.8 Politização, Esportivização e Mídia-Educação do Xadrez: Qual caminho seguir na Educação Física Escolar?.....	62
2 METODOLOGIA.....	74
2.1 Delimitação metodológica.....	74
2.1.1 Técnicas/Instrumentos para coleta de dados.....	75
2.2 Procedimentos metodológicos.....	76
2.2.1 Desenvolvimento da primeira etapa.....	76
2.2.2 Participantes da primeira etapa.....	77
2.2.3 Desenvolvimento da segunda etapa.....	81
2.3 Procedimentos para análise de dados.....	86
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO	89
3.1 Primeira etapa - Experiência e formação sobre xadrez.....	89
3.2 Primeira etapa - Aproximação com a mídia-educação e tecnologias.....	93
3.3 Segunda etapa- Intervenção/Avaliação.....	102
3.4 Segunda etapa - Aspectos direcionados à formação e prática docente.....	103
3.5 Segunda etapa - Aspectos direcionados a produção do material didático.....	111
4 CONSIDERAÇÕES.....	121

5 PRODUTO EDUCACIONAL.....	125
REFERÊNCIAS.....	127
APÊNDICES.....	136
APÊNDICE A- Questionário para os professores de Educação Física.....	137
APÊNDICE B- Roteiro Diário de Campo.....	139
APÊNDICE C- Termo de consentimento livre e esclarecido.....	141
APÊNDICE D- Termo de autorização de imagem e som.....	146
APÊNDICE E- Termo de compromisso.....	147
APÊNDICE F- Plano de Ensino de Curso da segunda etapa da pesquisa.....	148
APÊNDICE G- Questionário final para os professores participantes da segunda etapa da pesquisa.....	152

INTRODUÇÃO

O xadrez é uma atividade milenar, e as suas formas de estudo e prática remetem à épocas remotas de nossa sociedade, tendo como característica, a transmissão geracional baseada em métodos que possuíam em comum a oralidade e a escrita. Se faz importante ressaltar a relevância desta forma de transmissão, que possibilitou que o xadrez atravessasse os séculos e ainda seja tão estudado e praticado nos dias atuais¹.

Atualmente, a sociedade tem apresentado novas formas de transmitir conhecimentos com o advento das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs)². Este estudo entende que incorporar ao ensino do xadrez, sobretudo na escola os fundamentos da mídia-educação e estas tecnologias, pode ser uma boa forma de expandir o acesso e compreensão do universo enxadrístico e das mídias para professores e alunos, além de complementar o trabalho já realizado com as mídias impressas, como os livros e similares.

O ensino do xadrez na escola não está contemplado de forma direta na BNCC³, porém isso não é um impedimento para sua prática no ambiente escolar. Neste estudo entende-se que o xadrez tem plenas condições de conquistar um maior reconhecimento como componente do conhecimento humano socialmente construído historicamente.

Minha relação com o xadrez se inicia no ano de 2003, quando ainda era estudante do ensino fundamental e tive a oportunidade de participar de um projeto em minha escola, no qual aprendi os conceitos básicos do jogo. Após 14 anos, já trabalhando como professor de educação física na Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEDF), tive a oportunidade de assumir um projeto de xadrez voltado para o trabalho com alunos da rede pública no contraturno escolar. Ao assumir esta tarefa, precisei buscar capacitação, tendo em vista que agora minha tarefa seria mais complexa enquanto professor e não mais como aluno ou simples praticante da modalidade, porém tive dificuldades para encontrar cursos ou conteúdos que trabalhassem o xadrez através das mídias para além de uma perspectiva meramente instrumental.

¹ Sobre a quantidade de jogadores de xadrez no mundo, ver em: <https://www.chess.com/pt-BR/article/view/quantos-jogadores-de-xadrez-ha-no-mundo-1> acessado em jun. 2023

² Este estudo adotará a nomenclatura “TDICs”, por entender que é a denominação mais adequada à realidade atual da temática, porém respeitará o uso “TICs”, por parte dos autores quando utilizados em citação direta.

³ A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

Conforme o trabalho era realizado, comecei a identificar muitas questões que mereciam reflexão acerca da minha própria prática pedagógica, de como o xadrez é visto no imaginário escolar e da sociedade, de como ele vem conquistando seu espaço enquanto modalidade com possibilidades midiáticas, além das formas de se ensinar esta prática tão particular. Percebi que o xadrez não é um território “apenas para pessoas muito inteligentes” ou “nerds”, mas sim para qualquer um que queira conhecê-lo. Além disso, também percebi que a forma como se trabalha seus conceitos, pode aproximar ou afastar os alunos.

A respeito das aproximações com a mídia-educação e tecnologias, apesar de estar inserido em uma sociedade fortemente marcada pelo avanço tecnológico e influência das mídias, eu não possuía leituras a respeito deste tema, fato este que tornou complexa a tarefa de refletir sobre como os professores se relacionam com as mídias tanto no âmbito pessoal, quanto profissional. Estabeleci contato sistemático com a literatura a partir do início desta pesquisa e desde então procuro me apropriar do debate que vem sendo construído e dar a minha contribuição através do estudo de que trata este trabalho.

Esta pesquisa foi construída na tentativa de avançar para além das percepções empíricas e construir uma proposta baseada em evidências científicas e espera-se que seus resultados sejam de grande relevância para esta temática de estudo com a construção de uma proposta didática para os processos de formação e ensino-aprendizagem do xadrez, aliados aos princípios da mídia-educação, que auxilie os professores no trabalho de apresentar o universo enxadrístico para seus alunos.

Desde o surgimento dos primeiros computadores, passando pelos jogos de videogame nas décadas de 80 e 90⁴, passando pelo “Deep Blue⁵”, que foi o primeiro computador que conseguiu derrotar um campeão mundial de xadrez e chegando às atuais e modernas plataformas (Chess24; Lichess; Chess.com; PlayChess.com; ICC) e aplicativos digitais com inteligências artificiais (Chess.com; Follow Chess; ChessBase Online; Forward Chess) em constante evolução, o xadrez assim como toda a sociedade, tem passado por um processo de modernização, no qual o seu ensino e prática continuam ligados a métodos tradicionais, mas agora não mais de forma hegemônica.

⁴ Jogos como “Chessmaster 3D”, “Battle Chess”, “Video Chess”, entre outros, foram criados e disponibilizados em consoles como Atari e Playstation, sendo pioneiros na interação do jogador com um tabuleiro digital.

⁵ Deep Blue foi um computador de xadrez desenvolvido pela empresa IBM, ficou famoso por derrotar o campeão mundial de xadrez, GM [Garry Kasparov](#), em uma partida no ano de 1997. Disponível em: <https://www.chess.com/terms/deep-blue-chess-computer> acessado em jun. 2023

Para Araújo (2021):

Com o desenvolvimento tecnológico da segunda metade do século XX, contrariamente ao que se poderia pensar, muito mais olhos se direcionaram para esse jogo. Por um lado, o xadrez passou a ser o meio pelo qual os cientistas - ávidos por desenvolver uma máquina pensante - conseguiriam testar e comparar as capacidades humanas e das máquinas. Por outro, ia se tornando cada vez mais jogado com o advento das plataformas de jogos virtuais. (p.3-4)

Vivemos em uma sociedade caracterizada por uma forte presença das tecnologias, se caracterizando pela rapidez e abrangência de informações. A realidade do mundo, na atualidade, requer um novo perfil de profissional e de cidadão que coloca para a escola novos desafios (Brasil, 2010).

Em uma simples busca na internet, é possível perceber uma grande variedade de opções para prática e estudo do xadrez online, seja via sites ou aplicativos para celular, o que vem conquistando ainda mais adeptos ao redor do mundo. Esse aumento na prática do xadrez via TDICs, pode levar os professores que o trabalham em ambientes escolares a se capacitarem e a procurarem compreender melhor essa relação entre ambos, além de buscar formas de potencializar os aspectos educacionais que podem surgir desta união.

Vicente e Pereira (2014, p.13) afirmam que:

O professor que associa as TIC's aos métodos ativos de aprendizagem é aquele que também busca desenvolver a habilidade técnica relacionada ao domínio da tecnologia e, sobretudo, esforça-se para assumir uma atitude de reflexão frequente e sistemática sobre sua prática, sobre o que seus pares falam da própria prática e sobre as teorias tratadas por autores de referência.

Sem dúvidas, é uma grande tarefa que se impõe e como nos alerta Orofino (2005, p.28), “o desafio que se coloca para nós, educadores críticos, diante desta problemática, é o de nos lançarmos - junto com as crianças e adolescentes - a descoberta, a aventura de produzir respostas à presença massiva e ideologicamente mercantil que a mídia desempenha em nossos diferentes contextos culturais”.

O xadrez é uma prática de rica história, difundida em todo o mundo ao longo dos tempos que possui milhões de praticantes em todo os continentes, e que cada vez mais, vem ganhando espaço na mídia com seus eventos e enxadristas, que tem adquirido status de grandes estrelas do esporte e da sociedade. Porém, dentro da escola, seu ensino ainda é elitizado e até mesmo estigmatizado, sendo visto como um esporte de difícil aprendizado, o que é um equívoco. Esse afastamento ocasiona grandes dificuldades para a difusão do xadrez

dentro do ambiente escolar, uma vez que os professores não se interessam em ensiná-lo e os alunos não têm a oportunidade de conhecê-lo devido a falta de estímulos.

Teve-se como problemática e ponto de partida desta pesquisa, o seguinte questionamento: A participação em um curso de formação continuada, juntamente com a participação/colaboração na elaboração de um material didático pode contribuir para a construção do conhecimento relacionado ao xadrez e a mídia-educação e incentivar a prática docente. Nossa hipótese é de que existe sim essa possibilidade de contribuição.

O objetivo geral e estratégico deste estudo se configurou em elaborar um material didático direcionado aos processos de formação e ensino-aprendizagem do xadrez aliados à mídia-educação, contando com a colaboração de professores de educação física. As táticas utilizadas para a busca deste objetivo geral, também podendo ser chamadas de objetivos específicos foram:

- Identificar as principais dificuldades dos professores no trabalho com o xadrez, mídia-educação e com o uso das tecnologias;
- Desenvolver e disponibilizar em um canal do Youtube, um material didático para professores, direcionado ao processo de ensino-aprendizagem do xadrez relacionado aos princípios da mídia-educação;
- Conhecer os interesses dos professores referente ao conteúdo e formato do material didático.
- Oportunizar possibilidades para o processo de formação continuada de professores em xadrez e mídia-educação.

A forma de organização deste estudo, será apresentada a seguir: O capítulo 1 apresenta uma revisão de literatura construída a partir dos estudos e autores que versam sobre os aspectos históricos, conceituais e etimológicos da mídia-educação, além das suas relações com a educação física escolar, xadrez, formação de professores, tecnologias digitais de informação e comunicação e os processos de politização, esportivização e mediação do xadrez, procurando apresentar caminhos a se seguir a partir das reflexões construídas durante o estudo.

No capítulo 2, serão detalhados os procedimentos metodológicos adotados ao longo deste estudo. Inicialmente, será apresentado o delineamento da pesquisa, incluindo sua natureza, abordagem e estratégias de investigação. Em seguida, serão apresentados os critérios de seleção dos participantes nas duas etapas, bem como os instrumentos utilizados para coleta de dados, tais como entrevistas, questionários e diário de campo.

Posteriormente, será delineado o processo de análise dos dados, destacando os métodos e técnicas empregados para interpretar as informações coletadas. Serão discutidos também os procedimentos de validação e confiabilidade dos dados, visando assegurar a rigorosidade e a credibilidade da pesquisa. Além disso, este capítulo abordará questões éticas relacionadas à condução da pesquisa, garantindo o respeito aos princípios de ética e integridade acadêmica.

No capítulo 3, serão apresentados os resultados e discussões sobre os dados, que em nosso entendimento, desempenham um papel crucial nesta dissertação, pois permitem a interpretação e a compreensão dos resultados obtidos durante a investigação sobre o processo de ensino-aprendizagem do xadrez aliado aos princípios da mídia-educação. Esta seção é essencial para examinar em profundidade as relações identificadas entre as variáveis estudadas.

Também serão apresentados os resultados da pesquisa, derivados da análise dos dados coletados ao longo do estudo, inicialmente, serão descritas as características dos participantes, fornecendo um contexto para a compreensão dos contextos. Em seguida, serão apresentadas as principais tendências e padrões identificados, destacando as relações entre o ensino do xadrez, a mídia-educação e os processos de aprendizagem dos participantes.

Serão utilizadas técnicas e métodos específicos para analisar os dados qualitativos e/ou quantitativos, como a análise de conteúdo. Essas abordagens permitirão uma compreensão abrangente dos resultados e a identificação de saberes significativos para a prática educacional.

Além disso, serão exploradas eventuais discrepâncias ou contradições nos dados, bem como suas implicações para a teoria e a prática. As descobertas serão discutidas à luz da literatura revisada anteriormente, permitindo a contextualização dos resultados dentro do campo de estudo.

A partir dos objetivos deste estudo, dos seus referenciais teóricos, além das duas etapas da pesquisa, construiu-se um produto educacional caracterizado como um curso de formação continuada para professores em formato de vídeo aulas, que aborda o processo de ensino-aprendizagem do xadrez aliado à mídia-educação. Que tem como objetivo, auxiliar professores com e sem experiência em xadrez e mídia-educação, a refletir sobre este processo de ensino, construindo novas elaborações e levando até os alunos, apropriações instrumentais, expressivas e críticas sobre as duas áreas.

1- REVISÃO DE LITERATURA E PERCURSO INVESTIGATIVO

O intuito deste capítulo, é oferecer um panorama detalhado das fontes, teorias e abordagens de maior relevância que moldam o contexto e a fundamentação da pesquisa em questão, tendo como finalidade, situar o leitor no campo de estudo, destacando o conhecimento existente, lacunas e debates atuais. Além disso, se constitui como base para a compreensão das decisões tomadas pelo pesquisador ao longo do percurso investigativo, conectando a revisão de literatura com a abordagem adotada na pesquisa e justificando a escolha dos métodos, instrumentos e estratégias utilizados.

Este capítulo está organizado em oito sub capítulos, iniciando por “Mídia-Educação: Aspectos Históricos”, que busca apresentar as origens das reflexões sobre mídia-educação e os pioneiros no seu desenvolvimento relacionado a educação, assim como os autores que se debruçam sobre o tema. Após o conhecimento sobre as origens, encontramos “Mídia-Educação: Conceituação e Etimologia”, onde se apresentam as definições e termos mais atualizados a partir de nossas referências sobre o tema. Em “Tecnologias digitais de informação e comunicação na escola”, apresentamos um pouco mais sobre as relações das TDICs e a escola, que tem enfrentado novos desafios com o advento da modernidade e ainda são cercadas por uma série de incompreensões por parte dos sujeitos envolvidos na construção das política educacionais e dos saberes no ambiente escolar.

Em “Mídia-Educação e Escola”, destacamos este relacionamento que pode ser entendido como uma abordagem que tem condições de promover o entendimento da integração das mídias e tecnologias no ambiente educacional a partir de uma perspectiva crítica, reflexiva e expressivo produtiva. No subcapítulo seguinte, de título “Educação Física, mídias e tecnologias”, refletimos sobre uma sociedade marcada pelo grande alcance de transmissões e peças publicitárias, que são capazes de moldar pensamentos e costumes, cabendo a educação física escolar, tratar pedagogicamente e ajudar no processo de conhecimento deste campo por parte dos professores e alunos.

Em “Xadrez, escola, educação física escolar e mídia-educação”, pode-se encontrar definições e dados a respeito do surgimento e expansão do xadrez ao longo dos tempos a partir das relações que estabeleceu com a instituição escolar e a educação física, além das tecnologias, que expandiram as possibilidades de diálogo entre o xadrez e a mídia-educação. Partindo do entendimento que o diálogo entre xadrez e mídia-educação, será mais efetivo se promovido por professores capacitados e com propriedade nos assuntos, apresentamos em

“Formação de professores, xadrez e mídia-educação”, dados e reflexões sobre as lacunas encontradas na formação dos professores em relação a estes temas e pensamos em possíveis caminhos a seguir para enfrentar esta realidade.

Encerramos a revisão de literatura, com “Politização, esportivização e midiaticização do xadrez: Qual caminho seguir na educação física escolar?” no qual refletimos sobre o alcance que o xadrez já conquistou desde sua criação, sobre as relações estabelecidas com os campos da guerra e da política, passando pela esportivização e construção de toda uma estrutura esportiva moderna e midiática, com centenas de federações associadas, transmissões acompanhadas por milhões de pessoas e novas formas de compartilhamento de conhecimentos, sendo necessário o trato pedagógico da educação física escolar para uma compreensão crítica por parte de professores e alunos dentro da escola e também fora dela.

1.1 Mídia-Educação: Aspectos históricos

No intuito de apresentar aspectos históricos, sociais, metodológicos e pedagógicos da mídia-educação, este trabalho será construído a partir de estudos que buscam entendê-la enquanto construção humana, histórica, social, complexa e permeada pela categoria da contradição.⁶

Dentro destes estudos, se destaca a obra do professor italiano Pier Cesare Rivoltella, um dos maiores pesquisadores sobre o tema. O autor propõe uma análise do passado da mídia-educação a partir de três perspectivas: a institucional, que tem como pilar a atuação de organizações internacionais como a Unesco e a Comunidade Européia; a social, que é evidenciada por associações livres de pessoas, professores e educadores pelo mundo e a teórica, que tem como ponto principal, a construção dos modelos conceituais e metodológicos (Rivoltella, 2012).

⁶ Embora o conceito possa ser usado como uma metáfora para qualquer espécie de dissonância, divergência, oposição ou tensão, ele assume um significado particular no caso da ação humana (ou, mais geralmente, de qualquer ação orientada para um objetivo), em que especifica qualquer situação que permita a satisfação de um fim unicamente às expensas de um outro, isto é, uma conexão ou coerção. Nas obras econômicas da maturidade de Marx, o conceito de contradição é empregado para designar, entre outras coisas: (a) inconsistências lógicas ou anomalias teóricas intradiscursivas; (b) oposições extra discursivas como, por exemplo, a oferta e a procura que envolvem forças ou tendências de origens (relativamente) independentes as quais interagem de tal modo que seus efeitos tendem a se anular mutuamente, em momentâneo ou semipermanente equilíbrio; (c) contradições dialéticas históricas (ou temporais); e (d) contradições dialéticas estruturais (ou sistêmicas) Bottomore 1988, p.134.

Outro importante estudo que auxilia em nossa tarefa é o de Fantin (2011), que articula um entendimento de mídia-educação como campo, disciplina e prática social, e situa em seu trabalho, alguns aspectos históricos do percurso da mídia-educação.

Segundo Fantin (2011):

A mídia-educação nasce e se desenvolve paralelamente à formação da indústria cultural ao longo das primeiras décadas do século XX, mais como sensibilidade educativa no confronto com as mensagens das mídias do que como movimento consciente. Naquele contexto, as mídias eram vistas como um “mal” que a educação deveria combater, pois sendo veículos de uma anti-cultura, as mídias eram objeto de diversas reações por parte dos professores (p.31)

Importante observar o papel quase intuitivo de resistência que a escola cumpriu em relação à mídia na ocasião do surgimento dela. Como um conhecimento não tradicional dos saberes escolares, é até compreensível certa cautela em permitir sua entrada no contexto escolar, porém mesmo ignorada, a mídia tinha uma popularidade social crescente. Para Masterman (1997 apud Fantin, 2011, p.31), “a escola adotou um papel ativo de resistência cultural às vazias reações emotivas que a mídia parecia encorajar”.

Nos dias atuais, ainda é possível perceber uma visão apocalíptica por parte da escola e de grande parte de seus sujeitos para com novas práticas e até mesmo com a mídia, que apresenta constantemente novas roupagens através do “incrível avanço das tecnologias de informação e comunicação (TICs)” (Belloni 2009, p.14). Parece ser preferível proibir o contato com o novo em nome de uma certa ordem e organização do contexto escolar, ao invés de se buscar construir uma postura crítica e responsável a respeito do que surge de novo na sociedade. Ressalta-se, entretanto, que é importante investigar as reais causas deste fato, para que não sejam responsabilizados de maneira equivocada, os indivíduos que apenas cumprem determinações ou dependem de formação adequada oportunizada pelas instâncias educativas superiores, secretarias de educação e governos.

Sem dúvidas, o contexto social e o escolar são permeados por contradições e resistências, e desta relação contraditória entre sociedade, escola e mídia, surgiram diferentes concepções de entendimento sobre o assunto. Segundo Rivoltella (1997 apud Fantin, 2011, p.31) de uma ambiguidade em relação aos pensamentos e as práticas de mídia-educação, surgiram as concepções: inoculatórias, leitura crítica, ideológica e das ciências sociais.

Entendendo que ideias, teorias e concepções não têm sua validade vinculada ao tempo cronológico, tampouco deixam de existir quando surgem novas ideias, teorias e concepções que apresentam novos fundamentos teóricos e conceituais, é perfeitamente compreensível a

coexistência e inter relação desses diferentes conceitos em diversos tempos e locais e de que a partir desta convivência e de novos estudos e experiências possam surgir novas formulações.

Na América Latina, surgiu a teoria conhecida como teoria das mediações, a partir dos estudos do professor Jesús Martín Barbero e do seu livro “Dos meios às mediações” (1987) que apresenta uma proposta que desloca o foco dos meios para as mediações, e leva em consideração as reações, formulações e resistências dos indivíduos e das estruturas sociais em relação a comunicação de massa, não entendendo os sujeitos apenas como receptores passivos. Nas palavras do próprio autor, o livro aposta e tem como objetivo “mudar o lugar das questões, tornar investigáveis os processos de constituição do massivo para além da chantagem culturalista que inevitavelmente os transforma em processos de degradação cultural” (Martín-Barbero, 2018, p.9).

Dentro do foco das mediações e ainda na América Latina, é possível também citar a obra do professor Guillermo Orozco, que busca definir uma nova lógica para os processos de mediação, na qual os espectadores não assumem, necessariamente, um papel passivo. A perspectiva que desenvolve é a de uma pedagogia de “fazer evidente o que não é evidente aos receptores; ou seja, não é impor uma nova ideologia, mas simplesmente facilitar uma situação de aprendizagem onde nós, receptores, tornemos evidente o que não é evidente” (Orozco, 2005, p.19).

Os escritos históricos mostram que a primeira conceituação formal de mídia-educação surgiu na França em 1973, quando o Conselho Internacional de Cinema e da Televisão (CICT), uma organização associada à UNESCO, definiu-a como “estudo, ensino e aprendizagem dos modernos meios de comunicação como disciplina autônoma no âmbito da teoria e prática pedagógica, reconhecendo a escola como lugar específico da mídia-educação” Fantin (2011, p.33).

Como conceitos e definições costumam acompanhar a evolução dos estudos e passam por novas elaborações, a autora apresenta ainda uma segunda versão do conceito de mídia-educação, elaborada em 1979 pelo mesmo conselho, que amplia seu campo de intervenção em duas direções: na extensão da mídia-educação aos aspectos históricos, valorativos e do uso criativo, considerando as mídias como produtos e processos culturais e sociais; e na ampliação da disciplina escolar mídia-educação para outras faixas etárias, envolvendo crianças, jovens e adultos em geral.

No ano de 1982 a UNESCO organizou na cidade de Grunwald, na Alemanha Ocidental, uma reunião que contou com a participação de 19 países e que culminou com a

consagração do termo mídia-educação e a reafirmação de sua necessidade, além da elaboração de uma declaração comum sobre a importância das mídias e a obrigação dos sistemas educacionais de ajudarem os cidadãos a melhor compreenderem estes fenômenos. Este documento ficou conhecido como a “Declaração de Grunwald”. A Declaração de Grünwald reconhece a crescente relevância das mídias na sociedade, especialmente entre as novas gerações, destacando a importância das ações e políticas de mídia-educação como um elemento fundamental e condição indispensável para a formação cidadã (Bévort e Belloni, 2009).

No ano de 2007, em virtude dos 25 anos da declaração de Grunwald, se organizou na cidade de Paris, na França, um encontro comemorativo para analisar o alcance da declaração ao longo dos anos e que ficou conhecido como Agenda de Paris. Porém, as constatações não foram as melhores. Segundo Bévort e Belloni (2009), o trajeto percorrido deixa insatisfeitos aqueles que investiram neste campo, apesar de reais avanços.

Sobre o intervalo temporal que separa Grunwald de Paris, as autoras afirmam ainda que:

Embora, nesta última década, educadores militantes tenham realizado projetos interessantes, jornalistas e comunicadores de boa vontade tenham refletido e discutido sobre suas responsabilidades, experiências, e declarações não tenham faltado, dificilmente podemos dizer hoje que a batalha está ganha e que a mídia-educação penetrou na escola e se tornou prioridade na sociedade. Até hoje, nenhum sistema educativo integrou oficialmente a mídia-educação como uma prioridade ou conseguiu difundir seu espírito e sua importância entre os educadores em geral (Bévort e Belloni, 2009, p.1095).

De acordo com Belloni (2009) estamos diante de um panorama desanimador sobre a situação da educação brasileira no tocante à presença da mídia-educação na formação de professores em nível oficial dos sistemas de ensino, que se encontra ignorada e ausente. De acordo com ela, com todos os avanços tecnológicos recentes, o papel da mídia-educação torna-se ainda mais crucial, porém sua realização se revela mais complexa ante as ilusões libertárias contidas nas promessas da “rede”.

Ainda no prefácio da obra⁷, Belloni (2009) nos alerta que:

As novas tecnologias representam, evidentemente, novos desafios para a mídia-educação que deve aprender a lidar com: i) uma cultura midiática muito jovem, muito mais interativa e participativa; ii) fronteiras menos precisas entre uma elite produtora de mensagens e a massa de consumidores típica das mídias de massa; iii) novos modos de perceber o mundo e de aprender, iv) novas formas de fazer política e significativas possibilidades democráticas. As formas e os sentidos de que se vão revestir essas novas possibilidades ainda não realizadas dependem dos modos

⁷ BELLONI, Maria Luiza. O que é mídia-educação. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

de relações que os jovens vão desenvolver com as mídias: apropriações mais democráticas, críticas e criativas dependerão, em grande parte, da capacidade de a sociedade oferecer oportunidades de mídia-educação às novas gerações (Belloni,2009, n.p).

Mesmo com este panorama de certa forma desanimador e que inspira cautela, também há pontos positivos para se celebrar. Sobre a Agenda de Paris, Belloni (2018) afirma que ela apontou possibilidades otimistas em relação a avanços no campo da mídia-educação e que chegou-se enfim a um documento de caráter oficial e internacional que leva em conta questões importantes sobre o tema na visão dos mídia-educadores e militantes da área.

Além dos avanços tecnológicos e das novas demandas ocasionadas pela sua evolução, Belloni (2009) também apresenta uma preocupação com os Direitos da Criança e do Adolescente, que cada vez mais, conquistam espaço enquanto sujeitos e desempenham novos papéis na sociedade. É notável a sua preocupação com outros aspectos sociais para além da mídia-educação, mas que serão diretamente impactados pela evolução constante dela.

Novamente recorrendo às suas palavras no prefácio da obra citada:

O reconhecimento de que a mídia-educação constitui um direito fundamental da humanidade, como melhor caminho para preparar todos os indivíduos, independentemente da classe social ou da idade, para o exercício pleno da cidadania, que inclui os direitos à liberdade de expressão, ao acesso à informação e à participação na vida cultural, contidos na Convenção Internacional dos Direitos da Criança e do Adolescente. A mídia-educação é hoje tão necessária ao exercício da cidadania quanto era a alfabetização no século XIX (Belloni,2009, n.p).

Para que uma visão crítica da mídia-educação que leve em conta a verdadeira inclusão se torne realidade de fato, a autora defende ainda, que é preciso ir bem além da ação militante de mídia educadores de boa vontade. Ela acredita ser necessário que a mídia-educação penetre efetivamente nos sistemas de ensino, de modo interdisciplinar e transversal, oficial e integrado ao cotidiano das práticas pedagógicas.

Importante pontuar quando se fala de alfabetização, que a sua importância vai além da aquisição de capacidades para o entendimento de símbolos e caracteres de um certo idioma dentro de um panorama individual. Os seus caminhos, devem levar em conta o letramento como destino coletivo, uma vez que este se refere aos aspectos sócio-históricos da aquisição da escrita, Tfouni (1988).

Enquanto conceito histórico e construído coletivamente ao longo dos tempos, o letramento vem sendo trabalhado também de forma coletiva através do desenvolvimento da sociedade. Desde o início do século XXI, estamos vivendo “a introdução, na sociedade, de

novas e incipientes modalidades de práticas sociais de leitura e de escrita, propiciadas pelas recentes tecnologias de comunicação eletrônica – o computador, a rede (a web), a Internet” Soares (2002, p.146).

A introdução das TDICs no processo de letramento, nos trouxe o conceito de letramento digital, que seria segundo Coscarelli e Ribeiro (2001, p.9 Apud Mill, 2018, p.385) “a ampliação do leque de possibilidades de contato com a escrita em ambientes digitais, tanto para ler quanto para escrever”, sendo muito mais que apenas a prática de digitar caracteres no teclado do computador. Para Soares (2002, p.151), seria o “estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela”. Para Buckingham (2010), a noção de letramento digital não é algo novo, remetendo aos anos 80, mas no uso contemporâneo, tem sido equivalente a um conjunto de capacidades que tornam o usuário meramente capaz de manejar de forma eficiente os programas de computadores ou de dar-se bem com tarefas básicas referentes a recuperação de informações, sendo para ele uma definição puramente funcional.

Este novo panorama em relação ao letramento digital e suas possibilidades, sem dúvidas apresenta desafios que precisarão ser superados coletivamente em um trabalho que envolva, professores, alunos, escolas e poder governamental. Buckingham (2010, p.48) ainda adverte que “a maioria das discussões sobre o letramento digital mantém-se principalmente centrada na informação – e, portanto, tende a negligenciar alguns dos outros usos culturais mais amplos da Internet (ainda mais dos jovens) ”.

Neste campo marcado por constantes transformações e novas elaborações a todo momento, se faz necessário o contínuo exercício da busca por publicações atualizadas a respeito do panorama apresentado pelas obras citadas em relação à integração da mídia-educação nos sistemas educativos oficiais.

Para Bianchi e Pires (2019), o Brasil carece de políticas educacionais oficiais voltadas para a mídia-educação, sendo que o que pode-se perceber até agora, são tentativas de se aproximar as TDICs da legislação, via projetos de inclusão digital, mas que são marcadas por privilegiar apenas a dimensão metodológica dessas tecnologias.

Uma relevante ação na área das políticas educacionais voltadas para mídia-educação e tecnologias no Brasil, é o Programa Nacional de Informática na Educação (PROINFO), lançado no ano de 1997 em uma parceria entre governos federal, estaduais e municipais, com o objeto de dar início ao processo de universalização do uso de tecnologia de ponta no sistema público de ensino. Apesar das inúmeras limitações, como uma visão instrumental das

tecnologias, e a não aproximação ao conceito de mídia-educação em nenhum trecho de suas diretrizes, este programa foi um marco na caminhada pelo acesso a tecnologias dentro das escolas e precisa ser lembrado, até mesmo para que melhor possamos analisar suas limitações e propor avanços. É importante citar também outras iniciativas governamentais relacionadas às tecnologias nas escolas, dentre as principais, encontramos: Programa Um Computador por Aluno (UCA) - 2007, Programa Banda Larga nas Escolas (PBLE) - 2010, Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo Integrado) - 2013, Programa de Inovação Educação Conectada (PIEC) - 2017.

Programas de governo como os apresentados, tem seu valor e importância, porém, ficam limitados aos interesses do governo do momento, podendo ser enfraquecidos ou até extintos se a orientação governamental se alterar. Se faz necessário ainda, ressaltar que a falta de políticas conjuntas de educação, cultura e comunicação, pode provocar a inviabilidade de uma nação, tanto no campo político, cultural, social e laboral. É preciso construir um “ecossistema comunicacional” que traga consigo, as dinâmicas da cultura e da educação (Martín-Barbero, 2000, p.52).

Alheio a fórmulas mágicas para a solução desta questão, Martín-Barbero (2000) defende o entendimento de que não adianta introduzir modernizações tecnológicas sem que se altere primeiramente o modelo de comunicação, fugindo do modelo vertical e autoritário dando prioridade aos problemas de comunicação antes de se debruçar sobre os meios.

Martín-Barbero nos fala também, sobre a relação entre políticas de estado (perenes) e de governo (transitórias) e como atuam sobre a situação:

Isso, porém, não é possível a partir de políticas governamentais que são conjunturais e imediatistas; o que se necessita são políticas de Estado de longo alcance. Dentre os múltiplos desafios que verdadeiras políticas de Estado carregam consigo, num campo de tal envergadura, vou referir-me apenas a uma, configurada pelos desafios culturais apresentados pela comunicação para a educação, (Martín-Barbero, 2000, p.52).

Suas palavras, nos ajudam a perceber a importância da luta por políticas de Estado relacionadas ao tema da mídia-educação e tecnologias na escola. Claro que, ainda assim, outros problemas poderiam surgir, mas as orientações oficiais dos governos poderiam oferecer maiores avanços neste campo, como nas questões de financiamento, por exemplo.

A partir das primeiras décadas do século XXI, as definições e diretrizes para as políticas públicas incorporaram e passaram a apresentar uma “orientação mais tecnológica, mais informacional, típica das novas características das TIC/mídias: digitais, interativas, em

rede(online) e cada vez mais complexas e importantes em todas as esferas da vida social”, Belloni (2018, p.48).

Ressalta-se que nem sempre mudanças evolutivas em conceitos, promovem ganhos de qualidade em suas definições e aplicações na realidade concreta, é possível haver retrocessos também. De acordo com Belloni (2018):

[...]as tendências atuais de substituição dos conceitos mais amplos de mídia-educação por uma definição mais estreita e pragmática de alfabetização midiática e informacional ou de inclusão digital; isto é, de acesso ao uso das mídias, considerado mais como uma questão técnica de operação das máquinas e de acessibilidade. Esta clara primazia da técnica sobre os conteúdos abandona aquela concepção de leitura e apropriação crítica com vistas à formação para a cidadania. Nota-se, também, na tradução brasileira, a volta ao uso do singular “mídia”, usado no mercado publicitário e midiático com acepções diferentes, o que torna o conceito impreciso, além de enfatizar o caráter monolítico dos sistemas midiáticos (p.49-50)

Ou seja, a realidade social é dinâmica e marcada por valores contraditórios, além de conceitos e ideias que parecem já cristalizados, mas que podem sofrer alterações conforme o interesse de quem comanda os seus rumos, sejam eles indivíduos ou entidades governamentais e privadas. A história da mídia-educação nos mostra uma caminhada marcada por muita discussão teórica e propostas conceituais que atravessaram os tempos e que sofreram e ainda sofrem influências de diferentes visões de mundo ao longo de sua constituição.

No próximo capítulo, iremos nos debruçar sobre o tema da mídia-educação, começando por sua conceituação e etimologia. Vamos mergulhar nas conceituações e etimologia desse campo interdisciplinar, investigando as origens dos seus conceitos. Ao compreendermos melhor os conceitos, fundamentos e a evolução da mídia-educação, estaremos nos preparando para explorar suas aplicações práticas e implicações no contexto educacional contemporâneo.

1.2 Mídia-educação: Conceituação e etimologia

No capítulo anterior, exploramos os aspectos históricos da mídia-educação, mergulhando nas raízes e evolução desse campo interdisciplinar. Agora, avançaremos em nossa jornada investigativa ao adentrar o capítulo sobre "Mídia-educação: Conceituação e Etimologia". Neste trecho, concentramos nossos esforços em compreender as definições

fundamentais e as origens dessa disciplina, destacando como os conceitos-chave moldaram sua trajetória e sua posição dentro do cenário educacional contemporâneo.

Reconhecendo o entendimento de Gonnet (2004) sobre a dificuldade em definir o conceito de mídia-educação, uma vez que não existe uma definição única sobre o assunto e que este conceito vem sendo continuamente enriquecido ao longo do tempo gerando diferentes compreensões, buscamos em nosso estudo, entender a mídia-educação a partir de conceitos que apresentam aproximações e elementos compatíveis com o desenvolvimento das idéias aqui apresentadas.

Bévort e Belloni (2009) definem mídia-educação como:

[...]uma formação para a compreensão crítica das mídias, mas também se reconhece o papel potencial das mídias na promoção da expressão criativa e da participação dos cidadãos, pondo em evidência as potencialidades democráticas dos dispositivos técnicos de mídia (p.1087)

Segundo Belloni (2018), mídia-educação seria:

Em uma acepção mais ampla, *mídia-educação* é um conjunto de conhecimentos teóricos e de práticas educativas que visam a estimular e propiciar a reflexão sobre as relações dos indivíduos, especialmente crianças e adolescentes, com as mídias e a criar condições para apropriação crítica e criativa destes meios de comunicação e de informação (p.37).

Para Bianchi e Pires (2019) o conceito mídia-educação pode ser entendido como:

[...] um campo teórico-metodológico interdisciplinar que visa estabelecer mediações pedagógicas no âmbito educacional com as TIC e a cultura, contribuindo para o desenvolvimento de capacidades críticas e autônomas de comunicação, expressão e interação diante dos meios tecnológicos (p.414).

Fantin (2011) nos apresenta uma importante concepção a respeito dos saberes da mídia-educação, que é a concepção ecológica que prega o trabalho também com as mídias impressas, como os livros e materiais impressos em geral. Sobre essa concepção, a autora afirma:

[...]se refere a fazer educação usando todos os meios e tecnologias disponíveis. Ou seja, se refere a um uso pedagógico de todas as mídias e suas tecnologias: celular, Internet, computador, videogame, televisão, cinema, fotografia, livro, CD, DVD, integrando-os com a dimensão da corporeidade, expressividade e o contato com a natureza (p.33)

Este estudo propõe ainda, uma abordagem de mídia-educação baseada em Fantin (2011, p.30) com maior amplitude, a partir de três perspectivas ou dimensões: “educar

sobre/para os meios (perspectiva crítica), com os meios (perspectiva instrumental) e através dos meios (perspectiva expressivo-produtiva)”, como forma de evitar uma formação focada apenas na simples utilização instrumental dos recursos tecnológicos.

Partiremos também, do entendimento da mídia-educação enquanto “perspectiva de articular os direitos de proteção, provisão e participação com o direito à cultura, à crítica, à criação e à cidadania”. Segundo Fantin (2011), esta concepção dá origem ao conceito dos “quatro C da mídia-educação”: cultura, crítica, criação/criatividade e cidadania, fazendo uma analogia com os “três P” dos direitos das crianças em relação às mídias: proteção, provisão e participação (Fantin 2011, p.30-31).

As concepções apresentadas, caminham de mãos dadas com os objetivos deste estudo, ao proporem que a mídia-educação seja um campo voltado para a construção crítica do conhecimento pelos sujeitos, especialmente para as crianças e adolescentes. Além de promover uma relação interdisciplinar entre os conhecimentos de diferentes, porém inter relacionadas áreas, como os meios de comunicação e informação, as TDICs e a cultura.

Outro esclarecimento se faz necessário no que diz respeito à etimologia do termo e no debate sobre a forma correta de se denominar sendo “a mídia” ou “as mídias”. Novamente recorrendo ao entendimento de Belloni (2018, p.35), utilizaremos “as mídias”, pois “o termo “mídias” é usado em nosso estudo como sinônimo de meios de comunicação, por ser consagrado pelo uso mais corrente, além de ser mais conciso”.

Até os anos 1980, a televisão de massa reinava absoluta enquanto carro chefe do campo midiático, o que tornava apropriado o termo “mídia” no singular, porém, a partir dos anos 1990, este domínio começa a ser questionado pela ascensão da internet e dos seus atrativos, dando início a utilização do termo “mídias”, Belloni (2018). Este novo termo, teria a tarefa de “ampliar e flexibilizar os conceitos e definições, buscando dar conta de toda a diversidade e complexidade deste fenômeno no contexto atual”, Belloni (2018, p.36). Portanto, se reconhece a importância histórica do termo "mídia", assim como suas limitações para definir os processos nos tempos atuais, e se fará o uso do termo “mídias”, devido ao entendimento até o momento de que é o que se melhor se encaixa no contexto do estudo.

À medida que exploramos a fundo a mídia-educação, seus conceitos e etimologia, e compreendemos a essência dessa disciplina que busca integrar as mídias ao processo educativo, naturalmente somos conduzidos a uma análise mais prática e aplicada das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na Escola.

1.3 Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na escola

Enquanto o capítulo anterior nos forneceu as bases teóricas e conceituais necessárias para entendermos a relação entre mídia e educação, este capítulo nos convida a examinar como essas teorias se traduzem em práticas educativas no contexto escolar contemporâneo. Ao estabelecermos essa conexão entre os dois temas, podemos visualizar como a mídia-educação não apenas se fundamenta em conceitos e ideias, mas também se manifesta por meio do uso estratégico e eficaz das tecnologias digitais para enriquecer a experiência de aprendizado dos alunos e promover sua alfabetização midiática. Assim, ao prosseguirmos em nossa jornada, buscamos não apenas compreender os princípios subjacentes à mídia-educação, mas também explorar sua implementação prática e suas implicações na era digital em que vivemos.

Nas últimas décadas a escola e todo o campo educacional tem passado por inúmeras transformações em virtude dos avanços do desenvolvimento tecnológico que influenciam a vida dos seus principais sujeitos, professores e alunos.

Entendemos a escola enquanto uma instituição de disputa de interesses ideológicos antagônicos, fruto de uma sociedade dividida em classes. Não vemos possibilidades democráticas de blindar a escola das ideologias que existem para além dos seus muros e muito menos de evitar que as desigualdades sociais existentes fora dela, sejam reproduzidas também do portão para dentro. Cabe então ao professor comprometido com a busca pela mudança do status quo, se organizar e pensar modos de enfrentar tais desigualdades.

Segundo os escritos de Paulo Freire (2011), não existe imparcialidade, pois todos somos orientados por uma base ideológica. A grande questão, para ele, é se essa base ideológica é inclusiva ou excludente. Partiremos, portanto, do entendimento de que absolutamente todos os conhecimentos trabalhados na escola, serão sempre permeados por uma base ideológica, inclusive a mídia-educação, as TDICs e o xadrez.

Segundo Dorigoni & Silva (s/d)

Tradicionalmente a sociedade atribuiu a instituições escolares à responsabilidade na formação da personalidade do indivíduo tendo em vista a transmissão cultural e do conhecimento acumulado historicamente. A educação para as mídias como perspectivas de um novo campo de saber e de intervenção vem se desenvolvendo desde os anos de 1970 no mundo inteiro com o objetivo de formar usuários ativos, criativos, críticos de todas as tecnologias de informação e comunicação (p.1).

No entendimento de Buckingham (2010), a escola não pode ignorar o papel cada vez mais marcante que a mídia digital passou a desempenhar na vida da maioria dos jovens, e que o seu advento, apresenta desafios ainda mais amplos para a escola enquanto instituição.

Para o autor:

Uma questão-chave, levantada por vários autores, concerne ao seu papel no enfrentamento das desigualdades de acesso à tecnologia surgida na sociedade. Acesso, neste sentido, é mais do que disponibilidade de equipamento, ou uma questão de habilidades técnicas: é também uma questão de capital cultural – a capacidade de usar formas culturais de expressão e comunicação. Pelo menos em princípio, a escola poderia desempenhar um papel vital de ampliar o acesso – talvez em parceria com outras instituições intermediárias, tais como bibliotecas e centros de tecnologia da comunidade. Contudo, longe de restringir as desigualdades, há alguma evidência de que as escolas podem na verdade ampliá-las, (Buckingham, 2010, p.53).

Grande parte dos alunos ao adentrarem à escola, nem sempre encontram condições ideais de usufruir das tecnologias, com todas as possibilidades que encontram fora do ambiente escolar, gerando um conflito que tem sido difícil de conciliar ao longo dos últimos anos. Importante citar também, que um outro grupo, é ainda mais prejudicado nesse processo, uma vez que também não tem acesso às tecnologias fora da escola.

Para Martín-Barbero (2000), existe uma latente diferença entre grupos de pessoas que podem se conectar com a internet e se beneficiar de uma imensa quantidade de informações, experiências e conhecimentos e pessoas que não têm acesso a todo esse acervo, estando digitalmente excluídas. Entretanto, não se deve apenas lamentar, mas sim entender as causas dessa divisão e das transformações tecnológicas pelas quais nossa sociedade passa. Devemos proporcionar para a maioria, uma apropriação do ecossistema comunicativo ou estaremos reforçando a divisão social e exclusão cultural que a sociedade produz e reproduz.

O autor ainda nos alerta que:

Pois, enquanto os filhos das classes favorecidas entram em interação com o ecossistema informacional e comunicativo a partir de seu próprio lar, os filhos das classes populares - cujas escolas não tem, em sua imensa maioria, a menor interação com o ambiente informático, escolas que são para eles o espaço decisivo de acesso a novas formas de conhecimento - estão ficando excluídos do novo espaço laboral e profissional que a cultura tecnológica propõe, (Martín-Barbero 2000, p.59)

Como se pode perceber, o acesso aos recursos tecnológicos, também é atravessado pela marcante desigualdade social que presenciamos diariamente, o que ocasiona na manutenção de um sistema desigual de absorção e produção de conhecimento que por sua vez, contribui para a manutenção do status quo desigual no qual nossa sociedade se encontra.

A área da educação passou por transformações devido à ampliação da presença das TDICs, resultando no surgimento de uma cultura digital. As interações inovadoras com as TDICs apresentam desafios significativos para as instituições educacionais, especialmente nos cursos de formação de professores, responsáveis por preparar educadores para o ensino escolar. Isso demanda uma reavaliação da maneira como os futuros professores são capacitados para incorporar as tecnologias de forma pedagógica, uma vez que o uso delas gera novos conteúdos e abordagens linguísticas e de aprendizado. Essas mudanças necessitam ser compreendidas e abordadas de maneira crítica nos programas curriculares escolares, Bianchi & Pires (2019).

As TDICs, têm conquistado cada vez mais espaço nas escolas, o que pode possibilitar transformações na forma como os alunos aprendem, na forma como os professores ensinam e como a educação é administrada, porém esta inserção tem acontecido de maneira precária, o que acaba por dificultar todas estas transformações.

Para Belloni (2018), pode-se considerar como as principais “tecnologias de informação e comunicação” (TIC) as seguintes mídias:

[...]televisão e suas variantes (videocassete, DVD, antena aberta, por assinatura); rádio; jogos de vídeo de de computador (videogames); máquinas fotográficas e filmadoras de vídeo, ipods, MP3; telefones celulares; tablets e sobretudo, as redes telemáticas - isto é, internet em todas as suas variantes, tudo isto digitalizado, isto é, informatizado (p.36).

Ao pensarmos em aspectos importantes das TDICs na escola, podemos citar o acesso a informações e recursos educacionais de forma rápida e um rápido acesso a uma infinidade de informações e recursos educacionais que permite que os alunos pesquisem os mais diversos conteúdos em bibliotecas digitais e bancos de dados, encontrem amigos, e materiais que possam auxiliar no seu desenvolvimento escolar. Uma aprendizagem interativa e personalizada também pode ser alcançada através de aplicativos, plataformas e softwares com atividades, jogos, simulações e exercícios, que possibilitem um maior engajamento nas atividades educacionais, desde que a escola e os professores ofereçam condições de um uso qualificado destas tecnologias aos alunos. Importante relembrar que as desigualdades sociais, também se apresentam nesta relação entre alunos e tecnologias na escola, onde nem todos têm acesso de qualidade a todas as potencialidades que estes fascinantes recursos podem proporcionar.

Outro ponto importante a ser colocado em pauta, são as possibilidades de colaboração e comunicação através das TDICs, uma vez que, estas tecnologias favorecem o processo de

construção coletiva e colaboração entre alunos e também com os professores. Como exemplos, podemos citar as plataformas de aprendizado online (Moodle, AVA, Moocs), fóruns de discussão, salas de bate papo, videoconferências, grupos de trabalho virtuais e ferramentas que possibilitam o compartilhamento de arquivos, para que projetos possam ser construídos de maneira colaborativa, com troca de ideias e feedbacks entre os participantes.

Para Modrow e Silva (2013)

[...]as Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs têm uma participação ativa no processo acelerado de transformações no mundo e por isso, um dos desafios presentes na educação, nas escolas públicas e na prática dos educadores na atualidade, diz respeito ao acesso e à forma como são utilizadas na prática pedagógica (p.1).

A inserção destas tecnologias podem ainda proporcionar oportunidades de aprendizado fora da escola, quando existirem condições materiais e objetivas para isto. Esse processo de extensão pode se dar através de cursos online, tutoriais em vídeos ou outros formatos, além de programas de educação a distância e competições esportivas online.

Entretanto, a integração entre as TDICs e a escola, não acontece de forma espontânea e natural, mesmo com a expansão cada vez maior destes recursos, não basta deixar os alunos e professores à própria sorte e esperar que a educação e os processos educativos irão avançar. Se fazem necessárias, disputas ideológicas e políticas públicas sobre o tema, assim como, um planejamento cuidadoso e uma formação adequada dos professores, condições adequadas dos recursos tecnológicos, além de levar em conta as já citadas questões de acesso desigual às tecnologias por parte dos alunos principalmente.

À explorarmos as "Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na Escola" buscando compreender os impactos e possibilidades que essas tecnologias oferecem no contexto educacional, naturalmente somos conduzidos a uma reflexão mais ampla sobre a integração da mídia na educação, tema central do próximo capítulo.

1.4 Mídia Educação e escola

Ao prosseguirmos em nossa investigação, buscamos não apenas compreender o papel das tecnologias digitais na escola, mas também analisar criticamente como essas tecnologias podem ser aproveitadas de maneira significativa e responsável para promover uma educação midiaticamente alfabetizada e centrada no aluno. Neste capítulo, refletimos sobre como essas tecnologias se entrelaçam com os princípios e práticas da mídia-educação no ambiente

escolar. Ao estabelecermos essa conexão entre os dois temas, podemos vislumbrar não apenas as oportunidades proporcionadas pelas tecnologias digitais, mas também os desafios e as considerações éticas inerentes à sua integração efetiva no currículo escolar.

A mídia-educação dentro da escola, pode ser entendida como uma abordagem que tem como objetivo, promover a integração das mídias e tecnologias no contexto educacional, além de possibilitar o entendimento de que as mídias desempenham um papel significativo na sociedade contemporânea.

Segundo Sibilía (2020, p.29), “Na última década, a veloz popularização dos aparelhos móveis de acesso às redes digitais de informação e comunicação parece estar colocando em xeque uma das pilstras da sociedade ocidental: o sistema escolar”. Estamos longe de um consenso sobre como proceder frente a este panorama, alguns defendem a resistência, outros a permissão, já outros, pregam a integração. Estamos convencidos até o momento, de que integrar de maneira responsável e mediada, parece ser a melhor alternativa para esta situação. Para Paulo Freire (2011, p.32) “os meios de comunicação não são bons nem ruins em si mesmos, o problema é perguntar a serviço “do que” e a serviço “de quem” os meios de comunicação se acham”. Por ser política e relacionada ao poder, é uma questão que vai muito além do simples gostar ou não gostar.

Por ser relacionada à política e ao poder, é importante que os alunos tenham condições de construir habilidades técnicas e conceituais, como também de compreender, analisar, criar e divulgar conteúdos midiáticos de maneira crítica, criativa e ética. Para Belloni (2009, p. 8) “as megatendências mais prováveis no futuro próximo apontam grandes desafios para as instituições e profissionais do campo da educação: será preciso atender cada vez mais alunos, durante mais tempo, com maior qualidade”.

Dentro destes desafios, Nonato & Sales (2020) afirmam que existe um tensionamento e contradição entre a escola e a cultura digital, refletindo na maneira como essa cultura se insere no ambiente escolar, pois ela não é assimilada pacificamente.

Sobre este processo, ainda afirmam:

Há uma força conservadora inerente ao modo como a escola se relaciona com o mundo à sua volta, e isto não é diferente quando se trata de cultura digital. Reproduzir padrões de conhecimento e de cultura para as novas gerações e produzir novos conhecimentos em diálogo com a dinâmica da história são paradoxos fundantes da escola. O ponto de equilíbrio entre esses polos implica a garantia de um elo de continuidade no processo formativo que ajude a costurar o tecido social, ao mesmo tempo em que se deixe infiltrar lentamente pelas transformações da sociedade no mundo do conhecimento, da ciência, das tecnologias, das artes e dos valores, (p. 139-140).

Lembrando que este equilíbrio não é simples de se alcançar na escola, cabendo aos professores mediar este processo, para que os alunos possam ter a oportunidade de aprender sobre mídias, explorando diferentes formas de se comunicar e adquirir habilidades de letramento midiático. Se faz necessário ressaltar que para cumprir este papel, os professores precisam de condições adequadas para tal, tanto com recursos pedagógicos, quanto com formação.

Buscando compreender o que seria esse letramento midiático, encontramos “uma expressão relacionada às habilidades e competências que envolvem o acesso, a apropriação, a capacidade de compreensão e análise, o consumo, a produção a avaliação e a criação de conteúdos em uma variedade de contextos de mídias e linguagens” Mill (2018, p.387).

Nonato & Sales (2020) também dão sua contribuição quanto ao que seria este letramento, mas o chamam de letramento digital.

Para eles:

Um letramento digital, entre todas as exigências das tecnologias digitais com as quais a escola precisa lidar, traz à baila o caráter central da hipertextualidade e sua natureza hipermediática. Ensinar a operar significativamente com hipertextos – ou, de modo ainda mais exigente, em ambientes hipertextuais cada dia mais dinâmicos – é uma tarefa que a sociedade espera ver realizada pela escola. A mera replicação de estratégias ancoradas na tecnologia do impresso não será capaz de atender às necessidades da sociedade, (p.143-144).

Este último trecho, nos apresenta a complexidade do conceito e mostra que não basta delegar a escola esta responsabilidade e acreditar que a tarefa irá se realizar de maneira simples e natural.

Entendendo que o letramento midiático não deve ser a única faceta estudada e trabalhada na escola, nos apoiaremos nos estudos do New London Group⁸ que em virtude das transformações sociais, oriundas do desenvolvimento tecnológico e da busca por condições para criação de aprendizagem garantidoras da plena participação social nas esferas econômica, social, cultural e política, cunhou o termo multiletramentos (Gemente, 2015).

Enquanto o letramento midiático se concentra nas habilidades específicas relacionadas à mídia, os multiletramentos reconhecem a necessidade de lidar com a multiplicidade de

⁸ O New London Group é formado por um coletivo de pesquisadores que se reuniu, durante uma semana, em um encontro internacional, no ano de 1994, na cidade de New London, nos Estados Unidos. O encontro buscou abordar as questões relacionadas à Educação e, especificamente, à Pedagogia do letramento, em um contexto que se aproximavam grandes transformações culturais, sociais, tecnológicas, políticas, linguísticas e comunicacionais.

linguagens e formas de comunicação presentes na sociedade contemporânea, ampliando assim a compreensão e as práticas relacionadas à mídia.

Sobre multiletramentos, Mill (2018) afirma que:

Numa acepção ampla, os multiletramentos referem-se a práticas multiletradas e multissemióticas, em sua complexidade e inter-relação, presentes na sociedade altamente semiotizada e globalizada, nas mais variadas formas de construção de significados. O conceito de multiletramentos foi articulado pelo New London Group (NLG) - Grupo de Nova Londres -, formado por teóricos das áreas de linguística e educação dos Estados Unidos, Grã-Bretanha e da Austrália, países com grandes conflitos culturais. (p.463)

Percorrendo o mesmo caminho de Mill, que se debruçou sobre os estudos do New London Group para compreender o conceito de multiletramentos, apresentamos agora as linguagens sugeridas pelo grupo a partir de suas reuniões e estudos. Essas modalidades são:

- Linguagem escrita: escrita (representando significado para outra pessoa) e leitura (representando significado para si mesmo) – a caligrafia, a página impressa, a tela.
- Linguagem oral: fala ao vivo ou gravada (representando significado para outra pessoa); ouvir (representando significado para si mesmo).
- Representação visual: imagem fixa ou em movimento, escultura, artesanato (representando significado para outra pessoa); visão, vista, cena, perspectiva (representando significado para si mesmo)
- Representação de áudio: música, sons ambientes, ruídos, alertas (representando significado para outra pessoa); ouvir, ouvir (representando significado para si mesmo)
- Representação tátil: tato, olfato e paladar: a representação para si mesmo de sensações e sentimentos corporais ou representações para outros que o “tocam” corporalmente. As formas de representação tátil incluem cinestesia, contato físico, sensações de pele (temperatura, textura, pressão), preensão, objetos manipuláveis, artefatos, cozinhar e comer, aromas.
- Representação gestual: movimentos das mãos e dos braços, expressões do rosto, movimentos dos olhos e do olhar, comportamentos do corpo, marcha, roupas e moda, penteado, dança, sequências de ação, tempo, frequência, cerimônia e ritual. Aqui o gesto é entendido ampla e metaforicamente como um ato físico de sinalização (como em “um gesto para...”) em vez do significado literal mais restrito de movimento de mãos e braços.
- A representação de si mesmo pode assumir a forma de sentimentos e emoções ou o ensaio de sequências de ação mentalmente.
- Representação espacial: proximidade, espaçamento, layout, distância interpessoal, territorialidade, arquitetura/ edifício, paisagem urbana, paisagem urbana, paisagem (COPE e KALANTZIS, 2009, p.178-179, tradução nossa).

Para Gemente (2015, p.37), “Diferente da limitação tradicional na linguagem escrita, o New London Group considera a crescente multimodalidade da linguagem, um dos principais desafios para a Educação”. A inclusão da linguagem corporal dentro dos multiletramentos, valoriza a diversidade cultural e linguística, em especial para a área da Educação Física, possibilitando a criação de novos significados a partir da combinação entre as linguagens, tendo a sinestesia como parte essencial do processo, onde as sensações corporais trabalham de

forma integrada contribuindo para a aprendizagem dos alunos, em contraponto com a pedagogia tradicional, que costuma separar as capacidades sinestésicas das crianças (Gemente, 2015).

Ressaltamos, amparados em Pereira (2014), que “ampliar o entendimento dos letramentos para além da sua relação com a palavra escrita não garante, por si só, que exista espaço e legitimidade para que o corpo aproxime-se intencionalmente deste processo” (p.80).

Ainda a partir de Pereira (2014), entendemos que os multiletramentos caminham com o objetivo de se constituir como referência para o nascimento de uma pedagogia da sinestesia⁹, partindo da relação entre o corpo e as tecnologias digitais e da forma que nos apropriamos do mundo e nos expressamos nele. O autor ainda alerta que:

Não basta inserir diferentes linguagens nas escolas, equipá-las com apetrechos digitais, se continuarmos a replicar os mesmos paradigmas que instrumentalizam as práticas de leitura e escrita, compartimentalizam o conhecimento em disciplinas isoladas e inertes e anunciam o corpo como mais um conteúdo objetivado a ser inserido nos currículos escolares, restringindo a tarefa de aprender à mente – uma entidade metafísica independente do corpo (Pereira, 2014, p.174).

A abordagem proposta pelo New London Group oferece perspectivas para integrar o papel do corpo nas conversas sobre habilidades de letramento. Em vez de limitar a compreensão do corpo e do movimento humano a conceitos biológicos ou biomecânicos, os multiletramentos trazem a dimensão física para o âmbito linguístico, destacando, entre as várias formas de expressão linguística sugeridas para o ensino, às representações gestuais e táteis. Dessa forma, não se trata de conceber um corpo abstrato e objetificado, mas sim de reconhecer um corpo sensível, simbólico e interativo, um corpo que é essencial para a existência e interação no mundo (Pereira, 2014).

Também partindo dos estudos de Pereira (2014), Gemente (2015) acredita que:

Assim, a mídia-educação pode ser um importante caminho para a valorização do corpo no processo pedagógico. Por meio da proposta dos multiletramentos e da mídia-educação, a Educação Física pode contribuir para aproximar e envolver os conteúdos da cultura corporal, as linguagens do corpo e as diferentes linguagens das TDICs (p.38-39).

Entendemos assim, que a mídia-educação pode ainda assumir variadas formas na escola partindo dos princípios do multiletramento, incorporando atividades de mídias e

⁹ Para Pereira (2014, p.93), Uma pedagogia da sinestesia exploraria, em um diálogo homem-mundo, as interconexões entre os campos da sensibilidade – nos termos de Merleau-Ponty. Uma interconexão que tem no corpo seu ponto de encontro.

tecnologias e corporais no currículo, uso de recursos midiáticos em sala de aula e a promoção de um pensamento analítico e crítico relacionado às mídias, que auxilie na criação de oportunidades para a produção de mídias por parte dos alunos. Através da mídia-educação, podem ainda ler e aprender a interpretar mensagens midiáticas, compreender como as informações são produzidas e distribuídas, analisar os interesses econômicos por trás delas e avaliar criticamente o impacto que elas provocam em suas vidas e na de seus pares na sociedade.

A escola, principalmente a pública, deve trabalhar para compensar as desigualdades sociais que o acesso desigual às tecnologias vem ocasionando, (Belloni 2009). Esta compensação é essencial, caso contrário, restará aos alunos unicamente, as referências dos discursos que não possuem compromisso com sua formação, característicos das mídias comerciais de informação e entretenimento Belloni (2018). Mas como já pontuamos, esta não é uma tarefa fácil.

Ainda de acordo com Belloni (2018):

Uma das funções da mídia-educação é contribuir para compensar estas desigualdades que tendem a afastar a escola dos jovens e, por consequência, a tornar mais difícil que a instituição escolar cumpra efetivamente sua missão de formar o cidadão e o indivíduo socialmente competente, deixando os jovens em formação à mercê da lógica do mercado. Por isto, é importante considerar esta integração das mídias à escola e sua concretização na mídia-educação como uma metodologia inovadora que pode contribuir significativamente para a melhoria da qualidade do ensino e para a formação da cidadania (p.39).

Os educadores devem desempenhar um papel essencial neste processo, mediando o processo e orientando os alunos em relação a este desenvolvimento de habilidades, análise e pensamento crítico, além do entendimento da diversidade de perspectivas, culturas, classes sociais e interesses comerciais e políticos presentes nas mídias, por isso é tão necessária também uma formação adequada e condições de trabalho salubres para estes profissionais.

Precisamos pensar a cultura digital dentro da escola, baseada em um contexto de mudança, pois a mudança é “uma construção que é, ao mesmo tempo, individual, coletiva e interativa, [pois é] uma produção humana mediada pela experiência social dos sujeitos em ação” Farias (2006, p.45 apud Nonato & Sales, 2020, p.144). O processo de mudança social de paradigmas é arraigado de contradições e interesses conflitantes entre as classe sociais que formam nossa sociedade e os rumos que as práticas humanas irão tomar, serão sempre refletidos pelos interesses da classe com mais poder.

Ao transitar entre este capítulo e o próximo, somos instigados a explorar as interseções entre a educação midiática e o campo da educação física em um contexto cada vez mais permeado pelas tecnologias. Enquanto neste capítulo fomos conduzidos por uma análise da integração da mídia na educação formal, incluindo suas implicações pedagógicas e sociais, o capítulo seguinte, nos convida a examinar como as tecnologias digitais estão influenciando a prática e o ensino da educação física.

1.5 Educação Física, mídias e tecnologias

Ao estabelecermos essa conexão entre os temas deste subcapítulo e do anterior, somos desafiados a considerar como as mídias e as tecnologias podem ser utilizadas de maneira criativa e eficaz para enriquecer as experiências de aprendizagem dos alunos nesse campo específico. A partir dessa perspectiva integrada, podemos explorar não apenas o potencial das tecnologias digitais para aprimorar o ensino da educação física, mas também refletir sobre as oportunidades de desenvolver habilidades midiáticas e críticas por meio da prática esportiva e do movimento corporal. Assim, ao avançarmos em nossa investigação, buscamos não apenas compreender as implicações individuais desses temas, mas também explorar as sinergias e os benefícios que surgem da sua interação no contexto educacional contemporâneo.

A relação entre a educação física, as mídias e as tecnologias a cada dia se consolida mais, uma vez que a todo momento somos alcançados por peças publicitárias, transmissões esportivas com diversos patrocinadores e por produções midiáticas que exploram essa relação. Para Sousa & Mendes (2014, p.301), “dentre as diversas influências da mídia, vem ganhando destaque a sua influência sobre a cultura corporal de movimento que é à base dos conteúdos da Educação Física, lançando à população fragmentos superficiais dessa cultura.”

Geralmente são associações dos valores atléticos do esporte com o ímpeto comercial das marcas em vender cada vez mais seus produtos. Se associa o velocista do atletismo ao carro mais veloz, o campeão de xadrez ao melhor processador de computador do momento, ou o jogo de videogame que simula de forma cada vez mais real, aspectos da nossa vida cotidiana e das práticas esportivas, para citar apenas alguns exemplos.

Segundo Betti (2001, p.126), “é preciso compreender a forma das mensagens com que as mídias nos bombardeiam no campo da cultura corporal de movimento. A forma predominante é a da espetacularização”. Esse processo tem levado cada vez mais as pessoas à

posição de expectadores das práticas esportivas e consumidores de produtos relacionados a elas.

Como colocado por Sousa & Mendes (2014):

A mídia na contemporaneidade contribui na formação e na afirmação do senso comum e da opinião pública. Ela interfere em diversos setores da nossa sociedade, destacando-se nos setores político, religioso, econômico e educacional, influenciando diretamente na forma como as pessoas se relacionam e, principalmente, na forma como compreendem o mundo,(p.301).

Nosso papel enquanto educadores, tem sido cada vez mais, entender esse processo e caminhar junto aos nossos alunos para que tanto nós, quanto eles, possamos nos apropriar analisar e consumir de maneira crítica, todas essas informações que chegam até nós diariamente, além de também produzir conhecimento a partir de nossas visões de mundo. Segundo Freire & Guimarães (2011, p. 31), “uma das coisas mais lastimáveis para um ser humano é ele não pertencer a seu tempo. É se sentir, assim, um exilado no tempo”. É extremamente necessário, um processo de atualização e de acompanhamento das transformações das TDICs na escola e também fora dela.

Gemente (2015) nos alerta que:

[...]mesmo diante de tantas transformações sociais e culturais, ainda encontramos professores de Educação Física ensinando as mesmas práticas esportivas, utilizando as mesmas metodologias e recursos didáticos como faziam há dez, quinze, vinte anos, estando assim, alheios às transformações, inclusive tecnológicas, ocorridas na sociedade.(p.51)

Para Carvalho Junior (2017), o processo de renovação das tecnologias é muito intenso, o que provoca situações complexas no ambiente escolar, como professores que nunca viram um mimeógrafo¹⁰ trabalhando com colegas que ainda fazem uso desse recurso para duplicarem atividades escolares, assim como professores que já nasceram em um mundo tecnológico e tem domínio dos recursos midiáticos de maneira fluida, dividindo espaços com colegas que mesmo com décadas de profissão, não conseguem manusear um projetor de slides, datashow ou aplicativos para produzir/elaborar slides, além de outros recursos que podem contribuir para a diversificação das atividades. É preciso promover uma maior aproximação destas diferentes realidades, em prol do desenvolvimento coletivo da categoria docente.

¹⁰ Mimeógrafo (do grego *mimeo*: imitar, copiar + *grafia*: escrita) é um instrumento utilizado para fazer cópias de papel escrito em grande escala e utiliza na reprodução um tipo de papel chamado stencil. Foi um dos primeiros sistemas de cópias em série utilizados no ensino.

O ensino da educação física na escola, pode ser enriquecido e se beneficiar com a crescente influência das tecnologias no ambiente educacional, a partir de novas oportunidades e recursos que podem aprimorar as experiências dos alunos na disciplina e oportunizar novos conhecimentos. Na era das TDICs, a escola precisa construir conexões, se reorganizar, contextualizar e proporcionar reflexão crítica sobre essas informações, como destaca Gemente (2015).

Importante ressaltar que a simples aquisição de recursos tecnológicos, como geralmente tem sido feito pelo poder governamental, não é suficiente para enfrentar esse desafio. Para Feres Neto (2001), é essencial promover a luta política em sua abordagem mais abrangente, direcionada à verdadeira democratização do acesso aos novos recursos informacionais, indo além da simples aquisição de computadores e materiais audiovisuais para as escolas, abrangendo um compromisso mais profundo com a ampliação efetiva do acesso e da participação democrática nesse contexto.

Sobre o estudo de Feres Neto, percebemos que existiam muitos obstáculos a serem superados na época do seu estudo, que data de mais de 20 anos, porém, estes obstáculos ainda persistem segundo nossas observações no ambiente escolar e em estudos recentes como os de Lourenço (2023) que teve como objetivo estudar as possibilidades para o trabalho com jogos eletrônicos na educação física escolar, articuladas com os princípios da mídia-educação, em realidades escolares com poucos recursos digitais, Pereira (2023) que promoveu a elaboração, aplicação e avaliação de uma sequência didática para o ensino das práticas corporais de aventura, através da utilização dos TDICs, buscando aproximá-las dos princípios da mídia-educação e Martins (2023), que objetivou elaborar, desenvolver e analisar uma sequência didática sobre uma dança regional (catira), articulada com os princípios da mídia-educação.

Feres Neto (2001) ainda apresenta seu posicionamento frente a esta realidade:

Penso que, frente a este quadro, os esforços devem se dar em torno de uma educação para o audiovisual, que trabalhe em “mixagem” e em “estéreo”. O importante, do meu ponto de vista, é continuar trabalhando para aumentar exponencialmente este acesso, ao mesmo tempo em que continue havendo (e aumentando) uma preocupação dos educadores em não separar a cultura literária da cultura midiática e, no nosso caso específico, da motricidade humana, que engloba ambas.(p.100).

Em estudo mais recente que investigou a aplicação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação em aulas de educação física, Amaro et al (2023, p.5), afirmam que “seja na educação superior ou na educação básica, há diferentes espaços e momentos para

aplicações associativas, descobertas, cooperações, colaborações e/ou mudanças da cultura digital, em situações que envolvem os processos de ensino e aprendizagens”.

A incorporação das TDICs na educação física, segundo Marco, et al (2018, p.77), é “um desafio para os professores, pois é uma inovação pedagógica que pode trazer grandes melhorias nos processos de aprendizagem da atividade física e do esporte”. As tecnologias, podem proporcionar um melhor desenvolvimento das habilidades motoras, além de uma melhor promoção de conhecimentos relacionados à saúde individual e coletiva e uma ampliação dos conhecimentos sobre o corpo e o movimento humano através da cultura literária/midiática e da motricidade humana, como colocado anteriormente.

Para Gemente (2015):

[...]a inserção das TDICs nas aulas de Educação Física é inevitável e necessária. Inevitável devido à grande influência que ela exerce no modo de viver da sociedade contemporânea e, necessária, pois, a Educação Física Escolar não pode ficar alheia às transformações da cultura corporal e da sociedade originadas pelos avanços tecnológicos. No entanto, para que essa inserção aconteça de forma planejada e criativa, contribuindo para a formação de cidadãos críticos, alguns desafios precisam ser superados, tais como: a formação de professores de Educação Física para o uso das tecnologias, o conflito entre aulas teóricas e aulas práticas, a infraestrutura das escolas e as condições do trabalho docente (p.55).

A inevitabilidade e a necessidade da inserção das TDICs nas aulas de educação física, coloca diante dos professores um grande desafio, na medida em que exige que busquem e cobrem capacitação enquanto usuários destas tecnologias e também enquanto mediadores junto aos seus alunos. Somado a isso, vem ainda a necessidade de infra-estrutura para a realização com qualidade desse trabalho, além de uma melhor compreensão do processo de ensino-aprendizagem da disciplina, para adequar suas aulas a esta nova realidade, fugindo da dicotomia entre aulas “práticas” e “teóricas”.

O uso de softwares, aplicativos, sites e vídeos, tem se apresentado como uma das principais formas de desenvolvimento de novas práticas pedagógicas, pois podem ser utilizadas tanto em computadores quanto em dispositivos móveis, proporcionando acesso fácil e interatividade quando os alunos possuem acesso a eles. A convivência em ambientes virtuais colaborativos como fóruns, o acesso a orientações sobre a prática e realizações de exercícios, monitoramento de sinais vitais e envio de feedbacks através de smartwatches¹¹,

¹¹ Um smartwatch é um dispositivo portátil, um “relógio” para ser utilizado no pulso. Este aparelho — como os smartphones — possuem telas sensíveis ao toque, entregam aplicativos e normalmente registram sinais vitais, como sua frequência cardíaca.

monitores cardíacos ou rastreadores, além do uso de ambientes de realidade virtual e realidade aumentada são algumas das possibilidades proporcionadas por estas tecnologias.

Em estudo que buscou analisar o uso do smartphone por 40 adolescentes espanhóis e avaliar o grau de satisfação do aplicativo Polar Beat na disciplina de educação física no ensino médio, Vega-Ramirez et, al (2020), concluíram que o uso do aplicativo nas aulas de educação física tem permitido a eles uma melhor compreensão do conteúdo desenvolvido, além de ganhos motivacionais e o uso dos smartphones como ferramentas inovadoras e eficazes.

Para Santos et al (2020, p.101), “No campo educacional, os dispositivos móveis conectados em rede possibilitam outras práticas pedagógicas que privilegiam a produção colaborativa de saberes-fazeres que utilizam a cultura e a cidade como espaços tempos de aprendizagem”. O entendimento sobre as transformações que os smartphones podem provocar na sociedade e nas práticas educativas, deve passar necessariamente pela compreensão das suas potencialidades de integração de inúmeros recursos em um único dispositivo, na palma da nossa mão.

No entanto, fundamentados nos princípios da mídia-educação, entendemos que se faz necessário, tratar as tecnologias para além da função de suportes com vistas a realização das aulas de educação física. Para (Fantin, 2011), às características da mídia-educação enquanto práxis educativa, permitem um trabalho voltado para a construção de uma consciência crítica nos alunos relacionada ao uso da tecnologias, o que caminhará para uma apropriação conceitual e expressiva dos conhecimentos, e não apenas instrumental.

Segundo Kenski (2008), as TDICs são mais que apenas suportes e ainda:

[...]interferem em nosso modo de pensar, sentir, agir, de nos relacionarmos socialmente e adquirirmos conhecimentos. Criam uma nova cultura e um novo modelo de sociedade. As tecnologias possibilitam diferentes dinâmicas e metodologias de ensino. Atualmente, em cursos de graduação, é difícil o professor que não faz o uso direto das TIC, mídias digitais e aparelhos eletrônicos em suas aulas ou indiretamente pelo planejamento, organização, estruturação dos conteúdos de ensino e de sua prática pedagógica (p.23).

Importante ressaltar, que o uso de recursos tecnológicos não deve substituir a orientação de um profissional capacitado. Apesar das inúmeras possibilidades oferecidas, o ensino da educação física, não deve se limitar apenas a estas ferramentas, sendo importante que os alunos ainda vivenciem de maneira prática os mais diversos elementos constituintes da cultura corporal. A relação entre educação física e tecnologias, deve ser ainda mediada pelo professor, com natureza colaborativa e complementar.

Nesse sentido, se mostra necessário um processo de mediação entre alunos e as tecnologias, o que para Orofino (2005, p.27-28), seria uma “pedagogia dos meios na escola”, que busque “ir além da fetichização de métodos e instrumentos técnicos e situar a escola como espaço de uma produção midiática crítica à luz do que se entende por uma educação reflexiva”.

No contexto educacional contemporâneo, a integração do xadrez na escola, especialmente no âmbito da disciplina de Educação Física, ganha destaque como uma abordagem multifacetada para o desenvolvimento cognitivo, físico e social dos alunos. O capítulo a seguir, propõe uma análise profunda dessa interseção entre o jogo milenar, o ambiente escolar e os princípios da mídia-educação. Ao explorar as possibilidades e os desafios dessa integração, buscamos apresentar a modalidade e compreender como o xadrez pode ser um valioso conhecimento para promover uma educação integral e estimular habilidades essenciais para o século XXI.

1.6 Xadrez, escola, educação física escolar e mídia-educação.

Neste subcapítulo, iremos examinar como o trabalho com mídias e tecnologias, dentro dos princípios e dimensões da mídia-educação, pode ampliar ainda mais as possibilidades de ensino-aprendizagem do xadrez no contexto da educação física escolar. Enquanto anteriormente, fomos conduzidos por uma análise dos impactos das tecnologias digitais na prática da educação física, incluindo suas implicações pedagógicas e sociais, agora iremos refletir sobre como a mídia-educação pode nortear de forma inovadora a promoção do xadrez como saber escolar. Ao estabelecer essa conexão entre os dois temas, somos desafiados a considerar como a mídia-educação pode ser integrada de maneira crítica e criativa para enriquecer a experiência de ensino-aprendizagem do xadrez, proporcionando não apenas benefícios físicos, mas também cognitivos e sociais para os alunos. Dessa forma, ao avançarmos em nossa investigação, buscamos não apenas compreender as oportunidades oferecidas pela interseção entre xadrez, educação física e mídia-educação, mas também explorar como esses elementos podem ser combinados de maneira sinérgica para promover uma educação integral e multifacetada.

O xadrez é uma atividade humana multifacetada, vista ao longo dos tempos como esporte, arte, cálculo, estratégia, guerra, atividade pedagógica, entre tantas outras definições. Nosso estudo, o entende enquanto um produto histórico cultural da espécie humana, fruto de

nossas relações sociais e intelectuais com o meio em que vivemos e por se tratar de um conhecimento histórico cultural produzido pela humanidade, deve possuir espaço e ser ensinado dentro do ambiente escolar e acadêmico, a partir de um entendimento que a escola e a universidade devem socializar os conhecimentos acumulados historicamente.

Encontrar literatura a respeito de experiências relacionadas ao ensino do xadrez em cursos de graduação e pós-graduação, é uma tarefa desafiadora, devido a falta de iniciativas, sobretudo nas universidades públicas, o que gera um pequeno número de trabalhos publicados nas principais plataformas de pesquisa sobre esta temática. O que mais se encontra, são experiências em sala de aula, por parte de professores que por motivos diversos, tiveram algum contato com xadrez e se interessam o suficiente para incorporá-lo às suas aulas, o que não deixa de ser válido, porém são ainda iniciativas que não tem como foco, o processo de formação dos professores em xadrez.

Muito se produz sobre a aplicação do xadrez em sala de aula enquanto ferramenta pedagógica nos mais diferentes contextos, porém, pouco se produz sobre como os professores são formados sobre o xadrez dentro de um contexto pedagógico. Este vácuo formativo, tem sido preenchido por algumas secretarias de educação, que criam cursos de formação para seus professores, pela iniciativa de escolas privadas de xadrez¹², federações¹³ e enxadristas profissionais¹⁴ que têm desenvolvido cursos de formação específicos em xadrez para professores, treinadores e demais interessados. Porém estas iniciativas costumam tratar o xadrez como um produto a ser vendido ou uma ferramenta utilitarista para se atingir objetivos diversos.

Toda esta ocupação do campo enxadrístico por parte da iniciativa privada, caminha junto com a lógica neoliberal e privatista que tem sido a política oficial do estado brasileiro nas últimas décadas.

Segundo Chaves (2010):

[...]o Decreto n. 4.914, de 11/12/2003, que concedeu autonomia aos centros universitários, e o Decreto n. 5.622, de 19/12/2005, que regulamenta a educação a distância (EaD) no Brasil, entre outros. Esse conjunto de medidas legais fortalece e aprofunda a política de diversificação institucional e liberalização para a criação de instituições isoladas voltadas para o mercado, sendo decisivo para o crescimento explosivo do setor privado do ensino superior, no período pós- LDB. (p.487)

¹² Mais informações em: <https://www.famb.org.br/formacao-de-xadrez-liga-steam> ; <https://portalsistemax.com.br/curso-de-formacao-de-professores-de-xadrez>

¹³ Mais informações em: <http://cbxead.com.br/cursos>

¹⁴ Mais informações em: <https://rafaelleitao.com/cursos/> ; <https://www.xadrezforte.com.br/treinamento-gm-evandro-barbosa/> ; <https://www.udemy.com/user/krikor-sevag-mekhitarian/>

A ausência de uma política de formação, voltada para o xadrez nas universidades públicas, deixam os professores à mercê da própria sorte e esforço para se capacitarem na área, ou das diversas formas de educação privada que tem surgido, na esteira do crescimento de popularidade do xadrez junto a sociedade nos dias atuais.

Uma prática com uma história milenar e tão rica, quanto o Xadrez, possui centenas de histórias sobre seu surgimento, porém, a partir de Shenk (2007), acreditamos que mais importante do que saber sua veracidade ou não, é entender o que elas têm a nos dizer.

Separadamente, cada mito sobre o xadrez transmite milhares de verdades sobre um determinado momento particular do tempo, quando uma sociedade aspirava compreender alguma coisa difícil sobre o próprio passado - a origem de alguma idéia, ou de algum instrumento, ou de alguma tradição. Tomados em conjunto, esses mitos documentam e explicam a nossa busca por entender a abstração e a complexidade do mundo que nos cerca, (Shenk, 2007.p,27).

O escritor Stefan Zweig, na sua obra “O jogador de Xadrez” nos presenteia com uma visão esplendorosa sobre o que é o xadrez. Em suas palavras “[...] o único de todos os jogos concebidos pelo homem, que soberanamente se esquivava de toda tirania do acaso e atribui os louros da vitória unicamente ao espírito, ou melhor, a uma certa forma de talento intelectual”, (Zweig, 2021, p.21).

Complementando sua visão, compartilhamos outro trecho da citada obra em que se acrescentam belas e importantes definições ao conceito.

Mas não se é culpado de uma condição injuriosa ao chamar o xadrez de jogo? Não seria igualmente uma ciência, uma arte, suspensa entre estas categorias como o esquife de Maomé¹⁵ entre o céu e a terra, uma ligação única de todos os pares de opostos? Antigo e ao mesmo tempo eternamente novo, mecânico no desenho e no entanto eficaz apenas pela imaginação, limitado no espaço geometricamente rígido e ainda ilimitado em suas combinações, em constante desenvolvimento e ainda estéril, um pensamento que não leva a nada, uma matemática que não calcula nada, uma arte sem obras, uma arquitetura sem substância e ainda assim comprovadamente mais permanente em seu ser e existência do que todos os livros e obras, o único jogo que pertence a todos os povos e todos os tempos e do qual ninguém sabe qual deus o trouxe à terra para matar o tédio, para aguçar os sentidos, para elevar a alma. (ibid, p.22-23)

Novamente trazendo Shenk a discussão, nos deparamos com o entendimento de que o xadrez teria sido uma espécie de “software medieval” em suas palavras, ou uma “plataforma

¹⁵ O autor esclarece em nota que o esquife de Maomé refere-se a uma lenda de fontes europeias e registrada no período medieval, que o caixão de Maomé foi suspenso sem suportes visíveis do teto de sua tumba.

modificável para que poetas, filósofos e outros intelectuais explorassem e apresentassem uma ampla gama de idéias complexas, de forma visual e convincente” (Shenk, 2007, p.29).

O autor também ressalta que um jogo tão rico e complexo quanto o xadrez não poderia ser fruto de uma única mente pensante em um determinado e também único momento histórico.

Na realidade, o jogo não foi inventado de uma vez só, durante um acesso de inspiração de um único rei, filósofo ou mago da corte. Em vez disso, é quase certo ter sido (assim como a Bíblia e a internet) o resultado de anos de ajustes, por um grupo amplo e descentralizado; um trabalho lento realizado por uma inteligência coletiva (Shenk, 2007, p.29).

O xadrez tem uma relação antiga e estreita com a instituição escolar, sendo sua prática realizada como uma atividade extracurricular ou até mesmo como parte do currículo, não existindo um parâmetro curricular oficial a respeito, tendo em vista que o ensino do xadrez não está diretamente contemplado no texto da BNCC. No Brasil, a primeira iniciativa em favor do ensino e da prática do xadrez escolar data de 1935, segundo Villar (1993).

A partir do já citado entendimento de que a escola e a universidade, são campos de disputa ideológica, entendemos que, os professores comprometidos com a mudança social, tem a tarefa de levar o conhecimento científico aos alunos, de modo a possibilitar que eles, possam se apropriar deste conhecimento e utilizá-lo em suas vidas cotidianas e profissionais, em busca de melhores condições de existência.

Para Saviani (2013, p.14) “A função social da escola é a de propiciar a aquisição dos instrumentos que possibilitam o acesso ao saber elaborado (ciência), bem como o próprio acesso aos rudimentos desse saber. As atividades da escola devem organizar-se a partir dessa questão”. Entende-se assim que o xadrez, enquanto um saber elaborado e também científico, tem espaço dentro do rol de conhecimentos a serem socializados com as novas gerações.

O xadrez tem como características principais, ser um jogo intelectualmente desafiador, promotor de habilidades cognitivas e emocionais, além de trabalhar o raciocínio estratégico, tomada de decisões, concentração, superação de problemas táticos do jogo.

Para De Souza (2016):

[...]utilizar o Xadrez como ferramenta pedagógica pode trazer benefícios para outras áreas afins, isto porque oportuniza a construção do conhecimento cognitivo, tanto por provocar o exercício da sociabilidade, como o trabalho da memória, o raciocínio lógico, a atenção, autoconfiança, organização metódica e estratégia de estudos,(p.4).

Em relação às habilidades sociais, são marcantes o trabalho de paciência, resiliência, respeito mútuo e fair play esportivo. Amparado em renomados autores e estudiosos do xadrez, Sá (1994, p.2) afirma que “a atividade enxadrística contribui ainda para o desenvolvimento de muitas capacidades, a saber: criatividade (Tikhomirov, 1970), memória (Goldin, 1979), cálculo (Golombek, 1980) e inteligência geral (Roos, 1984)”.

O xadrez é uma prática com diversas nuances e sentidos, que variam conforme o ambiente em que esteja sendo abordado, indo de um esporte institucionalizado com Olimpíadas próprias, passando por jogo de tabuleiro, até uma prática de lazer e divertimento. Embora não seja visto como uma atividade física tradicional marcada pelo movimento humano vigoroso, ele possui diversas relações com a Educação Física. Neste momento iremos abordar esta relação através do viés de jogo/jogo de tabuleiro que o xadrez possui.

O jogo é um elemento que acompanha a civilização humana desde o seu surgimento, sendo um fator essencial no seu desenvolvimento, tão importante quanto o raciocínio e a fabricação de objetos, Huizinga (2004). Segundo o Coletivo de Autores (2012, p.65-66), “quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência”. Por ser um jogo mental, o xadrez envolve habilidades corporais/cognitivas, o qual mesmo sem movimentos físicos intensos, age sobre nossos sentidos e sinais vitais conforme as situações de um partida nos pressionam ou tranquilizam, contribuindo para o desenvolvimento omnilateral de quem o pratica.

Segundo Silva (2008, p.21):

Do ponto de vista pedagógico, é inegável que este jogo estimula capacidades do desenvolvimento cognitivo como raciocinar na busca dos meios adequados para alcançar um fim; organizar uma variedade de elementos para uma finalidade; imaginar concretamente situações futuras próximas; tomar decisões vinculadas à resolução de problemas.

Novamente recorrendo ao Coletivo de Autores (2012), percebemos o entendimento de que a Educação Física seria uma disciplina que trata de uma área conhecida como cultura corporal, na qual se encontram variadas práticas, dentre elas o esporte e o jogo, categorias em que o xadrez pode se encaixar.

Para Rodrigues (2010, p.184), “o xadrez pode contribuir para a ampliação dos conteúdos da Educação Física uma vez que ele pode ser jogo, brincadeira, esporte e ser aprendido e expressado através da cultura corporal desenvolvida durante as aulas”. Os

conceitos de defesa do próprio território e ataque ao território adversário, assim como de posicionamento e movimentos particulares para cada peça do jogo, além das táticas e estratégias em busca da vitória e o controle emocional nas vitórias e derrotas, podem facilmente ser transportados para as demais atividades de que trata a cultura corporal e a educação física.

Além de uma íntima relação com a escola e a educação física, o xadrez possui laços com as tecnologias que datam desde a invenção dos primeiros computadores. Para García-Penalvo (2007, p.55) “a ligação entre xadrez e computadores existe desde o início da computação; foi o foco de muito interesse para a emergente comunidade de inteligência artificial na década de 1950”.

Segundo, Shirov 1997 apud (García-Peñalvo 2007)

[...]a simbiose entre o xadrez e os computadores é um facto, tanto no campo da investigação como na utilização dos computadores por quem joga. Os mestres aproveitam o enorme potencial dos computadores atuais para seu próprio treinamento; também, a um nível mais elevado, pode-se jogar partidas interessantes com adversários 'virtuais' ou pode-se recriar e estudar partidas míticas dos Grandes Mestres. A ascensão dos computadores pessoais e das inteligências artificiais, revolucionou a forma como se joga e se estuda o xadrez (p.55).

A relação que começou por volta dos anos 50 do século XX e já é fortemente consolidada entre os jogadores profissionais de xadrez, começou a adentrar os muros da escola nas últimas décadas. O estudo de Matthiesen e Sciascio (2015) identificou novas possibilidades para a utilização de recursos tecnológicos no ensino do xadrez no contexto educacional.

Ainda segundo os autores, observações empíricas relacionadas à metodologia de ensino do xadrez nas escolas tem mostrado que:

[...] à metodologia das escolas brasileiras que ensinam o jogo de xadrez em seu conteúdo escolar demonstram que prevalece o ensino pela abordagem metodológica presencial, embora, com o advento das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, outros modelos de ensino surgiram. Entre eles, podemos destacar aqueles que se utilizam do vídeo cassete, dos aparelhos de DVD e, mais recentemente, dos computadores pessoais. Isso, de certa forma, revolucionou a maneira de se ensinar e de se jogar xadrez (Matthiesen & Sciascio, 2015, p.196).

Os programas, sites e aplicativos voltados para o ensino do xadrez permitem que jogadores dos mais variados níveis e locais geográficos, possam conviver e praticar este esporte tão democrático de maneira cordial e ordeira, tendo em vista que o xadrez é um esporte que preza pelas boas relações entre seus praticantes e o respeito acima de tudo. A

transmissão ao vivo de partidas e competições, além dos mais diversos canais de influenciadores digitais entusiastas e profissionais do xadrez¹⁶, também ajudam a popularizá-lo cada vez mais.

Acreditamos que um trabalho realmente integrado entre o processo de ensino e aprendizagem do xadrez para/com/através das mídias, deve ser baseado nos princípios e dimensões da mídia-educação (Para/Com/Através). A seguir, apresentaremos nosso entendimento sobre como deve acontecer essa relação com cada dimensão.

O xadrez para as mídias, deve buscar a compreensão do mesmo enquanto produto cultural socialmente construído pela humanidade ao longo dos tempos, tendo transmitido e carregado consigo valores das diversas sociedades por onde esteve. Atualmente, o xadrez passa por consideráveis mudanças, frutos de novas relações com as TDICs, dentre essas mudanças, estão a esportivização, midiaticização e mercantilização das suas práticas. Busca-se então, uma leitura crítica dessa relação, no que se refere ao conhecimento produzido e divulgado (ou não) pelas mídias.

O xadrez com as mídias, deve procurar propiciar a apropriação instrumental dos recursos tecnológicos voltada para o processo de ensino-aprendizagem dos seus fundamentos e princípios táticos e estratégicos, além da difusão dos seus conhecimentos para cada vez mais praticantes ao redor do mundo. Possibilitando a utilização de diferentes recursos, tecnologias e mídias para a construção dos saberes direcionados ao xadrez.

O xadrez através das mídias, deve se comprometer com a capacidade de construir e difundir saberes em diferentes formatos e contextos midiáticos, que trabalhem o xadrez enquanto conhecimento humano que deve ser socialmente compartilhado, nos seus aspectos conceituais, técnicos/instrumentais e expressivo/produtivos.

Nosso entendimento a respeito das dimensões da mídia-educação não busca hierarquizá-las, mas sim defender que atuem em conjunto como um tripé, contribuindo para o processo de apreensão conceitual, instrumentalização e produção e difusão de novos saberes. Acreditamos que as dimensões, devem ainda estar aliadas à concepção ecológica, sobretudo em ambientes sem acesso ou com acesso limitado a mídias tecnológicas, contando em grande parte, com as tecnologias e mídias impressas (Livros, Apostilas, Fotografias, Revistas, Jornais entre outras), assim poderemos caminhar em direção aos 4 C 's da mídia-educação, construindo uma relação complementar, benéfica e além de tudo, cidadã.

¹⁶ Como exemplos de importantes canais com conteúdo voltado para o xadrez temos : <https://www.youtube.com/c/rafaelchess> ; <https://www.youtube.com/@rafaelleitaogm> ; <https://www.youtube.com/@GMKrikor>

Para Fantin (2011, p.30):

[...] além de ser um campo em construção epistemológico e metodológico aberto, a mídia-educação constitui um espaço de reflexão teórica sobre as práticas culturais e também se configura como um fazer educativo numa perspectiva transformadora de reaproximar cultura, educação e cidadania.

Entendemos que é possível desenvolver o xadrez na educação física escolar a partir destes 4 C 's, aliados aos saberes enxadrísticos da seguinte forma.

Em relação a cultura, o xadrez pode ser um fator ampliador do repertório cultural dos alunos, uma vez que possui uma rica história com relações com diversas sociedades ao redor de todo o mundo e ao longo dos tempos. A partir desse fato, se bem direcionados, os alunos podem aprender sobre as origens, evolução e relevância do xadrez e destas diversas sociedades, atravessando fronteiras temporais, geográficas e culturais.

Sobre a criticidade, os princípios reflexivos, táticos e estratégicos do jogo e de suas variáveis, podem também auxiliar os alunos a desenvolverem habilidades críticas, como o pensamento estratégico, tomada de decisões e análise lógica, tanto para o xadrez, quanto para as suas vidas. Os alunos podem entender que assim como na vida, cada escolha no tabuleiro de xadrez, reflete em diferentes consequências e formas para se lidar com elas. Outro ponto para reflexão diz respeito ao uso do xadrez em propagandas, produções cinematográficas, transmissões esportivas e afins.

Da relação com a criatividade, podem surgir diversas oportunidades. Mesmo com regras e princípios fixos, o xadrez oferece infinitas possibilidades táticas e estratégicas durante suas partidas, este fato leva o praticante de xadrez a ter que pensar de forma crítica, explorando as mais diversas abordagens no desenvolvimento do seu estilo de jogo. Outras áreas, como a escrita, música e as artes como um todo, podem se beneficiar deste ganho criativo construído pela prática do xadrez.

Em matéria de cidadania, é notável que o xadrez possui valores importantes para relações humanas saudáveis, como cooperação, respeito e fair play. Em uma disputa enxadrística, os alunos devem respeitar seu adversário, seguindo as regras e os códigos de conduta do jogo, aceitando as derrotas e sabendo se comportar com respeito nas vitórias. As configurações visuais e de poder, além das relações travadas entre as peças do jogo, podem também servir de metáforas para relações sociais entre o cidadãos e classe sociais, nos levando a pensar sobre como nossa sociedade está sendo organizada e as possibilidades de

mudanças nesta organização. O xadrez, pode ainda promover valores como a inclusão¹⁷ e a igualdade de condições entre os sujeitos, pois pode ser jogado por pessoas das mais diferentes origens, condições físicas e sociais, idades e habilidades.

Retomando os aspectos da concepção ecológica de mídia-educação, entendemos que ela proporciona um grande leque de possibilidades de trabalho através das mais diversas mídias. Dentre essas opções, podemos citar os milhares de livros, apostilas e materiais didáticos impressos já publicados sobre xadrez e as plataformas e aplicativos digitais, que atualmente apresentam diversas opções em que é possível aprender e jogar e treinar xadrez online. A maior e mais conhecida delas é a plataforma Chess.com¹⁸.

Pode-se incorporar essas plataformas e aplicativos ao currículo da escola, somando ao material impresso e oferecendo aos alunos, oportunidades de prática e estudo do jogo, além de contribuir para melhorar suas habilidades e possibilitar a participação em competições contra outros jogadores de várias partes do mundo através do ambiente virtual.

As plataformas apresentam, ainda, recursos pedagógicos interativos na forma de tutoriais, que auxiliam os alunos no processo de entendimento das táticas e estratégias do jogo. Outra sugestão, são os programas e engines¹⁹ de xadrez para computador e aplicativos, onde o programa auxilia os alunos oferecendo possibilidades de se jogar partidas e de se analisar estas partidas em tempo real, além de fornecer sugestões de jogadas, atuando como um verdadeiro professor.

Com essas ferramentas, os alunos podem aprimorar suas habilidades táticas e estratégicas, via feedback recebido do programa. Esses programas podem ainda armazenar milhões de informações e partidas já disputadas ao longo da história e possibilitar a reprodução e o estudo destas. Existem muitas possibilidades de estudos individuais e também de estudos coletivos através das comunidades virtuais, de fóruns de discussão online, tutoriais, artigos e livros digitais, para citar alguns exemplos. Dessa forma, os alunos podem aprender com jogadores mais experientes ou com a inteligência artificial das plataformas e se conectar a diferentes comunidades globais do xadrez, além de aprofundar seus conhecimentos do jogo, ampliando suas oportunidades de aprendizagem e enriquecendo sua experiência enxadrística de maneira geral.

¹⁷ O xadrez possui uma modalidade adaptada para cegos. Veja mais em:

https://www.youtube.com/watch?v=iU9s_Oll6x4

¹⁸ Disponível em: <https://www.chess.com/>

¹⁹ “Uma engine de xadrez é um programa de computador que analisa as posições de xadrez e mostra os seus cálculos e quais são as melhores opções de lance. Se os computadores fossem jogadores de xadrez, as engines seriam seus cérebros”, disponível em: <https://www.chess.com/pt-BR/terms/engine-xadrez> acessado em 20 de Julho de 2023.

Da união entre mídia-educação, xadrez e educação física escolar, podem surgir valiosas oportunidades para professores e alunos se desenvolverem de maneira omnilateral. Pode-se também, se promover uma melhor interação social e valores cidadãos, além de engajamento nas atividades escolares. Combinar a tradição do jogo de xadrez com as dimensões da mídia-educação e as características diversas das ferramentas e dos recursos digitais e impressos, pode fornecer aos alunos uma abordagem abrangente e dinâmica para se aprender xadrez.

Entretanto, é necessário que o professor entenda que o elo dessa união deve passar necessariamente pela mídia-educação, pois ela tem se mostrado como um caminho na hora de ensinar e de aprender com os novos artefatos tecnológicos, segundo Belloni (2018), proporcionando uma verdadeira apropriação das TDICs como mais que apenas instrumentos técnicos.

Em seguida, investigaremos a importância da preparação dos educadores para integrar o ensino do xadrez com os princípios da mídia-educação, abordando estratégias pedagógicas e recursos midiáticos que podem ser utilizados na formação de professores para promover uma abordagem eficaz e inovadora no ensino do xadrez. Exploramos como a mídia-educação pode enriquecer a prática pedagógica dos professores, capacitando-os a utilizar recursos midiáticos de forma criativa e engajada no contexto do ensino do xadrez. Ao destacar a importância da formação contínua dos educadores nessa área específica, visamos inspirar e capacitar professores a explorar todo o potencial educacional do processo de ensino-aprendizagem do xadrez aliado à mídia-educação.

1.7 Formação de professores, xadrez e mídia-educação.

Nossa abordagem neste subcapítulo, visa aprimorar não apenas a prática educacional, mas também a formação dos educadores para integrar o xadrez ao currículo escolar. Enquanto o subcapítulo anterior nos conduziu por uma análise das interseções entre o xadrez, escola e a educação física, destacando sua importância para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, este capítulo nos direciona para a essencialidade da formação contínua dos professores nesse contexto específico. Ao interligar estes temas, reconhecemos a necessidade de capacitar os educadores não apenas na prática do xadrez, mas também no uso eficaz da mídia-educação no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, ao avançarmos em nossa análise, buscamos não apenas promover a integração do xadrez na escola, mas também empoderar os

professores com os conhecimentos e habilidades necessários para implementar essa prática de forma significativa e inovadora.

Os tempos modernos têm sido atravessados por uma dinâmica cultural na qual as TDICs possuem um papel de destaque, promovendo mudanças em nossas práticas cotidianas nas mais diferentes esferas da existência e trazendo novos desafios para o processo de formação de professores para lidarem com essa realidade.

Sobre as referências teóricas neste campo de estudo, Silveira & Pires (2019) acreditam que:

[...]é importante destacar que a temática da formação inicial e continuada de professores de Educação Física, relacionada à mídia, comunicação e tecnologias digitais tem se destacado recentemente com base nos estudos de Pires (2002), Betti (2006), Mendes (2009) e Bianchi (2010; 2014), apresentando um campo bastante frutífero para pesquisas em nossa área, e que acaba justificando a iniciativa de novos intentos investigativos acerca dessa temática, (p.50).

Um fato desafiador para os professores de todas as gerações é que os mais jovens são os mais inseridos nesta nova dinâmica, pelo fato de já nascerem em um contexto em que as tecnologias e conexões em rede já estão consolidadas, Silveira & Pires (2019). A tentativa de mediar processos educacionais junto a uma geração que já está imersa em uma cultura midiática é sem dúvidas desafiadora, sem contar que os contextos de acesso e apropriação são extremamente desiguais.

Frente a isso, Mendes (2009) acredita que:

[...]cada vez mais a mídia e suas implicações na vida cotidiana vem se tornando menos perceptível e, por conseguinte, menos questionável. Este é um dos motivos que tem mobilizado à escola o papel de problematizar a mídia e de formar espectadores ou mesmo leitores críticos dos meios de comunicação de massa,(p.24).

O autor ainda vai além e afirma que diversos autores são enfáticos ao afirmarem que a formação das gerações atuais tem sido conduzida pelos grandes veículos de comunicação em massa, devido ao grande espaço ocupado por esses veículos na vida das pessoas atualmente, tanto em horas de audiência, quanto em influência. Acreditamos que a escola necessita recuperar espaço neste terreno de maneira urgente.

Para Bianchi (2014, p.37) “Pensar a formação de professores nas diferentes áreas do conhecimento não é uma tarefa fácil, pois envolve aspectos da formação geral (concepção de mundo, sociedade, ser humano, por exemplo) e da formação específica de cada área”. É preciso que se tenha em mente que não existe uma fórmula mágica para tal tarefa,

acreditamos que o caminho passa pelo estudo científico, consciência de classe e construção coletiva de saberes.

A formação dos professores de modo geral, é um assunto muito complexo, e quando o assunto é formação de professores para a utilização das TDICs, este assunto ganha ainda mais complexidade.

Sobre essa formação, Pinto (2002) acrescenta que:

Assim, toda medida que se queira tomar deve levar em conta a necessária integração entre bacharelado, licenciatura e atividade docente, ainda que de forma indireta, na introdução desse tipo de formação. Somente por meio desse diálogo entre a formação inicial, a formação continuada e a prática docente do professor poder-se-á pensar em um profissional que saiba integrar as três competências necessárias a sua vida docente: a teórica, a aplicada e a profissional. (p.169-170).

Em estudo que buscou experimentar e avaliar o uso de matérias televisivas como conteúdo e estratégia de ensino, em programas de Educação Física escolar, Betti (2006, p.97), defende que é preciso “interpretar o discurso das mídias sobre a cultura corporal de movimento, buscando decifrar sentidos nele presentes, e refletir criticamente sobre suas repercussões na Educação Física Escolar”. Acreditamos que este tipo de abordagem é essencial para uma proposta de formação de professores de educação física que se proponha de fato crítica.

Outra perspectiva importante, é a do trabalho coletivo de construção e difusão de saberes relacionados à mídia-educação e TDICs, uma vez que vivemos em uma sociedade que preza pelo individualismo e competição entre os indivíduos. A educação midiática nas escolas enfrenta um grande desafio, onde parte de um contexto educacional fundamentado em uma cultura de mídia comercializada e individualista, a partir disso, entendemos que é necessário guiá-la na direção do desenvolvimento de comunidades práticas de mídia. As palavras-chave nesse processo incluem perspectiva crítica, análise, avaliação, criatividade e criação, Tufte e Christensen (2009).

Acrescentando a esta equação, a formação em relação ao xadrez, encontramos um panorama ainda mais desafiador. No Brasil, a primeira iniciativa em favor do ensino e da prática do xadrez escolar data do início do século XX, entretanto, mesmo com todo esse tempo, a formação dos professores em relação ao xadrez apresenta lacunas consideráveis, o que tem tornado o seu ensino mais distante dentro de sala de aula.

Melo, Azevedo & Grillo (2023), afirmam que:

[...]a ausência de um planejamento relativo à formação inicial e continuada dos professores que ensinam xadrez, culminou, especificamente, em ações pedagógicas desprovidas de reflexões sobre a prática, na exiguidade de métodos e avaliações concatenados à proposta das instituições escolares, enfim, no espontaneísmo pedagógico, (p.121).

Este ensino, que ao longo de quase um século ainda lida com muitos problemas estruturais, encontrou nas últimas décadas, mais uma frente para se relacionar, já que os processos educacionais, principalmente dentro da escola, vem sofrendo muitas influências das tecnologias digitais. Segundo Belloni (2018, p. 55) “como o tema é pouco tratado na formação de professores e as escolas, de modo geral, carecem de equipamentos, os professores têm muitas dúvidas de como lidar com este tema em sala de aula”.

Em estudo que buscou analisar as propostas curriculares dos cursos de licenciatura em Educação Física, oferecidos por universidades federais brasileiras, identificando possíveis abordagens no uso das mídias e das tecnologias em seus componentes curriculares, Silveira, Brüggemann e Bianchi (2019, p.15) chegaram à conclusão de que “os cursos de formação de professores de Educação Física das instituições públicas federais brasileiras ainda têm um longo caminho a percorrer no que diz respeito a integração da temática que envolve as TDICs/mídia nos currículos, especialmente, a partir de elementos culturais da contemporaneidade.”

Entretanto, em se tratando de formação, não basta ofertar de maneira burocrática o conhecimento, acreditando que os professores o irão absorver de maneira natural e automaticamente incorporar ao seu trabalho no dia a dia.

Segundo Pinto (2002):

[...] toda estratégia de formação deve considerar a necessidade de não centrar o processo de formação tão-somente na utilização dos recursos técnicos. De forma geral, essa é uma tendência frequente nas instituições ou organizações educacionais, talvez porque os responsáveis pelos processos de formação não tenham o cuidado de considerar que a absorção da tecnologia é apenas uma parte de uma situação muito mais complexa. (p.180)

A proposição de uma metodologia referente aos recursos tecnológicos também é essencial, uma vez que somente a sua utilização instrumental (com as mídias) enquanto ferramenta para se acessar novos saberes, não leva em consideração as dimensões da mídia-educação que preza por um trabalho em conjunto das dimensões.

Para Bianchi (2014):

Os futuros professores, portanto, devem ser capazes de integrar as TICs ao ensino, no planejamento e desenvolvimento das atividades didático-pedagógicas. É essencial, por conseguinte, que os futuros professores estejam preparados para oferecer aos estudantes oportunidades de aprendizagem na perspectiva das TICs, (p.38).

Sabendo que há um longo caminho a percorrer, não temos mais tempo para esperar, é preciso construir constantemente novas formas de trabalho para professores e alunos, relacionadas a mídia-educação dentro da escola, pois “para que uma instituição avance na utilização inovadora das tecnologias na educação, é fundamental a capacitação de docentes, funcionários e alunos no domínio técnico e pedagógico” (Moran, 2007. p.107-108).

O processo de formação de professores para o trabalho com xadrez e para o seu processo de ensino-aprendizagem aliado à mídia-educação, visa capacitar de maneira crítica estes profissionais para incorporar o xadrez e seus saberes, as mídias e as tecnologias digitais, dentro do seu processo de ensino aprendizagem na escola. Esta formação visa combinar os saberes enxadrísticos, como o pensamento estratégico e o raciocínio lógico com os princípios e dimensões da mídia-educação formando uma nova forma de se absorver e produzir conteúdos a respeito do xadrez.

Amparados nos estudos de Sá (1994) e Rezende (2002; 2007), Fadel & Mata (s/d), que afirmam que incluir o xadrez dentro do contexto escolar, pode possibilitar ao aluno um desenvolvimento de competências e habilidades que ampliam sua percepção sobre o espaço tempo, além de trabalhar a paciência, autocontrole e perseverança.

A inclusão do xadrez nas escolas, tem se mostrado uma atitude acertada e eficaz para desenvolver habilidades socioemocionais, cognitivas e éticas dos estudantes. Devido às características do jogo como, concentração, análise de possibilidades, tomada de decisões e planejamento, pode-se construir oportunidades de desenvolvimento do pensamento crítico e resolução de problemas. Segundo Sá (2004, p.2) “o principal mérito da aprendizagem enxadrística, desde que adotada ludicamente, repousa no fato de permitir que cada aluno possa progredir seguindo seu próprio ritmo e, assim, atender a um dos objetivos primordiais da educação moderna”.

Entretanto, formar professores para o trabalho com xadrez e tecnologias, não pode se limitar apenas ao jogo em si e os seus aspectos técnicos e táticos de movimentos aplicados a plataformas e aplicativos de maneira puramente instrumental, é necessária uma apropriação crítica e reflexiva do próprio universo enxadrístico, sua influência na sociedade e também dos recursos tecnológicos e suas possibilidades para a prática do xadrez, e o caminho segundo o nosso entendimento até o momento é a já citada perspectiva das dimensões

(Para/Com/Através) mostradas por Fantin (2011), que se propõe crítica, instrumental e expressivo-produtiva.

Uma proposta de formação enxadrística aliada à mídia-educação, precisaria contemplar alguns pontos para apresentar resultados satisfatórios. O conhecimento teórico a respeito do xadrez e das tecnologias seria o primeiro deles, com o qual os professores aprenderiam sobre os fundamentos do xadrez, suas regras básicas, conceitos táticos e estratégicos e os possíveis benefícios educacionais, além das tecnologias digitais mais relevantes e voltadas para o ensino do xadrez, suas funcionalidades e possibilidades de aplicação ao cotidiano escolar em realidades que contam com recursos tecnológicos a disposição e nas que não contam.

Um entendimento completo das dimensões e possibilidades dos recursos tecnológicos no ensino do xadrez na escola, pode permitir aos professores, primeiramente ter possibilidades de construir o seu próprio conhecimento e forma de lidar com as mídias e tecnologias de maneira crítica e reflexiva, para depois mediar este processo de aprendizado e também de divulgação do conhecimento construído por parte dos alunos. Além disso, podem aprender a avaliar a evolução dos alunos e dar os feedbacks necessários, além de adaptar sua forma de ensinar conforme as necessidades e possibilidades individuais dos alunos e possibilidades materiais da escola.

Este processo de formação pode ocorrer através de cursos presenciais e online, palestras, oficinas, materiais digitais (como forma de promover economia de recursos das escolas) ou impressos e permitindo que os educadores possam acessar o conteúdo a qualquer momento e local. Esta proposta pode capacitar os educadores a utilizarem o xadrez como um importante conhecimento educacional e esportivo, promotor do desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas nos alunos que o praticarem, enquanto também usufruem dos recursos tecnológicos digitais ou impressos que podem enriquecer a sua experiência de aprendizagem escolar, além de possibilitar o conhecimento de novas formas de uso das tecnologias, e a criação de novas maneiras de se aprender xadrez e divulgar esse conhecimento.

Outro ponto essencial, diz respeito à metodologia de trabalho com o xadrez, na qual os professores podem adquirir habilidades pedagógicas para o ensinar. Levando em consideração que aprender a jogar xadrez, exige a compreensão de conhecimentos com altos níveis de complexidade, simplificar conceitos e princípios pode ajudar no aprendizado do iniciante.

No próximo tópico, iremos explorar as complexidades envolvidas na integração do xadrez no contexto educacional, especialmente no âmbito da educação física, propondo uma reflexão crítica sobre os diferentes processos pelos quais o xadrez é influenciado e percebido, incluindo sua politização como ferramenta educacional, sua esportivização como prática competitiva e sua midiaticização como fenômeno cultural. Ao analisar esses processos e suas implicações para a educação física escolar, buscamos identificar os desafios e as oportunidades enfrentadas pelos educadores ao integrar o xadrez em seus programas curriculares. Em seu final, visa fornecer insights valiosos para auxiliar os profissionais da educação física a tomar decisões com embasamento sobre o papel e o lugar do xadrez no contexto escolar, considerando as diversas dimensões que permeiam essa prática milenar.

1.8 Politização, esportivização e midiaticização do xadrez: Qual caminho seguir na Educação Física Escolar?

Exploramos neste tópico, uma perspectiva abrangente sobre a integração do xadrez na educação física escolar. Anteriormente, o foco foi a preparação dos educadores para integrar o xadrez ao currículo escolar, destacando a importância da formação continuada e da compreensão dos princípios e dimensões da mídia-educação. Agora, seremos conduzidos por uma reflexão crítica sobre os diferentes processos pelos quais o xadrez é influenciado e percebido na escola e na sociedade. Ao interligar estes temas, reconhecemos a importância não apenas da capacitação dos professores, mas também da compreensão das dinâmicas sociais, políticas e culturais que permeiam a prática do xadrez na educação física escolar e a própria educação como um todo. Dessa forma, ao avançarmos em nossa análise, buscamos fornecer uma base para que os educadores possam tomar decisões com embasamento a respeito do papel do xadrez no contexto escolar, considerando tanto as habilidades pedagógicas quanto as nuances socioculturais que envolvem essa prática milenar.

O xadrez tem trilhado uma longa jornada desde seu surgimento na sociedade, e durante este longo período, moldou conflitos, costumes, pensamentos e práticas sociais, mas também foi influenciado e moldado pelos diversos contextos em que esteve presente, além disso, foi largamente relacionado a interesses bélicos e políticos ao longo dos tempos. A batalha travada entre os enxadristas dentro do tabuleiro, extrapolou os limites das 64 casas, sendo levada ao patamar de metáfora para conflitos políticos e armados ao longo dos séculos.

Sobre a relação entre o xadrez e a guerra, Shenk (2007), afirma:

Obviamente, um jogo de tabuleiro com 32 peças simbólicas está muito longe da imprevisível mistura sangrenta de coragem e horror que se vê nas guerras. Ironicamente, essa distância é o que faz do jogo um instrumento bastante relevante e construtivo. Todos nós adquirimos uma surpreendente quantidade de conhecimento prático a partir da abstração: o raciocínio abstrato, segundo muitos especialistas, é o que define a inteligência humana, (p.117).

Ao longo da história, grandes nações e líderes militares além das duas maiores nações do século XX, utilizaram o xadrez como campo de estudo para jogadas políticas, além de propaganda política e forma de demonstrar sua superioridade e subjugar seus principais adversários, nos tabuleiros local e global.

Após o fim da segunda guerra mundial, duas nações despontaram como as maiores e mais poderosas do planeta e travaram uma competição que ia desde a quantidade de ogivas nucleares em seus arsenais, passando por quem levaria o primeiro homem ao espaço e a lua, chegando até as vitórias nos tabuleiros de xadrez como forma de demonstração de superioridade. Essas nações eram os Estados Unidos da América e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

O ápice dessa disputa enxadrística, foi a disputa entre o americano Bobby Fischer contra o campeão mundial da época, o soviético Boris Spassky. Os soviéticos vinham de um enorme domínio e de grandes vitórias sobre os americanos ao longo dos anos. Sobre este duelo, Shenk (2007, p.174), dizia que ele “não tinha nenhuma relevância direta para qualquer assunto do mundo real. E, ainda assim, parecia simbolizar quase tudo”, para Araújo (2021, p.3) “o xadrez era tomado como expressão do intelecto de uma nação, ainda que fosse jogado por um indivíduo contra o outro”. O duelo terminou com a vitória de Fischer, que se tornou herói nacional, destronando os soviéticos e mostrando que o campo de batalha enxadrístico possuía tantas nuances quanto as trincheiras da guerra.

A disputa política e enxadrística continuou ao longo do século XX com a chamada “Guerra Fria”, com diversas trocas de lideranças entre as duas nações. Porém esta disputa extrapolou e muito o aspecto simbólico, causando muitos conflitos literais pelo planeta. Assim como peças capturadas, são efeitos de uma batalha em um tabuleiro, muitas nações e pessoas sofreram as consequências deste conflito ao redor do mundo.

A imagem a seguir, representa o conflito conhecido com guerra fria, que opôs Estados Unidos e União Soviética em um disputa tática e estratégica pelo posto de nação mais poderosa do mundo, tal qual numa batalha de xadrez, os adversários se estudavam e faziam as jogadas e buscavam a vitória no tabuleiro da geopolítica mundial.

Figura 01 - O xadrez utilizado como metáfora para a guerra fria.



Fonte: Poder 360, 2021²⁰

Todo este conflito no século XX continua reverberando nas relações sociais, nos dias atuais, a politização²¹ e a espetacularização da sociedade²² e das práticas lúdicas/esportivas continuam influenciando o mundo enxadrístico e sendo influenciadas por ele.

Nas próximas imagens, vamos comparar um enxadrista do século XX em relação ao enxadrista moderno do século XXI.

Figura 02 - Robert James “Bobby” Fischer, campeão mundial de Xadrez do ano de 1972



Fonte: Getty Images / David Attie, 1971

²⁰ Disponível em:

<https://www.poder360.com.br/midia/boleiros-de-humanas-fala-sobre-xadrez-na-epoca-da-guerra-fria/>

²¹ O enxadrista russo Sergey Karjakin, foi banido do torneio que escolhe o desafiante ao título mundial, por apoiar o seu país no conflito contra a Ucrânia no ano de 2022.

²² DEBORD, G. Sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000.

Figura 03 - Magnus Carlsen, campeão mundial de Xadrez entre 2013 e 2022.



Fonte: Getty Images / Eduardo Munoz Alvarez, 2016

Nas imagens apresentadas, é perceptível a mudança de perfil do jogador de xadrez profissional, sobretudo do campeão mundial. De um visual sóbrio e centrado no xadrez, passamos a um visual mais despojado e marcado pela aparição de várias marcas que agora tentam se associar ao xadrez e aos seus atributos, na tentativa de venderem mais dos seus produtos ou expandirem suas influências na sociedade moderna.

Segundo Bourdieu (1983 Apud Araújo 2021, p.7), “uma das formas de compreender a posição social de um esporte em relação aos demais é a partir da análise de um conjunto de indicadores objetivos, como organização institucional, grau de racionalização e outros”. A partir desse ponto de vista, Araújo (2021), afirma que podemos perceber que o xadrez se encaixa muito bem nestes critérios, possuindo uma organização estável e institucionalizada, com a Federação Internacional de Xadrez (FIDE) possuindo 192 países associados, quase no mesmo patamar da Federação Internacional de Futebol (FIFA), que possui 193 membros. Sendo assim, de forma institucional, o xadrez goza de grande prestígio no universo esportivo.

Outro campo que nos ajuda a dimensionar a posição social de um esporte nos tempos atuais, é o seu engajamento midiático, que se refere a capacidade de alcance do conteúdo nas mídias sociais principalmente, que vem superando os meios tradicionais (Televisão e Rádio), conseguindo atingir uma quantidade de pessoas muito maior com as suas transmissões.

Sobre as transmissões esportivas, Costa (2021), afirma que:

A internet as trouxe junto consigo e a possibilidade de acompanhar em tempo real jogos, rodadas e campeonatos do mundo inteiro. A interatividade e o imediatismo são características desse tipo de transmissão, da qual o espectador pode participar dentro das plataformas com comentários, doações etc. (p.1)

Todas estas novas possibilidades de interação entre público e o conteúdo esportivo, ajudaram a criar uma relação muito mais próxima entre produtores de conteúdo e os potenciais consumidores. Este público tornou-se o alvo das marcas que ao patrocinarem os eventos esportivos, usam deste engajamento para também expandir sua imagem.

O xadrez tem vivido de forma intensa essa nova forma de transmissão dos seus eventos. No ano de 2018, 12 milhões de espectadores, acompanharam o match²³ mundial entre o campeão mundial Magnus Carlsen e o seu desafiante, o americano Fabiano Caruana. Além disso, outros fatores como o grande sucesso da série “O Gambito da Rainha” fez as buscas por xadrez aumentarem cerca de 300% na maior plataforma de buscas online da internet e a plataforma Chess.com ganhar mais de um milhão de novas assinaturas²⁴, (Madruga, 2021).

Segundo Lisbôa & Pires (2012)

O esporte vende as mídias, as mídias vendem o esporte de uma maneira nunca vista antes! Nas multitelas, uma enxurrada de imagens, sons, textos e infográficos estão disponíveis, vendendo mercadorias e sonhos, construindo desejos, pautando assuntos, fornecendo representações e identificações ao sujeito reificado (p.102).

O principal fator que tem levado marcas a se associarem a torneios de xadrez e o seu alcance midiático em nosso entendimento, é a tentativa de aproximação dos seus produtos aos atributos popularmente conhecidos e relacionados ao xadrez, como a inteligência, o pensamento estratégico, o controle emocional, a racionalidade, capacidade de análise de situações, tomada de decisões corretas, e o que mais suas equipes de marketing conseguirem produzir de correlação.

Nas imagens a seguir, iremos analisar uma disputa do campeonato mundial de xadrez disputado no século XX, mais precisamente em 1984 entre o campeão mundial Anatoly Karpov, contra o desafiante Boris Kasparov e uma do século XXI, do ano de 2022 entre o campeão mundial, Magnus Carlsen contra desafiante Ian Nepomniachtchi.

²³ “Match” é a denominação utilizada para a competição travada entre o campeão mundial de xadrez e o seu desafiante.

²⁴ Disponível em:

https://pt.linkedin.com/pulse/o-que-leva-uma-marca-patrocinar-xadrez-eduardo-madruga?trk=article-ssr-frontend-pulse_more-articles_related-content-card acessado em jan. 2024

Figura 04 - Match do campeonato mundial de xadrez disputado em 1984.



Fonte: Getty Images / Jerry Cooke, 1984

Figura 05 - Match do campeonato mundial de xadrez disputado em 2022.



Crédito: Eric Rosen, 2022

Comparando as duas imagens, pode-se perceber o quanto a questão do patrocínio e exposição de marcas, aumentou ao longo dos anos, ocupando a mesa do tabuleiro, o fundo da imagem que vai para as transmissões e até mesmo a lateral da manga dos paletós dos enxadristas, um dos únicos lugares da roupa que aparece nitidamente nas transmissões durante as partidas. Sem dúvidas uma evolução que pode trazer mais recursos financeiros ao esporte e aos seus atletas e federações, mas que também pode mudar a lógica do esporte com o passar do tempo para se adequar a interesses comerciais e de transmissão de quem investe financeiramente.

Uma outra associação feita ao xadrez que também precisa ser levada em consideração e analisada, é a visão de superioridade atrelada aos enxadristas, como se o xadrez fosse uma prática acessível apenas para mentes brilhantes e geniais. A seguir podemos ver uma campanha publicitária de uma famosa marca de vestuário que conta com Lionel Messi e Cristiano Ronaldo, dois dos maiores jogadores da história do futebol disputando uma partida de xadrez.

Figura 06 - Messi e Cristiano Ronaldo disputando uma partida de xadrez para uma campanha publicitária.



Fonte: Annie Leibovitz, 2022

Na imagem, é perceptível a associação dos atletas, que são frequentemente chamados de gênios pelos seus feitos e conquistas dentro do seu esporte com prática do xadrez, como se travassem um verdadeiro match para decidirem quem é o melhor entre os dois. Esse tipo de associação, apesar de ser benéfica para levar o xadrez para outros públicos e “furar a bolha”²⁵, precisa de uma melhor condução, pois o xadrez não é apenas para mentes excepcionais, e sim para todos que queiram e busquem aprender mais sobre sua prática. Afinal, todas as mentes são excepcionais.

Muitas transmissões de eventos e competições de xadrez, tem acontecido através de um caráter mais informal e interativo entre os produtores de conteúdo e os espectadores, num modelo parecido com o que já se conhece nos programas esportivos que tratam sobre futebol, o esporte mais popular do nosso país. Entre os produtores de conteúdo sobre xadrez, podemos encontrar entusiastas do esporte, plataformas de xadrez online e também jogadores profissionais, que têm adotado as redes sociais como forma de divulgar seus conhecimentos e conquistas, vender cursos de formação ou produtos diversos, e expor suas marcas.

Este tipo de trabalho de publicização do xadrez para/com/através das mídias, abre um grande leque de possibilidades, mas também de responsabilidades para os professores de educação física escolar, uma vez que se eles não ocuparem este espaço, alguém o fará, como já vem acontecendo.

Da mesma forma que os produtores de conteúdos enxadrísticos utilizam as redes para divulgar conteúdos e conquistas, os professores podem utilizá-las para criar interações mais

²⁵ Furar a bolha é um termo comumente utilizado no mundo das mídias sociais, para se referir a quando um assunto excede o público ou bolha que normalmente o consome, chegando a novos espectadores que não estabeleceriam contato com ele em situações normais.

dinâmicas e relevantes com os alunos. Assim como os enxadristas profissionais criam e vendem cursos e diversos produtos, os professores podem se utilizar dos recursos oferecidos pelas redes sociais e plataformas, para construir e oferecer recursos educacionais, tutoriais, vídeos instrutivos e planos de aula, ampliando suas possibilidades e o alcance do ensino do xadrez na educação física escolar, oferecendo recursos e conteúdos diversificados conforme os interesses e necessidades dos alunos.

Assim como os streamers, os professores também podem lançar mão de recursos interativos para se relacionar com seus alunos, os envolvendo em atividades colaborativas e interativas dentro e fora da sala de aula, como opções de ferramentas, podemos citar os aplicativos fitness, jogos educativos digitais e as plataformas de mídias sociais.

Em suma, assim como a mídia-educação está oferecendo possibilidades de transformação para a forma como aprendemos e consumimos conteúdo em diversas áreas, incluindo o esporte, a educação física escolar também pode (e deve) se beneficiar dessa tendência, integrando as mídias sociais digitais e impressas de maneira criativa e estratégica para melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos e promover um estilo de vida ativo e saudável. Na imagem seguinte, vemos uma transmissão de competição de xadrez online e em tempo real disputada pela plataforma Chess.com, analisada e comentada pelo enxadrista e Grande Mestre de xadrez Krikor Mekhitarian em seu canal do Youtube²⁶.

Figura 07 - Imagem de competição de xadrez transmitida através de canal do Youtube.



Fonte: Canal GM Krikor, 2016

²⁶ Disponível em : <https://www.youtube.com/watch?v=KtqdpfXO3vw>

Outro campo que tem contribuído para a expansão do alcance do xadrez na sociedade nos dias atuais são os “Memes” que nada mais são que “uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação” segundo Dawkins (1978, p.112). O zoólogo Richard Dawkins, cunhou este termo em alusão ao termo “gene”, a unidade de transmissão de características de geração em geração pelos seres vivos. Adaptando para o aspecto social, meme seria “tudo aquilo que se transmite através da repetição, como hábitos e costumes dentro de uma determinada cultura” Torres (2016, p.60).

Quanto a relação entre memes e a internet, Torres (2016), faz a seguinte afirmação:

Adaptado para a internet, especialmente para as redes sociais, o conceito de meme passa a ser uma “unidade” propagada ou transmitida através da repetição e imitação, de usuário para usuário ou de grupo para grupo. Essa associação, que resultou no conceito contemporâneo de meme, nasceu no final da década de 1990, (p.60).

A relação entre os memes e a internet, está inserida dentro da cultura da convergência, “onde as velhas e a novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis”, Jenkins (2009, p.29).

A seguir apresentamos alguns exemplos de memes relacionados ao xadrez disponíveis no site Chess.com. A imagem seguinte ironiza a postura do jogador de pé que busca uma visualização panorâmica do tabuleiro, da mesma forma que se vê em jogos de plataformas e aplicativos online.

Figura 08 - Imagem de disputa entre dois jogadores de xadrez com estilos diferentes



Fonte: Chess.com, 2020

Abaixo, temos uma tentativa de fazer humor com as posições da rainha Elizabeth e do religioso na imagem, relacionando as aos movimentos da peça Dama²⁷ e da peça Bispo.

Figura 09 - Imagem da rainha Elizabeth e de um religioso, representando as peças Rainha/Dama e Bispo.

**Momento de tensão no Vaticano.
Se o Bispo mover uma casa para frente,
a Dama pode capturá-lo.**



Fonte: Chess.com, 2020

Na próxima representação, o assunto é o rei, que é a peça mais importante do jogo, mas que não possui grande poder de batalha. Normalmente, o rei passa praticamente toda a partida sendo protegido pelas demais peças que duelam entre si e só é utilizado em ataques quando o jogador não tem mais opções viáveis.

Figura 10 - Imagem representando as ações dos reis e das demais peças durante uma partida de xadrez.

Os reis em uma partida de xadrez:



As outras peças:



Fonte: Chess.com, 2020

²⁷ A peça popularmente conhecida como Rainha, com nome oriundo do inglês “Queen”, no Brasil é chamada de Dama.

Dentro da já enorme quantidade de memes relacionados ao xadrez disponíveis na internet, nos chama a atenção os diversos níveis de complexidade encontrados entre eles, onde alguns só podem ser compreendidos por quem já tem algum conhecimento enxadrístico prévio, já outros, podem ser compreendidos pelo grande público sem experiência anterior. Entendemos este fato como muito rico de sentidos e capaz de demonstrar que dentro deste universo de memes e brincadeiras, também existe complexidade de saberes e até noções pedagógicas ao construir novas produções, além de possibilidades de importantes aproximações com a educação física escolar. Entretanto, as raízes deste fato, só poderiam vir à tona, em caso de um estudo científico aprofundado sobre esta questão.

Como se pode perceber, o xadrez enquanto produto da sociedade humana, vem construindo uma longa jornada através de suas relações com diferentes realidades ao longo dos tempos, e todo esse emaranhado de conhecimentos e transformações pelo qual tanto xadrez, quanto os indivíduos passam, não pode ser encarado de maneira ingênua, livre de ideologias ou de princípios norteadores, pois como bem sabemos, não existe conhecimento livre de ideologia. Em nossa concepção, deve-se buscar conhecimentos amparados em ideologias críticas e inclusivas, que busquem a emancipação dos indivíduos através da evolução de sua compreensão sobre as relações sociais que construímos no dia a dia e acreditamos que a mídia-educação e as suas dimensões, podem contribuir nesta missão.

Todo este arcabouço de conhecimentos apresentados sobre o xadrez, deve se relacionar diretamente com a educação física escolar, não como única porta de entrada na escola, tendo em vista que o xadrez é multidisciplinar. Mas, devido ao fato de juntos possuírem aspectos de intersecção muito importantes, que evidenciam a amplitude e diversidade do campo educacional. Mesmo sendo tradicionalmente ligado a atividade intelectual, a prática enxadrística é capaz de proporcionar benefícios omnilaterais, como concentração, planejamento e tomada de decisões, além de desenvolvimento físico através dos estímulos a coordenação motora e agilidade, que podem auxiliar no desenvolvimento dos alunos, aliados à educação física escolar. Essa multidimensionalidade dos saberes, mostram como disciplinas diferentes, podem caminhar juntas para deixar mais empoderada a experiência educacional e promover um aprendizado amplo tanto para professores, quanto para os alunos.

A intenção deste capítulo, não era a de contemplar todas as relações já estabelecidas pelo xadrez ao longo do tempo nas mais diversas sociedades, até porque essa é uma tarefa muito complexa e que por si só já daria um ótimo estudo. Buscamos apenas contribuir com

nossas impressões, amparadas pela literatura sobre as relações do xadrez com as temáticas que norteiam nossa pesquisa.

2- METODOLOGIA

O presente capítulo possui fundamental importância na estrutura deste trabalho, lançando luz sobre a abordagem metodológica escolhida para a realização da pesquisa. Entendemos que a metodologia é o alicerce que sustenta a validade e a confiabilidade de qualquer investigação acadêmica ou científica, representando o guia que orienta a exploração sistemática e rigorosa dos objetivos propostos.

Para melhor organização e entendimento do desenvolvimento desta pesquisa, primeiramente apresentamos as delimitações metodológicas que a fundamentam, que são a pesquisa qualitativa e alguns princípios da pesquisa-ação. Em seguida apresentamos as técnicas de coleta de dados das diferentes etapas da pesquisa, sendo o questionário na modalidade online na primeira e o diário de campo na segunda etapa, também explicamos detalhadamente a organização e desenvolvimento das etapas. A utilização de diferentes técnicas, nos diferentes momentos da pesquisa, visa garantir dados suficientes para a análise.

2.1 Delimitação metodológica

Este estudo parte do entendimento de que a metodologia abrange tanto o percurso do pensamento quanto a aplicação prática na compreensão da realidade. Em outras palavras, engloba a teoria subjacente à abordagem (o método), as ferramentas que permitem a concretização do conhecimento (as técnicas) e a inventividade do pesquisador (sua vivência, habilidades pessoais e sensibilidade). Situada no cerne das teorias, a metodologia desempenha um papel central e mantém uma interconexão com elas (Minayo, 2002).

Os escritos de Minayo (2002, p.21) ainda nos guiam para a compreensão desta pesquisa como qualitativa, a partir do entendimento de que ela “responde a questões muito particulares. Ela se ocupa, nas Ciências Sociais, com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes”.

Conforme os objetivos que se buscam com a realização desta pesquisa, nos orientamos nos princípios da pesquisa-ação, que segundo Thiollent (2000) é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou

participativo. Tripp (2005) também contribui para nosso entendimento sobre a pesquisa-ação, ao afirmar que a pesquisa-ação educacional é uma estratégia para que professores e pesquisadores possam utilizar sua pesquisa para aprimorar seu ensino e conseqüentemente o aprendizado dos alunos.

2.1.1 Técnicas/instrumentos para a coleta de dados

Para a coleta de dados desta pesquisa estão previstos a utilização de diferentes instrumentos a fim de garantir dados suficientes para a análise. Para o levantamento dos dados da primeira etapa da pesquisa, foi aplicado questionário online com 21 perguntas abertas e fechadas (Apêndice A), com a intenção de reduzir custos e ampliar o alcance, facilitando a obtenção de respostas. Neste questionário, os professores relataram se já tiveram algum contato com xadrez através do seu trabalho pedagógico ou durante a vida pregressa, se trabalham ou não o xadrez em suas aulas e quais seriam os motivos em sua visão para tal fato, além de questões relacionadas a contatos com mídia-educação e cursos de formação nesta perspectiva.

Para Severino (2007), questionários são:

[...]conjuntos de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos participantes da pesquisa, com vistas a conhecer suas opiniões sobre os assuntos em estudo. As questões devem ser pertinentes ao objeto e claramente formuladas, de modo a serem bem compreendidas pelos sujeitos. As questões devem ser objetivas, evitando provocar dúvidas, ambigüidades e respostas lacônicas, (p.125).

Sobre questões abertas e fechadas, o autor nos diz que no primeiro caso as respostas serão escolhidas dentre as opções pré definidas pelo pesquisador e no segundo, o participante pode elaborar as respostas, com suas próprias palavras, a partir de sua elaboração pessoal. Importante esclarecer que o convite para a participação na pesquisa aconteceu via link de acesso ao google forms, e que cada participante teve acesso individualizado ao formulário, não sendo possível que suas respostas fossem acessadas por outra pessoa além do pesquisador.

Para a coleta de dados da segunda etapa da pesquisa, está prevista a utilização do diário de campo (Apêndice B), que terá como função, registrar os momentos da avaliação, assim como servir de base para reflexões acerca das ações realizadas durante a nos encontros.

Sobre o diário de campo, Minayo (2002), entende que:

O principal instrumento de trabalho de observação é o chamado diário de campo, que nada mais é que um caderninho, uma caderneta, ou um arquivo eletrônico no qual escrevemos todas as informações que não fazem parte do material formal de entrevistas em suas várias modalidades. Respondendo a uma pergunta frequente, as informações escritas no diário de campo devem ser utilizadas pelo pesquisador quando vai fazer análise qualitativa, (p.71).

Como forma de complementar a ação dos procedimentos já descritos, será feito também o registro de imagens e vídeos.

2.2 - Procedimentos metodológicos

A pesquisa foi desenvolvida em duas etapas que se complementam, sendo elas:

- Primeira etapa: Investigação da experiência, conhecimento e dificuldades dos professores relacionadas ao xadrez e a mídia-educação.
- Segunda etapa: Desenvolvimento do material didático para a formação de professores.

2.2.1 Desenvolvimento da Primeira Etapa

Após aprovação do projeto (CAAE: 66988623.3.0000.5083) pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), se deu início ao recrutamento dos participantes, todos professores de educação física de vários locais do país, de forma a construir um diagnóstico inicial referente a experiências com o xadrez e como mídia-educação em suas vidas e nas escolas.

A primeira etapa da pesquisa teve início através do questionário, no qual os professores relataram se já tiveram algum contato com xadrez em virtude do seu trabalho pedagógico ou durante a vida pregressa, se trabalham ou já trabalharam com o xadrez em suas aulas e quais seriam os motivos para terem ou não trabalhado, além de questões relacionadas a contatos com os princípios da mídia-educação e cursos de formação nesta área.

O contato inicial com os participantes foi realizado através de grupos de WhatsApp, e por e-mail de forma individualizada. Foi enviado um convite com a apresentação da pesquisa e sua relevância, contendo um chamamento para auxiliarem no diagnóstico da situação do ensino do xadrez em suas referidas rede de ensino e do entendimento sobre os conceitos de mídia-educação. Ao aceitarem o convite, os professores receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), (Apêndice C). Após o registro da resposta, uma

cópia foi enviada para o participante no e-mail cadastrado no formulário, os participantes que desejaram receber uma versão física do TCLE, assinalaram a opção correspondente que estava disponível no formulário, e receberam.

A intenção era receber 50 questionários, uma vez que entendemos que esse número nos apresentaria uma boa amostra sobre as experiências e conhecimentos dos professores relacionados ao xadrez e a mídia-educação, e este objetivo foi atingido. A partir do envio do link do questionário, os professores tiveram 30 dias para responder, foram feitos lembretes periódicos para atingir pelo menos o número mínimo esperado de respostas. Com a meta atingida, e em virtude do encerramento do prazo estipulado para responder ao questionário, realizamos o bloqueio para novas respostas e iniciamos a análise dos dados coletados. A partir das respostas deste questionário, realizamos um diagnóstico relacionado a temática da pesquisa, que buscou identificar se o xadrez era trabalhado pelos professores em suas aulas, de qual forma acontecia este trabalho e caso não seja acontecesse, quais seriam os motivos para este fato, além de saber se os professores possuíam aproximações com os conceitos de mídia-educação e TDICs em suas formações e trabalho cotidiano.

2.2.2 Participantes da primeira etapa

Participaram desta etapa de pesquisa 56 professores de Educação Física que atuam em diferentes etapas do ensino das redes municipais e estaduais de diferentes regiões do país, como mostra o quadro 1.

Quadro 1 - Dados dos participantes da primeira etapa

Professor	Idade	Cidade/Estado	Tempo de atuação docente	Vínculo	Tipo de rede	Etapa de ensino
P1	37	Goiânia/ GO	13 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Finais e Médio
P2	41	Goiânia/GO	23 anos	Professor Efetivo	Municipal	Educação Especial
P3	39	Palmeiras de Goiás/GO	16 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Finais
P4	38	Goiânia/GO	13 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Iniciais
P5	31	Senador Canedo/GO	5 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Iniciais
P6	39	Senador Canedo/GO	11 anos	Professor Efetivo	Municipal	EJA - 1º e 2º segmentos

P7	38	Rio Verde/GO	18 anos	Professor Efetivo	Municipal/ Estadual	Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, Ensino Médio
P8	44	Aparecida de Goiânia/GO	22 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Finais, Ensino Médio
P9	41	Goiânia/GO	20 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Iniciais
P10	36	Goiânia/GO	13 anos	Professor Efetivo	Estadual	Ensino Médio
P11	36	Catalão/GO	13 anos	Professor Efetivo	Estadual	Ensino Médio
P12	38	Rio Verde/GO	12 anos	CLT	Particular	Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais
P13	30	Goiânia/GO	9 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Iniciais
P14	41	Palmas/TO	17 anos	Professor Efetivo	Municipal/ Estadual	Anos Iniciais
P15	39	Samambaia/ DF	6 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Iniciais
P16	42	Brasília/DF	9 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Iniciais
P17	60	Brasília/DF	39 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Iniciais
P18	35	Santana/AP	10 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Finais
P19	33	Samambaia/ DF	11 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Iniciais
P20	37	Brazlândia/ DF	10 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Iniciais
P21	45	Brasília/DF	21 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Iniciais
P22	36	Campinas/SP	15 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Finais
P23	43	Brasília/DF	10 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Iniciais, Anos Finais, Ensino Médio
P24	38	Goiânia/GO	14 anos	Professor Efetivo	Municipal/ Estadual	Educação Infantil, Anos Iniciais, Ensino Médio
P25	54	Brasília/DF	20 anos	Professor Efetivo	Distrital	Educação Infantil
P26	43	Gama/DF	25 anos	Professor Efetivo	Estadual/ Distrital	Educação Infantil, Anos Iniciais, Ensino Médio
P27	39	Brasília/ DF	19 anos	Professor Efetivo	Estadual/ Distrital	Anos Finais

P28	41	Santa Maria/DF	10 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Iniciais
P29	38	Goiânia/GO	15 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Iniciais
P30	40	Araraquara/SP	17 anos	Professor Efetivo	Estadual/ Particular	Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, Ensino Médio
P31	58	Goiânia/GO	35 anos	Professor Efetivo	Municipal/ Estadual	Anos Finais
P32	32	Santa Helena de Goiás/GO	9 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Iniciais
P33	39	Abadiânia/GO	16 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Finais
P34	31	Araguaína/ TO	8 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Iniciais
P35	55	Currais Novos/RN	28 anos	Professor Efetivo	Municipal/ Estadual	Anos Finais, Ensino Médio
P36	37	Brasília/DF	7 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Iniciais
P37	40	Brasília/DF	15 anos	Professor Efetivo	Distrital	Educação Infantil
P38	39	Caçador/SC	20 anos	Professor Temporário, CLT	Municipal/ Estadual/ Particular	Anos Iniciais, Anos Finais
P39	43	Goiânia/GO	26 anos	Professor Efetivo	Municipal/ Estadual	Anos Iniciais, Anos Finais
P40	42	Catalão/GO	19 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Finais
P41	43	Goiânia/ GO	12 anos	Professor Efetivo	Municipal	Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais
P42	48	Pacatuba/CE	20 anos	Professor Efetivo	Municipal	Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais
P43	33	Goiânia/GO	8 anos	Professor Efetivo	Municipal	Ensino Especial
P44	37	Gama/DF	10 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Finais
P45	40	Gama/DF	10 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Finais
P46	51	Gama/DF	30 anos	Professor Efetivo	Distrital	Anos Finais
P47	41	Aparecida de Goiânia/GO	8 anos	Professor Temporário	Estadual	Ensino Médio
P48	45	São Luís de Montes	23 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Finais

		Belos/GO				
P49	39	Goianésia/GO	15 anos	Professor Efetivo	Estadual/Particular	Anos Finais, Ensino Médio
P50	39	Aparecida de Goiânia/GO	16 anos	Professor Efetivo	Estadual	Ensino Médio
P51	47	Porangatu/GO	25 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Finais
P52	34	Senador Canedo/GO	11 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Iniciais, Anos Finais
P53	30	Cidade Ocidental/GO	9 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Finais
P54	50	Conceição do Araguaia/PA	25 anos	Professor Efetivo	Municipal/Estadual	Anos Iniciais
P55	43	Breu Branco/PA	18 anos	Professor Efetivo	Estadual	Ensino Médio, Superior
P56	38	Goiânia/GO	15 anos	Professor Efetivo	Municipal	Educação Infantil

Fonte: Pesquisa direta

Elaborado pelo autor (2024)

Do total de 56 participantes da primeira etapa, 30 são do gênero feminino e 26 do gênero masculino, o que mostra certo equilíbrio entre os gêneros dos participantes. No tocante à época em que se formaram, verificou-se que o grupo é heterogêneo, visto que estes profissionais concluíram a graduação em Educação Física entre os anos de 1984 e 2015, uma variação temporal de 31 anos.

Os participantes desta etapa da pesquisa, estão localizados em 27 cidades, com residentes em todas as regiões do país. Destas cidades, 5 estão localizadas na região Norte, 1 na região Sul, 2 na região Sudeste, 17 na região Centro-Oeste e por fim, 2 na região Nordeste.

Os professores apresentam média de idade de 40 anos e 4 meses, com o participante mais novo tendo 30 anos e o mais velho, 60 anos, o que demonstra um grupo mais experiente de profissionais. Ao distribuímos por faixas etárias, encontramos 8 professores com idade variando entre 30 e 34 anos, 22 professores entre 35 e 39 anos, 16 entre 40 e 44 anos, 4 entre 45 e 49 anos, 3 entre 50 e 54 anos, 2 entre 55 e 59 anos e 1 com 60 anos.

Dentre os professores participantes da primeira etapa da pesquisa, 53 possuem vínculo efetivo em suas respectivas redes de ensino, 1 professor é CLT, 1 professor possui vínculo temporário e 1 apresenta os vínculos de CLT e temporário simultaneamente. As redes de

ensino dos professores são Estadual/Distrital²⁸, com 29 professores; nas redes municipais, encontramos 16 professores e 1 vinculado a rede particular, somando 46 participantes que se encontram vinculados apenas a uma rede de ensino. Constatou-se também, participantes vinculados a mais de uma rede de ensino simultaneamente, sendo 7 vinculados a rede municipal e estadual, 2 a rede estadual e particular e 1 a rede municipal, estadual e particular.

As etapas de ensino em que os participantes realizam sua intervenção estão distribuídas da seguinte forma: 17 professores estão nos anos iniciais, 13 nos anos finais, 4 no ensino médio, 3 na educação infantil, 2 no ensino especial e 1 na Educação de Jovens e Adultos (EJA). Os participantes que trabalham em duas ou mais etapas de ensino de forma simultânea estão distribuídos da seguinte forma: 4 nos anos finais/ensino médio, 3 na educação infantil/anos iniciais/anos finais, 2 na educação infantil/ anos iniciais/ensino médio, 2 na educação infantil/anos iniciais/anos finais/ensino médio, 2 nos anos iniciais/finais, 1 nos anos iniciais/anos finais/ensino médio, 1 na educação infantil/anos iniciais/ano finais, 1 no ensino médio/superior.

2.2.3 Desenvolvimento da segunda etapa

A segunda etapa se refere à aplicação, avaliação e aperfeiçoamento do material didático produzido a partir dos dados coletados na primeira etapa. Este material buscou dialogar com a realidade encontrada e oferecer possibilidades de reflexão, além de novas formulações para os professores para o processo de ensino-aprendizagem do xadrez aliado aos princípios da mídia-educação.

Para o desenvolvimento da segunda etapa da pesquisa convidamos dois professores de educação física. A opção por apenas dois participantes nesta etapa, foi tomada devido a intenção de primeiro avaliar em uma escala menor o material didático produzido, para respeitar questões organizacionais da construção do trabalho e também os prazos do programa. Entendeu-se que com menos participantes, a quantidade de variáveis para a análise seria menor, o que possibilitaria a conclusão da pesquisa dentro do cronograma. A escolha por um participante sem experiência formativa em xadrez e em mídia-educação e outro com experiência nesses campos, buscou construir uma intervenção avaliativa que partisse de pontos de vista diferentes sobre a temática e o material, enriquecendo o processo de análise dos dados.

²⁸ Este estudo compreenderá rede Estadual e Distrital enquanto o mesmo tipo de rede de ensino.

Durante o desenvolvimento da intervenção/avaliação, foram utilizados, diário de campo (Apêndice B) e questionário final (Apêndice G) com os participantes que tiveram como função, registrar os momentos e impressões, assim como servir de base para reflexões e análise dos dados acerca das ações realizadas durante os encontros.

Como forma de garantir o anonimato dos participantes da pesquisa no decorrer do texto, os professores que participaram deste estudo, foram identificados com nomes das duas peças mais importantes do jogo de xadrez. Conforme pode ser observado no quadro abaixo.

Quadro 2 - Dados dos participantes da segunda etapa

Professor	Idade	Cidade/Estado	Tempo de atuação docente	Vínculo	Tipo de rede	Etapa de ensino
Queen	37	Goiânia/ GO	13 anos	Professor Efetivo	Estadual	Anos Finais e Médio
King	37	Goiânia/GO	14 anos	Professor Efetivo	Municipal	Anos Iniciais

Fonte: Pesquisa direta

Elaborado pelo autor (2024)

Os participantes estão distribuídos da seguinte forma: 1 participante do sexo feminino (Queen) e 1 do sexo masculino (King), os dois possuem a mesma idade (37 anos) e tempo de formação próximo, sendo 13 anos (Queen) e 14 anos (King). Ambos possuem vínculos efetivos em suas respectivas redes de ensino, sendo rede estadual, com atuação nos anos finais e médio (Queen) e rede municipal com atuação nos anos iniciais (King).

A professora Queen, participou também da primeira etapa da pesquisa, respondendo ao questionário, que não possuía experiência anterior com xadrez e mídia-educação durante sua graduação e formação continuada, apenas contatos esporádicos através de iniciativa própria, buscando atividades diferentes dos esportes tradicionais para serem trabalhadas com os alunos. Já o participante King não participou da primeira etapa, mas foi convidado para a segunda, devido a ser professor de educação física escolar, ter experiência anterior com xadrez como praticante e como professor em sala de aula, além de ser pesquisador na área da mídia-educação.

A intervenção/avaliação foi inicialmente idealizada para os meses de Outubro/Novembro e Dezembro de 2023, mas devido a questões de agenda dos participantes e do pesquisador, foi transferida para os meses de Dezembro/23, Janeiro/24 e Fevereiro/24,

baseada em plano de curso construído previamente (Apêndice F), contando com 4 encontros virtuais, com 1 hora e meia de duração.

Para a sua realização, foi disponibilizado com uma semana de antecedência para o primeiro encontro, o material didático produzido a partir das respostas dos participantes da primeira etapa. Feito isso, os participantes assistiram os vídeos que eram a primeira versão do material didático e responderam um questionário inicial sobre as suas impressões a respeito, a partir daí foram realizados os encontros, com discussões a respeito das temáticas apresentadas no material. Ao final, cada participante teve a tarefa de produzir um vídeo sobre os conhecimentos adquiridos durante o processo, estes vídeos também farão parte do produto educacional.

Para a realização das atividades assíncronas, foram disponibilizadas videoaulas construídas a partir das plataformas OBS Stúdio²⁹, Canva³⁰ e Chess.com. A hospedagem dos vídeos foi feita na plataforma “Youtube”, que foi escolhida devido a possibilidade de acompanhar o alcance dos vídeos e as possíveis interações, além de ser uma plataforma de apelo popular e acesso gratuito³¹.

As atividades síncronas aconteceram via plataforma Google Meet e as atividades assíncronas ficaram à escolha dos participantes, sendo em suas casas, ou no ambiente de trabalho de cada um, foi também criado um grupo no Whatsapp, para uma comunicação mais fluida.

Inicialmente foram planejados 6 encontros de 1 hora, porém devido a questões operacionais e disponibilidade dos participantes e pesquisador, o plano de curso foi reformulado para 4 encontros de 1 hora e meia e foram organizados conforme o quadro abaixo:

Quadro 3 - Sequência didática da intervenção/avaliação

DATA DA AULA	TEMA
20/12	Apresentação do curso -Princípios da mídia-educação na escola

²⁹ O OBS Studio é um software que permite gravar a tela no PC ou notebook em sistemas operacionais como Windows X, MacOS ou Linux.

³⁰ O Canva é uma plataforma online de design e comunicação visual.

³¹ Acesso disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=6oQC0WziJdM&list=PLivcRcc2-kudbRdnWhFEFYm9UrfVQ-15D>

	<ul style="list-style-type: none"> -Mídia-Educação, educação física e xadrez -História do xadrez -Aspectos táticos e estratégicos do xadrez
16/01	<p>Introdução a plataforma Chess.com</p> <ul style="list-style-type: none"> -Recursos “Aprender”; “Aulas”; “Sala de Aula” - Introdução aos jogos pré-enxadrísticos -Apresentação de jogos pré-enxadrísticos -Possibilidades de trabalho em realidades com e sem recursos tecnológicos
8/02	<p>Influência do xadrez na sociedade</p> <ul style="list-style-type: none"> -Xadrez e política mundial -Produções cinematográficas com o tema xadrez -O xadrez e a discussão de gênero -Xadrez adaptado -Possibilidades de produção audiovisual relacionada ao xadrez na escola
15/02	<p>Apresentação de produção audiovisual e avaliação</p> <ul style="list-style-type: none"> -Compartilhamento de produções realizadas em cada realidade -Avaliação do curso, do processo, da participação dos professores e do pesquisador.

Fonte: Pesquisa direta

Elaborado pelo autor (2024)

Após reorganização do cronograma inicial, os encontros aconteceram dentro da nova configuração proposta, sendo realizados a partir da melhor disponibilidade de horário do pesquisador e dos participantes, o primeiro encontro aconteceu no período vespertino e os demais no período noturno.

No primeiro encontro, foi discutido o primeiro vídeo da playlist do canal no youtube, que possui como título “Boas Vindas! Aproximações entre Xadrez e Mídia-Educação”, no qual foram apresentados os princípios históricos e conceitos básicos sobre mídia-educação e as suas dimensões, além das relações possíveis de serem estabelecidas com os fundamentos do xadrez. Foram ainda apresentados os princípios táticos e estratégicos do jogo como movimentos das peças e suas possíveis relações durante as partidas. Os participantes comentaram sobre suas impressões a respeito do conteúdo e da formatação do vídeo, fizeram

sugestões que foram anotadas e levadas em consideração para a nova versão do material, que irá compor o produto educacional, este procedimento foi realizado durante todos os demais encontros.

No segundo encontro, foram discutidos os vídeos “Plataforma Chess.com” e “Recurso Sala de aula”, onde a plataforma Chess.com e seus recursos foram apresentados. Dentre estes recursos, foi dada especial atenção ao recurso de sala de aula, onde se apresentou a possibilidade de criação de uma turma para ensino do xadrez através de um tabuleiro virtual e recursos como chamada de vídeo e chat para dúvidas. Foi também apresentada aos participantes, a metodologia dos mini jogos enxadrísticos que tem a premissa de reduzir a complexidade das atividades através de atividades de caráter lúdico, mas que ainda trabalham os princípios básicos do xadrez. Foram abordadas também sugestões de atividades para realidades sem acesso às TDICs e sem equipamentos enxadrísticos oficiais.

No terceiro encontro, foi discutida a influência do xadrez ao longo do tempo na sociedade, assunto que foi retratado no primeiro vídeo da playlist. Essa influência foi exemplificada através de imagens e reflexões sobre campanhas publicitárias de grandes marcas que utilizaram o xadrez como temática, conflitos bélicos ao longo dos tempos que foram relacionados a tática e estratégia do xadrez, produções audiovisuais cinematográficas com o xadrez como tema, processo de esportivização e midiaticização do xadrez e dos seus praticantes, torneios e atletas de ponta, apostas esportivas e a dispersão dos conhecimentos enxadrísticos através dos “memes” nas redes sociais.

No quarto e último encontro, os participantes apresentaram um vídeo construído por cada um a partir do seu entendimento sobre a relação entre xadrez e mídia educação, além de terem respondido um questionário avaliativo sobre o processo que se encerrou. Os vídeos estarão presentes no produto educacional desta pesquisa.

Houveram alguns contratempores em relação a problemas de conexão, mas que no aspecto geral, não prejudicaram o andamento das atividades. Inicialmente havia a intenção de gravação de áudio e vídeo dos encontros, porém um problema de software do computador do pesquisador impediu esta ação. Sendo assim, não foi possível coletar dados referentes às gravações como havia sido planejado.

As observações iniciais e finais a respeito de todo o processo, foram registradas em formulários Google Forms, disponibilizados de forma online. Este material foi levado em consideração na análise dos dados da pesquisa e na construção de um novo material didático reformulado, que será o produto educacional desta pesquisa.

2.3 Procedimentos para análise dos dados

Para organização e análise dos dados, foram utilizados como referência, os escritos de Minayo (1992, p. 303), para quem “a expressão mais comumente usada para representar o tratamento dos dados de uma pesquisa qualitativa é a análise de conteúdo. No entanto, a expressão significa mais do que um procedimento técnico. Faz parte de uma histórica busca teórica e prática no campo das investigações sociais”. Segundo Bardin (2010, p.40) “a análise de conteúdo aparece como um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens”. A autora afirma ainda que a análise de conteúdo “não se trata de um instrumento, mas de um leque de apetrechos; ou, com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações” (Bardin, 2010, p.33).

As fases da análise de conteúdo, são organizadas no entorno de três polos de sequência temporal, a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados, além da inferência e interpretação, os métodos utilizados para a análise de conteúdo, possuem objetivos claros e buscam superar a incerteza e enriquecer a leitura, cumprindo uma função de descoberta de novos fatos e de administração da prova, Bardin (2010).

Sabendo que analisar conteúdos dentro de uma perspectiva qualitativa não é uma tarefa fácil, este estudo leva em conta o alerta de Minayo (1992) sobre três obstáculos que se apresentam nesta fase da pesquisa.

O primeiro deles é o que Bourdieu denomina "ilusão da transparência", isto é, a tentativa de interpretação espontânea e literal dos dados como se o real se mostrasse nitidamente ao observador. O segundo obstáculo é o que leva o pesquisador a sucumbir à magia dos métodos e das técnicas, esquecendo-se do mais importante, isto é, a fidedignidade à compreensão do material é referida às relações sociais dinâmicas e vivas.[...][...] O terceiro obstáculo, também recorrente na interpretação dos trabalhos empíricos, é a dificuldade que muitos pesquisadores encontram na junção e síntese das teorias e dos achados em campo ou documentais, (p.299-300).

Em relação aos procedimentos metodológicos em pesquisa qualitativa que serão aqui utilizados, partiremos de Minayo (2002, p.87-88), que propõe a “categorização, inferência, descrição e interpretação”. Ressaltando que eles não acontecem de maneira sequencial e mecanizada e que sua divisão é apenas didática, para um melhor entendimento.

O caminho percorrido para a primeira etapa foi a pré-análise; a análise do material; o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação, seguindo os passos propostos por Bardin (2010). Na sequência, foram elencados 2 eixos para análise, que são: 1) Experiência e formação sobre o xadrez; 2) Aproximações com as tecnologias e mídia-educação. Em relação à segunda etapa, o caminho foi o mesmo da primeira, com a construção de dois eixos para análise que foram: 1) Aspectos direcionados à formação e prática docente; 2) Aspectos direcionados à produção do material didático.

No quadro a seguir, podemos observar os eixos de análise encontrados nas etapas desta pesquisa.

Quadro 4 - Eixos de análise encontrados nas etapas da pesquisa

PRIMEIRA ETAPA DA PESQUISA	SEGUNDA ETAPA DA PESQUISA
<ul style="list-style-type: none"> ● Experiência e formação sobre o xadrez; ● Aproximações com as tecnologias e mídia-educação. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aspectos direcionados à formação e prática docente ● Aspectos direcionados a produção do material didático

Fonte: Pesquisa direta

Elaborado pelo autor (2024)

A organização por eixos temáticos, de acordo com Bianchi (2009), nos permite uma melhor forma de organizar, analisar e refletir sobre os dados obtidos, e tem como característica principal a possibilidade de promover diálogo entre ele e com os dados obtidos nas etapas desta pesquisa.

Como forma de facilitar o entendimento das transcrições dos dados coletados nas diferentes etapas e pelos diferentes instrumentos, organizamos o quadro abaixo com as legendas correspondentes:

Quadro 5 - Legendas para identificação dos dados obtidos.

Identificação do professor	P1, P2, P3, P5, ..., P56
Identificação do encontro em que o dado foi	Encontro 1, Encontro 2, ..., Encontro 4

coletado	
Dado coletado pelo questionário inicial da primeira etapa	Questionário inicial 1ª etapa
Dado coletado pelo questionário inicial da segunda etapa	Questionário inicial 2ª etapa
Dado coletado pelo questionário final da segunda etapa com o professor	Questionário final 2ª etapa
Dado obtido pelo diário de campo	Diário de Campo

Fonte: Pesquisa direta

Elaborado pelo autor (2024)

3 - RESULTADOS E DISCUSSÃO

Buscando a melhor forma de organizar o texto e a análise dos dados, optamos em analisar de maneira separada a primeira e a segunda etapa. Após leitura e análise, os dados foram organizados em eixos temáticos que abordam as experiências anteriores dos participantes em relação a xadrez e mídia-educação, suas formações iniciais e continuadas e experiências no ambiente escolar, as contribuições dos professores para a construção do produto educacional e as contribuições do material didático e do produtor educacional para a prática pedagógica.

Iniciaremos a apresentação dos resultados e discussão do primeiro eixo temático e em seguida do segundo, ambos referentes à primeira etapa da pesquisa.

3.1 Primeira etapa- Experiência e formação sobre o xadrez

Em relação ao contato com o xadrez durante a vida escolar ou profissional 32 participantes tiveram contato na vida pessoal, 14 na vida escolar e 10 não tiveram contato. Em relação ao contato com o xadrez durante a formação profissional, 54 participantes afirmaram que não tiveram nenhum tipo de formação sobre ensino e prática de xadrez durante a graduação e, apenas 2 participantes, afirmaram que sim.

A partir das respostas, vimos que apenas 25% dos participantes tiveram contato com o xadrez na vida escolar. Sobre a inserção do xadrez nas escolas, Melo, Azevedo & Grillo (2022), afirmam que recentemente, houve uma tentativa com forte apelo legal, através da proposição de leis, mas sem diálogo com as bases da educação escolar, transformando estas iniciativas em atitudes com interesses meramente políticos/eleitorais. Em nosso entendimento, o fato do xadrez não estar inserido enquanto um conteúdo do currículo escolar, prejudicou o processo de formação de toda uma geração de alunos a respeito do xadrez, reverberando também no processo de formação dos atuais professores.

Em relação a formação continuada, 43 professores afirmaram que não tiveram a oportunidade de realizar nenhuma prática formativa voltada ao xadrez ao longo de suas carreiras, 9 afirmaram que sim, sendo que 7 fizeram cursos ofertados por suas redes de educação e 2 fizeram por conta própria, 4 não responderam³².

³² Atendendo a orientação do Comitê de Ética/CEP-UFG, as perguntas não possuíam obrigatoriedade de resposta.

Este panorama, em nosso entendimento, corrobora o estudo de Melo, Azevedo e Grillo (2023), segundo o qual, a falta de um planejamento referente à formação dos professores que ensinam xadrez, resultou em uma prática dos professores, marcada pela ausência de reflexões sobre suas atividades e as possibilidades de materialização dos seus planejamentos dentro da realidade escolar. Além de uma prática problemática, existe ainda a possibilidade de que ela nem mesmo se manifeste, tendo em vista a falta de oportunidades para que os professores se apropriem do conhecimento referente ao universo enxadrístico.

O trabalho com o xadrez, apresenta demandas referentes a materiais específicos como jogo de peças, tabuleiros, relógios e mesas para as aulas. Dentre o universo de participantes do estudo, 41 afirmaram que suas escolas possuem estes materiais, 14 afirmaram que não e 1, não soube dizer. Em relação a inserção desse conteúdo nas aulas de Educação Física, 37 afirmaram que já haviam inserido o xadrez em suas aulas, 18 afirmaram que não, 1 não respondeu.

Classificamos esta proporção como satisfatória uma vez que dos 41 professores que trabalham em escolas com oferta de materiais enxadrísticos, 37 já inseriram o xadrez em suas aulas. Entretanto, entendemos que o ideal seria que todos já tivessem inserido, porém, levando em consideração a quantidade de professores participantes da pesquisa que não tiveram contato com o xadrez na vida pessoal ou formação inicial, percebemos que a maioria deles já o trabalharam, o que pode ser considerado satisfatório. No entanto é importante entender os motivos que levam os demais professores a não trabalhar e entendemos que a disponibilização de um material pode auxiliar na formação e inserção do xadrez em suas aulas.

Sobre as dificuldades apresentadas pelos professores para desenvolver o xadrez nas aulas de educação física a partir dos dados, podemos observar que a maior dificuldade está relacionada a alta de formação específica ou vivência na modalidade, 44 citações; seguida pela falta de material específico, 20 citações; e na sequência pela pouca receptividade dos alunos em relação ao conteúdo, 16 citações.

Buscando estabelecer um diálogo entre as respostas dos professores e a literatura, nos baseamos em Prandina & Santos (2016), que apontam que os maiores desafios, para o desenvolvimento dos diferentes conteúdos, são referentes aos materiais em estado precário e a falta de local adequado, cenário que afeta as diversas práticas da cultura corporal que necessitam de materiais de qualidade e quadras poliesportivas para o seu desenvolvimento.

Entendemos que o xadrez também é afetado, mesmo não necessitando de quadras de maneira direta, pois normalmente precisa de um espaço reservado e tranquilo para sua prática, além de materiais, como mesas e cadeiras apropriadas, peças, tabuleiros e relógios, o que nem sempre é possível de se encontrar nas escolas. As salas de aulas convencionais, poderiam ser um espaço para a prática do xadrez, porém nem sempre suas configurações permitem, devido a questões como superlotação de alunos e dificuldades em mudar a disposição das mesas e cadeiras para que se formem duplas para jogar. Mas entendemos que é necessário, pensar a utilização de outros espaços para a prática do xadrez na escola, como forma de oferecer um maior leque de opções de atividades.

Diante da falta de materiais, a confecção artesanal de materiais parece despontar como uma boa alternativa e pode sempre ser levada em consideração. Porém, como alertam, Carvalho, Barcelos & Martins (2020) não se pode naturalizar este tipo de situação, na qual os futuros professores são incentivados a serem criativos e a promover aulas com materiais alternativos, não como forma de complementar os materiais tradicionais, mas sim como forma de compensar a falta destes.

O fato do esporte ocupar um papel hegemônico é um impeditivo para que outros objetivos para a educação física, com natureza mais ampla possam se desenvolver, dentre esses objetivos, encontramos o sentido expressivo, criativo e comunicativo, (Kunz,1994).Para Darido (2012, p.56), “alguns autores têm condenado a prática da Educação Física vinculada apenas a uma parcela da cultura corporal, os esportes coletivos, especialmente aqueles mais praticados no Brasil: futebol, voleibol e basquetebol”. Portanto, buscar condições adequadas para trabalhar outras práticas, e dentre elas, o xadrez na educação física escolar, é um passo em direção a superação desta lógica centrada apenas nos esportes mais conhecidos pelos alunos brasileiros. Mas além de condições materiais, é preciso também capacitação dos profissionais

Pensando em capacitação, uma proposta que se apresenta promissora e que pode contribuir para o letramento digital dos alunos, é a de utilização de recursos tecnológicos para o ensino do xadrez, que foi estudada neste trabalho. No entanto, é preciso levar sempre em consideração, a necessidade da escola ter o laboratório de informática ou recursos tecnológicos em geral a disposição e em condições de uso e que os professores estejam preparados para o desenvolvimento de práticas pedagógicas direcionadas ao xadrez com a inserção das TDICs baseados nos princípios da mídia-educação. Entendemos que a

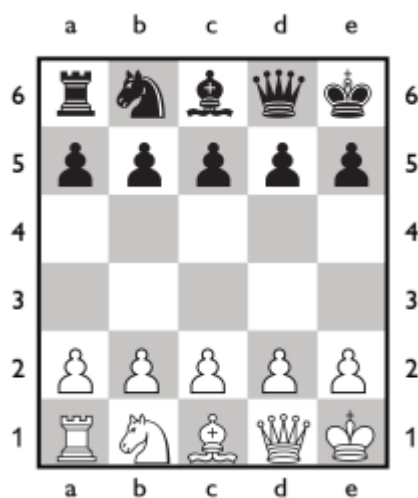
disponibilização de um material didático poderá contribuir para a formação dos professores e quiçá para o desenvolvimento do xadrez na escola.

Ainda sobre as dificuldades em desenvolver o xadrez na educação física escolar, um dos professores afirma a possível falta de maturidade dos alunos para a prática do xadrez, entretanto, não encontramos literatura que define uma idade mínima exata para que se inicie a prática enxadrística, tampouco uma idade limite máxima. No entanto, entendemos que questões assim, tenham mais relação com os contextos de cada escola, seus professores e alunos e não com a idade cronológica dos indivíduos.

Partimos do entendimento de que não existe uma idade mínima para se trabalhar com o xadrez, sendo possível adaptar atividades para todas as idades, respeitando a compreensão de mundo e dos conhecimentos sistematizados, até aquele momento pelo indivíduo, mas atuando em sua zona de desenvolvimento proximal, que de acordo com Vygotsky (1984, p.97), seria aquela que “define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão, presentemente, em estado embrionário”.

Como um exemplo de atividade, podemos citar o jogo de xadrez reduzido ou mini xadrez, que é realizado em um tabuleiro reduzido em 5x6, tendo apenas 30 casas e com a retirada de uma unidade de cada peça que possui par e de 3 peões de cada cor, conforme proposto por Silva (2015) e apresentado na imagem abaixo.

Figura 11- Disposição do tabuleiro e peças no jogo de mini xadrez.



Fonte: Silva,2015

Entendemos que o pouco conhecimento em relação ao xadrez pode limitar o desenvolvimento de atividades adaptadas para cada faixa etária e que de fato existe um distanciamento entre os professores e o saberes enxadrísticos durante a formação acadêmica, uma vez que o xadrez não está contemplado enquanto um dos principais esportes nacionais e não tem políticas públicas consistentes que o respaldam na busca por espaço dentro das escolas e universidades. O que vemos ainda, são inserções pontuais, frutos de legislações ainda incipientes e contextos específicos onde professores, que de diferentes formas tiveram acesso ao xadrez durante suas vidas, compartilham o conhecimento com as novas gerações, mas ainda sem um amparo consistente via política pública de estado por parte da legislação educacional brasileira. Entendemos que fica evidente a falta de uma política de investimento que garanta formação continuada (pública e em horário de trabalho) e que garanta tempo de preparação de aula para os professores; e também infraestrutura e condições adequadas.

3.2 Primeira etapa- Aproximações com a mídia-educação e tecnologias.

Partindo do entendimento de que as TDICs devem ser consideradas como um saber fundante Gonnet (2004), acreditamos que hoje o processo de ensino-aprendizagem mediado por elas é tão importante como saber ler e escrever, sendo condição para o exercício da cidadania, conforme (Bianchi, 2019). Sem dúvidas, estamos lidando com uma situação sociocultural que apresenta novos desafios para a educação de professores, uma vez que as TDICs implicam em uma expansão e redefinição das habilidades de leitura, escrita e expressão que são habitualmente abordadas nos programas de estudo (Bianchi, 2019).

Trazendo este panorama para a realidade da pesquisa, e em relação a utilização de tecnologias no ensino do xadrez, 39 professores afirmaram que nunca utilizaram, 16 afirmaram já terem utilizado, mas nem todos exemplificaram sobre como era essa utilização, 1 professor não respondeu o questionamento. Dentre os que utilizaram e deram exemplos, temos as seguintes respostas:

Sim. Para que aprendessem a visualizar as jogadas de forma diferente, já que em alguns jogos virtuais existe a indicação da jogada (P1, Questionário inicial 1ª etapa).

Sim, sugeri como treinamento para alunos que iriam competir nos jogos escolares (P7, Questionário inicial 1ª etapa).

Utilizei uma vez na sala de informática onde os alunos jogaram contra o computador (P24, Questionário inicial 1ª etapa).

Sim. Apresentando por meio de vídeos lúdicos e explicativos com a história, movimentação de peças e simulações de jogadas (P26, Questionário inicial 1ª etapa).

Apenas vídeo demonstrando regras básicas (P40, Questionário inicial 1ª etapa).

Sim. Vídeos aulas youtube (P54, Questionário inicial 1ª etapa).

A partir das respostas, percebemos que a utilização das tecnologias ainda é bem limitada, sendo apenas um suporte para o trabalho com o xadrez, não tendo todo o seu potencial explorado.

Dentro do universo dos 16 professores, 3 professores afirmaram que utilizaram as tecnologias para ensinar o xadrez durante a pandemia, como podemos observar as respostas:

Durante a pandemia (P5, Questionário inicial 1ª etapa).

Na pandemia. Através do jogo on-line (P15, Questionário inicial 1ª etapa).

Sim. Durante o período de ensino remoto, planejei o Xadrez para um bimestre.

Apresentei e utilizei a plataforma Lichess (P27, Questionário inicial 1ª etapa).

O contexto pandêmico³³, sem dúvidas, levou os professores a uma busca por novas possibilidades de práticas que se encaixassem dentro da realidade online e de home office que o momento de distanciamento social nos obrigou a viver. Para Godoi, Kawashima e Gomes (2020, p. 98), “[...]as escolas e os professores não tiveram muita escolha, tiveram que se adaptar e se reinventar”. Dentro deste contexto, despontaram trabalhos com vários conteúdos, dentre eles o xadrez, uma vez que devido ao afastamento presencial, as práticas esportivas hegemônicas na escola, tiveram que ficar em segundo plano e não possuíam uma rede de prática online tão extensa quanto o xadrez já possui.

Segundo Pereira e Pavanati (2021):

Antes da pandemia do novo coronavírus e as políticas de quarentena e confinamento em variados graus instituídas em praticamente todos os países do globo, havia mais de 650 milhões de jogadores de xadrez no mundo. Dada a nova realidade, houve uma explosão de interesse na prática do xadrez online sendo que esse número cresceu sensivelmente ao longo do ano de 2020, ganhando um impulso ainda maior depois do lançamento da minissérie da plataforma de streaming Netflix chamada “O

³³ O contexto pandêmico citado, se refere a pandemia de covid-19 que foi assim classificada pela Organização Mundial da Saúde (OMS) no mês de março de 2020, três meses após a identificação do primeiro caso da doença na cidade de Wuhan, no sudeste da China. A pandemia alterou toda a organização da população mundial, levando a novas organizações que respeitassem o distanciamento social, em todos os campos da sociedade.

Gambito da Rainha”, cujo tema central gira em torno do jogo de xadrez e que bateu o recorde histórico de visualizações naquele canal (p.7).

Produções como a série “O Gambito da Rainha”, ofereceram a pessoas de fora do habitual ambiente enxadrístico, possibilidades de conhecerem o jogo de xadrez. Acreditamos que a série fez sucesso, devido ao fato de falar sobre xadrez, mas não somente de xadrez, abordando diversos assuntos, que contribuíram para atrair a atenção do grande público. Para esses novos praticantes de xadrez, participar de aulas de xadrez pela internet, competir em torneios ou apenas jogar partidas amigáveis online se tornou uma interessante possibilidade durante o período de isolamento social obrigatório. Um exemplo disso é o Chess.com, um site dedicado a jogos de xadrez, que diariamente registra cerca de 8,5 milhões de partidas online. Isso proporciona uma visão mais detalhada do objeto de estudo em questão (Melo et al, 2022).

A grande questão é se os professores, em geral, estavam preparados para ofertar o xadrez online e se os alunos encontraram possibilidades de adquirir este conhecimento de maneira sistematizada pedagogicamente.

Podemos observar que as respostas apresentam um panorama de uso instrumental dos recursos tecnológicos por parte dos professores, ressaltamos que esse tipo de uso é importante e necessário, mas precisa de mais elementos, uma vez que as TDICs são mais que apenas complementos pedagógicos, e criam novas formas de se viver a cultura em sociedade, (Kenski, 2012). Avaliamos que esse uso apenas instrumental está diretamente ligado à falta de formação, ou ao tipo de formação que estes professores tiveram durante sua trajetória pedagógica, uma vez que 37 participantes afirmaram que não tiveram formação em mídia-educação ou tecnologias em suas graduações ou espaços de formação continuada.

Sobre a formação, entendemos que a raiz da questão está no modelo curricular, orientador do sistema educacional do país, pois ele é a base para a elaboração e realização das políticas educacionais e das abordagens pedagógicas e curriculares.

A partir das respostas apresentadas pelos participantes, entendemos que a existência ou a falta de formação no campo das TDICs e mídia-educação na carreira docente, não são mero fruto do acaso, mas sim de decisões conscientes tomadas por quem define as políticas educacionais de municípios, estados e do país, para Bianchi & Pires (2019), as TDICs devem ser tratadas na perspectiva da mídia-educação. A relação entre mídia-educação e políticas educacionais brasileiras é complexa e multifacetada. A mídia-educação, que envolve a integração crítica e criativa da mídia no processo educativo, pode ser influenciada e moldada

por políticas educacionais em diversos níveis, desde diretrizes curriculares e programas governamentais de incentivo à educação midiática.

Em relação ao conhecimento/ aproximações com a mídia-educação podemos observar que 33 participantes afirmaram que conhecem ou tem aproximação com o tema, 21 participantes responderam que não e 2 professores não responderam a pergunta. No entanto, ao analisarmos o entendimento dos professores em relação a mídia-educação, é possível observar que os professores que afirmaram conhecer ou ter aproximações com a mídia-educação, apresentam certa incompreensão a respeito. Como podemos observar nas respostas:

Sim. Acredito que seja a utilização de recursos de diferentes linguagens tecnológicas como instrumento de ensino (P1, Questionário inicial 1ª etapa).

Sim. Utilização das mídias na formação acadêmica dos alunos (P2, Questionário inicial 1ª etapa).

Utilização da tecnologia para o ensino (P36, Questionário inicial 1ª etapa).

As respostas retratam uma visão limitada do conceito de mídia-educação, em que é observado apenas o aspecto utilitário, técnico e instrumental, deixando de lado, as demais potencialidades, como a compreensão crítica e expressão criativa, como sugerem Bévort e Belloni (2019); Fantin (2011); Rivoltella (2012).

A partir dos dados, podemos observar certa falta de conhecimento, e uma necessidade de formação direcionada à mídia-educação por parte dos professores no tocante a uma atuação embasada nos seus princípios, essa necessidade de formação é defendida por diversos autores, como Belloni (2009; 2018), Rivoltella (2012), Fantin(2011), Bianchi(2014; 2019). Para Cantini et.al (2006), os professores estão inativos diante dessas mudanças advindas das inovações tecnológicas e da integração de dispositivos tecnológicos na sala de aula, devido à falta de estímulo para essa apropriação durante sua formação, bem como à carência de apoio técnico e pedagógico nas instituições educacionais. Outro aspecto relevante nessa questão é o próprio interesse por parte do professor, mas os autores também ressaltam que não se pode imputar somente ao professor essa responsabilidade.

Algumas pistas sobre as razões para essa situação podem ser encontradas na universidade, espaço onde novos professores são formados, o processo de ensino-aprendizagem nas Instituições de Ensino Superior (IES) não consegue evoluir na mesma medida que as mudanças tecnológicas. Os alunos mais recentes têm uma aptidão

maior para lidar com as novas tecnologias, enquanto alguns professores ainda demonstram hesitação em relação ao uso das TDICs (Lobo & Maia, 2015).

Em nossa pesquisa, pudemos observar que, 37 participantes não tiveram formação em mídia-educação ou tecnologias em sua graduação ou formação continuada, já 19, afirmaram positivamente. Em relação ao trabalho com a mídia-educação, 23 professores afirmaram que não trabalham com algum tipo de tecnologia ou seguindo os princípios da mídia-educação em suas aulas, os outros 33 relataram que trabalham.

A partir dos dados podemos verificar que em relação aos cursos de formação, Silveira, Bruggemann e Bianchi (2019), afirmam ser preciso que integrem melhor as TDICs nos currículos, à luz da cultura contemporânea, a problemática da falta de formação em mídia-educação, já vem sendo estudada por diversos autores. Silveira e Pires (2019), dialogam com estudos que têm se destacado nessa temática, como Pires (2002), Betti (2006), Mendes (2009) e Bianchi (2010; 2014), onde cada um ao seu modo, fornece valiosas contribuições à discussão.

Segundo Silveira e Pires (2019):

[...]vê-se que a tematização das tecnologias digitais de informação e comunicação na formação de professores é de suma importância tendo em vista a dinâmica cultural contemporânea que tensiona a educação escolar na perspectiva de uma educação coerente com o século XXI. Nessa perspectiva, a própria experiência dos docentes e suas percepções sobre como essas temáticas têm sido abordadas em sua formação continuada, podem fornecer elementos consideráveis para a qualificação de tais ações (p.60).

Ao abordar a formação de professores, acreditamos ser essencial considerar como as TDICs podem ser integradas de maneira eficaz no currículo de formação continuada. Os docentes, ao incorporarem essas tecnologias em sua prática pedagógica, podem não apenas enriquecer o ensino do xadrez, mas também promover uma educação mais alinhada com as demandas do século XXI. Acreditamos também, que a integração das TDICs não apenas enriquece o aprendizado prático do jogo, mas também abre espaço para a exploração de recursos multimídia, como tutoriais interativos, jogos educativos e análises de partidas online. Além disso, as TDICs oferecem oportunidades para a conexão entre estudantes e comunidades de xadrez em todo o mundo, ampliando seu horizonte cultural e promovendo uma compreensão mais ampla do jogo.

A disseminação dos meios de comunicação, sem considerar fatores como classe social ou idade, deu origem a novas maneiras de compreender a realidade por meio da mediação, e

essas novas maneiras, estão presentes na escola, mesmo que não sejam através de recursos técnicos, mas sim como parte da cultura dos estudantes, necessitando de apropriação por parte do sistema educacional (Pires, 2002).

Em estudo que buscou investigar os conhecimentos adquiridos pelos professores nos cursos de formação continuada e a integração dos recursos das tecnologias digitais na escola no período de 2011 a 2012 na rede municipal de Curitiba-PR, Sá e Endlich (2014), constataram que a maioria dos professores entrevistados, acreditaram que cursos de capacitação sobre as TDICs possibilitaram fundamentação teórico e prática para aperfeiçoamento de suas práticas docentes, mesmo que na visão dos autores, a formação fosse ainda marcada por uma dicotomia entre os conteúdos curriculares e as tecnologias. Os autores afirmam que “é preciso avançar no sentido de tecer um diálogo mais efetivo entre o conteúdo, o conhecimento, a episteme e os meios e suas linguagens, processos veiculados pelas tecnologias digitais” (Sá e Endlich 2014, p.70). Trazendo para a realidade do nosso estudo, percebemos que as respostas dos professores indicam que ainda falta compreensão sobre a mídia-educação, como apresentamos a seguir.

Sobre o desenvolvimento dos princípios da mídia-educação ou tecnologias nas aulas de Educação Física, foi perceptível que o trabalho dos professores ainda está muito focado nos recursos tecnológicos. Os dados não permitiram uma análise a respeito das metodologias trabalhadas, como se pode ver nas falas seguintes:

Sim, mas de forma simples, com os elementos mais comuns, quiz, alguns jogos virtuais, vídeo, dança (P1, Questionário inicial 1ª etapa).

Sim, utilizo materiais em PDF e smartphone dos alunos, chromebooks, internet, jogos (P4, Questionário inicial 1ª etapa).

Sim, desde o mais comum que é o data show, televisão, chromebooks até os celulares dos alunos (P8, Questionário inicial 1ª etapa).

Sim, utilizo recursos como computadores, projetores e tablets em minhas aulas (P9, Questionário inicial 1ª etapa).

Sim. Utilizo a lousa digital disponível na escola (P22, Questionário inicial 1ª etapa).

A partir das repostas, ressaltamos, embasados por Pinto (2002), que a formação para a mídia-educação, não pode acontecer de maneira burocrática ou centrada apenas na utilização técnica dos recursos e da capacidade autodidata dos professores, pois esta utilização é apenas parte de um processo mais complexo. Ainda partindo das respostas, podemos verificar que existe uma diversificação dos recursos tecnológicos utilizados por eles, desde os mais comuns

como data show e a televisão que comumente ampliam o poder expositivo dos professores Martin-Barbero (2000), e também recursos mais modernos como celulares , quiz, jogos, internet que podem contribuir para o desenvolvimento de aulas com a participação mais ativas dos alunos. Contudo, esses dados não nos mostram como eles são utilizados, porém entendemos que a falta de formação dos professores direcionada a mídia-educação, pode limitar o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas que buscam a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento crítico, criativo e ético.

No entanto, também foram percebidos avanços na compreensão do papel da mídia-educação e tecnologias nas aulas de Educação Física, por parte de alguns professores, como se pode perceber nas falas:

Sim. Trabalho de forma intuitiva com sites que possibilitam a criação de atividades, grupos de WhatsApp para socialização de textos para leitura e aprofundamento dos alunos, dentre outros (P10, Questionário inicial 1ª etapa).

Trabalho com tecnologia sim. Utilizamos apps e redes sociais, como o canva, Padlet, Instagram, Tik tok , entre outros para o registro e socialização de temas. Utilizamos as mídias também para facilitar o entendimento do conteúdo prático e conceitual, por meio de jogos online, kahoot, vídeos de canais específicos, etc (P11, Questionário inicial 1ª etapa).

Acredito que sempre que possível, apresento elementos interessantes para ajudar a incluí-los ao uso consciente de tecnologia. No ensino médio, usamos como recurso pedagógico o WhatsApp (envio de vídeos, materiais em pdf, música, bilhetes, etc) e conteúdos educativos da internet por meio de telas (P26, Questionário inicial 1ª etapa).

Interessante ressaltar que os professores (P10) e (P11), afirmam que não tiveram formação sistematizada durante sua graduação ou formação continuada em mídia-educação e tecnologias. Mas, mesmo assim, apresentaram uma boa compreensão a respeito do tema e de como aplicá-lo em suas aulas, o que pode demonstrar que o autodidatismo ou a busca individual por novos conhecimentos, também pode ser um fator de aprendizado nesta área. Tendo em vista que estamos imersos em um mundo tecnológico mas ainda desigual no tocante ao acesso às tecnologias, outros fatores podem desempenhar o papel de capacitação profissional e de aprendizado pessoal em relação à mídia-educação e às TDICs.

O professor (P 26), afirma que já teve formação no tema em sua graduação e formação continuada, o que parece refletir em sua resposta principalmente quando fala sobre o “uso consciente de tecnologia”, o que demonstra um fundamento básico dos princípios da mídia-educação para autores como Belloni (2009) e Fantin (2011). Este uso consciente pode ainda ajudar os alunos a lutar contra o que Livingstone (2018, p.128) chamou de uma “série

de lutas ativas para moldar os estilos de vida e de aprendizado dos jovens”. Ao abordar essas questões dentro do contexto do processo de ensino-aprendizagem do xadrez aliado à mídia-educação, os educadores podem oferecer aos alunos uma plataforma para explorar e aplicar suas habilidades em um ambiente significativo e envolvente. O xadrez, com sua ênfase no pensamento estratégico, tomada de decisões e resolução de problemas, pode servir como um terreno fértil para o desenvolvimento dessas competências essenciais para a vida no século XXI.

Entretanto, encontramos também 8 professores que afirmaram ter formação mas que não trabalham com mídia-educação e tecnologias em suas aulas. A grande maioria se limitou a negar que trabalhe não especificando os motivos, porém um professor deu maiores informações.

Não trabalho, acho que faltam recursos para isso. Costumo utilizar o projetor da escola e meu notebook (P27, Questionário inicial 1ª etapa).

Acreditamos que a resposta do professor evidencia um dos maiores problemas enfrentados pelas escolas em relação ao trabalho com as TDICs, que é a falta de recursos apropriados, o que leva os professores a trabalharem com ferramentas não tão modernas e ainda com seus próprios materiais, o que costuma desestimular a prática pedagógica. Conforme salientam Silva e Vieira (2016, p.17) “Apesar da gama de recursos tecnológicos que o mercado pode proporcionar, o que há nas escolas em algumas situações são equipamentos obsoletos, que não condizem com a realidade do próprio aluno”.

No aspecto geral das respostas dos professores, percebemos que as ferramentas mais utilizadas são: Televisão, Smartphones, Data Show e PDF, recursos estes que possuem maior disponibilidade dentro da realidade escolar. Foram citados alguns recursos não muito comuns na maioria das escolas brasileiras, mas que estão ganhando terreno e podem contribuir muito para o aprendizado dos alunos, como: Chromebook³⁴, Tablets, Padlet³⁵, Kahoot³⁶ e Plickers³⁷, desde que sejam desenvolvidas práticas pedagógicas que proporcionem o desenvolvimento instrumental, crítico, criativo, ético e expressivo. Acreditamos que apesar de ser de suma

³⁴ O Chromebook é uma opção de notebook mais acessível em preço e sempre conectado à internet, é voltado principalmente para estudantes e usuários que desejam ter um computador básico, o suficiente apenas para navegar, editar documentos e acessar redes sociais.

³⁵ O Padlet é uma ferramenta online que permite a criação de um mural virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos multimídia.

³⁶ O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino.

³⁷ O Plickers é uma plataforma de aplicação de testes, como o Kahoot, mas possui a vantagem de os alunos não precisarem utilizar dispositivos conectados à internet para realizarem os testes.

importância buscar a garantia de formação continuada em mídia-educação para os professores durante suas trajetórias profissionais, a falta de recursos nas escolas prejudica o trabalho pedagógico não favorecendo essa formação anterior. Mas, ainda assim, um professor com formação têm mais elementos para pensar em alternativas para contornar ou quem sabe até resolver essa dificuldade em sua realidade.

Entendemos que a formação continuada pode contribuir para que os professores se familiarizem com o conceito e os princípios da mídia-educação e possam desenvolver com segurança propostas pedagógicas que vão além da inserção instrumental dos recursos tecnológicos. Mas, também se faz necessária a oferta de equipamentos com qualidade dentro das escolas para que as propostas pedagógicas planejadas possam ser realizadas com qualidade, sem imprevistos que comumente acontecem nas escolas e dificultam o trabalho e desmotivam os professores. Além disso, se faz necessário enfrentar a questão da desigualdade social, visto que a falta de formação em relação à cultura digital acirra o abismo da desigualdade.

Outro dado observado é que os professores estão passando a utilizar diferentes recursos em suas aulas, até mesmo o celular dos alunos que muitas vezes é proibido nas escolas, o que pode indicar que os professores estão buscando formas de inserir as tecnologias. Para Bianchi (2014), pensar a formação dos professores é uma tarefa complexa, por possuir relações entre a formação geral do indivíduo e a formação específica de cada área. Para Pinto (2002), essa formação deve levar em conta a integração entre bacharelado, licenciatura e atividade docente, promovendo diálogo entre a formação inicial, continuada e a prática docente.

Soma-se a isso, o fato das mídias estarem cada vez mais inseridas em nossas vidas, sendo naturalizadas e a cada dia menos questionadas, impondo para a escola o papel de problematizar essa relação (Mendes, 2009). Toda essa inserção midiática, demanda interpretação e reflexão crítica de nossa parte sobre os desdobramentos na Educação Física Escolar (Betti, 2006). Ao abordar a relação entre mídia e Educação Física, é essencial promover uma abordagem crítica que estimule os alunos a questionarem ativamente as representações e mensagens veiculadas pela mídia em relação ao corpo, à saúde, ao desempenho atlético e ao valor do exercício físico e as experiências com as práticas corporais. Isso requer não apenas o desenvolvimento de habilidades de interpretação de mídia, mas também a promoção da reflexão crítica sobre como essas representações influenciam as percepções e comportamentos dos alunos em relação à atividade física.

Para Schuartz & Sarmiento (2020), apesar de ainda existirem obstáculos em relação à adoção e à utilização de tecnologias por parte dos professores, o avanço constante desses recursos cria um contexto no qual não é mais possível ignorar a presença e os benefícios potenciais das TDICs nos processos de ensino e aprendizagem e os dados da nossa pesquisa corroboram este pensamento, uma vez que fornecem indícios de diversificação no uso dos recursos.

Entendemos que as tecnologias precisam ser encaradas como ferramentas capazes de enriquecer as aulas, promover a reflexão e contribuir para a formulação de novos conhecimentos, uma vez que permitem agregar informações anteriormente indisponíveis de forma imediata. Diferente da forma como os professores relataram utilizar as tecnologias em suas aulas, consideramos necessário que os professores, conforme defende Almeida (2012), aproveitem esses recursos e utilizem não apenas como apoio para representar a realidade do dia a dia, mas também para buscar e organizar informações de maneira colaborativa.

Nesse sentido, entendemos que o material didático direcionado ao processo de ensino-aprendizagem do xadrez fundamentado nos princípios da mídia-educação, juntamente com a formação continuada, poderão contribuir para a diminuição deste distanciamento percebido, tanto em relação à mídia-educação como ao desenvolvimento do xadrez nas aulas de educação física na escola.

3.3 Segunda etapa - Intervenção/Avaliação

Neste capítulo são apresentados e discutidos os resultados obtidos na segunda etapa da pesquisa, por meio do diário de campo construído durante os encontros realizados de maneira online e dos questionários aplicados junto aos participantes, no início e ao final da intervenção/avaliação. Entendemos que essa etapa pode ser dividida em duas frentes, uma seria sobre as contribuições do curso para a formação dos participantes e a outra seria sobre as contribuições dos participantes para a construção do curso em sua versão final como produto educacional.

Tendo essa divisão em mente, organizamos 2 eixos para análise, que são: 1) Aspectos direcionados à formação e prática docente 2) Aspectos direcionados a produção do material didático. A intervenção/avaliação foi realizada nos meses de Dezembro de 2023 e Janeiro e Fevereiro de 2024 via plataforma google meet com atividades síncronas e assíncronas.

Durante o percurso, foram vivenciadas situações que interferiram no andamento da pesquisa e que precisaram de atenção e correção. Questões como necessidade de reorganização do planejamento e da execução das atividades, problemas de hardware e software dos equipamentos tecnológicos utilizados, problemas pessoais e de saúde, além de questões pessoais e profissionais do pesquisador e participantes, deixaram esta tarefa ainda mais complexa do que já é normalmente, a seguir serão apresentados os eixos.

3.4 Segunda etapa- Aspectos direcionados à formação e prática docente

Este eixo aborda aspectos relacionados à formação e prática docente no contexto do ensino-aprendizagem do xadrez aliado à mídia educação. A compreensão e aprimoramento das habilidades pedagógicas dos professores desempenham um papel fundamental na eficácia e no impacto das intervenções educacionais, conforme Bianchi (2009), a formação ao longo da vida profissional é importante para superar moldes pragmáticos e positivistas-cartesianos. Para Gemente (2015, p.125), “é a partir de cursos de formação continuada que os professores poderão superar as limitações da formação inicial, construir novos conhecimentos que contribuirão para o desenvolvimento de práticas pedagógicas”.

Conforme já apresentado na revisão de literatura, existe uma lacuna em relação ao planejamento relativo à formação inicial e continuada dos professores que trabalham com o xadrez. Segundo Melo, Azevedo & Grillo (2023), este fato os leva a trabalhar de forma espontaneísta e muitas vezes desprovida de reflexões críticas, tendo uma prática pedagógica marcada apenas pelo trabalho técnico de ensino de noções de tabuleiro, movimento das peças e movimentações táticas e estratégicas enxadrísticas, não levando em conta todo um universo de possibilidade de saberes que o xadrez pode proporcionar.

Enquanto a participante Queen ingressou na pesquisa sem qualquer experiência sistemática prática ou formação específica em xadrez e mídia-educação, o participante King já possuía experiências anteriores nas duas áreas. Por meio da análise dos dados, podemos adiantar que a experiência de cada participante, proporcionou direcionamentos distintos e ofereceu insights valiosos sobre os desafios e oportunidades enfrentados por eles no processo de implementação de estratégias pedagógicas inovadoras.

Ao explorar a compreensão das temáticas por parte dos professores participantes, este eixo de análise apresenta os fatores que influenciaram a atuação dos docentes no contexto do processo de ensino-aprendizagem do xadrez aliado à mídia-educação. Além disso, destaca a

importância da formação continuada e do desenvolvimento profissional para capacitar os professores a integrarem de forma eficaz o xadrez e a mídia-educação em suas práticas pedagógicas. Por meio de uma análise aprofundada desses aspectos, buscamos fornecer subsídios para aprimorar a formação docente e promover intervenções mais eficazes no campo da Educação Física e áreas afins.

Foi com vistas a ouvir suas demandas e oferecer opções para os participantes, além de proporcionar aperfeiçoamento profissional sobre xadrez e mídia-educação, que se construiu essa proposta de curso de formação. Na visão de Porto (2012):

Faz-se urgente a formação dos professores e dos sujeitos escolares a partir do entendimento e da consideração de suas necessidades e dificuldades, de suas descobertas e criações, de suas mazelas e caminhos percorridos e, especialmente, de suas histórias e contextos de trabalho (p.209).

Indo ao encontro do trecho citado, o que se buscou nesta etapa da pesquisa, foi fornecer elementos formativos para os professores, a partir da bagagem que cada um já trazia pelo seus anos de trabalho com educação e também, ouvir o que esses professores tinham de contribuições para o seu próprio processo de formação e para a construção do produto educacional. Sobre as possíveis contribuições da participação no curso para a expansão da sua compreensão sobre o xadrez, os participantes relataram:

De certa forma sim. Sei o básico sobre as regras e formas de jogar, a intervenção me auxiliou na identificação de temáticas possíveis dentro do xadrez e das pontuações de cada peça, que acredito ser um ponto de ampliação (Queen, Questionário final 2ª etapa).

Considero que a intervenção expandiu meu conhecimento sobre o xadrez principalmente em dois aspectos. O primeiro foi em relação a presença atual do xadrez em nossa cultura e sociedade, pois quando eu jogava xadrez ou ensinava sobre ele, eu tinha uma preocupação maior com a parte técnica e tática do jogo, não me atentando muito para questões sociais e mercadológicas que o cercam e que estão relacionadas a ele. O segundo ponto que acredito que ajudou a expandir meu conhecimento sobre xadrez foi a proposta de uso dos jogos enxadrísticos para auxiliar na compreensão do xadrez. Eu não conhecia a respeito desses jogos e hoje os vejo como uma possibilidade metodológica que pode agregar nas aulas sobre xadrez na Educação Física escolar. Uma vez que esses jogos facilitam a compreensão dos jogadores sobre os movimentos das peças e podem também representar ou simular situações reais do jogo de xadrez (King, Questionário final 2ª etapa).

Na resposta de Queen ao questionário final, percebe-se o seu reconhecimento de que o curso de formação auxiliou na identificação de temáticas possíveis dentro do xadrez e na compreensão dos valores de cada peça dentro do jogo. A resposta pode nos indicar que a

participação no curso proporcionou para Queen, novas elaborações a respeito do conhecimento sobre o jogo, especialmente em relação a aspectos como estratégias e avaliação das peças

Na resposta de King são perceptíveis dois aspectos principais nos quais o curso possibilitou uma expansão do conhecimento do professor sobre o xadrez. Em um primeiro momento, ele cita a ampliação da compreensão sobre a presença do xadrez na cultura e na sociedade, indo além das questões técnicas e táticas do jogo. Em seguida, destaca a proposta de uso de jogos enxadrísticos como uma metodologia que pode facilitar a compreensão do xadrez, especialmente na Educação Física escolar.

A partir das respostas, percebemos a indicação de que a intervenção/avaliação forneceu elementos para a expansão e a compreensão dos professores sobre o xadrez, embora em diferentes graus de profundidade. A resposta de Queen, sem experiência anterior nas temáticas, pôde apresentar desafios distintos, como a necessidade de primeiramente assimilar os conceitos e saberes do xadrez e mídia-educação para depois focar em aspectos específicos do jogo. Enquanto a resposta de King, que já possuía experiência prévia com o tema, pode inicialmente demonstrar uma maior familiaridade e compreensão mais aprofundada das conexões entre xadrez e mídia-educação, abordando especificamente os aspectos sociais e metodológicos do ensino do xadrez.

Em relação ao entendimento dos participantes sobre a expansão de suas compreensões a respeito das TDICs e mídia-educação durante a pesquisa, eles relataram:

Um pouco, acredito que os conceitos ligados às mídias e educação poderiam aparecer de forma integrada com o ensino dos aspectos técnicos do xadrez, facilitando o entendimento do uso destes elementos. Ter acesso a plataforma chess foi interessante para aproximação com o jogo, uma forma diferente de ensinar meus alunos e também aprender a jogar (Queen, Questionário final 2ª etapa).

Eu já qualificava o uso de recursos digitais, como computador e Datashow, como grandes auxiliares no processo de ensino e aprendizagem do xadrez na escola. Entretanto, a intervenção me fez perceber como pode ser o ensino do xadrez para além da somente utilização instrumental das tecnologias digitais. A partir da intervenção, consigo vislumbrar como o xadrez se relaciona com as mídias, percebo mais claramente como algumas de suas características, presentes no senso comum das pessoas, aparecem em anúncios publicitários e sou capaz de perceber possibilidades de como o xadrez pode apresentar-se através das mídias (King, Questionário final 2ª etapa).

A fala de Queen indica contribuições para uma compreensão mais integrada dos conceitos relacionados à mídia-educação com o ensino dos aspectos técnicos do xadrez. Em sua fala, percebemos que a plataforma Chess.com foi importante para a aproximação do jogo

e de uma nova forma de ensinar os seus alunos. No entanto, não é possível verificar como o processo ofereceu condições para a compreensão dos princípios da mídia-educação, com a sugestão de propostas de trabalhos direcionados ao xadrez e aos princípios da mídia-educação. Entendemos que o curso proporcionou um conhecimento inicial, o que indica a necessidade de ser apresentado de forma mais integrada com o xadrez e em novas e mais atualizadas versões.

A partir desses dados entendemos que como Queen não conhecia os princípios da mídia-educação o curso não foi suficiente para um conhecimento completo sobre o tema. Sendo assim, entendemos a necessidade de ofertas de novos cursos direcionados na mesma temática, até mesmo com aproximações com outros conteúdos da educação física para que a professora possa compreender melhor os princípios da mídia-educação, e os desenvolver com segurança em suas aulas.

A resposta de King, mostra que ele já considerava o uso de recursos digitais como importantes auxiliares no ensino do xadrez, mas após a sua participação na pesquisa, percebeu que o processo de ensino-aprendizagem do xadrez vai além da utilização instrumental das tecnologias digitais. Agora é perceptível para ele, como as mídias se relacionam com o xadrez, ele se vê capaz de identificar suas características em anúncios publicitários e perceber possibilidades de como o xadrez pode ser trabalhado através das mídias. A partir do seu entendimento sobre o que fazer a partir da pesquisa, podemos reafirmar a importância do estudo direcionado a cada tema da cultura corporal, neste caso o xadrez, que fez com que ele, que já conhecia a mídia-educação, tivesse um olhar em específico para o xadrez e observasse a influência da mídia, o que possibilitou a leitura crítica de mensagens transmitidas pela mídia.

Em ambas as respostas é perceptível, a indicação que a intervenção/avaliação proporcionou possibilidades de expansão da compreensão dos professores sobre as TDICs e mídia-educação, embora em diferentes intensidades.

Os professores mostraram interesse em realizar novamente a formação, após finalização da versão final do material, com as alterações realizadas a partir dos apontamentos apresentados por eles. Entendemos que esse interesse indica que os professores reconhecem a qualidade do material e curso oferecidos. Como podemos observar nos dados abaixo :

Sim, é sempre importante encontrarmos ferramentas que nos ajudem a melhorar as formas e metodologias de ensino. As mídias associadas à educação são um desafio, e

gostaria de entender melhor como associar as dimensões do ensino das mídias com os conteúdos (Queen, Questionário final 2ª etapa).

Poderia sim fazer o curso novamente com o intuito de observar quais foram as adequações realizadas e de obter mais conhecimento para aplicar o xadrez à Educação Física escolar (King, Questionário final 2ª etapa).

A partir dos dados, observamos que essa prática se assemelha ao estudo de Bianchi (2009), no qual se construiu um exercício constante de práxis pedagógica a partir de ações planejadas e desenvolvidas durante a realização de encontros de formação, no qual a voz dos participantes era levada em consideração.

É possível verificar que Queen e King, destacam a importância de encontrar ferramentas que ajudem a melhorar as práticas pedagógicas. Sobre este fato, Melo e Branco (2011) defendem que a inserção das TDICs em processos de ensino-aprendizagem, precisa avançar para além da disponibilização de equipamentos. Deve caminhar em direção a discussões sobre referenciais teóricos que deem embasamento para práticas pedagógicas que incluam o uso das TDICs em aulas de educação física e planejamento de ações pedagógicas munidos de conteúdos estruturantes da área, com a contribuição dos recursos tecnológicos.

A participante Queen, reconhece que associar as mídias com a educação é um desafio e expressa interesse em entender melhor como associar as dimensões do ensino das mídias com os conteúdos. A resposta demonstra a necessidade de compreender melhor o assunto, o que pode ser um fator de motivação para a participação em uma próxima versão e também um estímulo para o pesquisador responsável procurar enriquecer o conteúdo em novas versões do curso.

O participante King também afirma que faria novamente o curso querendo observar as adequações realizadas e obter mais conhecimento para aplicar o xadrez na educação física escolar. Quanto a aplicação do xadrez na educação física escolar, Goulart e Frei (2004), afirmam que a prática do xadrez pode contribuir para o ensino programático da educação física, pois seus conteúdos recebem sentido e significado através do movimento corporal, sendo que seus benefícios advém do momento em que a criança reconhece e exercita o domínio do tabuleiro, resultando também em ganhos para noção espaço-dimensional. King demonstra ainda interesse em aprimorar suas habilidades e conhecimentos no ensino do xadrez, especialmente em um contexto específico, como a Educação Física Escolar. A resposta indica um desejo de continuar se desenvolvendo profissionalmente e de explorar novas abordagens pedagógicas.

Podemos observar que os dados mostram a necessidade e importância do aprimoramento profissional e o desejo de explorar novas abordagens pedagógicas. Enquanto a resposta de Queen destaca a importância de entender como integrar as mídias com os conteúdos de ensino, King enfatiza o interesse específico em aplicar o xadrez à educação física escolar. As respostas demonstram um compromisso contínuo com o desenvolvimento profissional e a melhoria da prática pedagógica.

Sobre o aprimoramento profissional, Bianchi e Hatje (2010), entendem que a utilização das TDICs na formação profissional ainda é limitada. Porém, investimentos das instituições e também os investimentos e estratégias pessoais dos professores, têm mostrado perspectivas animadoras em relação a uma melhor formação dos profissionais com auxílio das TDCIs. É um caminho que requer muita dedicação, conhecimento e constante atualização.

Para Melo e Branco (2011, p.2998), “Os processos educacionais envolvendo a formação continuada são de fundamental importância, principalmente para aqueles professores que já estão no campo profissional há bastante tempo.” A partir desta perspectiva, entendemos que o processo de intervenção/avaliação, se configurou como um importante espaço para a reflexão e formação dentro da temática proposta pelo estudo, mesmo com diferentes níveis de compreensão por parte dos professores. Entendemos que o processo de formação continuada deve ser constante e que o processo de formação proposto nesta pesquisa, não seria suficiente para se chegar a este objetivo de maneira isolada. Assim, sugerimos que novos cursos possam ser desenvolvidos e ofertados aos professores. Nesse ponto se encontra a importância da construção colaborativa a partir da ótica dos participantes, de forma a produzir novas versões cada vez melhor elaboradas.

Entendemos que novos conhecimentos podem contribuir significativamente para a prática pedagógica direcionada ao xadrez de várias maneiras, tais como: No desenvolvimento de estratégias de ensino-aprendizagem em relação ao xadrez, permitindo ao professor desenvolver estratégias mais eficazes; Aprimoramento da avaliação dos alunos, levando em consideração como os alunos aplicam os conceitos aprendidos em suas partidas e identificando as fases do jogo em que precisam de mais desenvolvimento; Estímulo ao pensamento crítico e resolução de problemas, estimulando a capacidade de raciocínio crítico dos alunos e desenvolvendo outras habilidades sociais, como trabalho em equipe, respeito aos semelhantes e competição saudável; Incentivo a participação e engajamento dos alunos nas atividades, aumentando o interesse e participação dos estudantes no xadrez, potencializando a criação de um ambiente mais dinâmico e motivador.

Para Melo, Azevedo & Grillo (2022 b), vincular o xadrez com o processo de ensino-aprendizagem escolar, oferece oportunidades para o uso de operações intelectuais-afetivas, produção de conhecimentos e possibilidades de empregar novas funções psíquicas em diversos contextos culturais e sociais.

Analisando mais respostas, percebemos que Queen, se limitou a um conhecimento sobre xadrez, já King aprofundou a análise, a relação do xadrez no contexto social, novas possibilidades metodológicas, mostrando a influência das suas experiências anteriores. De acordo com Oliveira (2019), sem compreensão não há entendimento e sem entendimento não pode existir aprendizado, ao aprender xadrez, o aluno pode elaborar habilidades e conhecimentos, fortalecendo sua autoestima. O autor diz ainda que a prática enxadrística exige um alto grau de capacidade de idealização para as jogadas, o que seria uma capacidade de resolver problemas abstratos.

Como Bastos, Anacleto e Henrique (2018) destacam, a mediação entre alunos e professores pode ser uma ferramenta poderosa para promover novas aprendizagens e ressignificar práticas docentes. Os autores ressaltam que essa colaboração é facilitada pela contextualização da temática proposta, suas limitações e possibilidades de (re)construção, que se conectam diretamente com as necessidades individuais de cada aluno. Além disso, Jenkins (2009) nos lembra da importância da inteligência coletiva como uma fonte alternativa de poder midiático, apontando que, embora atualmente utilizemos esse poder principalmente para fins recreativos, em breve estaremos aplicando essas habilidades a propósitos mais "sérios". Essa visão nos faz refletir sobre o potencial transformador que o processo de ensino-aprendizagem do xadrez aliado à mídia-educação pode ter, não apenas no ambiente escolar, mas também na sociedade como um todo.

Buscando caminhar em direção a essa inteligência coletiva, analisamos também as impressões dos participantes quando relataram o que para eles foram os maiores desafios encontrados durante o processo da formação oferecida nessa pesquisa:

Conectar as 3 dimensões Para / Com / Através , no desenvolvimento das aulas.
Como associar as dimensões do ensino das mídias com os conteúdos
(Queen, Questionário final 2ª etapa).

Idealizar e editar o vídeo de acordo com os propósitos da formação.
(King, Questionário final 2ª etapa).

A resposta de Queen indica dificuldade em associar o xadrez aos princípios da mídia-educação, o que pode ser entendido pela sua falta de conhecimento anterior nos dois temas, e que só a formação oferecida parece não ter sido suficiente. Como proposta, podemos pensar em indicar novas opções de mídias para que ela aprofunde o tema e se sinta mais segura. Ou pensar na possibilidade da oferta de novas versões do curso de forma sistematizada para que possa desenvolver o conteúdo em suas aulas e nos encontros online ter um espaço de diálogo sobre as experiências nas escolas. Ou ainda a necessidade de oferta e realização de novos cursos direcionados a formação continuada. O fato dela ter indicado que faria o curso novamente, contribui também para a construção de novos conhecimentos.

Já King, mostrou dificuldade na dimensão expressiva-criativa, não por falta de conhecimento, mas na sistematização do conteúdo. Independente da origem e dos saberes dominados anteriormente pelos professores, acreditamos que o processo de mediação deve sempre caminhar em direção a um conhecimento autônomo e capaz de não apenas repetir, mas sim produzir novos conhecimentos. De acordo com Fantin (2011, p.33), “as mediações educativas podem atuar no sentido de ir além das recepções críticas para uma possibilidade de autoria responsável, unindo as dimensões de fruição, análise/ reflexão e produção de mídias”.

Acreditamos que apesar de complexo, o processo de formação dos professores de educação física para o trabalho com mídia-educação e TDICs, é essencial. Conforme Silveira e Pires (2019), a formação em educação física, assim como nas outras áreas da educação básica, também deve dar respostas em termos de práticas pedagógicas tematizando os seus conteúdos a partir das possibilidades criadas pelas TDICs. Acrescentamos ainda que essa formação deve ter como orientação metodológica os princípios da mídia-educação.

Entendemos as adversidades dos participantes como esperadas e naturais dentro de iniciativas que buscam romper com lógicas cristalizadas dentro do campo educacional, e encontram um panorama de escassez formativa, sendo que o trabalho com mídia-educação não é uma exceção neste ponto. O processo de obtenção do domínio pedagógico das tecnologias na escola é árduo e os professores precisam trilhar um complexo e demorado caminho, não bastando o simples acesso à tecnologia para conquistar o domínio (Moran, 2007). Entretanto, entender as dificuldades como naturais, é diferente de as naturalizar, deste modo, o desafio é encontrar respostas para cada nova problemática que possa surgir durante as elaborações dos saberes.

Entendemos que experiências anteriores em xadrez ou a sua falta, podem fazer a diferença na prática pedagógica, como destaca Nascimento et al (2023), é bastante

significativa a prática do xadrez na escola, sendo a sua inserção no ambiente educativo, uma iniciativa muito útil, levando em consideração as habilidades que ele trabalha. Somado a este fato, o xadrez pode ainda, segundo Moreno e Lopes (2020, p.139), “desencadear o olhar crítico dos professores e dos estudantes por meio das intervenções e ações realizadas, transponíveis para o contexto social e cultural”.

O mesmo entendimento sobre experiências anteriores ou a falta delas, também se aplica aos saberes da mídia-educação, devido ao fato da mídia-educação ser de grande importância para os professores nos dias de hoje devido à crescente influência da mídia na vida dos alunos e no processo de aprendizagem. Jenkins (2009), cita o termo “scaffolding” que em português seria como andaime, para falar que os processos pedagógicos funcionam passo a passo, acreditamos que este conceito está intimamente relacionado à mídia-educação na escola. Assim como os educadores oferecem suporte gradual para que os alunos construam novas habilidades sobre aquelas que já possuem, o acesso sistematizado aos saberes da mídia-educação pode servir como um andaime para ajudar os professores a se capacitarem a desenvolverem competência em mídia e alfabetização digital.

3.5 Segunda etapa- Aspectos direcionados a produção do material didático.

Este eixo concentra-se nos aspectos relacionados à produção do material didático realizada no âmbito do ensino do xadrez aliado à mídia-educação. Aqui, apresentamos as análises das sugestões e contribuições fornecidas pelos professores, destacando suas principais características e impactos na reformulação do curso. Além disso, discutimos como essas contribuições foram integradas ao processo de produção do material didático, visando atender às necessidades e expectativas dos futuros usuários, sejam eles professores, alunos ou outros profissionais da educação.

Partindo do entendimento que Silveira e Pires (2019), que acreditam que novas aprendizagens e a ressignificação das práticas docentes podem surgir a partir da colaboração, propusemos um processo de construção de material didático a partir de um material inicial e das intervenções e apontamentos dos participantes da segunda etapa do estudo. Então, após participarem do curso em formato de vídeos apresentado em um canal do YouTube, os professores de Educação Física envolvidos nesta etapa da pesquisa, forneceram contribuições que orientaram a reformulação e aprimoramento do conteúdo.

Propomos a construção do material didático voltado para o processo de ensino e aprendizagem do xadrez embasado nas três dimensões da mídia-educação: a crítico-reflexiva

,a instrumental e a expressiva-produtiva. Este produto educacional foi desenvolvido com o objetivo de integrar o processo de ensino-aprendizagem do xadrez ao contexto educacional, aliado às potencialidades da mídia-educação. Hospedado em um canal do YouTube, surge da colaboração entre um pesquisador que estuda a interseção entre xadrez e mídia-educação e dois professores de educação física, sendo um com experiência anterior nessas temáticas e outro sem. Inicialmente concebido pelo pesquisador, a partir de contribuições de outros 55 professores de educação física na primeira etapa do estudo, o curso foi aplicado aos 2 professores na segunda etapa, permitindo a coleta de valiosas contribuições para sua reformulação e aprimoramento.

As sugestões oferecidas pelos participantes foram incorporadas ao material, resultando em uma versão final mais abrangente e adaptada às necessidades específicas a partir de seus olhares e contextos de atuação. Este produto educacional visa não apenas fornecer conhecimentos teóricos sobre o xadrez aliado à mídia-educação, mas também oferecer estratégias práticas e recursos pedagógicos para enriquecer as práticas de ensino-aprendizagem. Com uma abordagem que se propõe inovadora e interativa, o curso busca capacitar os professores a explorarem o potencial educacional do xadrez de forma criativa e significativa, utilizando as TDICs para engajar e motivar os alunos em seu processo de aprendizagem.

As sugestões dos professores desempenharam um papel crucial na elaboração de um material didático eficaz e significativo. No entanto, é importante observar que as contribuições variaram significativamente entre os participantes, refletindo suas diferentes experiências e níveis de familiaridade com os temas abordados. Enquanto King com experiência prévia em xadrez e mídia educação apresentou sugestões reflexivas, a partir de sua prática pedagógica e conhecimento teórico, a professora Queen, sem experiência prévia, ofereceu contribuições distintas, oriundas da realidade de quem ainda estava se familiarizando com as temáticas, porém igualmente importantes para a construção do material didático.

Baseado no modelo de construção colaborativa do conhecimento e na análise criteriosa das contribuições dos professores, este eixo reúne possibilidades para o desenvolvimento de estratégias e recursos educacionais eficazes e alinhados com as demandas contemporâneas do processo de ensino-aprendizagem do xadrez aliado à mídia educação.

Os professores participantes, após terem acesso ao material didático construído para a segunda etapa da pesquisa, relataram suas impressões iniciais, que contribuiriam para a avaliação desse material. Dentre elas, destacamos algumas:

A idéia dos jogos como facilitadores do ensino é excelente, acredito ser necessário aquela mesclagem com os elementos das mídias e com as demandas histórico culturais que envolvem o xadrez (Queen, Questionário inicial 2ª etapa).

Não sei se era um dos objetivos do curso, mas senti falta de serem abordadas maneiras de como trabalhar o xadrez na escola. Principalmente, considerando as dificuldades escolares como grande quantidade de alunos por sala e falta de recursos materiais (tabuleiros, computadores, etc.)

Pensar sugestões de metodologias e atividades que são possíveis de serem utilizadas para ensinar os alunos a jogarem xadrez e que partam das dificuldades presentes no universo escolar.

(King, Questionário inicial 2ª etapa).

Os jogos a que se refere a participante Queen, são os jogos “pré-enxadristicos”, que fazem parte de uma metodologia proposta por Silva (2015, p.74) e vistos como “todos os jogos que o educador inventar ou adaptar dos jogos existentes, com o intuito de utilizá-los como facilitadores no processo de ensino-aprendizagem do xadrez”. Estes jogos foram apresentados em vídeo no material didático como uma opção metodológica inovadora para o ensino do xadrez no ambiente escolar.

Em nosso estudo, optamos pela denominação de mini jogos enxadrísticos, por entender que o prefixo “pré” utilizado pelo autor que construiu a proposta, passa a ideia de que estes jogos existiriam antes do próprio xadrez, quando na verdade, só existem graças a existência dele. Voltando a resposta da professora, é interessante perceber que mesmo sem experiência anterior com o assunto, lhe chamou a atenção a necessidade de mesclagem dos saberes enxadrísticos com os saberes midiáticos.

Na resposta de King, se percebe uma preocupação com as dificuldades presentes no universo escolar e com a questão da falta de materiais e condições para o trabalho com xadrez na escola, condição que, em nosso entendimento, afeta a educação física como um todo. Essa preocupação é compartilhada por Carvalho, Barcelos e Martins (2020, p.219), que constataram que “mesmo com tamanho investimento em esportes de alto rendimento, ainda observamos a ausência de infraestrutura básica para a prática do desporto escolar e da própria Educação Física”.

Como salientam, Sebastião e Freire (2009), a educação física tem uma necessidade particular diferente das outras disciplinas em relação aos recursos materiais e aos seus espaços para realização das aulas, estando sujeita a questões como as variações meteorológicas como exemplo. O xadrez, assim como a educação física também apresenta particularidades

referentes ao seu ensino, também necessitando de materiais específicos e de locais apropriados.

Nossas atividades e reflexões nos levaram ao entendimento da importância e necessidade de valorização da construção coletiva. O conhecimento e experiência dos professores, que conheciam ou não o xadrez, oportunizaram o enriquecimento do material. Construímos essa reflexão, amparados em Jenkins (2009, p.30), que afirma que “nenhum de nós pode saber de tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades”.

A opção por um modelo de construção colaborativa do conhecimento nesta etapa, foi amparada em Jenkins, conforme citado no parágrafo anterior, e por acreditarmos que espaços de formação com caráter colaborativo, superam os de caráter individualizado. Os professores mostraram elementos que enriqueceram a pesquisa, enquanto King apresentou elementos do processo de ensino-aprendizagem do xadrez, Queen focou mais na organização do material.

Encontramos mais contribuições nas respostas abaixo:

Música cansativa no início dos vídeos.

Vídeos fora de ordem.

Na primeira apresentação dos vídeos, o pesquisador poderia aparecer em tela inteira, para uma melhor sensação de aproximação (Queen, Diário de Campo, 20/12/2023).

Para além do curso, poderia ser disponibilizado dicas de materiais para pesquisa, links, sites ou canais (Queen, Diário de Campo, 16/01/2024).

Como é um curso para ensinar a jogar xadrez, talvez seja interessante antes de falar sobre o movimento de cada peça, elaborar um vídeo que trate sobre: o objetivo do xadrez; apresentação e nome de cada peça; a quantidade de cada peça no jogo, montagem do tabuleiro, colunas e fileiras do tabuleiro.

Falta uma explicação mais profunda sobre o objetivo do jogo de xadrez (King, Diário de Campo, 20/12/2023).

Os memes não entrariam mais na dimensão expressivo produtiva da mídia-educação? Pois, características e singularidades que existem no xadrez estão sendo utilizadas por uma nova forma de comunicação. Sugestão para aliar o xadrez à mídia-educação na dimensão expressivo produtiva: Os alunos criarem memes a partir dos conhecimentos que eles venham a adquirir sobre o xadrez. (King, Diário de Campo, 08/02/2024).

Analisando de maneira mais detalhada as respostas, encontramos importantes dados para reflexão. A observação de Queen, sobre a música inicial dos vídeos ser cansativa, é importante para que possamos adequar o material, acreditamos que a música tem importantes contribuições dentro da mixagem de linguagens, como apresenta Orozco (1997). Pretendemos incorporar a música dentro do material didático, preparando o espectador para o restante do

conteúdo do vídeo com uma música que chame a sua atenção e agrade. Como possibilidades para a sugestão da professora tínhamos, retirar/trocar a música ou diminuir sua duração na introdução, optamos por colocar uma nova música com uma melodia mais agradável.

Sobre a observação em relação a imagem do pesquisador aparecer em um primeiro momento em tela cheia, entendemos como válida e concordamos que parece trazer uma sensação maior de proximidade com quem estará assistindo o vídeo, vide a forma de conteúdo que faz bastante sucesso na internet nos dias de hoje, que são os reacts³⁸, que tornam a relação entre quem produz o conteúdo e quem o consome, mais próxima e pessoal. A professora também pede a disponibilização de dicas de materiais para pesquisa, sites, links ou canais, o que mostra a necessidade de novos materiais e que os materiais que já existem cheguem até os professores que atuam na escola.

O professor King, em suas observações, sugeriu um vídeo que tratasse em especial do objetivo do jogo de xadrez, peças e tabuleiro com maior ênfase, salientamos que esse foi um assunto abordado no material didático inicial, mas avaliamos que sim, pode ser dado maior atenção e elementos para esses aspectos dos saberes enxadrísticos. Acreditamos que essa observação reforça a importância do conhecimento sobre o xadrez, seus conceitos e mostra a valorização de conhecer o xadrez e as suas dimensões do conteúdo³⁹.

Outra sugestão que pode enriquecer o material é a de aliar o xadrez à mídia-educação na dimensão expressiva produtiva através dos memes. Entendemos que pelo fato de já conhecer a mídia-educação o professor consegue oferecer possibilidades para um trabalho mais qualificado, o que irá contribuir para o entendimento e desenvolvimento dessa dimensão por parte dos professores.

Acreditamos que a divulgação de um curso que combina o processo de ensino-aprendizagem do xadrez com a mídia-educação é crucial para proporcionar aos professores ferramentas, reflexões e estratégias que promovam um aprendizado mais significativo e envolvente para os alunos, independentemente de estarem familiarizados ou não com o tema. Ao ser divulgado por professores e para professores, entendemos que o apelo

³⁸ React é o ato de fazer, produzir e gravar/filmar um vídeo de alguém reagindo a outro vídeo. Ou seja, filmar a reação de uma pessoa assistindo algum vídeo. Os vídeos reacts tornaram-se virais e são extremamente populares.

³⁹ Para Coll et al. (2000), os conteúdos são o que se deve ensinar e são classificados em: conceituais, ou o que se deve saber, se referem a fatos conceitos e princípios; procedimentais ou o que se deve saber fazer, que correspondem a técnicas e métodos e atitudinais ou como deve ser, que diz respeito a valores, atitudes e normas. Acreditamos que essa classificação é importante para o trabalho dentro da escola, uma vez que ensinar o xadrez para um público geral é diferente de ensinar para o público escolar.

pode ser maior, pelo fato da divulgação acontecer entre indivíduos que estão em nível de igualdade de condições e enfrentam basicamente os mesmos problemas.

Estamos oferecendo possibilidades de capacitação aos professores e de se tornarem agentes de mudança em suas comunidades educacionais, onde poderão se tornar capazes de liderar iniciativas inovadoras em suas escolas e compartilhar suas experiências e conhecimentos com outros colegas, enriquecendo assim o ambiente educacional como um todo. A disseminação dessas práticas pedagógicas avançadas não apenas beneficia os professores individualmente, mas também eleva o padrão das práticas pedagógicas em toda a rede escolar. Em suma, a divulgação deste curso não apenas pode promover o avanço profissional dos professores, mas também pode contribuir para uma educação mais abrangente e significativa, que prepara os alunos para serem cidadãos informados, criativos e éticos em uma sociedade cada vez mais mediada pela tecnologia.

Entendemos que o processo de formação continuada é marcado por ações oficiais e também por ações individuais, nas quais os próprios professores ajudam a divulgar a até mesmo a construir espaços formativos para os pares, o que ajuda a expandir os conhecimentos e a divulgação de cursos de formação continuada e similares. Os professores se colocaram ainda, disponíveis para divulgarem o material didático para outros colegas, sobre isso eles afirmaram:

Sim, acredito ser uma ferramenta importante para instrumentalizar os professores para que o xadrez seja visto como conteúdo e não apenas um acessório de aprendizagem. Para divulgação penso ser necessário reconfigurar algumas estruturas de texto, e associação de informações para que seja possível a associação das mídias e o xadrez (Queen, Questionário final 2ª etapa).

Certamente farei a divulgação do curso para meus colegas de profissão, pois acredito que o xadrez e a mídia-educação ainda não são muito aplicados nas escolas em virtude da falta de formação dos professores nestas áreas. Sendo assim, esse curso poderia ajudá-los na obtenção de conhecimentos nestes campos, possibilitando que o xadrez e a mídia-educação integrem o currículo escolar. O que poderia auxiliar os alunos a desenvolverem sua criatividade e um maior senso crítico, além deles terem também a oportunidade de desenvolverem seu raciocínio, noções de estratégias e a capacidade de concentração ao jogar (King, Questionário final 2ª etapa).

A resposta de Queen demonstra que ela avalia ser importante divulgar o curso para seus colegas de profissão. Ela destaca que o curso pode instrumentalizar os professores para que o xadrez seja visto não como uma prática acessória e complementar, mas sim como conteúdo dotado de sentido próprio. A resposta aponta ainda que o material pode ajudar os

professores a entenderem e reconhecerem o xadrez como conteúdo. O que pode contribuir para a difusão do xadrez na educação física escolar.

Quando Queen e King afirmam que o curso é uma importante ferramenta para instrumentalização dos professores e que certamente fariam a divulgação dele para seus colegas, entendemos que eles nos apresentam princípios de uma cultura participativa que seria no mundo moderno, configurada em um ambiente midiático e modificado de maneira pontual e em constante transformação, segundo Jenkins, Ford e Green (2014). Sobre a construção participativa e colaborativa de novos saberes Jenkins (2009, p.189), afirma que “[...] todos são participantes – embora os participantes possam ter diferentes graus de status e influência”. Em nosso entendimento, esses diferentes graus não vêm para definir o que ou quem é mais ou menos importante, mas sim para que todos possam se complementar durante o processo, valorizando o conhecimento e diferentes experiências da atuação docente.

Por considerar que o xadrez e a mídia-educação ainda não são amplamente desenvolvidos nas escolas, devido a falta de formação dos professores, King considera a importância da divulgação do curso para os seus pares para que possam adquirir conhecimentos nessas áreas. Em seu entendimento, o curso pode auxiliar os colegas a adquirirem conhecimentos nessas áreas, permitindo que o xadrez e a mídia-educação sejam integrados ao currículo escolar. Destaca ainda os benefícios dessa integração, como o desenvolvimento da criatividade, senso crítico, raciocínio, estratégias e capacidade de concentração dos alunos. A resposta demonstra uma compreensão sólida do impacto positivo do curso na formação dos colegas e no ensino do xadrez.

Essa atitude positiva em relação a divulgação do material didático para seus pares, caminha ao encontro do entendimento de Silveira e Pires (2019), que acreditam que a relevância das TDICs na capacitação de professores é fundamental, considerando o contexto cultural atual que influencia a educação escolar em busca de alinhamento com as demandas do século XXI. Nesse sentido, a vivência dos professores e suas visões sobre a integração destas temáticas em seu desenvolvimento profissional podem contribuir de maneira significativa para aprimorar tais práticas. Portanto, com uma divulgação cada vez maior, consequentemente o material didático terá um alcance cada vez maior e poderá provocar novas elaborações a mais professores. A prática docente tem nos mostrado que é comum grupos de professores em que se trocam dicas e se compartilham materiais, o que contribui para o conhecimento e divulgação dos mais diversos assuntos.

Compreendemos que as contribuições dadas pelos participantes, professores que estão em sala de aula, sendo conhecedores ou não do xadrez e mídia-educação, puderam contribuir para a versão final do material didático que se construiu, a partir dos seus olhares externos em um primeiro momento e interno posteriormente, ofereceram reflexões e sugestões que o pesquisador não percebeu anteriormente ou durante o processo.

Quando perguntados sobre terem ideias de contribuições para futuras intervenções, afirmaram:

Criar espaços de interação dos participantes da formação na plataforma chess.com
Ampliar as informações sobre a pontuação das peças e jogadas especiais (Queen, Questionário final 2ª etapa).

Considero que futuras intervenções podem estar ainda mais relacionadas ao ensino do xadrez na escola. Buscando demonstrar sugestões de metodologias e atividades que são possíveis de serem utilizadas para ensinar os alunos a jogarem xadrez e que partam das dificuldades presentes no universo escolar, como: salas de aula com grande quantidade de alunos; poucos recursos materiais (tabuleiros, computadores etc.) para os alunos utilizarem nas aulas; e a questão do tempo limitado das aulas. (King, Questionário final 2ª etapa).

A resposta de Queen sugere criar espaços de interação dos participantes da formação na plataforma Chess.com, ampliando as informações sobre o valor das peças e as jogadas especiais, o que será feito no produto educacional. Destaca ainda, a importância e necessidade dos professores de dialogarem com seus pares para aprofundar o conhecimento sobre aspectos específicos do jogo, oferecendo sugestões úteis para enriquecer a experiência dos participantes e o seu entendimento sobre o xadrez. A sugestão da professora caminha de acordo com Arroyo (2001):

Quando os professores iniciam dialogando sobre suas práticas, não tanto sobre suas rotinas, podem ir avançando e descobrindo juntos que constantemente tomam decisões, fazem escolhas e que nesses procedimentos há valores que fundamentam as escolhas, há razões que guiam as decisões. Há um pensamento presente no livre jogo da criatividade do professor. É nesse terreno ético, do pensamento, dos valores, das escolhas, da prática, que se situa a inovação educativa. Quando se acredita nesse terreno e se o respeita, quando se consegue uma dinâmica coletiva nesse cerne da ação educativa, a inovação acontece (p.154).

Caminhando também junto com o entendimento de Arroyo, entendemos que quando os professores encontram um ambiente que estimule a socialização de suas práticas e caminhos trilhados para superar as adversidades do seu contexto escolar, encontram também possibilidades de reflexão sobre suas atuações, sobre o processo coletivo de construção de

novos conhecimentos e são incentivados a desenvolver novas práticas de ensino-aprendizagem.

Sobre essa interação, se aproxima a ideia apresentada por Pereira e Pavanati (2021), a qual indica a construção de um clube virtual de xadrez dentro de uma plataforma online⁴⁰. Neste clube, os participantes podem interagir em relação a reflexões e ideias de jogo, além de também poderem disputar torneios entre os membros. Nosso estudo irá construir um espaço similar com o mesmo propósito.

A resposta de King, recomenda que futuras intervenções estejam mais relacionadas ao ensino do xadrez na escola. Ele propõe a demonstração de metodologias e atividades que possam ser utilizadas no processo de ensino-aprendizagem do xadrez com os alunos, levando em consideração as dificuldades presentes no ambiente escolar, como salas de aula lotadas, falta de recursos materiais e tempo limitado das aulas, oferecendo sugestões concretas para abordar essas questões no contexto do ensino do xadrez. Sobre diferentes metodologias e desafios encontrados na hora de desenvolver o xadrez no ambiente escolar, Silva (2015), apresenta opções de diferentes matizes metodológicas e acredita que os professores devem receber capacitação adequada. Segundo o autor é importante que as capacitações abordem aspectos técnicos e táticos, mas que também levem em consideração os saberes pedagógicos que possam ajudar na hora de trabalhar com alunos.

Fica claro na resposta de Queen que o olhar dela é para futuras intervenções e contribuições no processo de formação, já King direciona mais para a prática com os alunos. As contribuições dos participantes, nos proporcionam ideias relevantes para futuras intervenções relacionadas ao ensino do xadrez aliado à mídia educação. As indicações dos professores abordam melhorias específicas na interação dos participantes e no aprofundamento do conhecimento sobre o jogo, e questões práticas relacionadas ao ensino-aprendizagem do xadrez na escola. Juntas, essas sugestões destacam áreas potenciais de melhoria para futuras intervenções, como a inclusão de estratégias pedagógicas práticas e a promoção de uma compreensão mais profunda do xadrez. Além disso, sugerem maneiras de melhorar a experiência dos participantes, promovendo maior engajamento e aprendizado.

Dentre as sugestões apresentadas pelos professores para futuras intervenções, iremos levar todas em consideração, de modo a construir espaços de interação entre interessados no produto educacional ou na temática do estudo, tanto na plataforma Chess.com ou em outra que oferecer melhores condições após análise prévia. Será pensado também em metodologias

⁴⁰ A plataforma <https://lichess.org/pt> foi a utilizada no estudo. O link para acesso ao clube de xadrez virtual é: <https://lichess.org/team/next-nucleo-de-estudos-em-xadrez--tecnologias>.

e atividades que auxiliem no ensino do xadrez em realidades com adversidades relacionadas às tecnologias tradicionais e as TDICs.

No decorrer deste eixo, entendemos que fica evidente a riqueza e diversidade de perspectivas que cada participante trouxe para o processo de avaliação e reelaboração do material didático. Enquanto a professora Queen, sem experiência inicial trouxe um olhar e uma abordagem mais receptiva às novas práticas introduzidas durante o curso, o professor King com experiência anterior pôde agregar profundidade e uma contextualização mais robusta aos temas discutidos.

É interessante notar como as diferentes bagagens educacionais e experiências profissionais e pessoais se complementaram, resultando em uma troca de conhecimentos e insights enriquecedora para ambos e para o estudo como um todo. A diversidade de vivências e a pluralidade de pontos de vista, demonstram a importância da inclusão de diferentes perfis profissionais em processos formativos, enriquecendo as discussões e estimulando a construção coletiva de saberes.

Dessa forma, as contribuições únicas de cada professor, evidenciam a relevância de valorizar e respeitar a diversidade de experiências e conhecimentos, reconhecendo que cada um tem muito a oferecer a partir de sua própria ótica. Essa abordagem colaborativa e inclusiva, pode ser um caminho promissor para o enriquecimento mútuo dos saberes e para o fortalecimento de práticas pedagógicas mais integradoras e eficazes.

4 - CONSIDERAÇÕES

O presente estudo, buscou elaborar um material didático multimídias direcionado aos processos de formação e ensino-aprendizagem do xadrez aliados à mídia-educação, com a colaboração de professores de Educação Física. Ao longo deste estudo, foi possível identificar as principais dificuldades enfrentadas pelos professores no trabalho com o xadrez, mídia-educação e uso das tecnologias. Na primeira etapa do estudo, foi desenvolvido e disponibilizado um material didático construído a partir de um questionário inicial com 56 professores de educação física distribuídos por todo o território nacional.

Inicialmente, a análise das respostas ao questionário inicial, provenientes destes 56 professores, revelou uma variedade de abordagens e experiências com o xadrez, a mídia-educação e as TDICs. Essa diversidade de perspectivas serviu como ponto de partida para a construção do material didático, que buscou apresentar respostas ao panorama identificado.

O levantamento de dados realizado na primeira etapa, foi essencial para a construção do material que foi aplicado na segunda etapa para os dois professores que dela participaram. A partir do material, esses professores realizaram análises e questionamentos, apresentando suas observações e sugestões de melhora do material para o pesquisador. Cada professor, a partir da sua realidade e acúmulo de saberes sobre os temas, ofereceu importantes considerações que serviram de base para a reformulação do material didático que se tornou o produto educacional desta pesquisa.

Sobre os resultados obtidos na primeira etapa, os entendemos como fundamentais no desenvolvimento do estudo, a partir do panorama que apresentaram onde foi possível identificar uma série de questões relacionadas à formação em mídia-educação, mídias e TDICs e xadrez, ou a falta dela, além da atuação profissional dos professores nestes temas.

Os resultados obtidos, indicam que a hipótese inicial que consistiu em entender se a participação em um curso de formação continuada, juntamente com a participação e colaboração na elaboração de um material didático poderia contribuir para a construção do conhecimento relacionado ao xadrez e a mídia-educação e incentivar a prática docente, foi confirmada.

O processo avaliativo realizado com dois professores, um com experiência anterior em mídia-educação e xadrez, e outro sem essa experiência, revelou que ambos tiveram condições de apresentar sugestões de melhoria para o material didático proposto e de se formarem no

processo. No entanto, observou-se que o professor com experiência prévia apresentou sugestões mais elaboradas e fundamentadas a partir de seus saberes anteriores.

Esses resultados sugerem que a experiência anterior dos professores em mídia-educação e xadrez pode influenciar no direcionamento das contribuições oferecidas para o desenvolvimento de materiais didáticos nessa área e também em suas atuações dentro da escola.

Além disso, a elaboração e disponibilização de materiais didáticos multimídias para os processos de formação e ensino-aprendizagem do xadrez aliados à mídia-educação representam um importante avanço na democratização do acesso a esse conhecimento, possibilitando a ampliação dos multiletramentos e saberes relacionados à mídia e tecnologias e ao xadrez. Essa abordagem também pode contribuir para o desenvolvimento de uma relação mais responsável e crítica dos alunos com os recursos tecnológicos, preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo.

Diante disso, buscamos compreender se a integração do xadrez na escola, aliada à mídia-educação, pode ser um caminho promissor para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, e um fator estimulador do desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. No entanto, é necessário continuar investindo em pesquisas e práticas educativas que explorem todo o potencial dessa abordagem, visando aprimorar constantemente as experiências do xadrez na escola.

Com base na análise da intervenção/avaliação, assim como das respostas apresentadas na segunda fase da pesquisa, relacionadas ao material didático sobre o ensino do xadrez aliado à mídia educação, entendemos que foram apresentados elementos reflexivos para as práticas pedagógicas dos participantes. As respostas revelam um aumento na compreensão dos professores sobre o potencial do xadrez, além da integração das mídias e suas dimensões na prática do ensino enxadrístico.

O desenvolvimento desta pesquisa proporcionou um importante processo de reflexão sobre os processos de formação e ensino-aprendizagem do xadrez aliados à mídia-educação, bem como os desafios e aprendizados encontrados ao longo do caminho. Importante salientar que no decorrer da pesquisa, ajustes em conceitos e até mesmo no título do trabalho foram necessários, conforme reflexões do pesquisador e da orientadora do estudo, além das contribuições da banca. Portanto, qualquer descompasso entre os materiais dos Apêndices que foram construídos antes do início da pesquisa e a versão final do trabalho, é fruto do lapso temporal e das adequações realizadas.

Durante o desenvolvimento do produto, enfrentamos diversos desafios, como a necessidade de conciliar diferentes visões e experiências dos professores, a adaptação do conteúdo para diferentes contextos educacionais e a seleção adequada de recursos midiáticos para enriquecer o material. No entanto, esses desafios também representaram oportunidades de aprendizado e crescimento, estimulando a busca por soluções criativas e inovadoras para aprimorar o produto final.

Os professores manifestaram vontade de aplicar o que aprenderam durante a sua participação na pesquisa, reconhecendo a importância de estratégias inovadoras e métodos de ensino mais dinâmicos que envolvam a utilização de recursos digitais e a exploração de temas sociais e culturais relacionados com o xadrez e a mídia-educação. Demonstraram também interesse em partilhar esse conhecimento com os colegas, reconhecendo a importância da divulgação de novas práticas educativas.

Além disso, as recomendações para futuras ações destacam áreas potenciais para melhoria, tais como o desenvolvimento de abordagens práticas adequadas para ambientes escolares e o aprofundamento do conhecimento técnico do jogo de xadrez. Estas recomendações demonstram o nosso desejo de continuar a melhorar as nossas competências de ensino e explorar novas formas de envolver os alunos no processo de ensino-aprendizagem.

À medida que analisamos os resultados deste estudo, reconhecemos a importância de continuar expandindo o alcance do curso e do material didático, garantindo que ele chegue a um número maior de professores e instituições educacionais em todo o país. Para isso, é fundamental estabelecer canais de comunicação eficazes e promover a colaboração e troca de experiências entre os educadores.

Além disso, vislumbramos a intenção de elaborar novos vídeos, canais de encontro e comunicação, comunidades de xadrez online, além de recursos complementares para o material didático, a fim de abordar as lacunas identificadas durante a intervenção e atender às necessidades em constante evolução da comunidade educacional.

Em última análise, acreditamos que este material oferece importantes contribuições para a promoção do xadrez e da mídia-educação e suas dimensões na educação física escolar, oferecendo aos professores ferramentas práticas e inovadoras para enriquecer os processos de formação e ensino-aprendizagem, além de proporcionar experiências educacionais significativas e transformadoras para os alunos. Ao final das duas etapas da pesquisa e a partir das contribuições dos professores para o curso ao final da segunda etapa que consistiram em

ajustes de roteiro, som e layout, além de reflexões sobre o saberes enxadrísticos e de mídia-educação contidos no material, caminhamos na direção do entendimento de que é fundamental investir em formação continuada e capacitação dos professores nesses temas, a fim de promover uma prática educativa mais reflexiva, crítica, instrumental e atualizada.

Portanto, avaliamos que a pesquisa, assim como o material didático produzido sobre o processo de formação e ensino-aprendizagem do xadrez aliados à mídia educação foram bem-sucedidos em proporcionar aos professores uma base confiável, mas ainda em construção, de conhecimentos e estratégias para integrar os seus processos de ensino-aprendizagem em suas práticas pedagógicas cotidianas, enquanto também os incentivam a buscar constantemente melhorias e inovações em suas atividades cotidianas.

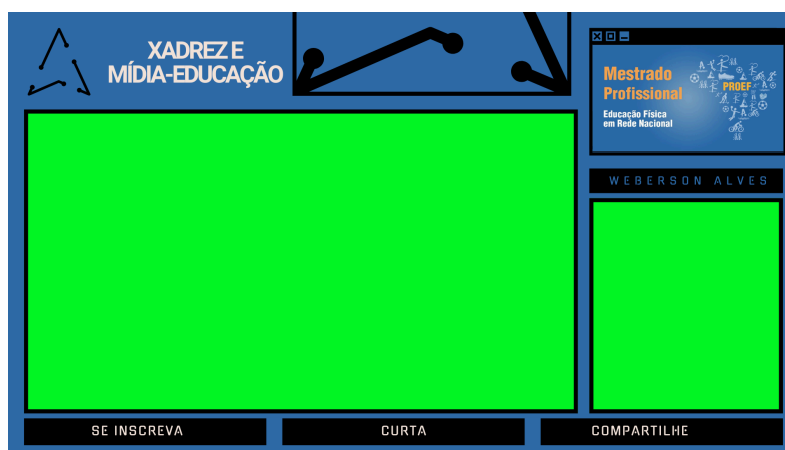
7 - PRODUTO EDUCACIONAL

A partir da realização da primeira e segunda etapa da pesquisa, dos materiais audiovisuais construídos colaborativamente, dos questionários, além das anotações do diário de campo, foi construído o produto educacional.

Seu formato é o de um curso online que está hospedado e disponibilizado em um canal na plataforma Youtube. O curso é composto por 9 videoaulas reformuladas a partir da avaliação realizada sobre o material didático produzido inicialmente, além de vídeos sobre a temática do estudo produzidos pelos participantes da pesquisa. Importante dizer que estes vídeos continuarão sendo aperfeiçoados ao longo do tempo, na intenção de conferir movimento e atualização constante ao produto educacional, novos vídeos com novas temáticas também poderão ser postados.

O produto foi construído a partir de vídeos gravados na plataforma OBS e editados na plataforma Canva e CapCut. Seu layout de apresentação foi construído semelhante ao de overlays para twitch⁴¹, na tentativa de construir uma apresentação mais agradável e que possa gerar identificação para com o espectador que o acompanhe, abaixo segue imagem do layout. Entretanto, como a transmissão não é ao vivo, não foi possível a inclusão de alguns recursos como a interação em tempo real via chat por exemplo.

Figura 12 - Layout de overlay feita para o produto educacional



Fonte: Produto Educacional Xadrez e Mídia-Educação

⁴¹ Um overlay para Twitch é um design visual composto por vários elementos gráficos, como quadros, texto, imagens, ícones, transições, etc., todos colocados sobre o vídeo de um streaming ao vivo. Eles costumam ser usados no serviço de streaming ao vivo da Twitch, mas também podem ser modificados para outras plataformas de transmissão ao vivo. Seu objetivo principal é criar uma experiência de visualização em tempo real atraente e envolvente para espectadores e assinantes, enquanto um streamer compartilha um gameplay ou uma tela de vídeo. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/criar/twitch-overlays/

A seguir, compartilho o link para acesso ao canal onde os vídeos estão hospedados: www.youtube.com/@weber_89 . Em caso de dúvidas ou problemas para visualização dos vídeos, favor enviar e-mail para: weber89@egresso.ufg.br.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B. Prefácio. In: COSTA, F. A. et al. (org.). Repensar as TDIC na educação: o professor como agente transformador. Carnaxide: Santillana, 2012
- AMARO, R.; BAXTO, W.; SOARES, J. L.; FERES, A. Situação de aprendizagem na formação docente: aproximação pedagógica e tecnológica. Cadernos de Aplicação, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.133844.
- ARAÚJO, A. M. A. de.. Esportivização e genialidade no xadrez: primeiras aproximações. ESPORTE E SOCIEDADE, v. v1, p. 1-16, 2021.
- ARROYO, M. G. Experiências de inovação educativa: o currículo na prática da escola. In: MOREIRA, A. F. B. (org.) Currículo: políticas e práticas. Campinas, SP: Papirus, 2001.
- AZEVEDO, V. A.; PIRES, G. L. SILVA, A. P. S. Jogos Eletrônicos e suas Possibilidades Educativas. Motrivivência. Florianópolis, ano XIX, nº 28, Julho/2007. DOI: <https://doi.org/10.5007/0%25x> Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/9741> . Acesso em: 25 de mar. de 2024.
- BARDIN, L.(2010). Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70.
- BASTOS, F. B.; ANACLETO, F. N.; HENRIQUE, J. Formação continuada colaborativa de professores de educação física. Pensar a Prática, Goiânia, v. 21, n. 2, 2018. DOI: 10.5216/rpp.v21i2.46883. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/46883> . Acesso em: 19 abr. 2024.
- BETTI, M. Imagens em ação: uma pesquisa-ação sobre o uso de matérias televisivas em programas de educação física do ensino fundamental e médio. Movimento, v. 12, n. 2, p. 95-120, mai./ ago., 2006.
- _____. Mídias: Aliadas ou inimigas da Educação Física Escolar? Motriz, Rio Claro v.7, n.2, p.125-129, jul-dez.2001. Disponível em: <http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/07n2/Betti.pdf> . Acesso em: 9 dez. 2023.
- BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. Mídia-educação: conceitos, histórias e perspectivas. Educ. Soc. Campinas, vol. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009.
- BELLONI, M. L.. O que é mídia-educação.- 3.ed.rev. Autores Associados. Campinas-SP 2009.
- _____. Mídia-Educação: noção e evolução conceitual, tendências e bases pedagógicas. In: MILL, Daniel et al (Org). Educação e tecnologias: reflexões teórico-práticas. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018, p.35 - 58.
- BIANCHI, P., HATJE, M. A Formação Profissional em Educação Física permeada pelas Tecnologias de Informação e Comunicação no Centro de Educação Física e Desportos da

Universidade Federal de Santa Maria. Revista Pensar a Prática, v. 13 ano 2 (2010). Disponível em <<https://revistas.ufg.br/fe/article/view/1097/1674>> . Acesso em: 26 mar. 2024.

BIANCHI, P. Formação em Mídia-Educação (Física): Ações colaborativas na rede municipal de Florianópolis/Santa Catarina. 2009. 214f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) –Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Desportos, Florianópolis, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/93230> Acesso em: 26 mar. 2024.

_____. Formação de professores e cultura digital: observando caminhos curriculares através da mídia-educação. 2014. 302f. Tese (Doutorado em Educação Física). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2014.

BIANCHI, P.; DE LORENZI PIRES, G. A inserção curricular das TIC na formação de professores: Perspectivas dos formadores. Nuances: Estudos sobre Educação, Presidente Prudente, v. 30, n. 1, 2019. DOI: 10.32930/nuances.v30i1.6736. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/6736> . Acesso em: 23 maio. 2023.

BUCKINGHAM, D. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. Educ. Real. [online]. 2010, vol.35, n.03, pp.37-58. ISSN 0100-3143.

BRASIL. Tecnologias na Educação Ensinando e Aprendendo com as Tic. Caderno do Cursista. Brasília: MEC, 2010.

BOTTOMORE, T. (Org.). Dicionário do pensamento marxista. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988

CALDEIRA, A. Para ensinar e aprender xadrez na escola - São Paulo: Ciranda Cultural, 2009.

CANTINI, M. C. et al. O desafio do professor frente às novas tecnologias. In: CONGRESSO DE EDUCAÇÃO DA PUCPR, 6., 2006, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: Champagnat, 2006. p. 875-883. Acesso em: 11 fev. 2024.

CARVALHO, J. P. X.; BARCELOS, M.; MARTINS, R. L. D. R. Infraestrutura escolar e recursos materiais: desafios para a educação física contemporânea. Revista Humanidades e Inovação, Palmas-TO, v. 7, n.10. 2020.

CARVALHO JUNIOR, A. F. P. de. As Tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar. REVISTA EDUCAÇÃO PÚBLICA (RIO DE JANEIRO), v. 17, p. 00, 2017.

CHAVES, V. L. J. Expansão da privatização/mercantilização do ensino superior brasileiro: a formação dos oligopólios. Scielo, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v31n111/v31n111a10.pdf>> . Acesso em: 26 de jan. 2024.

COLL, C. et al. Os conteúdos na reforma. Porto Alegre: Artmed, 2000.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do Ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez Autores Associados, 2012.

COPE, B; KALANTZIS, M. “Multiliteracies”: New Literacies, New Learning. *Pedagogies: An International Journal* v. 4, p.164-95, 2009. Disponível em: <<http://newlearningonline.com/uploads/pedagogiesm-litsarticle.pdf>> . Acesso em: 10 mar. 2024.

COSTA, D. P. As Redes Sociais Como O Futuro Das Transmissões Esportivas. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Ano 06, Ed. 05, Vol. 15, pp. 166-176. Maio de 2021. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/comunicacao/transmissoes-esportivas>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/comunicacao/transmissoes-esportivas

DARIDO, S. C. Educação física na escola: conteúdos, suas dimensões e significados. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. *Prograd. Caderno de formação: formação de professores didática geral*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 51-75, v. 16.

DAWKINS, R.. *O Gene Egoísta*. Trad. Geraldo Florsheim, Belo Horizonte: Editora Itatiaia; São Paulo: Universidade da Universidade de São Paulo, 1978

DE SOUZA, G. G.. *O xadrez como ferramenta social e pedagógica no ensino e aprendizagem - Paraná: Cadernos SEED*, 2016.

DORIGONI, G.M.L. & SILVA, J. C. da (s/d). *Mídia e educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar*. <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1170-2.pdf>. Acesso em 28 maio. 2023.

FADEL, J. G. R.; MATA, V. A. da. *O xadrez como atividade complementar na escola: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico*. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/503-4.pdf>> . Acesso em: 28 dez 2023

FANTIN, M.. *Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos*. Olhar de Professor, vol. 14, núm. 1, 2011, pp. 27-40 Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino Paraná, Brasil.

FERES NETO, A. *A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas*. 2001. 117 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2001.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 2011.

FREIRE, P.; GUIMARÃES, S. *Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação*. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GARCÍA-PEÑALVO, F. J. et al. “Collaborative multimedia environment for chess teaching.” *Int. J. Comput. Appl. Technol.* 29 (2007): 54-62.

GEMENTE, F.R.F *Atletismo na educação física escolar: a elaboração colaborativa do software athletic*. 2015. 215 f. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro (SP). 2015.

GODOI, M.KAWASHIMA, L. B.; GOMES, L. A. “Temos que nos reinventar”: os professores e o ensino da educação física durante a pandemia de COVID-19. *Dialogia*, n. 36, p. 86-101, set./dez., 2020. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/18659/8705> . Acesso em: 05 mar. 2024.

GONNET, J.. Educação e mídias. São Paulo: Loyola, 2004.

GOULART, E; FREI, F.O ensino do xadrez para crianças de 3ª e 4ª séries do ensino fundamental . 2004. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2004/artigos/eixo10/oensinodexadrex.pdf>>. Acesso em: 03 abr. 2024.

HUIZINGA, J.. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JENKINS, H. Cultura da Convergência. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009. 428 pp.

JENKINS, H; GREEN, J.; FORD, S. Cultura da Conexão – Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

KENSKI, V. M. Tecnologias e ensino presencial e a distância. São Paulo: Papirus, 2008.

_____ Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação. 8 ed. Campinas: Papirus, 2012.

KUNZ, E. Transformação didático-pedagógica do esporte. Ijuí: Unijuí, 1994.

LISBOA, M. M.; PIRES, G. L. . Cultura Esportiva Mediatizada e Mediação Escolar: a (trans)formação do esporte como possibilidade da mídia-educação física. In: Fábio Zaboli; Hamilcar S. Dantas Júnior; Roselaine, Kuhn.. (Org.). Educação Física, esporte e sociedade: temas emergentes, V.5. 1ed.São Cristóvão: Editora UFS, 2012, v. 5, p. 101-114.

LIVINGSTONE, S.A classe: vivendo e aprendendo na era digital. *Comunicação & Educação*, [S. l.], v. 23, n. 1, p. 127–139, 2018. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v23i1p127-139. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/145711> .. Acesso em: 16 abr. 2024.

LOBO, A. S. M. ; Maia, Luiz Cláudio Gomes . O uso das TICs como ferramenta de ensino-aprendizagem no Ensino Superior. *Caderno de Geografia (PUCMG. Impresso)*, v. 25, p. 16, 2015.

LOURENÇO, E. O. Jogos eletrônicos na educação física: possibilidades para escolas com poucos recursos digitais. 2023. 269 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física em Rede) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023.

MADRUGA, E. O que leva uma marca a patrocinar o xadrez? LinkedIn, 2021. Disponível em: https://pt.linkedin.com/pulse/o-que-leva-uma-marca-patrocinar-xadrez-eduardo-madruga?trk=article-ssr-frontend-pulse_more-articles_related-content-card . Acesso em 21 fev. 2024.

MARCO, F. L.; VEGA-RAMIREZ, L.; RAMOS, M.A. Á..The Technologies in the Classes of Physical Education: Vision of the Students. *Journal of Education and Human Development* December 2018, Vol. 7, No. 4, pp. 76-82 v. 7, n. 4, 1 Jan. 2018.

MARTÍN-BARBERO, J. Desafios culturais da comunicação à Educação. *Comunicação & Educação*, São Paulo, n.18. p.51-61, 2000. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36920/39642> > . Acesso em: 01 dez. 2023.

_____. Dos meios às mediações: 3 introduções. *MATRIZES*, 12(1), 9-31. 2018 São Paulo - Brasil.

MARTINS, E. A. Mídia-educação e a dança na educação física escolar. 2023. 171 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física em Rede) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023.

MATTHIESEN, S. Q., SCIASCIO, J. H. de M. S.. Aprendendo xadrez: a satisfação dos alunos em jogar tecnologicamente ou tradicionalmente. *Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade* [online]. 2015, vol.24, n.44, pp.195-210.

MELO. A. S. A. de S.; AZEVEDO, S. L. M. de ; GRILLO, R. de M.. O xadrez pedagógico na perspectiva histórico-cultural. *HUMANIDADES & INOVAÇÃO*, v. 9, p. 199-207, 2022.

_____. O Jogo de Xadrez e sua relação com os processos de ensino e aprendizagem. *Educação Matemática Pesquisa*, v. 24, p. 502-525, 2022.

_____. The insertion of chess in schools: A challenge to curriculum policies. *Boletim de conjuntura (BOCA)*. 2023 14(40), 120–138.

MELO, S. C.; BRANCO, E. S. O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas aulas de Educação Física. In: X Congresso Nacional de Educação – Educere e I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação – SIRSSE, 2011, Curitiba. Anais eletrônico... Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2011, p. 2990 – 3000.

MENDES, D. S. L. câmera e pesquisa-ação:a inserção da mídia-educação na formação continuada de professores de Educação Física. 2009. 148 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física).Universidade Federal de Santa Catarina,Florianópolis, SC, 2009.

MINAYO, M. C. de S.. *Pesquisa social: Teoria, método e criatividade*. 21ª. Petrópolis: Ed. Vozes, 2002.

_____. *O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo-Rio de Janeiro, HUCITEC-ABRASCO, 1992.

MODROW, E.. S.; SILVA, M. B. da. A ESCOLA E O USO DAS TIC: limites e possibilidades. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE, Volume 1 , 2013.

MORAN, J. M.. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007. 174p.

MORENO, A. L.; LOPES, R. A. Formação de professores para uma educação crítica: Uma experiência com o uso do xadrez. *Expressa Extensão*, v. 25, n. 3, p. 135-149, 30 ago. 2020.

NASCIMENTO, A. A. DO ; GONÇALVES, D. F. DE S. ; MENDES, A. ;CAMPELO, R. C. V. ; NASCIMENTO, M. A. do . Xadrez na escola: um projeto durante a pandemia do Covid-19, no estado do Maranhão. *Revista de Extensão*, v. 20, p. 158-167, 2023.

NONATO, E. R. S.; SALES, M.V.S. . Hipertextualidades, multiletramentos e cultura digital: perspectivas na educação contemporânea. In: Mary Valda Souza Sales. (Org.). *Tecnologias digitais, redes e educação: perspectivas contemporâneas*. 1ed.Salvador: Edufba, 2020, v. 1, p. 133-148.

OLIVEIRA, T. J. de. O xadrez como alternativa pedagógica no âmbito escolar. *Revista Educação Pública*, v. 19, nº 20, 10 de setembro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/20/o-xadrez-como-alternativa-pedagogica-no-ambito-escolar> . Acesso em 02 abr. 2024.

ORGANISATION DES NATIONS UNIES POUR L'EDUCATION, LA SCIENCE ET LA CULTURE (UNESCO). *L'éducation aux médias*. Paris, 1984.

OROFINO, M. I. Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005. 176 p.

OROZCO, G. G. Professores e meios de comunicação: desafios, estereótipos. *Comunicação & Educação*. n.10 p. 57-68. 1997. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36323/39043>> . Acesso em: 09 mai. 2024.

_____. Mídia, recepção e educação. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 26, abril 2005, quadrimestral, p.16-23.

PEREIRA, R. S. Multiletramentos, tecnologias digitais e os lugares do corpo na Educação. 2014. 227f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Ciências da Educação. Santa Catarina, 2014. Disponível em: . Acesso em: 25 out. 2023.

PEREIRA, L. V. S. Práticas corporais de aventura na escola: Possibilidades e aproximações com a mídia-educação. 2023. 117 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física em Rede) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023.

PEREIRA, K; PAVANATI, I . A ascensão do Xadrez online durante a pandemia do novo coronavírus: Reinventando a extensão universitária. *Revista Mundi Engenharia, tecnologia e gestão*, v. 6, p. 311-01-311-12, 2021. Disponível em: <https://revistas.ifpr.edu.br/index.php/mundietg/article/view/986> . Acesso em 30 mar.2024

PINTO, A. de C.. A experiência reflexiva na formação de professores. In: Belloni (Org.). *A formação na sociedade do espetáculo*. São Paulo: Edições Loyola, 2002, p. 169-187.

PIRES, G. de L.. Educação física e o discurso midiático: abordagem crítico-emancipatória. Ijuí, RS: unijuí, 2002.

PORTO, T. M. E.. As tecnologias estão na escola. E agora o que fazer com elas?. In: Mônica Fantin; Pier Cesare Rivoltella. (Org.). Cultura Digital e escola: pesquisa e formação de professores. 1ed.Campinas/SP: Papirus, 2012, v. , p. 167-194.

PRANDINA, M. Z.; SANTOS, M. L. A educação física escolar e as principais dificuldades apontadas por professores da área. Horizontes, Dourados, v. 4, n. 8, jul./dez. 2016.

RIVOLTELLA, P. C. Retrospectivas e tendências da pesquisa em mídia-educação no contexto internacional. In: FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare (Org.). Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores. Campinas: Papirus, 2012, p. 17-29.

RODRIGUES, A. (2010). O Xadrez na Educação Física Escolar. Motrivivência, 20(31), 182–186. <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2008n31p182>

SÁ, A. V. M. de. O xadrez e a educação: experiências de ensino enxadrístico em meios escolar, periescolar e extra-escolar., In: Primeiro Seminário sobre novas Perspectivas da Educação Matemática no Brasil, Águas de São Pedro, SP, Brasil, 1994.

SA, R. A. de; ENGLISH, E. Tecnologias digitais e formação continuada de professores. Educação. Porto Alegre, Porto Alegre , v. 37, n. 01, p. 63-71, abr. 2014 . Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-25822014000100008&lng=pt&nrm=iso> . acessos em 04 abr. 2024.

SADI, R. S.; COSTA, J. C.; SACCO, B. T. Ensino de esportes por meio de jogos: Desenvolvimento e aplicações. Pensar a Prática, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 17–26, 2008. DOI: 10.5216/rpp.v11i1.1298. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/1298>. Acesso em: 7 jan. 2024.

SANTOS, S. V. C. A.; LUCENA, S. ; PEREIRA, J. T. L. . Educação em rede como dispositivos móveis: O smartphone na sala de aula. In: Mary Valda Souza Sales. (Org.). Tecnologias digitais, redes e educação : perspectivas contemporâneas. 1ed.Salvador: UFBA, 2020, v. I, p. 99-112.

SANTOS, T. W. ; Sá, R. A. de . O olhar complexo sobre a formação continuada de professores para a utilização pedagógica das tecnologias e mídias digitais. EDUCAR EM REVISTA, v. 37, p. 1-20, 2021. Disponível em : <https://www.scielo.br/j/er/a/MyDRrjQnCgmcQ8wChz3PKsR/?format=pdf&lang=pt> . Acesso em 02 abr. 2024.

SAVIANI, D. Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações. 11º. ed. revisada. Campinas, SP: Autores Associados, 2013. (Coleção Educação Contemporânea).

SCHUARTZ, A.S. SARMENTO, H. B. M. . Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e processo de ensino. Revista Katálysis, v. 23, p. 429-437, 2020.

SEBASTIÃO, L.; FREIRE, E. A utilização de recursos materiais alternativos nas aulas de Educação Física: um estudo de caso. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 12, n. 3, p. 1-12, set./dez. 2009

SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico - 23 ed. rev.e atual.- São Paulo: Cortez, 2007.

SHENK, D. O jogo imortal: o que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 311p

SIBILIA, P. Do confinamento à conexão: As redes infiltram e subvertem os muros escolares. In: SOUZA SALES, Mary Valda. (Org.). *Tecnologias digitais, redes e educação: perspectivas contemporâneas*. 1ed.Salvador (BA): EdUFBA, 2020, v. 1, p. 29-40.

SILVA, G. V. da; VIEIRA, M. de A. DESAFIOS NA UTILIZAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NAS ESCOLAS PÚBLICAS DE ENSINO FUNDAMENTAL. Monografia ao curso de Licenciatura em Computação – Universidade Federal Rural da Amazônia - UFRA, PARFOR - Polo São Miguel do Guamá, 2016.

SILVA, W. da. Xadrez para todos: a ginástica da mente - Curitiba: Ed UFPR, 2015.

SILVA, R. R. V. O Jogo de Xadrez como Recurso Didático-Pedagógico nas Aulas de Educação Física. *Motrivivência* Ano XX, Nº 31, P. 19-35 Dez./2008

SILVEIRA, J. ; PIRES, G, de L. . Formação Continuada em Educação Física e tecnologias digitais: percepções dos professores participantes. *REVISTA CORPOCONSCIÊNCIA (ELETRÔNICA)*, v. 23, p. 49-62, 2019.

SILVEIRA J, BRUGGEMANN AL, BIANCHI P. Formação de professores de Educação Física e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC)/mídia: uma relação possível? Análise das propostas curriculares de universidades federais brasileiras. *Motrivivência* 2019; 31(57):1-19.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na Cibercultura. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 23, n.81, p.143-160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Acesso em: 02 dez. 2023.

SOUSA, G. R. de, & Mendes, D. de S. (2014). Mídias na formação em Educação Física: análise de uma disciplina optativa. *motrivivência*, 26(43), 300–315. <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2014v26n43p300>

TFOUNI, L.V. Adultos não alfabetizados: o avesso do avesso. Campinas: Pontes, 1988.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação - 10 ed. - São Paulo: Cortez: Autores Associados, 2000.

TORRES, Ton. O fenômeno dos memes. *Cienc. Cult.*, São Paulo , v. 68, n. 3, p. 60-61, Set. 2016. Disponível em <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252016000300018

<http://dx.doi.org/10.21800/2317-66602016000300018> . acesso em 21 Jan. 2024.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005

TUFTE, B.; CHRISTENSEN, O.. Mídia-educação – entre a teoria e a prática. In: Perspectiva. Dossiê Educação, Comunicação e Tecnologia. Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 97-118, jan./jun. 2009. Disponível em: < file:///C:/Users/X/Downloads/13133-41227-1-PB.pdf> Acesso em 01 jan. 2024

VEGA-RAMÍREZ, L.. NOTÁRIO, R. O.. ÁVALOS-RAMOS. M. A.. The Relevance of Mobile Applications in the Learning of Physical Education. Education Sciences. 2020; 10(11):329.

VICENTE, C. A.; PEREIRA, V. R.. O ensino do xadrez na escola: Do método tradicional ao tecnológico - Paraná: Cadernos SEED, 2014.

VILLAR MARQUES DE SÁ, A., TRINDADE, S., BENTO, A. & VALLE, A. Xadrez: cartilha. Brasília, MEC, 1993.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ZWEIG, S. O livro do xadrez. São Paulo: Fósforo, 2021.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Questionário para os professores de Educação Física

Embora seja importante para o andamento da pesquisa, que registre suas respostas em todo o formulário, você não será obrigado a responder a todas as perguntas, se assim desejar

1. Nome: _____
2. E-mail: _____
3. Idade: _____
4. Cidade/Estado onde trabalha? _____
5. Em qual ano e em qual instituição se formou? _____
6. A quanto tempo atua como docente? _____
7. Qual vínculo possui com sua rede de educação ou escola?
() Professor Efetivo () Professor Temporário () CLT () Pessoa Jurídica () Outros
7. Em sua graduação teve alguma formação sobre ensino e prática de Xadrez?
() sim () não
8. Em qual tipo de rede de educação trabalha?
() Municipal () Estadual () Distrital () Particular () Outros
9. Etapa do ensino em que está atualmente?
() Educação Infantil () Anos Iniciais () Anos Finais () Ensino Médio () Outros
10. Teve algum contato com Xadrez durante sua vida escolar ou pessoal? () sim () não
() Sim, vida pessoal () Sim, vida escolar () Não
11. Em sua graduação teve alguma formação sobre ensino e prática de Xadrez?
() Sim () Não
12. Em sua formação continuada teve alguma formação sobre ensino e prática de Xadrez?
Caso a resposta seja sim, em qual etapa? _____
13. Na escola em que você trabalha atualmente há material específico para que seja desenvolvida a prática do Xadrez?

Sim Não Não sei dizer

14. Você já incluiu a prática do Xadrez em suas aulas em algum momento?

Sim Não

15. Você já utilizou tecnologias no ensino do Xadrez? Como se deu este uso? _____

16. Em sua opinião, qual a maior dificuldade para desenvolver aulas de Xadrez na escola?

(Pode marcar mais de uma opção)

falta de material

falta de formação específica ou vivência da modalidade

coordenação/direção discordaram das aulas

pouca receptividade dos alunos em relação ao conteúdo

outro: _____

17. Já teve algum contato com o conceito "Mídia-Educação"? Poderia descrever brevemente sua compreensão a respeito? _____

18. Em sua graduação ou formação continuada, teve alguma formação em mídia-educação ou tecnologias?

Sim Não

19. Você trabalha com os princípios da mídia-educação ou algum tipo de tecnologia em suas aulas? De que forma? _____

20. Teria interesse em participar ou ajudar a realizar um curso de formação voltado para o ensino e prática de Xadrez através de jogos pré-enxadristicos na escola com uso de mídias e tecnologias? Se sim, qual modalidade lhe atenderia melhor?

Não Sim, de forma presencial Sim, de forma online

21. O que gostaria ou considera importante que o curso aborde?

APÊNDICE B
ROTEIRO DIÁRIO DE CAMPO

DIÁRIO DE CAMPO

Data:/...../..... Aula nº.....

Quantidade de professores presentes: _____

Espaço utilizado para a aula: _____

Conteúdo da aula: _____

Objetivos da aula: _____

Atividades desenvolvidas na aula: _____

Princípios da Mídia-Educação utilizados na aula: _____

Como foi a participação dos professores nas atividades? Houve alguma justificativa para isso?

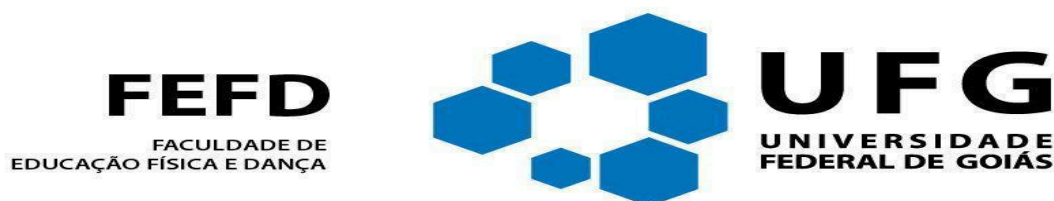
Pontos positivos da aula: _____

Pontos negativos da aula: _____

Dificuldades enfrentadas por pesquisador e professores participantes na proposta de aula:

Possíveis ajustes ou pontos a serem revistos na organização pedagógica para as próximas aulas e atividades: _____

Anotações importantes ou falas dos professores participantes durante as atividades:



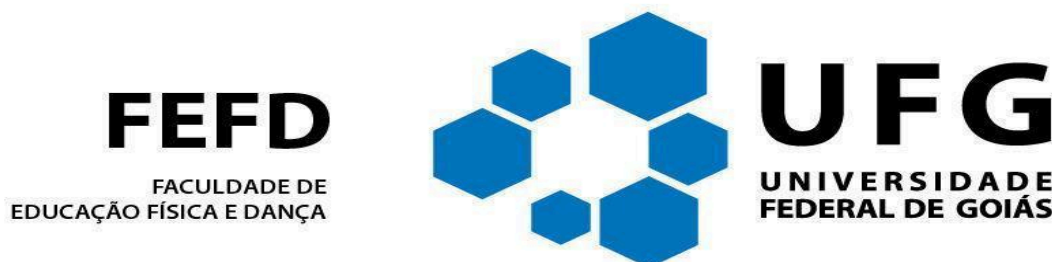
APÊNDICE C

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS- UFG FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA - FEFD PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM REDE EM EDUCAÇÃO FÍSICA - PROEF/UFG

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE (PROFESSORES)

Você está sendo convidado (a) a participar, como voluntário (a), da pesquisa intitulada Ressignificação do ensino do Xadrez na escola: A experiência dos jogos pré-enxadristicos e da mídia-educação. Meu nome é Weberson Alves Barbosa, sou o pesquisador responsável e minha área de atuação é a Educação Física. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, se você aceitar fazer parte do estudo, assinale a opção “Concordo” ao final deste documento. Feito isso, você terá acesso ao questionário da pesquisa e após registrar suas respostas, receberá uma cópia das mesmas no e-mail que disponibilizar, e em até 24 horas receberá uma cópia em arquivo PDF do TCLE. Caso deseje receber uma versão física do TCLE, assinale a opção correspondente neste termo. Se for de sua vontade responder o questionário de maneira presencial, basta clicar neste link: https://docs.google.com/forms/d/1mWs-VXtxu6zv08Milp_HMcImgAVaWHm0ZuLf6N309qo/edit e fornecer seu número de telefone ou email, que o pesquisador irá entrar em contato para agendar um encontro. Esclareço que em caso de desistência em qualquer etapa da pesquisa, você poderá acessar o link: <https://docs.google.com/forms/d/1scP3hcNdgt4zxD3gtBZg4PBcDgOSwiAoRVmZfrsWGVY/edit>

e registrar sua vontade, não havendo nenhum tipo de penalização. Você ainda receberá a resposta de ciência do pesquisador e todos os seus dados serão excluídos da pesquisa. Caso aceite participar até o final da pesquisa, as dúvidas sobre a mesma poderão ser esclarecidas pelo (a) pesquisador (a) responsável, via e-mail: weberson.alves.barbosa@gmail.com e, através do(s) seguinte(s) contato(s) telefônico(s): (61) 99869-6567, inclusive com possibilidade de ligação a cobrar. Ao persistirem as dúvidas sobre os seus direitos como participante desta pesquisa, você também poderá fazer contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone (62)3521-1215, que é a instância responsável por dirimir as dúvidas relacionadas ao caráter ético da pesquisa.



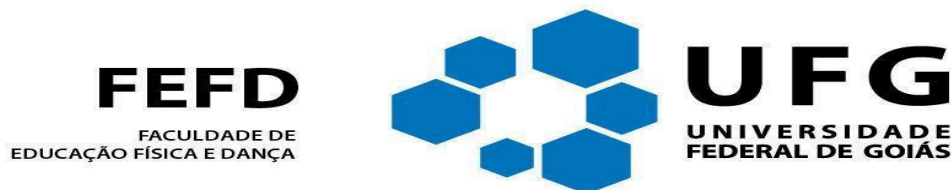
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS- UFG
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
E DANÇA - FEFD
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL
EM REDE EM EDUCAÇÃO FÍSICA - PROEF/UFG

O Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás (CEP-UFG) é independente, com função pública, de caráter consultivo, educativo e deliberativo, criado para proteger o bem-estar dos/das participantes da pesquisa, em sua integridade e dignidade, visando contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos vigentes.

A presente pesquisa tem como objetivo elaborar, aplicar e avaliar um curso de formação para professores de Educação Física dos anos finais do Ensino Fundamental, direcionado ao processo de ensino e aprendizagem do xadrez através de jogos pré-enxadrísticos e baseado nos princípios da mídia-educação.

Você será convidado a responder um questionário online sobre a pesquisa e para isso deverá reservar um período de 30 minutos pelo menos. Embora seja importante para o andamento da pesquisa, que registre suas respostas em todo o formulário, você não será obrigado a responder a todas as perguntas, se assim desejar. Você tem direito ao ressarcimento das despesas decorrentes da cooperação com a pesquisa, inclusive transporte e alimentação, se for o caso. Em caso de danos, você tem o direito de pleitear indenização, conforme previsto em Lei.

Está garantido o sigilo que assegure a sua privacidade e o anonimato. As informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, mediante sua autorização, preservando sempre os dados pessoais dos participantes. Os riscos envolvidos neste estudo existem, e serão sempre levados em consideração. Fatores como cansaço na execução das atividades, constrangimento, riscos emocionais, vazamento de informações e falha na proteção de dados nos ambientes virtuais, serão sempre monitorados com a intenção de serem evitados.



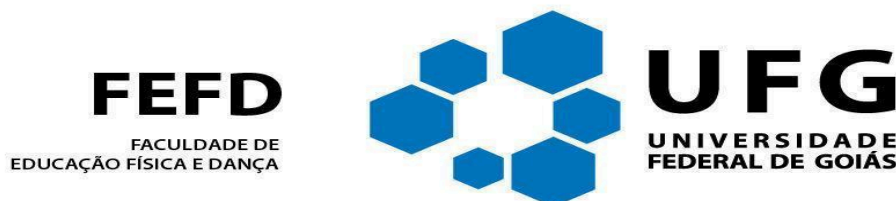
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS- UFG
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
E DANÇA - FEFD
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL
EM REDE EM EDUCAÇÃO FÍSICA - PROEF/UFG

Como procedimentos para minimizar estes riscos, antes da aplicação do questionário, você será esclarecido sobre como serão utilizadas suas respostas e/ou opiniões na pesquisa, e como se dará sua participação no estudo. O material será disponibilizado antes do momento de respondê-lo, se assim desejar.

Em relação aos espaços virtuais, serão tomadas medidas de segurança como: Proibição de entrada em reunião online com mais de 15 minutos de antecedência, entrada permitida apenas a participantes que receberem convite prévio do organizador da reunião, remoção de participante pelo organizador em caso de necessidade e possibilidade de denúncia de abuso de algum participante através de recursos disponibilizado pela plataforma Google.

Dentre os benefícios dessa pesquisa está o de identificar as dificuldades encontradas na aplicação do conteúdo Xadrez nas aulas e possibilitar a proposta de um curso de formação que aborde essa temática.

Durante todo o período da pesquisa e na divulgação dos resultados, sua privacidade será respeitada, ou seja, seu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de alguma forma, identificá-lo, será mantido em sigilo. Todo material ficará sob minha guarda por um período mínimo de cinco anos. Para condução da coleta é necessário o seu consentimento faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS- UFG
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
E DANÇA - FEFD
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL
EM REDE EM EDUCAÇÃO FÍSICA - PROEF/UFG

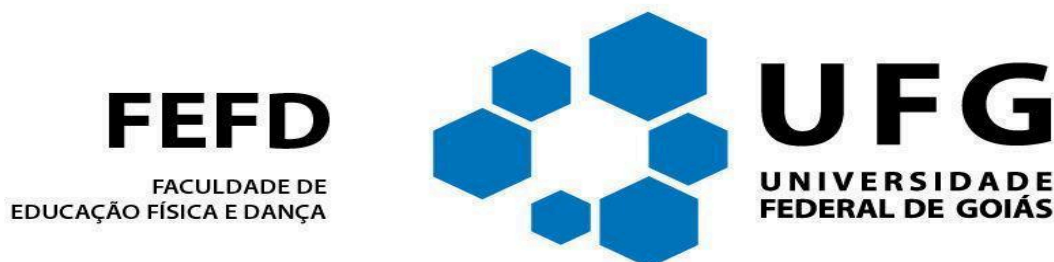
CONCORDO em participar do estudo intitulado RESSIGNIFICAÇÃO DO ENSINO DO XADREZ NA ESCOLA: A EXPERIÊNCIA DOS JOGOS PRÉ-ENXADRÍSTICOS E DA MÍDIA-EDUCAÇÃO. Declaro ter mais de 18 anos de idade e destaco que minha participação nesta pesquisa é de caráter voluntário. Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo pesquisador responsável Weberson Alves Barbosa sobre a pesquisa, os procedimentos e métodos envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação no estudo. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Declaro, portanto, que concordo com a minha participação no projeto de pesquisa acima descrito.

NÃO CONCORDO

Deseja receber uma cópia física do TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE?

Sim, desejo

Não desejo



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS- UFG
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
E DANÇA - FEFD
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL
EM REDE EM EDUCAÇÃO FÍSICA - PROEF/UFG

Pode haver também a necessidade de utilizarmos sua opinião em publicações, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

- () Permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.
() Não Permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.

Pode haver também, a necessidade de utilizarmos sua imagem em publicações, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

- () Permito a divulgação da minha imagem nos resultados publicados da pesquisa.
() Não Permito a divulgação da minha imagem nos resultados publicados da pesquisa.

Pode haver necessidade de utilização dos dados coletados em pesquisas futuras, desde que seja feita nova avaliação pelo CEP/UFG. Assim, solicito a sua autorização, validando a sua decisão com uma rubrica entre os parênteses abaixo:

- () Declaro ciência de que os meus dados coletados podem ser relevantes em pesquisas futuras e, portanto, autorizo a guarda do material em banco de dados e/ou biobancos e biorrepositórios.
() Declaro ciência de que os meus dados coletados podem ser relevantes em pesquisas futuras, mas não autorizo a guarda do material em banco de dados e/ou biobancos e biorrepositórios.

APÊNDICE D

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM

Eu, _____,
 nacionalidade _____, estado civil _____, portador da Cédula de
 identidade RG nº. _____, inscrito no CPF/MF sob nº
 _____, residente à
 _____, nº. _____, na cidade de
 _____. AUTORIZO o uso da minha imagem em todo e qualquer material
 de mídias e audiovisual para serem utilizados na pesquisa intitulado “Ressignificação do
 ensino do Xadrez na escola: A experiência dos jogos pré-enxadristicos e da mídia-educação.”
 de responsabilidade do professor e pesquisador Weberson Alves Barbosa e também nas peças
 de comunicação que serão veiculada nos canais do Youtube da pesquisa. A presente
 autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em
 todo território nacional, das seguintes formas: mídia eletrônica (vídeos, imagens).

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos
 da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que
 nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e
 assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

_____, dia ____ de _____ de _____.

APÊNDICE E

TERMO DE COMPROMISSO

Declaro que cumprirei os requisitos da *Resolução CNS n.º 466/12* e/ou da *Resolução CNS n.º 510/16*, bem com suas complementares, como pesquisador(a) responsável e/ou pesquisador participante do projeto intitulado “*Ressignificação do ensino do Xadrez na escola: A experiência dos jogos pré-enxadristicos e da mídia-educação*”. Comprometo-me a utilizar os materiais e os dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo da pesquisa acima referido e, ainda, a publicar os resultados, sejam eles favoráveis ou não. Aceito as responsabilidades pela condução científica do projeto, considerando a relevância social da pesquisa, o que garante a igual consideração de todos os interesses envolvidos.

Data: 23/01/2023

Nome do(a) Pesquisador(a)	Assinatura Manuscrita ou Digital
1. Weberson Alves Barbosa	
2. Flórence Rosana Faganello Gemente	

APÊNDICE F

Plano de Ensino de Curso Segunda etapa da pesquisa

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Educação Física - FEFD

XADREZ E MÍDIA-EDUCAÇÃO

1. IDENTIFICAÇÃO

Carga Horária: 20 Horas

Horário das aulas: Quartas das 19 às 20:30 horas

Modalidade: Online com atividades síncronas e assíncronas

Duração do curso: Meses de Janeiro e Fevereiro de 2023

2. EMENTA

Neste curso, se espera estudar o contexto do processo de ensino e aprendizagem do xadrez aliado a mídia-educação e que os participantes possam desenvolver habilidades para planejar, implementar e avaliar práticas que combinem estratégias lúdicas, aliando o aprendizado de xadrez com os princípios da mídia-educação e suas perspectivas (para/com/através). Se pretende também, explorar a integração dos mini jogos enxadrísticos como possível estratégia pedagógica. Buscaremos compreender se estes jogos podem ser utilizados de maneira eficaz para promover aprendizado, pensamento crítico e habilidades sociais.

3. OBJETIVO GERAL

O objetivo deste curso é desenvolver conhecimentos e competências voltados para uma abordagem que integre o processo de ensino e aprendizagem do xadrez às dimensões da mídia-educação, de modo a possibilitar uma experiência enriquecedora e interdisciplinar.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover a compreensão dos princípios táticos e estratégicos do xadrez e movimentação das peças;
- Promover novas possibilidades de formação voltadas para o processo de ensino e aprendizagem do xadrez aliadas as dimensões da mídia-educação;
- Analisar e refletir sobre novas possibilidades de se ensinar xadrez;
- Construir junto aos professores, uma proposta de utilização crítica e consciente dos recursos tecnológicos nas aulas.

5. CONTEÚDO

Módulo 1: Introdução à Mídia Educação e Tecnologias no Contexto do Xadrez

Este módulo busca explorar as possibilidades de abordagens pedagógicas em um trabalho fundamentado nos princípios da mídia-educação e voltado ao processo de ensino e aprendizagem do xadrez e seus aspectos históricos, táticos e estratégicos e de movimentação das peças nas aulas de educação física na escola.

Módulo 2: Fundamentos dos mini jogos enxadrísticos de xadrez e suas aplicações

Neste módulo, busca-se uma análise detalhada dos mini jogos enxadrísticos de xadrez já existentes, assim como um processo de reflexão sobre a criação de novos. Será trabalhada também a possibilidade de utilização de aplicativos e plataformas digitais voltados para o uso com jogos enxadrísticos alternativos, além de estratégias que busquem combinar os elementos lúdicos, com os recursos tecnológicos e também na falta deles durante o processo de ensino aprendizagem.

Módulo 3: O xadrez na sociedade, projetos práticos e apresentação de resultados

Nesta etapa, será discutida a inserção e a transversalidade do xadrez na sociedade, serão também pensados, projetos práticos que apliquem os conteúdos do curso nas realidades dos participantes. Essa discussão e projetos serão apresentados e discutidos durante as aulas. Serão promovidas ainda reflexões sobre a efetividade da proposta do curso em cada realidade, suas dificuldades e possibilidades.

6. METODOLOGIA

O curso de xadrez e mídia-educação, se baseia em uma abordagem interativa e prática, visando aprofundar o entendimento dos participantes sobre as possibilidades de integração entre xadrez, mini jogos enxadrísticos, mídia educação e tecnologias. A metodologia é

projetada para fomentar a criatividade, o engajamento ativo e a aplicação prática dos conceitos aprendidos, proporcionando uma experiência de aprendizado dinâmica e envolvente, e é baseada nos seguintes princípios:

- Aulas expositivas e discussões conceituais
- Vídeo aulas gravadas anteriormente
- Atividades práticas colaborativas
- Exploração de ferramentas tecnológicas
- Desenvolvimento de projetos práticos
- Avaliação formativa

7. AVALIAÇÃO

O processo de avaliação será feito a partir da participação ativa nas aulas e discussões em grupo e do desenvolvimento e apresentação do projeto prático e registros da sua aplicação na realidade dos participantes. O próprio curso, também será avaliado pelos participantes, através de pesquisa de satisfação ao seu final, além de oportunização de um espaço para crítica e sugestões.

8. BIBLIOGRAFIA

BELLONI, Maria Luiza. Mídia-Educação: noção e evolução conceitual, tendências e bases pedagógicas. In: MILL, Daniel et al (Org). Educação e tecnologias: reflexões teórico-práticas. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018, p.35 - 58.

CALDEIRA, Adriano. Para ensinar e aprender xadrez na escola - São Paulo: Ciranda Cultural, 2009.

FANTIN, Mônica. Mídia-educacão: aspectos históricos e teórico-metodológicos. Olhar de Professor, vol. 14, núm. 1, 2011, pp. 27-40 Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino Paraná, Brasil.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.

OROFINO, Maria Isabel. Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005. 176 p.

SILVA, Wilson da. Xadrez para todos: a ginástica da mente - Curitiba: Ed UFPR, 2015.

CRONOGRAMA DO CURSO

DATA DA AULA	TEMA
25/10	<p>Apresentação do curso</p> <ul style="list-style-type: none"> -Princípios e dimensões da mídia-educação -Mídia-Educação, educação física e xadrez -História do xadrez -Aspectos táticos e estratégicos do xadrez
08/11	<p>Introdução a plataforma Chess.com</p> <ul style="list-style-type: none"> -Recursos “Aprender”; “Aulas”; “Sala de Aula” - Introdução aos mini jogos enxadrísticos -Possibilidades de trabalho em realidades com e sem recursos tecnológicos
15/11	<p>Influência do xadrez na sociedade</p> <ul style="list-style-type: none"> -Xadrez e política mundial -Produções cinematográficas com o tema xadrez -O xadrez e a discussão de gênero -Xadrez adaptado -Possibilidades de produção audiovisual relacionada ao xadrez na escola
06/12	<p>Apresentação de produção audiovisual e avaliação</p> <ul style="list-style-type: none"> -Compartilhamento de produções realizadas em cada realidade -Avaliação do curso, da intervenção e do pesquisador.

APÊNDICE G

Questionário final para os professores participantes da segunda etapa da pesquisa.

1. Em seu entendimento, a intervenção realizada expandiu sua compreensão sobre o Xadrez? Poderia discorrer a respeito?

2. Em seu entendimento, a intervenção realizada expandiu sua compreensão sobre Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC's) e Mídia-Educação? Poderia discorrer a respeito?

3. Teria algo a sugerir para futuras intervenções?

4. Gostaria de acrescentar alguma observação?

5. Pretende utilizar os conhecimentos adquiridos na intervenção em suas aulas? Caso sua resposta seja não, por qual motivo? Caso seja sim, poderia indicar alguns motivos?

6. Divulgaria o curso para colegas de profissão? Caso sua resposta seja não, por qual motivo? Caso seja sim, poderia indicar alguns motivos?

7. Faria novamente este curso, com as adequações realizadas após a intervenção? Caso sua resposta seja não, por qual motivo? Caso seja sim, poderia indicar alguns motivos?