https://www.duxeducare.com.br/

DuxEducare

REVISTA DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E SÁUDE

https://www.duxeducare.com.br/ Vol.2 nov de 2026 D.O.I 10.5281/zenodo.23931483

A INFLUÊNCIA E O MOVIMENTO DE JOGOS ANALÓGICOS COMO O XADREZ NA EDUCAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO DE SUJEITOS

Antônio Guilherme Aquiles de Carvalho[1]

RESUMO

Este artigo apresenta uma pesquisa bibliográfica sobre a gênese dos jogos, com ênfase nos jogos analógicos e nos jogos de guerra, analisando sua influência no âmbito social e educacional, especialmente a partir da Segunda Guerra Mundial. O estudo dedica-se, ainda, ao xadrez, investigando sua origem, seu potencial como ferramenta pedagógica para o ensino da matemática e seu papel na socialização, competição e integração dos sujeitos educandos no contexto escolar e social. A metodologia adotada consiste em revisão de literatura de abordagem qualitativa, com base em artigos científicos, livros e documentos disponíveis em bases de dados acadêmicas. Os resultados indicam que os jogos, desde as civilizações antigas, constituem práticas culturais que refletem valores sociais e que os jogos de guerra, particularmente no período nazista, foram instrumentalizados para propaganda e doutrinação. O xadrez, por sua vez, destaca-se como um recurso capaz de articular raciocínio lógico-matemático, respeito a regras, convivência coletiva e inclusão, configurando-se como ferramenta relevante para a formação integral dos educandos.

Palavras-chave: Jogos analógicos. Jogos de guerra. Xadrez. Ensino de matemática. Socialização.

---

[1]Mestre em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol -UNADES/PY

1 INTRODUÇÃO

Os jogos acompanham a humanidade desde os tempos mais remotos, constituindo-se como manifestações culturais que atravessam gerações e civilizações do que simples entretenimento, os jogos analógicos, isto é, aqueles que dispensam recursos eletrônicos para sua realização, carregam em si valores, crenças e estruturas sociais das sociedades que os criaram e os praticaram (STÖCKMANN, 2012). Entre as diversas modalidades de jogos, os jogos de guerra ocupam um lugar de destaque, pois, ao simularem conflitos e estratégias militares, revelam tanto a necessidade humana de compreender e dominar a guerra quanto o potencial educativo e ideológico dessas práticas (DÖRR, 2011).

O século XX, especialmente o período da Segunda Guerra Mundial, representa um marco na história dos jogos de guerra, uma vez que regimes totalitários, notadamente o nazismo, utilizaram-nos deliberadamente como instrumentos de propaganda, doutrinação e preparação da juventude para o conflito (DÖRR, 2011). Paralelamente, o xadrez, então um dos jogos analógicos mais antigos e difundidos do mundo, consolidou-se como ferramenta pedagógica com reconhecido potencial para o desenvolvimento cognitivo, particularmente no que se refere ao ensino da matemática, bem como para a promoção da socialização, da competição saudável e da integração dos sujeitos no ambiente escolar e na sociedade (NATIONAL GEOGRAPHIC PORTUGAL, 2023).

Diante desse panorama, o presente estudo teve como objetivo geral analisar a gênese dos jogos, com foco nos jogos analógicos e nos jogos de guerra, e sua influência no mundo social e educacional, destacando a Segunda Guerra Mundial e o papel do xadrez como ferramenta de ensino da matemática e de socialização, competição e integração dos educandos (SILVA, 2025). Especificamente, buscou-se compreender a origem e a evolução dos jogos analógicos, discutir a função social e educacional dos jogos de guerra, com ênfase no período da Segunda Guerra Mundial, investigar a gênese do xadrez e seu uso pedagógico no ensino da matemática, bem como refletir sobre o papel do xadrez na socialização, competição e integração dos sujeitos na escola e na sociedade (BRASIL, 2025). A relevância deste estudo justifica-se pela necessidade de compreender os jogos não apenas como passatempos, mas como práticas culturais carregadas de significados e potencialidades educativas que podem contribuir para a formação crítica e cidadã dos sujeitos (STÖCKMANN, 2012).

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Gênese dos jogos e os jogos analógicos

A origem dos jogos remonta às civilizações mais antigas da humanidade. Evidências arqueológicas indicam que os primeiros jogos de tabuleiro documentados surgiram há cerca de 5.000 anos a.C., na Mesopotâmia e no Egito. O *Jogo Real de Ur*, originário da região suméria, e o *Senet* egípcio, com aproximadamente 3.500 anos, são considerados entre os mais antigos registros de jogos estruturados. O *Senet* era conhecido como o "jogo de passagem da vida", possuindo conotações religiosas e simbólicas que transcendiam o mero entretenimento (NATIONAL GEOGRAPHIC PORTUGAL, 2023).

Com o passar dos séculos, os jogos analógicos desenvolveram-se e diversificaram-se, acompanhando as transformações sociais e culturais das civilizações (STÖCKMANN, 2012). O *Go*, cujas origens se perdem no folclore chinês, mas cujo tabuleiro mais antigo data de 150 a.C., e o *xadrez*, surgido por volta do século VI d.C., são exemplos de jogos que dispensam o uso de dados e nos quais a vitória depende exclusivamente da habilidade e da estratégia dos jogadores (NATIONAL GEOGRAPHIC PORTUGAL, 2023). Esses jogos, por não envolverem fatores aleatórios como os dados, exigem dos praticantes raciocínio abstrato, planejamento e antecipação de consequências, características que os tornam particularmente relevantes para o desenvolvimento cognitivo (SILVA, 2025).

Os jogos analógicos, assim compreendidos como aqueles que não necessitam de recursos eletrônicos para sua execução, possuem vantagens educacionais significativas. Pesquisas indicam que esses jogos ensinam habilidades importantes como

sequenciamento, reconhecimento de padrões, comunicação, revezamento, socialização, resolução de problemas e resolução de conflitos, além de auxiliarem no aprendizado sobre lidar com perdas e frustrações. Ademais, os jogos analógicos facilitam a socialização ao promoverem a interação direta entre os participantes, sem a pressão de estímulos digitais constantes, e contribuem para o relaxamento, ao mesmo tempo em que exercitam a memória, a lógica e a imaginação (STÖCKMANN, 2012).

2.2 Jogos de guerra: influência social e educacional e o marco da Segunda Guerra Mundial

Os jogos de guerra, também conhecidos como *wargames* ou *Kriegsspiele*, têm uma trajetória histórica que se entrelaça com a própria história militar. Em 1812, o Exército Prussiano criou o jogo denominado *Kriegsspiel*, isto é, jogo de guerra, com o objetivo de treinar oficiais por meio de um tabuleiro especialmente projetado para simular situações de combate (DÖRR, 2011). Com o tempo, esse tipo de jogo tornou-se popular também em círculos militares inferiores e em outros países, extrapolando os limites dos quartéis e alcançando as mesas das famílias burguesas, que passaram a consumir jogos de temática bélica (STÖCKMANN, 2012).

Entretanto, foi durante o período que antecedeu e que coincidiu com a Segunda Guerra Mundial que a produção e o uso de jogos de guerra atingiram seu ápice. Segundo o Museu de Brinquedos de Nuremberg, a maior quantidade desses jogos foi fabricada justamente antes e durante o conflito, evidenciando o interesse estatal e social por esse tipo de entretenimento (DÖRR, 2011). Além disso, determinados padrões comportamentais eram treinados por meio dos jogos, como a vigilância contra espiões no jogo *Achtung! Feind hört mit!*, então “Atenção! O inimigo está escutando!” (STÖCKMANN, 2012).

Não foram apenas os países do Eixo que utilizaram jogos de guerra com finalidades ideológicas. Entre os Aliados, jogos como *Bomb Berlin*, *Target Tokyo* e até mesmo *Atomic Bomb*, então um jogo de habilidade sobre o lançamento de bombas sobre Hiroshima e Nagasaki, também se tornaram populares. Esse fenômeno evidencia que os jogos, longe de serem neutros, funcionam como contextos sociais de aprendizagem nos quais os valores de uma sociedade são incorporados e transmitidos. Nas palavras de Salen e Zimmerman, citados por Stöckmann, os jogos são “um lugar onde os valores de uma sociedade são incorporados e transmitidos” (STÖCKMANN, 2012).

2.3 O Xadrez

O xadrez é, provavelmente, o jogo intelectual mais famoso do mundo, com cerca de 1.500 anos de história. Sua origem exata é tema de lendas e debates, mas há um consenso entre a maioria dos historiadores de que o jogo nasceu na Índia por volta do século VI d.C., a partir de um predecessor denominado *chaturanga*, cujo nome significa "quatro divisões", em referência às quatro unidades do exército indiano, isto é, a infantaria, a cavalaria, os elefantes e os carros. O *chaturanga* era jogado com cinco tipos de peças, então um rei, um elefante, um cavaleiro, um carro e quatro infantes, e possuía variantes para dois ou quatro jogadores (NATIONAL GEOGRAPHIC PORTUGAL, 2023).

A lenda mais difundida sobre a criação do xadrez atribui sua invenção ao brâmane Sissa, que teria pedido como recompensa uma quantidade de grãos de trigo calculada com base em progressão geométrica no tabuleiro, história frequentemente utilizada por professores para demonstrar conceitos matemáticos de forma lúdica (SILVA, 2025). Independentemente de sua origem lendária ou histórica, o xadrez espalhou-se da Índia para a Pérsia, de onde foi difundido pelos árabes para a Europa, consolidando-se como um dos jogos mais praticados no mundo (NATIONAL GEOGRAPHIC PORTUGAL, 2023).

No campo educacional, o xadrez tem sido reconhecido não apenas como ferramenta pedagógica, mas especificamente como uma *metodologia ativa* potente para o ensino da matemática (NASCIMENTO, 2025). A integração do xadrez ao ensino de Matemática, quando articulado a sequências didáticas bem estruturadas, pode ser considerada uma forma particular de metodologia ativa, na medida em que coloca o estudante diante de situações de tomada de decisão, exigindo ação e reflexão constantes (SILVA, 2025). Estudos concluem que o uso do xadrez como metodologia ativa para o ensino de matemática pode ser uma ferramenta valiosa, desde que conciliada a uma boa contextualização pelo docente (NASCIMENTO, 2025).

Essa perspectiva encontra respaldo direto nas diretrizes dos *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)* para a área de Matemática. Os PCNs preveem que os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que os alunos elaborem estratégias, testem hipóteses e validem resultados, competências centrais ao fazer matemático (BRASIL, 1997). O documento destaca que o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos e que, além de ser um objeto sociocultural em que a matemática está presente, possibilita a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações se sucedem e podem ser corrigidas (BRASIL, 1998). Nesse sentido, os PCNs primam pelo "aprender a aprender", e o xadrez, por seu caráter lúdico e pedagógico, alinha-se a essa diretriz ao possibilitar que o estudante desenvolva raciocínio, estratégias de solução de problemas e noções de cálculo e geometria.

A articulação entre o xadrez e os PCNs é, portanto, explícita: o jogo deixa de ser um recurso acessório e passa a ser compreendido como *metodologia ativa* que materializa princípios curriculares como a resolução de problemas, a contextualização e o protagonismo do educando (SAMPAIO, [s.d.]). Propostas pedagógicas fundamentadas nos PCNs utilizam o xadrez para trabalhar conteúdos como o plano cartesiano, a geometria do tabuleiro, a simetria e a análise combinatória, promovendo um ambiente em que o conhecimento é mobilizado de maneira investigativa e significativa (MACEDO; FARIA, 2020). Dessa forma, o xadrez não apenas facilita a compreensão de conceitos matemáticos, mas também desenvolve competências fundamentais para a aprendizagem em geral, em consonância com as finalidades do ensino de matemática preconizadas pelos PCNs (BRASIL, 1998).

2.3.1 Xadrez, socialização, competição e integração dos sujeitos

Além de seu potencial cognitivo, matemático e metodológico, o xadrez desempenha um papel relevante na socialização e na integração dos sujeitos educandos. O jogo estimula o espírito competitivo e a autoconfiança, ao mesmo tempo em que se adequa às exigências da educação moderna, que valoriza o protagonismo estudantil e a

formação de sujeitos éticos, críticos e reflexivos. Uma das características mais notáveis do xadrez é sua capacidade de diminuir as barreiras das diferenças, possibilitando a inclusão de jogadores independentemente de sua condição física, social ou cognitiva, diferentemente de outros esportes que evidenciam desigualdades (XADREZ, 2021).

No ambiente escolar, o xadrez tem sido utilizado como ferramenta para promover a socialização entre os alunos, incentivando a inclusão e a convivência coletiva. A prática enxadrística favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais como concentração, planejamento, criatividade, tomada de decisões, respeito, disciplina e convivência coletiva (XADREZ, 2021). Projetos escolares que integram o xadrez ao currículo têm demonstrado que o jogo pode ser um recurso educativo capaz de unir estratégia, disciplina e integração, acolhendo estudantes com diferentes perfis e consolidando-se como ferramenta permanente de ensino e integração.

A dimensão competitiva do xadrez, quando bem mediada, também se revela formativa (DISTRITO FEDERAL, 2021). Competições escolares criam situações que inserem o aluno na realidade da vitória e da derrota, trabalhando valores como moral, disciplina, respeito e cidadania, sem perder de vista a inclusão e a socialização como objetivos centrais (XADREZ, 2021). Em contextos de vulnerabilidade social, o xadrez tem sido utilizado como instrumento de ressocialização e integração, contribuindo para a reinserção familiar e social de crianças, adolescentes e adultos em situação de privação de liberdade ou medida socioeducativa (SEDU, 2025). Assim, o xadrez consiste como prática social que integra os sujeitos à sociedade e aos grupos que os cercam, fortalecendo vínculos e promovendo o desenvolvimento integral (BRASIL, 2025).

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, realizado por meio de revisão de literatura ou pesquisa bibliográfica. Segundo Gil (2008), a pesquisa bibliográfica consiste na análise de materiais já publicados, então livros, artigos científicos, teses, dissertações e documentos eletrônicos, com o objetivo de construir um referencial teórico que sustente a investigação proposta.

O corpus da pesquisa foi constituído por produções acadêmicas e científicas disponíveis em bases de dados como Google Acadêmico, Portal de Periódicos da CAPES, SciELO e repositórios institucionais de universidades brasileiras.

Foram utilizados para essa finalidade, descritores como “jogos analógicos”, “jogos de guerra”, “Segunda Guerra Mundial”, “xadrez”, “ensino de matemática”, “socialização” e “competição”, em combinações variadas, a fim de contemplar a multidimensionalidade do objeto de estudo A seleção dos materiais priorizou publicações que abordassem diretamente as temáticas investigadas, com recorte temporal que abrange desde obras clássicas sobre a história dos jogos até produções recentes sobre o uso pedagógico do xadrez.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada permitiu constatar que os jogos, em suas mais diversas manifestações, acompanham a humanidade desde os primórdios das civilizações e constituem práticas culturais densas de significado (STÖCKMANN, 2012). Os jogos

analógicos, em particular, preservam uma dimensão de interação direta e de socialização que os torna especialmente valiosos em contextos educativos, nos quais a convivência, o respeito às regras e a resolução de conflitos são tão importantes quanto o desenvolvimento cognitivo.

Os jogos de guerra, por sua vez, revelaram-se fenômenos complexos que oscilam entre o treinamento militar legítimo e a instrumentalização ideológica (DÖRR, 2011). A Segunda Guerra Mundial representou um marco nesse processo, com o regime nazista utilizando jogos de tabuleiro e brinquedos bélicos para doutrinar crianças e jovens, naturalizar a guerra e promover a adesão popular ao conflito (DÖRR, 2011). Esse episódio histórico adverte para o fato de que os jogos nunca são neutros, pois eles veiculam valores, ideologias e visões de mundo, e seu uso educacional exige, portanto, mediação crítica e intencionalidade pedagógica (STÖCKMANN, 2012).

O xadrez, analisado em sua gênese e em suas apropriações pedagógicas, confirmou seu estatuto de ferramenta educacional de grande potencial (NATIONAL GEOGRAPHIC PORTUGAL, 2023). Sua estrutura lógico-matemática o torna um recurso privilegiado para o ensino de conceitos matemáticos, ao passo que sua prática promove socialização, competição saudável e integração dos sujeitos (SILVA, 2025).

Na escola, o xadrez tem se mostrado capaz de acolher a diversidade, estimular o protagonismo estudantil e fortalecer vínculos entre os educandos e destes com a comunidade escolar (XADREZ, 2021). Na sociedade, especialmente em contextos de vulnerabilidade, o jogo tem contribuído para processos de ressocialização e inclusão (SEDU, 2025). Conclui-se que os jogos analógicos, e o xadrez em particular, configuram-se como recursos pedagógicos relevantes para a formação integral dos sujeitos, desde que utilizados com intencionalidade e consciência crítica por parte dos educadores (BRASIL, 2025). Pesquisas futuras poderiam aprofundar a investigação empírica sobre os efeitos do xadrez em diferentes contextos escolares e sociais, bem como explorar as potencialidades de outros jogos analógicos para o ensino interdisciplinar (DISTRITO FEDERAL, 2021)

5 REFERÊNCIAS

BRASIL. **Xadrez como ferramenta pedagógica**. Brasília: CAPES, 2025. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/984521. Acesso em: 03 nov. 2026.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Xadrez é uma atividade primordial por excelência**. Brasília, 2021. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2021/09/ppp_cef_05_guara.pdf. Acesso em: 03 nov. 2026.

DÖRR, Margarete. Kriegsspiele: Kriegshelden. **Lernen aus der Geschichte**, [S. l.], 29 jun. 2011. Disponível em: https://lernen-aus-der-geschichte.de/beitrag/9637/. Acesso em: 03 nov. 2026.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

NATIONAL GEOGRAPHIC PORTUGAL. **A história do xadrez, um desafio intelectual**. Lisboa, 24 ago. 2023. Disponível em:

https://www.nationalgeographic.pt/historia/historia-xadrez-desafio-intelectual_4073. Acesso em: 03 nov. 2026.

SED. **Xadrez inspira aprendizado e integração na Escola Estadual Professor Cleto de Moraes Costa**. Mato Grosso do Sul, [s. d.]. Disponível em: https://www.sed.ms.gov.br. Acesso em: 03 nov. 2026.

SEDU. **Estudantes em medida socioeducativa participam do 1º Festival de Xadrez do Iases**. Espírito Santo, 17 dez. 2025. Disponível em: https://sedu.es.gov.br. Acesso em: 03 nov. 2026.

SILVA, Gabriel de S. S. da. **Xadrez como ferramenta pedagógica: proposta para o ensino de matemática**. 2025. Produto Educacional (Mestrado Profissional em Matemática) — Universidade Federal, [S. l.], 2025.

STÖCKMANN, Britta. On the lookout for fair game: aspects of immorality in board games. **Homo Ludens**, [S. l.], v. 1, n. 4, p. 213-227, 2012. Disponível em: https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Britta-STŐCKMANN-On-the-Lookout-for-Fair-Game-Aspects-of-immorality-in-board-games.pdf. Acesso em: 03 nov. 2026.

XADREZ. **Acervo Digital da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo**. São Paulo, 2021. Disponível em: https://acervodigital.sme.prefeitura.sp.gov.br/wp-content/uploads/2021/07/Miolo-e-Capa-Xadrez-WEB-1.pdf. Acesso em: 03 nov. 2026.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1997.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1998.

NASCIMENTO, Marcos André Maia do. **Matemática através do xadrez: uma proposta de disciplina eletiva para o Novo Ensino Médio**. 2025. Dissertação (Mestrado em Matemática) – Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, 2025.

SAMPAIO, José Wedison. **O uso do xadrez na aprendizagem de matemática**. [S.l.]: OasisBR/IBICT, [s.d.]. Disponível em: https://oasisbr.ibict.br. Acesso em: 03 nov. 2026.

SCHOLAR. **O xadrez como campo de pensamento lógico e matemático**. [S.l.]: Google Scholar, [s.d.]. Disponível em: https://scholar.google.ru. Acesso em: 03 nov. 2026.