ISSN: 2358-8829

XADREZ PARA TODOS: PROTAGONISMO ESTUDANTIL E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS COM ALUNO COM ALTAS HABILIDADES

Carla Margotti Mendonça da Silva [1]
Fernanda Abreu [2]
Ana Flávia Garcez [3]

INTRODUÇÃO

A inclusão escolar de alunos com Altas Habilidades/Superdotação ainda enfrenta desafios relacionados à identificação, valorização e estímulo de suas potencialidades. A escola, como espaço de construção de saberes e relações, deve promover práticas que respeitem a diversidade e favoreçam o protagonismo dos estudantes. Em 2023, na EEB Nossa Senhora, foi desenvolvido o projeto "Xadrez para Todos", com o objetivo de integrar um aluno com Altas Habilidades/Superdotação ao cotidiano escolar por meio do ensino do xadrez. A proposta partiu da observação da desmotivação do estudante e da necessidade de reconhecer suas competências. Segundo Nascimento e Azevedo (2023), é essencial que o professor tenha um olhar humano e atento, respeitando a bagagem cultural e social dos alunos, pois são sujeitos plurais com histórias e aspirações distintas. A proposta buscou transformar o conhecimento técnico e autodidata do estudante em uma experiência pedagógica significativa, capaz de engajar seus colegas e fortalecer sua autoestima. Ao longo de quatro meses, o projeto revelou o potencial transformador de práticas inclusivas bem planejadas, destacando a importância de estratégias que favoreçam a equidade e o desenvolvimento integral de todos os alunos.

METODOLOGIA

[1] Mestranda do PROFEI – Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede da UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina - SC, carlamm@gmail.com;
[2] Mestranda do PROFEI – Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede da UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina – SC, fernanda.abreu.udesc.t5@gmail.com.;
[3] Professora orientadora: Doutora da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC - SC - ana.garcez@udesc.br.

O projeto foi desenvolvido como uma ação colaborativa entre a professora do AEE, a professora de Educação Física e a professora do aluno da educação especial do quinto ano. O aluno, com conhecimento técnico em xadrez e habilidades comunicativas, foi convidado a ensinar o jogo aos colegas do quinto ano dos anos iniciais.

As aulas ocorreram semanalmente durante uma das aulas de Educação Física, com mediação do próprio aluno, da professora do AEE, da professora de Educação Física e da professora da educação especial. A metodologia envolveu a apresentação das regras e estratégias do jogo, seguida de partidas entre os estudantes. A experiência foi registrada por meio de observações e relatos das professoras envolvidas, com base na literatura sobre Altas Habilidades/Superdotação e práticas inclusivas.

O projeto teve duração de quatro meses, no segundo semestre de 2023. Primeiramente o aluno fez a criação de slides juntamente com a professora do Atendimento Educacional Especializado - AEE, mostrando as peças do xadrez e seus nomes. Em seguida trouxe um tabuleiro e as peças para que os alunos pudessem ver de perto e conhecer melhor cada uma das peças. Nas aulas seguintes o aluno apresentou slides com as principais regras e jogadas do xadrez. Após essa apresentação bem detalhada, foram montadas duplas e os alunos se dirigiram ao refeitório onde tinham tabuleiros desenhados/pintados nas mesas. Cada dupla começou a jogar tendo como referência um manual feito pelo aluno e com base na aula teórica. O aluno ficou responsável de ir passando nas duplas e auxiliando nas jogadas, mostrando na prática como realizar cada movimento.

REFERENCIAL TEÓRICO

Há muita dificuldade em trabalhar com alunos com Altas Habilidades/Superdotação, pois eles ao longo dos anos demonstram apatia e falta de interesse na vida acadêmica quando não são estimulados. Segundo Amaral (2021, p.40)

> Atender à diversidade na SD, sem dúvida, é um desafio, ainda mais considerando a amplitude de expressões e habilidades existente, assim como a combinação única dos traços de personalidade e história de vida que evidenciam a particularidade de cada indivíduo com AH/SD. Muitos educadores se esforçam para promover um ensino criativo, mas isso não significa desenvolver de fato o potencial dos alunos. Nesse contexto, a falta de informação gera uma quantidade de mitos com relação a AH/SD e à

> criatividade, distanciando os docentes de uma prática pedagógica criativa e transformadora.

É preciso buscar as potencialidades do aluno e tentar montar projetos que estimulem os seus interesses para que ele não perca o interesse pela escola. Nascimento e Azevedo (2023) falam que utilizando estratégias corretas, pode-se melhorar o interesse e o conhecimento em seus alunos. Para tanto, o emprego de atividades adequadas pode contribuir para a descoberta dos talentos.

A participação do aluno como mediador das aulas de xadrez gerou impactos positivos em sua autoestima, motivação e interação social.

O aluno desse relato apresenta um histórico de ser autodidata e gosta de estar sempre buscando conhecimento na internet e foi assim que aprendeu a jogar xadrez. No entanto esse conhecimento adquirido ficou restrito a jogos escolares e partidas on-line, pois na escola não havia outros alunos enxadristas. Com essa proposta de projeto, foi possível que o aluno buscasse o interesse em aprender mais sobre o xadrez e que ele tentasse pensar em formas de mostrar o que sabia para outros alunos.

A mediação dos professores nessa etapa de transformar o conhecimento do aluno em aulas divertidas e didáticas foi primordial, acontecendo a multiplicação do conhecimento e mostrando ao aluno a importância de multiplicar seus conhecimentos. Segundo Nascimento e Azevedo (2023, p.32), podemos destacar que o "ensino-aprendizagem depende da relação que o sujeito tem com o mundo, a sua proximidade com atividades que estejam ligadas à consciência na produção de determinadas atividade ou ação." Os demais estudantes demonstraram interesse e respeito pelas habilidades do colega, promovendo um ambiente de cooperação e valorização da diversidade. Souza (2022, p.46) diz que

> Por meio das experimentações e buscas para a resolução de problemas, os indivíduos constroem um esquema inteligente simples para pensar e resolver. Ao desafiar as suas capacidades, esses esquemas básicos podem ser utilizados para fundamentar a construção de esquemas lógicos posteriores, mais sofisticados. Por isso, a utilização de jogos nas aulas de matemática pode ser um meio pelo qual a criança, e o adolescente, estimulam a construção de esquemas inteligentes.

A vivência permitiu ao aluno exercer protagonismo, sendo reconhecido por sua competência e contribuindo para a construção de uma cultura escolar mais inclusiva. As

ISSN: 2358-8829

dificuldades enfrentadas incluíram o planejamento das aulas e as criações dos slides, pois como o aluno tinha muito conhecimento era preciso estimulá-lo a criar slides mais didáticos e com jogadas mais simples. A literatura aponta que práticas como essa favorecem o desenvolvimento integral dos estudantes e fortalecem a equidade na educação (Nascimento; Azevedo, 2023).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização do projeto "Xadrez para Todos" evidenciou a importância de práticas pedagógicas inclusivas que reconheçam e valorizem as potencialidades dos estudantes com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD). A experiência possibilitou observar mudanças positivas na motivação, na autoestima e na participação do estudante, que passou a assumir um papel de protagonismo no processo de ensino e aprendizagem, compartilhando seus conhecimentos com os colegas do quinto ano.

Um dos principais resultados observados foi a valorização do conhecimento autodidata do estudante. Antes da realização do projeto, suas habilidades no xadrez estavam relacionadas principalmente à participação em jogos escolares e partidas on-line, sem muitas oportunidades de compartilhar esses conhecimentos no ambiente escolar. Ao assumir a responsabilidade de ensinar o jogo aos colegas, o estudante encontrou uma oportunidade de ampliar suas experiências, desenvolver habilidades comunicativas e fortalecer suas relações interpessoais.

A participação ativa do aluno também contribuiu para o envolvimento dos demais estudantes, que demonstraram interesse pelas aulas e respeito às habilidades do colega. As atividades favoreceram momentos de interação, cooperação e aprendizagem coletiva, demonstrando que a valorização das singularidades pode beneficiar não apenas o estudante com AH/SD, mas toda a turma.

Nesse contexto, Nascimento e Azevedo (2023) destacam a importância de reconhecer os estudantes como sujeitos com diferentes experiências, conhecimentos e potencialidades. Essa perspectiva relaciona-se à proposta desenvolvida, uma vez que o projeto partiu dos interesses e das habilidades do aluno para construir uma experiência pedagógica significativa, na qual ele deixou de ocupar exclusivamente a posição de aprendiz e passou também a contribuir para a aprendizagem dos colegas.

ISSN: 2358-8829

Outro aspecto relevante foi o trabalho colaborativo entre as professoras envolvidas. A articulação entre o Atendimento Educacional Especializado, a Educação Física e a professora que acompanhava o estudante possibilitou o planejamento e a realização de atividades que respeitassem suas características e, ao mesmo tempo, fossem acessíveis aos demais alunos. Durante esse processo, um dos desafios foi transformar o conhecimento técnico do estudante em explicações e estratégias didáticas adequadas à faixa etária da turma. A elaboração dos slides, a seleção das jogadas e a organização das atividades práticas exigiram mediação e acompanhamento docente.

Essa experiência dialoga com Amaral (2021), ao evidenciar que o atendimento às necessidades dos estudantes com AH/SD exige dos professores conhecimento sobre suas particularidades e a elaboração de estratégias que favoreçam o desenvolvimento de suas potencialidades. Nesse sentido, a prática reforçou a importância da formação continuada e do planejamento colaborativo para a construção de propostas pedagógicas inclusivas.
Além disso, o uso do xadrez proporcionou situações de aprendizagem envolvendo raciocínio lógico, resolução de problemas, concentração e tomada de decisões. Conforme discutido por Souza (2022), o xadrez pode constituir um recurso pedagógico para estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Na experiência relatada, essas possibilidades estiveram associadas à interação entre os estudantes e à construção coletiva do conhecimento.

Embora os resultados tenham sido identificados por meio das observações e dos relatos das professoras, sem a utilização de instrumentos quantitativos de avaliação, a experiência apresentou indícios positivos de maior engajamento, valorização das habilidades e fortalecimento das relações sociais. Assim, o projeto demonstrou que práticas pedagógicas planejadas a partir dos interesses e das potencialidades dos estudantes podem contribuir para a promoção da equidade e para a construção de uma cultura escolar mais inclusiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto “Xadrez para Todos” evidenciou a importância de práticas pedagógicas inclusivas que reconheçam e valorizem as potencialidades dos estudantes com Altas Habilidades/Superdotação. Ao transformar o conhecimento autodidata do aluno em uma

experiência de ensino, a escola favoreceu seu protagonismo, autoestima e participação ativa, além de promover momentos de cooperação e aprendizagem entre os colegas.

A experiência também demonstrou a relevância do trabalho colaborativo entre os professores e da utilização de estratégias pedagógicas que respeitem as singularidades dos estudantes. Apesar dos resultados positivos, evidenciou-se a necessidade de formação continuada dos docentes para atender à diversidade presente no ambiente escolar. Assim, reafirma-se que a inclusão exige ações intencionais que ultrapassem a presença física do estudante na escola, garantindo oportunidades efetivas de participação, aprendizagem e desenvolvimento.

Palavras-chave: Altas Habilidades/Superdotação, Educação Inclusiva, Xadrez, Protagonismo Estudantil, Práticas Pedagógicas Inclusivas.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Maycon Rodrigo Cardoso. **Ampliando o olhar sobre altas habilidades/superdotação:** formação para profissionais da educação. 2021. 119 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Tecnologia e Sociedade) – Centro Universitário Internacional (UNINTER), Curitiba, 2021. Disponível em: https://repositorio.uninter.com/handle/1/597. Acesso em: 14 jan. 2026.

NASCIMENTO, Anildo do; AZEVEDO, José Franco de. O jogo de xadrez na educação profissional em diálogo com o saber tecnológico. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, v. 11, 2023.

SOUZA, Clea Eleide Correa de. **O jogo de xadrez como recurso didático para o desenvolvimento do raciocínio lógico de estudantes com síndrome de Down.** 2022. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2022. Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=11707463. Acesso em: 18 jan. 2026.