O Boletim de Conjuntura (BOCA) publica ensaios, artigos de revisão, artigos teóricos e empíricos, resenhas e vídeos relacionados às temáticas de políticas públicas.

O periódico tem como escopo a publicação de trabalhos inéditos e originais, nacionais ou internacionais que versem sobre Políticas Públicas, resultantes de pesquisas científicas e reflexões teóricas e empíricas.

Esta revista oferece acesso livre imediato ao seu conteúdo, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona maior democratizacão mundial do conhecimento.



BOLETIM DE CONJUNTURA

BOCA

Ano V | Volume 14 | Nº 40 | Boa Vista | 2023

http://www.ioles.com.br/boca

ISSN: 2675-1488

https://doi.org/10.5281/zenodo.7804037

BOLETIM DE CONJUNTURA

www.ioles.com.br/boca

A INSERÇÃO DO XADREZ NAS ESCOLAS: UM DESAFIO ÀS POLÍTICAS CURRICULARES

Adriana Soely Andre de Souza Melo[1]

Sérgio Luiz Malta de Azevedo[2]

Rogério de Melo Grillo[3]

Resumo

Na década de 2000, tivemos um boom de leis e projetos voltados à inserção do xadrez no âmbito escolar brasileiro, na condição de componente curricular (disciplina) obrigatório. Entretanto, todas as discussões remetidas à introdução do xadrez nas escolas, derivaram sob o mote da Ludopolítica. Isto denota que este jogo/esporte foi usitado como palanque político, a partir dos discursos: o xadrez é lúdico por excelência; é um jogo pedagógico em prol da matemática; o xadrez é a "ginástica da mente"; o xadrez é uma "ferramenta educativa que melhora o rendimento escolar". Nesses moldes, ele foi instaurado legalmente, com o escopo de escamotear as verdadeiras intenções de agentes políticos partidários. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é descortinar as leis que introduziram o xadrez nas escolas, bem como os discursos políticos partidários adidos a estas leis, evidenciando o impacto que este processo causou às políticas curriculares. Para tanto, assumimos uma pesquisa qualitativa do tipo revisão crítica, em que os dados são, a priori, descritos e sistematizados para, a posteriori, serem devidamente discutidos e analisados sob o ponto de vista teórico-conceitual.

Palavras Chave: Lúdico; Ludopolítica; Políticas Curriculares; Xadrez.

Abstract

In the 2000s, there was a boom of laws and projects aimed at introducing chess in Brazilian schools as a curricular component (discipline). However, all the discussions about the introduction of chess in schools were based on the Ludopolitics. This means that this game/sport was used as a political platform, based on the following discourses: chess is ludic par excellence; it is a pedagogical game in favor of mathematics; chess is the "gymnastics of the mind"; chess is an "educational tool that improves school performance". In these ways, it was legally established, with the purpose of concealing the true intentions of partisan political agents. In this sense, the aim of this article is to unveil the laws that introduced chess in schools, as well as the partisan political discourses attached to these laws, highlighting the impact that this process had on curriculum policies. To this end, we assume a qualitative research of the critical review type, in which the data are, a priori, described and systematized to be, a posteriori, duly discussed and analyzed under the theoretical and conceptual point of view.

Keywords: Chess; Curricular Policies; Ludic; Ludopolitcs.

À GUISA DE ABERTURA OU DE DEFESA?

A década de 2000 trouxe à baila uma excrescência de leis e projetos destinados ao xadrez no âmbito escolar brasileiro, mormente, tomando este jogo/esporte como um componente curricular (disciplina) obrigatório. De forma secundária, o xadrez também foi viabilizado nas instituições

[1] Assistente Social. Doutoranda em Ecologia Humana e Gestão Socioambiental pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). E-mail: adrianaestudos2012@hotmail.com.

[2] Professor da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Doutor em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: maltaslma@gmail.com.

[3] Pesquisador. Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). E-mail: rogerio.grillo@hotmail.com.

escolares, a saber, como atividade extracurricular, desporto de rendimento e/ou de participação, conteúdo escolar em aulas de Matemática etc.

Atinentes às leis, a título de exemplo, temos os municípios de Candói/PR (Lei Municipal nº 0559, de 29 de junho 2004), Passos/MG (Lei nº 2.601, de 8 de novembro de 2006), Sorocaba/SP (Lei nº 7.677, de 24 de fevereiro de 2006), Santa Maria de Jetibá/ES (Lei nº 1.000, de 14 de novembro de 2007), Itanhaém/SP (Lei nº 3.396, de 7 de janeiro de 2008), Barreiras/BA (Lei nº 846, de 04 de junho de 2009) e Porto Mauá/RS (Lei nº 961, de 14 de dezembro de 2010).

De igual forma, podemos destacar as leis aprovadas na década de 2010 e 2020, nos municípios de Santa Rita do Passa Quatro/SP (Lei nº 2.959, de 28 de fevereiro de 2011), Taubaté/SP (lei nº 5.359, de 20 de novembro 2017), Pirapora/MG (Lei nº 2.372, de 2 de julho de 2018), Foz do Iguaçu/PR (Projeto de Lei n. 124/2021), afora outros municípios, as quais não dispuseram na íntegra, as suas respectivas leis.

De resto, sobreveio o Projeto de Lei nº 2.993 de 2021, de autoria da Senadora Nilda Gondim (MDB/PB), cuja finalidade é incluir um artigo na LDB (Lei nº 9.394 de 1996). Trata-se de um projeto de lei federal, que intenciona à alteração da LDB, incorporando o "artigo 26-B" ao documento em pauta. Em síntese, o artigo determina que: "nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o ensino do xadrez". Sublinhamos que este projeto de lei está em tramitação (fase de apreciação do Plenário).

Não refutamos a introdução do xadrez nas escolas, entrementes, abnuímos o modo como os processos de implantação foram concretizados, pela via legislativa, haja vista decorrerem intermediadas por ações políticas partidárias verticalizadas (de cima para baixo). Basilarmente, incutiram o xadrez nas escolas sem um alinhamento com as políticas curriculares. Como resultância, a inclusão deste jogo/esporte na escola se deu destituída de um imbricamento entre "sistematização curricular própria" (quais conteúdos se deve ensinar sobre o xadrez), "planejamento didático-metodológico" (quais objetivos se quer atingir, quais métodos e procedimentos avaliativos se deve usar, em se tratando do xadrez) e "projeto de formação de professores" (inicial e continuada).

Ora, a ausência de um planeamento 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.

Independentemente destes contrapontos à política curricular, por sua vez, as políticas partidárias propalaram diversificadas asseverações, sustentadas nos motes: o xadrez é a "ginástica da inteligência"; o xadrez é lúdico *par excellence*; o xadrez propicia a inclusão social dos alunos; o xadrez é importante,

porquanto desenvolve variadas habilidades matemáticas e cognitivas. Entretanto, o percalço realmente se formalizou, quando estas alusões ao xadrez se verteram, para além de discursos e propagandas eleitoreiras, na sedimentação de leis municipais.

Adstrito a este mote político partidário, dispomos de discursos ludopolíticos concernentes ao xadrez, que se espraiaram em multíplices esferas de nossa sociedade. Por via de uma observação de J. W. Goethe, no século XVIII, de que "o xadrez é a ginástica da inteligência", vários autores, treinadores, atletas e a própria mídia, engajaram-se em um processo de massificação do xadrez escolar. Este desdobramento decorreu intermediado pelo velho adágio: "o xadrez deixa a pessoa mais inteligente" e "mais habilidosa nos conhecimentos matemáticos". À guisa de ilustração, Wilson da Silva publicou o livro "Xadrez Para Todos: A Ginástica da Mente" (o título já fala por si só). Por seu turno, a Plataforma Impulsiona fornece gratuitamente o conteúdo digital: Xeque-mate: o xadrez mostra o seu jogo (IMPULSIONA, 2017), voltado a professores e coordenadores pedagógicos do Ensino Fundamental (anos finais) e Ensino Médio. Com embasamento nas parêmias: "aprenda como exercitar seu cérebro de uma forma divertida e inteligente", "o xadrez é uma guerra lúdica da mente", "o xadrez é uma ginástica da inteligência"; estes discursos ludopolíticos foram (e são) proliferados, galvanizados e, *a posteriori*, vão se arraigando no imaginário social das pessoas. Por conseguinte, a sociedade passa a acreditar que tão-apenas a prática do xadrez, especialmente na escola, é suficiente para desenvolver a inteligência e a melhoria do desempenho acadêmico dos alunos.

Em vista ao dilucidado, a tese deste artigo é bem pontual: todas as discussões que trespassam a insertação do xadrez nas escolas, na condição de conteúdo obrigatório, componente curricular e/ou atividade extracurricular, adveio sob a égide do fenômeno da Ludopolítica. Em outros termos, o xadrez preconcebido como lúdico por excelência, ferramenta pedagógica em prol da matemática e "ginástica para a mente", foi instaurado legalmente, com a intenção de escamotear as verdadeiras intenções de agentes políticos partidários. Versado de outro modo, estes agentes políticos visaram, precipuamente, alavancar as suas plataformas políticas. Com isso, relegando o lúdico, as práticas pedagógicas sistematizadas, refletidas e condizentes com a realidade escolar, e, tal-qualmente, as políticas curriculares vigentes. Sumariamente, ao se subsidiarem em mecanismos ludopolíticos, principalmente as práticas de ludicização, tais agentes políticos partidários engendraram, com estas ações, um desafio às políticas curriculares.

Isso dito, o objetivo deste artigo é descortinar as leis que introduzem o xadrez nas escolas, bem como os discursos políticos partidários adidos a estas leis, evidenciando o impacto que este processo causou às políticas curriculares.

Para tanto, pautamo-nos em uma pesquisa qualitativa do tipo revisão crítica (MORANDI; CAMARGO, 2015; GRILLO; NAVARRO; SANTOS RODRIGUES, 2022), cujo enfoque é descrever, discutir e analisar criticamente um determinado tema, segundo o ponto de vista teórico ou conceitual. Em linhas gerais, não se pretende focar na reprodutibilidade de dados e/ou de resultados. Pelo contrário, a finalidade da revisão crítica é a descrição pormenorizada seguida de análise crítica sobre um assunto, pelo qual o pesquisador possui certa "liberdade" em relação a um protocolo rigoroso para a sua produção. Portanto, o pesquisador pode trabalhar com uma temática de forma mais ampla, interpondo diferentes fontes de conhecimentos.

Nesse contexto, organizamos este artigo em três seções, além da presente introdução e das considerações finais ("Em defesa do xadrez"). Na primeira seção, *a priori*, discutiremos de forma sintética e não perfunctória, a Ludopolítica e as práticas de ludicização. Nas duas seções subsequentes, analisaremos as leis e os discursos políticos partidários atrelados, objetivando demonstrar as vicissitudes fomentadas às políticas curriculares.

ZUGZWANG: LUDOPOLÍTICA E PRÁTICAS DE LUDICIZAÇÃO

A Ludopolítica é, conforme Grillo e Grando (2021b, 2021c), composta por um conjunto de técnicas deliberadas e metodizadas de controle do nosso tempo livre, das nossas práticas de divertimento em variados âmbitos e de nossa concepção respeitante ao lúdico e ao lazer que, a cada dia mais, tem-se subsumido intrinsicamente ao trabalho. Dessarte, a Ludopolítica dá azo à promulgação da falsa ideia de trabalhar se divertindo (e vice-versa), cujo intuito real é alongar a jornada de trabalho, intensificar a carga de demandas e engendrar mais rendimento por parte do trabalhador.

Han (2018, p. 64-65) analisa que o "[...] regime neoliberal emprega as emoções como recursos para alcançar mais produtividade e desempenho". Nesse sentido, explorar o lúdico é produtivo, uma vez que este reside na emocionalidade, isto é, no sentimento de liberdade e da livre expressão da personalidade.

> Ser livre significa deixar as emoções correrem livres. O capitalismo da emoção faz uso da liberdade. A emoção é celebrada como expressão da subjetividade livre. A técnica neoliberal de poder explora essa subjetividade livre (HAN, 2018, p. 65).

Por outro lado, a Ludopolítica também tem atuado na algoritmização do nosso comportamento e das nossas formas de expressividade em jogos digitais ou em redes sociais via gamificação e/ou outras dinâmicas supostamente divertidas (difundidas no imo da internet). Com fito de gerenciar os nossos

comportamentos, tais técnicas tendem à antecipação, orientação, vigilância, persuasão e/ou anulação de nossas atitudes, dependendo dos interesses das corporações envolvidas (*Big Techs*, partidos políticos, aplicativos, empresas de *e-commerce* e até fundações sem fins lucrativos) (VESA *et al*., 2017; ROSENBLAT, 2018; TULLOCH; RANDELL-MOON, 2018; ZUBOFF, 2019).

No âmago da Ludopolítica temos as práticas de ludicização que, sinteticamente, compõem um conjunto de métodos (trilhas de aprendizagem, recursos educacionais digitais, *quizzes*, atividades gamificadas, dinâmicas empresariais de grupo, testes de perfil comportamental etc.) direcionado à ação de transmutar em "lúdico" quaisquer objetos e situações externas às pessoas que, fundamentalmente, não consiste em experiências significativas (GRILLO; GRANDO, 2021b, 2021c). Posto isso, no que concerne à Ludopolítica, faz-se fulcral desvelarmos o emprego cincado do termo lúdico e, outrossim, a formulação problemática de xadrez como "ginástica da inteligência".

Para tanto, *a priori*, é peremptório depreender que o lúdico não seria um atributo para objetos, discursos políticos e/ou propagandísticos. Isto denota que o lúdico não é algo fora da própria pessoa, mas, consolida-se na relação subjetiva da pessoa com um comportamento lúdico. Por isso, o lúdico é um estado interno da pessoa (forma de vivência), que somente pode ser vivenciado (experiência singular) e, destarte, percebido e exposto pela própria pessoa (GRILLO, 2022).

Entrementes, o vocábulo "lúdico" tem sido manipulado à criação de discursos e estratégias propagandísticas em diferentes cenários, como corporações privadas, pronunciamentos políticos partidários, mídias sociais, cursos de formação acadêmica, projetos e ações pedagógicas na escola etc. Respaldado nisto, tem-se posto o lúdico em prol de um discurso neoliberal, que o verte a um rótulo, a uma mercadoria, a um simples objeto de barganha, atuando como mote de discurso político partidário propendido à comunidade (GRILLO, 2022).

Em outras palavras, o lúdico passa a ser usitado para se vender uma ideia de sentimento de liberdade, diversão e prazer às pessoas. Com o xadrez escolar tem intercorrido um movimento análogo, visto que ele é tomado no "palanque político", sobretudo, para se vender uma ideia de inteligência, de proficiência escolar, de rendimento cognitivo, de instrumento para resolver a inclusão social na sociedade. Esta faceta revela certa ingenuidade política (um discurso destituído de saber científico e/ou senso crítico) engranzada ao espontaneísmo pedagógico (o jogo/esporte por si só já basta na escola). É exatamente nessa acepção, que desponta a Ludopolítica amalgamada à Psicopolítica e à Biopolítica, no bojo do Neoliberalismo em que vivemos hodiernamente.

Grillo e Grando (2021b, 2021c) e Grillo (2022) propugnam que as práticas de ludicização são estratégias da ludopolítica, que almejam trazer objetos e discursos extrínsecos para a "esfera do lúdico", no entanto, imputando-os e validando-os como tal. Convém arrazoar que essa atitude de "ludicizar"

desreferencializa o termo em pauta, pelo fato de ser uma estratégia arquitetada sem que estes objetos, ações e/ou discursos tenham vinculação direta, ou mesmo, sejam, com efeito, algo lúdico.

Com o propósito de esclarecimento, os autores citados indigitam algumas práticas de ludicização: atividades gamificadas; jogos digitais *on-line*; *quizzes* em redes sociais, aplicativos e/ou plataformas de seleção/recrutamento; plataformas de aprendizado ou apresentações digitais (*Kahoot*, *Mentimeter*, *Socrative* etc.); jogos e dinâmicas corporativas; viagens a trabalho com o ilusório caráter de viagem a lazer; avaliações de desempenho gamificadas promovidas por departamentos de RH; classificação jogos e brinquedos como lúdicos para ampliar vendas (indústria dos jogos/brinquedos); uso de jogos pedagógicos, práticas de lazer e/ou esportes de participação como base para discursos políticos partidários, dentre outros dispositivos.

Nesses moldes, as práticas de ludicização são técnicas que se alicerçam em uma hipotética extensão do paradigma do jogo e do lúdico, tencionando searas das quais essas práticas são usualmente refusadas, como o trabalho, a política partidária e a educação escolar. É precípuo inferirmos que as práticas de ludicização estão em voga, em nossa sociedade, ao menos nos últimos 25 anos, como produto da inter-relação entre "*coachismo*" (aparecimento dos gurus, tudólogos, treinadores, motivadores e especialistas em várias áreas da vida cotidiana), financeirização, precarização do trabalho, novos estudos/pesquisas focados no comportamento humano (neobehaviorismo, inteligência artificial, neurociência, biotecnologia, bioengenharia, cognitivismo etc.), métodos de intervenção e treinamento (neoescolanovismo e neotecnicismo como técnicas pedagógicas, *mindfulness*, PNL etc.), *marketing* e empreendedorismo (GRILLO; GRANDO, 2021b, 2021c; VIDIGAL, 2021; OLIVEIRA, 2021; DIAS, 2022; GRILLO, 2022).

Nesses termos, o conceito de ludicização permanece, a rigor, liado ao *marketing* e à sociedade neoliberal de desempenho. À vista disso, as práticas de ludicização tendem a utilizar e propulsar uma concepção reducionista do lúdico (também do jogo, do tempo livre etc.), em direção ao status de objeto ou discurso persuasível (GRILLO; GRANDO, 2021c).

Mas o que isso tem a ver com o xadrez como componente curricular escolar?

Os discursos que asseveram o xadrez como lúdico por excelência, treinamento mental, ginástica da mente, ferramenta pedagógica que desenvolve a inteligência ou que melhora o desempenho em matemática etc., são declarações que repousam sob o esteio da Ludopolítica. A título de ratificação e com grifos nossos:

> - O *xadrez treina o cérebro* e ajuda a organizar o modo de pensar, exercita o raciocínio e a concentração, estimula a paciência e a disciplina, pois é um jogo que exige análise em cada

movimento. [...] *de forma lúdica* tem como objetivo chamar a atenção dos jovens para essa modalidade de jogo (BRAGANÇA, 2023).

- [...] *o projeto de xadrez "Mentes Brilhantes"*, desenvolvido pela Fundação Arcelor Mittal, como parte da estratégia de incentivo à educação científica. É o foco na STEM, sigla em inglês para Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática, *justamente os setores em que o Brasil precisa avançar para alcançar os níveis de Países do Primeiro Mundo* (NALINI, 2017).
- A inserção do Xadrez na vida escolar do aluno também visa fazer com que ele aprenda a lidar com problemas de maneira mais calma, tranquila e objetiva, proporcionando aumento da sua capacidade de processar informações e *formar cidadãos íntegros através de uma atividade lúdica* (BANDEIRANTES, 2019).
- Nós promovemos ao longo desses quatro anos grandes investimentos na educação, *através de projetos inovadores*, como a robótica, *o xadrez*, aumentamos o salário dos professores. [...] *Hoje, as escolas da rede municipal de ensino estão em nível de excelência* (PASSOS 24 HORAS, 2016).
- A nossa rede [...] tem um potencial extraordinário para que possamos difundir esse que é um jogo de extrema importância em especial para as crianças, para os adolescentes, para os jovens. *Porque através do xadrez as pessoas aprendem a raciocinar*. Através do xadrez as pessoas aprendem a meditar, através do xadrez as pessoas aprendem a ter autocontrole. *E o xadrez é um esporte que integra. O xadrez é um esporte que agrega* (SME/SP, 2011, p. 10).
- A formação docente para o *uso do xadrez em sala de aula impulsiona uma aprendizagem ensino lúdico e dialógico*. [...] E a dimensão relacional do ensino do *xadrez potencializa estratégias pedagógicas lúdicas*, e propicia uma aprendizagem colaborativa e socialmente responsável. [...] Falando em matemática, eu queria dizer para vocês, no que concerne à matemática, *o xadrez é um dispositivo eficaz para a aprendizagem da aritmética, noções de troca, valor comparado das peças* (SME/2011, p. 16-17).
- [...] o xadrez é uma escola, podemos dizer, *por seu alto conteúdo lúdico*, que tem a ver com a área recreativa, tem a ver com a área esportiva, *nos permite utilizar a escola como um canteiro de formação de jogadores, na área intelectual* (SME/2011, p. 68).

Todos estes discursos partiram de agentes políticos partidários, como: prefeitos, secretárias de educação, vereadores, sujeitos ou empresas que atuam neste contexto (instituições privadas) e até pesquisadores envolvidos em palanques políticos. Não somos contrários aos projetos ou ações políticas que objetivam melhorar às condições da população em geral. Entretanto, ilidimos os modos como discursos e práticas deste tipo são edificados e proferidos à população. São discursos tendenciosos e esvaziados de significado e sentido, porque, por exemplo, usam o termo lúdico desprovido de uma significação. Ademais, situam o xadrez como meio de "treinar o cérebro", grande responsável pela "inclusão social", "projeto inovador" na educação e "ferramenta para ensinar matemática" (sem apresentar pesquisas para corroborar). A indagação que se levanta é: como isso pode ser efetivado? Quais ações seriam concretizadas para que isso realmente se consolide? Haverá continuação nestes projetos ou são ações políticas efêmeras e pontuais?

Não podemos olvidar das pesquisas acadêmicas que corroboram com estes discursos. À guisa de exemplo, segue excerto de uma dissertação de mestrado, cuja temática foi o "xadrez gamificado": "Ao se sugerir esse tipo de inovação educacional baseada na gamificação das atividades pedagógicas, propõe-se a utilização de recompensas, como os emblemas digitais, por exemplo, conferindo-se assim

maior ludicidade à sala de aula" (ESCOBAR, 2021, p. 41). A educação com uso lúdico tem se mostrado uma importante ferramenta, pois aproxima o aluno do conteúdo através da motivação e ganho de interesse, pois [...] a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasma e ensina com maior eficiência [...] estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo" (FALKEMBACH, 2013 *apud* ESCOBAR, 2021).

São pontualmente discursos, como os supracitados, que propalam o ideário de que todo jogo é lúdico e educativo *per se*, que o lúdico acarreta a aprendizagem, é motivador e engajador, ensina com eficácia, entretém etc., e, aliás, é uma ferramenta ou objeto externo às pessoas (vide no excerto supra-indicado, em que o lúdico é representado como "emblemas digitais" e "importante ferramenta"). De resto, que o xadrez propicia ao sujeito se tornar mais inteligente, ou ainda, quem é bom no xadrez é excelente na Matemática e assim subsecutivamente.

No horizonte destes debates, temos três situações que demonstram um movimento ludopolítico. Primeira, a ludicização do xadrez, determinando-o como algo lúdico em si mesmo e, por essa razão, atribuindo-lhe o caráter de educativo, eficiente, motivador, engajador e merecedor de um espaço na escola. Segunda, a falsa concepção da inteligência associada à prática do xadrez (quer dizer, uma prática pela prática garantiria isso). Terceira, as jogadas políticas partidárias por intermédio de leis de inserção do xadrez na escola, desprovidas de preparação pedagógica e didática (formação inicial e continuada aos docentes), bem como destituídas de uma construção curricular. Além disso, há um alheamento com a comunidade, já que ela não é convidada a participar do processo de debate e inclusão de projetos desta natureza.

Na seção subsequente, discorreremos a respeito de leis municipais e suas entrelinhas (movimento ludopolítico), no que tange ao xadrez como componente curricular.

O XADREZ COMO COMPONENTE CURRICULAR EM MUNICÍPIOS BRASILEIROS: A LUDOPOLÍTICA COMO CONTRAPONTO ÀS POLÍTICAS CURRICULARES

A título de problematização, o que tem em comum os projetos ou leis municipais desenvolvidas com o xadrez escolar, por exemplo, nos municípios de Candói/PR, Passos/MG, Barreiras/BA ou Pirapora/MG?

Ora, todos estes municípios supramencionados, inclusive Sorocaba/SP, Santa Maria de Jetibá/ES, Porto Mauá/RS, Santa Rita do Passa Quatro/SP e Taubaté/SP, essencialmente, têm a mesma redação em suas respeitantes leis de implantação do xadrez no contexto escolar, guardadas as suas peculiaridades. Tendo em vista à fidedignidade das asserções, seguem os excertos das redações de Passos/MG (PASSOS, 2006) e Pirapora/MG (PIRAPORA, 2018), como exemplos.

Conforme a Lei Municipal 2.601, de Passos/MG, a inserção do xadrez como componente curricular teve como objetivos:

> I – Desenvolver o raciocínio lógico dos alunos;
> II – Canalizar o gosto dos alunos para atividades intelectuais;
> III – Desenvolver habilidade de observação, reflexão, análise e síntese;
> IV – Compreender e selecionar problemas pela análise do contexto geral em que valoriza a tomada de decisões; e
> V – *Melhorar o desenvolvimento dos alunos em todas as áreas de estudo e, em particular, de matemática* (PASSOS, 2006, destaque nosso).

Por seu turno, o disposto na Lei nº 2.372, de 2 de julho de 2018, atinente à introdução do xadrez nas escolas públicas de Pirapora/MG, fixa o xadrez como conteúdo obrigatório nas aulas de Educação Física:

> I – Desenvolver o raciocínio lógico dos alunos;
> II – Canalizar o gosto dos alunos para atividades intelectuais;
> III – Desenvolver habilidade de observação, reflexão, análise e síntese;
> IV – Compreender e selecionar problemas pela análise do contexto geral em que valoriza a tomada de decisões; e
> V – *Melhorar o desenvolvimento dos alunos em todas as áreas de estudo e, em particular, de matemática* (PIRAPORA, 2018, destaque nosso).

Segundo Grillo (2012) e Grillo e Grando (2021a), conquanto o município de Passos/MG, à época, não tenha decretado um artigo, em sua lei, incumbindo o professor de Educação Física para lecionar a disciplina xadrez, coube justamente a esse profissional a responsabilidade pelo aludido componente curricular. O argumento do Departamento de Educação do indicado município era patente: "o xadrez é um esporte e um jogo, por isso, são conteúdos de Educação Física". O grande intricamento foi: esse docente teria formação específica para lecionar a disciplina xadrez? Como se organizariam as aulas, as formas de avaliação e a carga horária, desprovidas de um currículo de xadrez e sem a sua incorporação nas políticas curriculares municipais? Haveria alguma política de formação inicial e continuada para o professor de Educação Física? Essas indagações não foram devidamente respondidas e ocasionaram conjunturas inextrincáveis dentro e fora das escolas.

No município de Pirapora/MG, a lei supra-aludida (PIRAPORA, 2018) já adjudica a responsabilidade pelo xadrez ao professor de Educação Física, em seu artigo 1º. Contudo, é precípuo analisarmos: o professor de Educação Física teria formação ou alguma forma de apoio pedagógico para consolidar o objetivo "V – Melhorar o desenvolvimento dos alunos em todas as áreas de estudo e, em particular, de matemática", das citadas a leis? É inconteste que essas leis, e aqui englobamos as outras leis referidas no presente artigo, que a incursão do xadrez como componente curricular ou conteúdo

obrigatório foi sim uma jogada ludopolítica verticalizada, visando à promoção política partidária frente à comunidade.

Grillo (2012), em sua pesquisa, constata que coube aos órgãos responsáveis, neste caso, às Secretarias de Educação, a responsabilidade pela introdução do xadrez nas escolas. Como exemplo, o artigo 1º da Lei Municipal 2.601, de Passos/MG, dispõe que:

> Fica o Poder Executivo do Município de Passos-MG, através da Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Esporte e Lazer - SECEL, obrigado a introduzir o curso de xadrez para os alunos das escolas públicas municipais, com carga horária mínima de uma hora semanal (PASSOS, 2006).

De símil maneira, os vários municípios referenciados neste artigo têm, em seu artigo 1º, os órgãos responsáveis pela implantação, gerência, fiscalização e docência do xadrez na escola. Vale pontuar que muitos municípios, para incutir o xadrez na matriz curricular, usaram dos preceitos da PD – Parte Diversificada, especialmente na década de 2000 (GRILLO, 2012). Em conformidade com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, a PD é um complemento do currículo do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Seu fito é atender às características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da clientela, ou seja, trabalhar temas transversais e/ou projetos pedagógicos (BRASIL, 1996). A partir desse dispositivo legal, muitos municípios conseguiram implementar, à época, o xadrez como componente curricular obrigatório.

Na década de 2010, o PD foi modificado para o seguinte formato:

> Art. 26. Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter uma base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos (BRASIL, 2017, p. 19).

Percebemos que a abertura lícita para a integração do xadrez, na hodierna conjuntura, seria como conteúdo optativo de algum componente curricular, projeto extracurricular, itinerário formativo no Ensino Médio etc. Não mais como componente curricular obrigatório, como decorria na década de 2000 em diversas cidades.

Em contrapartida, em 2021, foi apresentado ao Congresso Nacional, um Projeto de Lei da Senadora Nilda Gondim (MDB/PB). Trata-se do "Projeto de Lei nº 2.993, de 26 de agosto de 2021" e que, por seu turno, foi aprovado pelo Senado Federal e remetido à Câmara dos Deputados. A autora em questão objetiva, com este projeto de lei, modificar a Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996 (LDB),

para tornar obrigatório o ensino do xadrez nos estabelecimentos de Ensino Fundamental e de Ensino Médio, públicos e privados, a saber:

> O Congresso Nacional decreta:
>
> Art. 1º A Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a viger acrescida do seguinte art. 26-B: "Art. 26-B. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o ensino do xadrez".
>
> Art. 2º Esta Lei entra em vigor no ano seguinte ao da data de sua publicação (BRASIL, 2021).

O referido projeto de lei predica a subsequente justificativa:

> Não são poucos e nem tão recentes os estudos e documentos que *relacionam a prática do xadrez com a melhoria do raciocínio e do pensamento* e, consequentemente, *com a melhoria do desempenho acadêmico*.
>
> [...] Com efeito, do ponto de vista educacional, a prática sistemática do xadrez na escola pode aumentar a atratividade pelo ambiente de aprendizagem em geral. *O exercício mental propiciado pelo jogo tende a facilitar o aprendizado de áreas que exigem maior abstração, raciocínio lógico e elaboração do pensamento*.
>
> [...] Em adição, o potencial de retorno da difusão do xadrez escolar tende a se reverter em favor da sociedade e do País, que *passa a ter ganhos de melhoria de formação de seus profissionais em todas as áreas, economia de recursos desperdiçados com repetência ou com formação deficiente*, só para citar algumas possibilidades (BRASIL, 2021, p. 53-54, destaque nosso).

O projeto de lei deslindado se sustenta em um discurso já apregoado pelas leis municipais descritas no presente artigo. Os excertos supra grifados (em itálicos), por exemplo, correspondem a ideários não comprovados cientificamente. Quer dizer, não há pesquisas que comprovem que a prática do xadrez acarretará "a melhoria do desempenho acadêmico" e/ou facilitará "o aprendizado de áreas que exigem maior abstração, raciocínio lógico e elaboração do pensamento".

No mais, o excerto "melhoria de formação de seus profissionais em todas as áreas, economia de recursos desperdiçados com repetência ou com formação deficiente", exibe uma conjuntura da educação brasileira, que não se resolverá com a insertação do xadrez nas escolas como componente curricular obrigatório. Para que uma mudança desta natureza se efetive, é fundamental um conjunto de estratégias no bojo das políticas públicas educacionais.

Mediante o exposto, em que medida a Ludopolítica, expressada nas leis ou projetos de lei descritas, fere às políticas curriculares?

De modo apriorístico, é necessário compreender a política curricular como o liame entre interesses políticos-pedagógicos, teorias curriculares e práticas escolares. Nesse viés, as políticas curriculares compõem uma faceta peculiar da política educativa, em razão de prescrever meios de

seletar, sistematizar e modificar o currículo dentro de um dado sistema educativo em convergência com a comunidade escolar. Além disso, tem uma práxis (dimensão teórico-prática dialética), haja vista propiciar diálogos entre o cotidiano escolar, as práticas curriculares e as ações pedagógicas dos professores (OLIVEIRA; DESTRO, 2005; ROSA; PONCE, 2016).

Nesse entendimento, a Ludopolítica, materializada e imiscuída nas leis e projetos de leis que almejam a inclusão do xadrez nas escolas, é contrária às políticas curriculares, em função de que o xadrez não foi (e permanece) devidamente analisado, planejado e estruturado para ser implementado como componente curricular escolar obrigatório. Dito assim, quais seriam as justificativas científicas e pedagógicas para tal inserção? Ora, é preciso interpretar que as leis condizem a um joguete ludopolítico nas mãos de agentes políticos partidários. Basta analisarmos que o xadrez é defendido na escola como lúdico por excelência (agrada, entretém, diverte e motiva os alunos), ferramenta para o treinamento mental (deixa os alunos mais inteligentes) e meio de melhorar o desempenho acadêmico dos alunos (na matemática, na geometria, nas ciências etc.).

Nessa perspectiva, em que medida estas leis, entabuladas precipuamente nas últimas décadas, impactaram (e ainda impactam) a escola, as políticas curriculares e o trabalho do professor? Na seção seguinte, intentamos responder este questionamento.

“ZWISCHENZUG”

Nos municípios aludidos neste artigo, que implantaram o xadrez, suas respectivas leis entraram em vigor logo após as suas publicações. Com isso, o xadrez tornou-se legalmente um componente curricular (disciplina) obrigatório. Conquanto tenha se disposto nos moldes curriculares vigentes por lei, isto é, uma aula semanal de 50 minutos para o Ensino Fundamental, a introdução do xadrez impactou negativamente os critérios de avaliação, a estruturação curricular e a organização didática dos professores.

Se o xadrez fosse assumido como um projeto de jogo/desporto escolar, consequentemente, não geraria nenhum tipo de avaliação visando à progressão dos alunos. Entrementes, a partir de sua integração na matriz curricular, as Secretarias de Educação e as escolas tiveram que pensar e criar critérios de avaliação, muitas vezes, desarticulados do projeto político pedagógico e das práticas do professor específico da disciplina (em sua maioria, professores de Educação Física).

Posto isso, em Passos/MG, por exemplo, não houve um consenso sobre a avaliação na disciplina xadrez. Essa situação, por seu turno, instigou um desinvestimento didático neste quesito, já que não havia parâmetros preestabelecidos. Os professores, subsequentemente, ou aplicavam provas no final do

bimestre, ou classificavam os alunos por níveis de desempenho no xadrez (visão do treinamento esportivo), ou ainda, atribuíam conceitos somente por participação, assim, "quem jogasse (ou fingisse) estava aprovado" (GRILLO, 2012).

Outro detalhe crucial pelo qual não é escrutinado pelos agentes políticos partidários no ato de implementação do xadrez, concerne à docência e à formação inicial e continuada do professor responsável pelo xadrez. Qual seria o perfil do professor de xadrez? Seria um professor de matemática, um pedagogo ou um educador físico? E o treinador ou o enxadrista, poderiam desempenhar as suas funções na escola? Qual deveria ser a carga horária atinente às formações deste professor? Existe um currículo para o xadrez na qualidade de disciplina escolar? Quais seriam os conhecimentos epistemológicos e didáticos fundamentais para se lecionar o xadrez como disciplina escolar?

Consideremos, mais uma vez, o caso de Passos/MG, com vistas a responder tais indagações. Depois de meses de aulas de xadrez nas escolas municipais (no ano de 2007 em diante), advieram raras formações, sendo uma por ano e com três horas de duração. Porém, todas focalizadas no "como jogar xadrez", em "exercícios de xeque-mate" e no "treinamento de jogadas". O "ensinar a dar aulas de xadrez" ou "os conhecimentos que podem ser explorados mediante o xadrez", sumariamente, foram preteridos, até porque os formadores eram treinadores ou enxadristas e não professores (licenciados) que ministravam aulas ou pesquisavam a respeito de o xadrez (GRILLO, 2012). Esse imbróglio tal-qualmente decorreu em outros municípios pesquisados (aludidos neste artigo).

Compete frisar que a lei de introdução do xadrez nas escolas de Passos/MG, de Candói/PR ou dos outros municípios analisados, à guisa de exemplo, não possuíam quaisquer artigos ou parágrafos que nomeasse os professores de xadrez, segundo uma área de formação específica, quer dizer, se seria um professor de Matemática, de Educação Física ou Pedagogo. Coube então às Secretarias de Educação adotarem orientações indiscutivelmente políticas, nomeando (impingindo) os professores de Educação Física para os cargos de professor de xadrez nas escolas.

Sublinhamos que o fundamento foi político, porque, habitualmente, os responsáveis pela gestão dos projetos e leis do xadrez como componente curricular, eram graduados em Educação Física. Estes profissionais usitavam a concepção do xadrez como desporto/jogo para justificar essa decisão. Contudo, essa determinação verticalizada não foi acolhida de maneira positiva e passiva pelos professores de outras áreas e pelos próprios docentes de Educação Física.

Segundo Grillo e Grando (2021a), em Passos/MG (e parte das outras cidades mencionadas neste artigo), inobstante a entrada do xadrez na escola, diversificados debates sobrevieram acerca de quem deveria desempenhar o papel de docente de xadrez. Esse cenário suscitou uma discussão instigante, uma vez que, de um lado, ficaram os pedagogos e os professores de matemática, os quais intencionavam

aumentar seu número de aulas na rede e, por isso, propugnavam que o xadrez era "um jogo ligado diretamente à matemática". De outro lado, os professores de Educação Física e o "professor-jogador" (treinadores) que também objetivavam mais aulas na rede, e, destarte, defendiam o "xadrez como esporte" (perante o COI e a FIDE, o xadrez é regulamentado como um desporto). Esse conflito de interesses pessoais, reverberou entre essas classes de docentes, fomentando dúvidas, celeumas e incertezas. Em vista dessa conjuntura, as Secretarias Municipais de Educação, influenciadas pelos coordenadores de xadrez (graduados em Educação Física), decretaram que o professor de xadrez deveria ser o professor de Educação Física.

Com sustentáculo nessa decisão unilateral e verticalizada, os poucos cursos de xadrez, oferecidos aos professores de Educação Física, guiaram-se pela utilização do xadrez em sala de aula, por meio de uma metodologia alicerçada no treinamento desportivo. Esse método se embasava na repetição e no treinamento de jogadas como uma maneira de melhorar habilidades, desenvolver o raciocínio lógico-matemático e corrigir supostas jogadas erradas. No fim das contas, percebeu-se que esse método mais preparava os alunos para campeonatos de xadrez, do que atingia as finalidades deste jogo como componente curricular, de acordo com o decretado pelas leis.

Aprioristicamente, são metodologias limitadas ao treinamento, porque após os alunos aprenderem a jogar xadrez (no mínimo conhecendo as regras básicas), eles chegavam à última etapa de uma "suposta sequência pedagógica". À custa disso, o que fariam consequentemente? Ora, se é a última etapa, resta agora só treinar as aberturas, os finais de jogo, as estratégias de grandes jogadores, situações de meio-jogo e assim por diante? Tem se realçar que a escola não é um clube de xadrez, nem um lócus de seleção de atletas, então, por que treinar? Se o xadrez era um componente curricular na escola, por que a sua metodologia era análoga as perspectivas do treinamento, que intencionam à seleção, o individualismo, a competição exacerbada, a exclusão e a meritocracia? A proposta da escola não é a socialização, o exercício da cidadania, a cooperação, a produção de conhecimentos e a inclusão?

Consequentemente, deve-se problematizar igualmente a concepção equivocada de o xadrez ser pedagógico em si mesmo. Se o xadrez era um componente curricular e tinha como escopo desenvolver o raciocínio lógico-matemático dos alunos, afora as habilidades de observação, reflexão, análise e síntese, compreensão de problemas e tomada de decisões, pressupunha-se que ele fosse trabalhado pelos discentes, no intuito de chegarem a um determinado conhecimento matemático e enxadrístico. Todavia, o que se consolidou foi uma prática com fulcro na assimilação de regras, estruturas (tabuleiro e movimento das peças) e domínio de estratégias prontas e acabadas. Sendo assim, a criatividade, o cálculo e a análise de jogadas, a capacidade de resolução de problemas, tendo os alunos como produtores de conhecimentos, simplesmente, foram relegadas.

É basilar demonstrar outros entraves que essas implantações do xadrez não planejadas acarretaram. Se havia certa flexibilidade no Ensino Fundamental anos iniciais para as aulas de xadrez, em contraposição, nos anos finais desta etapa de ensino, os alunos do 6º ao 9º ano tinham uma aula de 50 minutos dentro dos 140 minutos semanais, pertencentes à carga horária de Educação Física. Em virtude desta especificidade, os professores deste componente curricular ficaram incumbidos e sujeitados a lecionar o xadrez. Essa situação impactou o próprio currículo de Educação Física, que foi pensado e sistematizado, por lei, para duas aulas semanais.

Ademais, não se tinha um currículo específico pelo qual os professores pudessem se nortear para planejar as aulas de xadrez. Logo, seguiam-se manuais de xadrez voltados ao treinamento ou ao jogo como prática de lazer. Essa era a ordem da Secretaria de Educação e, por fim, os professores não tinham espaço para construírem coletivamente um currículo. Em resumo, admitia-se que o conteúdo respeitante ao xadrez fosse concatenado aos objetivos da Educação Física escolar, porém isso definitivamente não aconteceu.

A propósito destas leis municipais (CANDÓI, 2004; PASSOS, 2006; SOROCABA, 2006; SANTA RITA DO PASSA QUATRO, 2011; TAUBATÉ, 2017; PIRAPORA, 2018), vale indicarmos também o Artigo 2º, parágrafo V, em que há um direcionamento da prática com o xadrez para a Matemática. Vejamos: “Melhorar o desenvolvimento dos alunos em todas as áreas de estudo e, em particular, de matemática” (Artigo 2º, parágrafo V).

O citado artigo oportunizou um encadeamento de conflitos, pelo fato de os professores de Educação Física não estarem, à época (e ainda não estão), familiarizados com um trabalho focado no pensamento matemático. Esse contexto resultou em um desafio: “de que maneira um professor de Educação Física poderia desenvolver o pensamento matemático ou favorecer à produção de uma matemática em sala de aula?”. Indubitavelmente, esse foi um grande entrave ao xadrez escolar.

Aliás, existia outro obstáculo relacionado aos modos de se trabalhar com o jogo de xadrez em sala de aula. Todo jogo ou esporte para ser trabalhado na escola, deve possuir um planejamento por parte do corpo docente. Não apenas isto, como também uma abertura e apoio da própria instituição escolar, no que corresponde ao alinhamento destes planejamentos com o projeto político pedagógico da escola e com o currículo vigente. Entretanto, esse planejamento não se materializou, tanto que havia a ausência de uma didática para o xadrez, que superasse o jogo como mais uma atividade recreativa ou desporto de rendimento a ser promovida na escola.

Em suma, esse movimento ludopolítico grassado por intermédio de leis em prol da inclusão do xadrez nas escolas, ocasionou três impasses às políticas curriculares, a saber: primeiro, o norteamento do xadrez quanto aos objetivos indicados pela lei e engajados ao projeto político pedagógico da escola

(construção de um currículo para o xadrez); segundo, a transposição do jogo para o âmbito pedagógico (criação de métodos de ensino); terceiro, a organização didática para se lecionar o jogo de xadrez. Estes três obstáculos versam, mormente, sobre os meios de se "desenvolver uma matemática a partir da prática enxadrística escolar" e formas de se "trabalhar pedagogicamente com o xadrez".

EM DEFESA DO XADREZ

No presente artigo, analisamos que a ludopolítica e as práticas de ludicização são um tipo de falácia neoliberal que, de maneira recôndita e inexorável, explora o lúdico (livre expressão) sempre propendendo à produção de maior lucro, à elaboração de discursos políticos partidários acerca de inovações pedagógicas lúdicas, ao controle do tempo livre das pessoas, além de intentar à gerência de dados na esfera digital (*Big Data*) e à capitalização das emoções, comportamentos, tempo, concepções políticas etc.

Em função das vicissitudes dilucidadas no decorrer deste artigo, o lúdico, que seria então uma maneira de livre expressão da pessoa em uma situação de comportamento lúdico, nesse caso o jogo de xadrez, a partir da ludopolítica e das técnicas de ludicização (tanto nos discursos quanto nas práticas), foi professado como aporte para incorporar o xadrez no currículo sob um viés político partidário. Em outros termos, o xadrez não foi devidamente pensado, planejado, avaliado e sistematizado para ser implementado como componente curricular escolar obrigatório.

Isso posto, as leis de introdução do xadrez nas escolas favoreceram uma jogada ludopolítica, por agentes políticos partidários que, por este artifício, promoveram-se politicamente diante da sociedade. Para isso, em seus discursos a favor do xadrez na escola, defenderam-no como: uma prática lúdica por si só, que acolhe, agrada, diverte e motiva os alunos; um recurso para o treino cognitivo, oportunizando a formação de alunos mais inteligentes; um modo de alavancar o desempenho acadêmico dos alunos, melhorando o rendimento nas áreas da matemática, geometria, língua portuguesa e ciências.

Com o escopo de abrenunciar esse movimento ludopolítico espraiado nos discursos e leis referentes ao xadrez na educação escolar, consoante ao elucidado neste texto, defendemos peremptoriamente uma abordagem pedagógica para o xadrez, que não se conduza ao quanto os alunos armazenam de informações ou pela improcedente visão de aumento da inteligência via enxadrismo. Em outras palavras, uma proposta que vise ao que os alunos podem fazer com os conhecimentos enxadrísticos produzidos e apropriados em situações de jogo, para questionar, criticar, observar, experimentar, interpretar, ressignificar e resolver problemas.

À vista disso, propugnamos, sob os preceitos teóricos do trabalho de Grillo e Grando (2021a, 2021b, 2021c), que um ensino de xadrez escolar é para todos os alunos, independentemente se ele assumir-se-á a função de jogo pedagógico (metodologia ou conteúdo), esporte escolar (projeto, clube de xadrez escolar etc.) e/ou componente curricular obrigatório. Subentende-se que o princípio basilar da escola é a inclusão, o exercício da cidadania e a apropriação de conhecimentos. Ademais, deve-se primar pela essencialidade em se ensinar e explorar o xadrez de forma profícua, tencionando a todos os alunos, sem exceção.

Nesses termos, o xadrez, antes de ser inserido na escola, deve ser planejado, refletido, avaliado e sistematizado pedagogicamente, em convergência às políticas curriculares. Precisamos combater o pseudo-ideário de que o xadrez é lúdico *par excellence*, assim como uma "ginástica da mente" e/ou "ferramenta para melhorar o rendimento escolar em matemática ou geometria".

REFERÊNCIAS

BANDEIRANTES. "Município implanta Xadrez como disciplina nas escolas de Tempo Integral". **Prefeitura Municipal de Bandeirantes** [2019]. Disponível em: <www.bandeirantes.pr.gov.br>. Acesso em: 20/02/2023.

BARREIRAS. **Lei n. 846, de 04 de junho de 2009**. Barreiras: Câmara Municipal, 2009. Disponível em: <www.barreiras.ba.gov.br>. Acesso em: 01/03/2023.

BRAGANÇA. "Projeto Xadrez na Praça". **Prefeitura Municipal de Bragança** [2023]. Disponível em: <www.braganca.pa.gov.br>. Acesso em: 10/03/2023.

BRASIL. **Projeto de Lei n. 2.993, de 26 de agosto de 2021**. Brasília: Planalto, 2021. Disponível em: <www.planalto.gov.br>. Acesso: 10/03/2023.

CANDÓI. **Lei Municipal n. 0559, de 29 de junho 2004**. Candói: Câmara Municipal, 2004. Disponível em: <www.candoi.pr.gov.br>. Acesso em: 01/03/2023.

DIAS, M. F. G. "'O que será, que será?' Precarização, uberização e o futuro do trabalho". **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, vol. 12, n. 35, 2022.

ESCOBAR, D. M. **Xadrez de sociedade**: do game à gamificação (Dissertação de Mestrado Profissional em Matemática). Brasília: UnB, 2021.

FOZ DO IGUAÇU. **Projeto de Lei n. 124, de 30 de agosto de 2021**. Foz do Iguaçu: Câmara Municipal, 2021. Disponível em: <www.foziguacu.pr.gov.br>. Acesso em: 15/03/2023.

GRILLO, R. M. "(Re)Construindo as pontes de Castália: algumas reflexões sobre o lúdico". *In*: GRILLO, R. M.; SCAGLIA, A. J.; CARNEIRO, L. T. **Em defesa do jogo**: diálogos epistemológicos contemporâneos. Curitiba: Editora Appris, 2022.

GRILLO, R. M. **O Xadrez Pedagógico na Perspectiva da Resolução de Problemas em Matemática no Ensino Fundamental** (Dissertação de Mestrado em Educação). Itatiba: USF, 2012.

GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. "Ludopolítica: a ditadura da ludicização". **Brazilian Journal of Policy and Development**, vol. 3, n. 3, 2021b.

GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. "Ludopolítica: práticas de ludicização". *In*: SAKAMOTO, C. K.; MALTA CAMPOS, M. C. (orgs.). **Brincar, cuidar e educar**. São Paulo: Gênio Criador Editora, 2021c.

GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. **O xadrez pedagógico e a Matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Editora Pimenta Cultural, 2021a.

GRILLO, R. M.; NAVARRO, E. R. SANTOS RODRIGUES, G. "A BNCC e a (re)invenção do lúdico à brasileira". **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, vol. 6, 2022.

HAN, B. C. **Psicopolítica**: O neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte: Editora Áyiné, 2018.

IMPULSIONA. "Xeque-mate: o Xadrez mostra o seu jogo". **Impulsiona** [2017]. Disponível em: <www.impulsiona.org.br>. Acesso em: 10/03/2023

MORANDI, M. I. W. M.; CAMARGO, L. F. R. "Revisão sistemática da literatura". *In*: DRESCH, A.; LACERDA, D. P.; ANTUNES JR., J. A. V. (orgs.). **Design sciencie research**: método e pesquisa para avanço da ciência e da tecnologia. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.

NALINI, J. R. "Mentes Brilhantes". **A Cidade** [2017]. Disponível em: <www.acidadevotuporanga.com.br>. Acesso em 28/02/2023.

OLIVEIRA, O. V.; DESTRO, D. S. "Política curricular como política cultural: uma abordagem metodológica de pesquisa". **Revista Brasileira de Educação**, vol. 28, 2005.

OLIVEIRA, R. C. "Gamification and Uberized work in application companies". **Revista de Administração de Empresas**, vol. 61, n. 4, 2021.

PASSOS 24 HORAS. "Prefeitura inaugura quadra em escola". **Passos 24 horas Notícias** [2016]. Disponível em: <www.passos24horas.net>. Acesso em: 22/12/2023.

PASSOS. **Lei Municipal n. 2.601, de 8 de novembro de 2006**. Passos: Câmara Municipal, 2006. Disponível em: <www.passos.mg.gov.br>. Acesso em: 10/03/2023.

PIRAPORA. **Lei n. 2.372, de 2 de julho de 2018**. Pirapora: Câmara Municipal, 2018. Disponível em: <www.pirapora.mg.gov.br>. Acesso em: 11/03/2023.

PORTO MAUÁ. **Lei n. 961, de 14 de dezembro de 2010**. Porto Mauá: Câmara Municipal, 2010. Disponível em: <www.portomaua.rs.gov.br>. Acesso em: 07/03/2023.

ROSA, S. S.; PONCE, B. J. "Políticas curriculares para a Educação Básica: contribuições da Revista e-Curriculum para o estado da arte da questão (2010-2015)". **Revista e-Curriculum**, vol. 14, n. 2, 2016.

ROSENBLAT, A. **Uberland**: how algorithms are rewriting the rules of work. Berkeley: University of California Press, 2018.

SANTA MARIA DE JETIBÁ. **Lei n. 1.000, de 14 de novembro de 2007**. Santa Maria de Jetibá: Câmara Municipal, 2007. Disponível em: <www.santamariadejetiba.es.gov.br>. Acesso em: 10/03/2023.

SANTA RITA DO PASSA QUATRO. **Lei n. 2.959, de 28 de fevereiro de 2011**. Santa Rita do Passa Quatro: Câmara Municipal, 2011. Disponível em: <www.santaritadopassoquatro.sp.gov.br>. Acesso em: 09/03/2023.

SME – Secretaria Municipal de Educação. "I Seminário de Xadrez Escolar da Rede Municipal de Ensino". **Prefeitura Municipal de São Paulo** [2011]. Disponível em: <www.sme.sp.gov.br>. Acesso em: 22/02/2023.

SOROCABA. **Lei n. 7.677, de 24 de fevereiro de 2006**. Sorocaba: Câmara Municipal, 2006. Disponível em: <www.sorocaba.sp.gov.br>. Acesso em: 01/03/2023.

TAUBATÉ. **Lei n. 5.359, de 20 de novembro 2017**. Taubaté: Câmara Municipal, 2017. Disponível em: <www.taubate.sp.gov.br>. Acesso em: 10/03/2023.

TULLOCH, R.; RANDELL-MOON, H. E. K. "The politics of gamification: Education, neoliberalism and the knowledge economy". **Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies**, vol. 40, n. 3, 2018.

VESA, M. *et al*. "Computer Games and Organization Studies". **Organization Studies**, vol. 38, n. 2, 2017.

VIDIGAL, V. "*Game Over*: a gestão gamificada do trabalho". **MovimentAção**, vol. 8, n. 14, 2021.

ZUBOFF, S. **The Age of Surveillance Capitalism**. London: Profile Books, 2019.



BOLETIM DE CONJUNTURA (BOCA)

Ano V | Volume 14 | Nº 40| Boa Vista |2023

http://www.ioles.com.br/boca

Editor chefe:

Elói Martins Senhoras

Conselho Editorial

Antonio Ozai da Silva, Universidade Estadual de Maringá

Vitor Stuart Gabriel de Pieri, Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Charles Pennaforte, Universidade Federal de Pelotas

Elói Martins Senhoras, Universidade Federal de Roraima

Julio Burdman, Universidad de Buenos Aires, Argentina

Patrícia Nasser de Carvalho, Universidade Federal de Minas Gerais

Conselho Científico

Claudete de Castro Silva Vitte, Universidade Estadual de Campinas

Fabiano de Araújo Moreira, Universidade de São Paulo

Flávia Carolina de Resende Fagundes, Universidade Feevale

Hudson do Vale de Oliveira, Instituto Federal de Roraima

Laodicéia Amorim Weersma, Universidade de Fortaleza

Marcos Antônio Fávaro Martins, Universidade Paulista

Marcos Leandro Mondardo, Universidade Federal da Grande Dourados

Reinaldo Miranda de Sá Teles, Universidade de São Paulo

Rozane Pereira Ignácio, Universidade Estadual de Roraima