

**JOGO DE XADREZ E TOMADA DE DECISÕES EM PROFESSORES DE EDUCAÇÃO BÁSICA (ESCOLA JUAN PABLO SEGUNDO, REGIÃO DOS LAGOS-CHILE)**

***JUEGO DEL AJEDREZ Y LA TOMA DE DECISIONES EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA (ESCUELA JUAN PABLO SEGUNDO, REGIÓN DE LOS LAGOS-CHILE)***

***CHESS GAME AND DECISION-MAKING IN TEACHERS OF BASIC EDUCATION (JUAN PABLO SEGUNDO SCHOOL, LOS LAGOS REGION-CHILE)***

Marlenis MARTÍNEZ<sup>1</sup>  
Doris SOLIS<sup>2</sup>  
Guillermo VALDES<sup>3</sup>

**RESUMO:** O objetivo deste artigo é determinar a incidência do jogo de xadrez na aplicação da tomada de decisão pelos professores da Escola Juan Pablo Segundo, região de Los Lagos-Chile. A abordagem quantitativa foi utilizada com um tipo de pesquisa descritiva e não experimental. A população é composta por 65 professores que atuam na referida instituição; foi utilizada a técnica de survey e, como instrumento, foi validado um questionamento de questões fechadas com duas alternativas de resposta por meio do julgamento de especialistas e da confiabilidade com a técnica Kuder de Richardson. Os resultados mostraram que os professores conhecem o jogo de xadrez, mas carecem de treinamento na aplicação da tomada de decisão. O estudo permitiu estabelecer a importância do xadrez e sua utilização na tomada de decisões, uma vez que fortalece conhecimentos e potencializa o desenvolvimento de capacidades de desenvolvimento físico-mental em professores da educação básica.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo. Xadrez. Tomada de decisão. Professor.

**RESUMEN:** *El presente artículo tiene como objetivo determinar la incidencia del juego del ajedrez en la aplicación de la toma de decisiones de los docentes de la Escuela Juan Pablo Segundo, región de los Lagos-Chile. Se utilizó el enfoque cuantitativo con un tipo de investigación descriptiva y diseño no experimental. La población constituida por 65 docentes que laboran en la institución antes referida; se empleó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionado de preguntas cerradas con dos alternativas de respuestas, el mismo fue validado a través del juicio de expertos y la confiabilidad con la técnica de Kuder de Richardson. Los resultados demostraron que los docentes conocen el juego del ajedrez, pero les falta capacitación en la aplicación de la toma de decisiones. El estudio permitió*

<sup>1</sup> Universidade Miguel de Cervantes (UMC), Santiago – Chile. Pós-doutorado em Gestão do conhecimento (Universidade Pedagógica Experimental Libertador). Doutorado em Ciências da Educação (Universidade Fermín Toro). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5926-599X>. E-mail: marlenism3@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Miguel de Cervantes (UMC), Santiago – Chile. Acadêmico. Mestre em Gestão e Liderança em Educação. Licenciada em Educação Integral. Ênfase: Castelhana e Literatura e Ciências Sociais. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6413-1075>. E-mail: dorisolis@hotmail.com

<sup>3</sup> Universidade Miguel de Cervantes (UMC), Santiago – Chile. Acadêmico, Direção de Pós-graduação e Pesquisa. Doutorando em Educação. Mestre em Educação. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2310-2475>. E-mail: manuel.valenzuela0716@gmail.com

*establecer la importancia del ajedrez y su utilización en la toma de decisiones, dado que fortalece los conocimientos y potencia el desarrollo de capacidades en el desarrollo físico mental en los docentes de educación básica.*

**PALABRAS CLAVE:** *Juego. Ajedrez. Toma de decisiones. Docente.*

**ABSTRACT:** *The objective of this article is to determine the incidence of the game of chess in the application of decision-making by the teachers of the Juan Pablo Segundo School, Los Lagos-Chile region. The quantitative approach was used with a type of descriptive research and non-experimental design. The population made up of 65 teachers who work in the aforementioned institution; The survey technique was used and as an instrument a questioning of closed questions with two alternative answers, it was validated through the judgment of experts and the reliability with Richardson's Kuder technique. The results showed that teachers know the game of chess, but lack training in the application of decision-making. The study made it possible to establish the importance of chess and its use in decision-making, since it strengthens knowledge and enhances the development of capacities in physical and mental development in basic education teachers.*

**KEYWORDS:** *Play. Chess. Decision making. Teacher.*

## **Introdução**

O homem tem buscado continuamente direções e experiências, globalmente, com o propósito de educação, dando à educação uma relevância fundamental no desenvolvimento dos indivíduos, da comunidade e da sociedade. Assim, o universo se transforma e muda para atitudes pró-ativas ao estabelecer novas abordagens didáticas para a exploração da integração do conhecimento de qualidade.

Assim, o jogo simboliza uma opção viável na vida dos indivíduos, pois faz parte da recreação, do lazer, da imaginação e do prazer em que sentimentos-emoções podem ser expressos, mas também faz parte do aprendizado significativo no desenvolvimento dos pensamentos. Além disso, proporciona acesso à exploração, consulta, criação de um estilo próprio e interação com outros indivíduos. (GAME, 2015).

Assim, Montero (2017) define o jogo como uma ação livre, voluntária, sinérgica e recreativa na qual as pessoas fazem sentido as atividades que realizam. Também gera uma participação espontânea no estímulo de disciplinas e melhoria do comportamento na tomada de decisões, autoestima, auto realização e desenvolvimento da personalidade.

O potencial educacional dos jogos é enquadrado nas experiências de aprendizagem onde os sujeitos intervêm de forma integral na qual o movimento corporal, dinâmico e competitivo é posto em prática, dando ao indivíduo acesso para ser, conhecer, desenvolver e

simpatizar com o meio ambiente. Ela também se concentra no progresso do ser humano, não apenas na destreza do movimento, mas também em sua capacidade como ser vivo e ser de sua cultura. Portanto, jogos diários, excursões e rodadas são autênticas situações formativas, que devem proporcionar às pessoas oportunidades cognitivas e recreativas (PEREIRA, 2018).

Deste ponto de vista, o xadrez é mostrado como um jogo que consegue cristalizar em um instrumento educacional não formal que pode apoiar, especialmente, a prática do professor, onde o trabalho pedagógico é enriquecido, fortalecendo o pensamento crítico e a gestão das situações de aprendizagem. Juntos, leva a comportamentos de cooperação mútua (entre as partes), tranquilidade, reforço de valores, imaginação, fortalecimento do desenvolvimento da inteligência, aprofundamento da atenção sobre as coisas, recreação, pesquisa e interação com os outros (ASTETE, 2017).

Soutullo (2012) afirma que o xadrez como uma ferramenta que induz ações e a organização de uma experiência educacional sem precedentes, um novo exercício na construção do conhecimento e, por sua vez, constitui uma experiência que promove a aprendizagem do jogo como meio de recreação, competição saudável, interação social e tomada de decisão entre um grupo de pessoas, uma vez que fornece as ferramentas fundamentais de habilidades cognitivas e habilidades no indivíduo.

Portanto, a tomada de decisões, segundo León e González (2020), "é um processo essencial para o bom funcionamento de uma organização; é considerada uma parte importante da gestão de qualquer organização" (p. 3). Isso significa que representa um procedimento necessário que permite a gestão eficaz de uma instituição; representa uma grande responsabilidade entre cada um dos membros de uma organização e requer a análise de diferentes formas ou alternativas para alcançar os objetivos de qualquer organização.

A tomada de decisões simboliza a ação sistematizada de raciocínio informal marcado por uma série de subdivisões interligadas que levam a uma escolha compartilhada de opiniões entre as partes. Em outras palavras, eles nivelam as características e o desempenho a serem efetivamente realizados e o jogo de xadrez representa uma ferramenta valiosa para que os indivíduos tomem decisões sólidas, totalmente responsáveis e comprometidos.

Em nível escolar, os professores devem colocar em prática a tomada de decisões e, por sua vez, buscar o consentimento com a participação de todos os membros da escola; conseguindo assim que todos se sintam comprometidos com decisões sólidas dentro e fora da instituição; ressaltando que o ambiente interno é constituído pelas características do pessoal, projetos, programas, metas, estratégias e processos institucionais.

Portanto, o jogo de xadrez aplicado na tomada de decisões é considerado uma inovação educacional, e é por isso que fortalece os educadores para enfrentar com grande sucesso os problemas que se encontram no ambiente educacional e que podem superar qualquer crise que possa surgir no contexto. A relevância do xadrez fortalece o pensamento crítico do professor e, portanto, proporcionará ações para a melhoria dos alunos e, portanto, o desenvolvimento integral dos alunos (ACOSTA; BALDIVIÁN, 2018).

No Chile, a incorporação definitiva do xadrez no sistema educacional tem representado um desafio constante, devido ao fato de que no nível escolar e secundário ele tem sido promovido como uma ferramenta valiosa para o processo de ensino e aprendizagem, fortalecendo o conhecimento cultural do xadrez e a importância de sua aplicação em situações de conflito e na tomada de decisões em problemas, tanto internos como externos à comunidade educacional (CENTRO DE ESTUDIOS MINEDUC, 2018).

Entretanto, apesar do jogo de xadrez ter sido oficialmente implementado pelo Ministério da Educação do Chile, observa-se que alguns professores de Educação Básica na região de Los Lagos, especificamente na Escola Juan Pablo Segundo, através de entrevistas não formais realizadas pela plataforma zoom, os professores afirmaram que fazem pouco uso do jogo de xadrez na tomada de decisões, enquanto outros responderam que conhecem o jogo e o aplicaram no assunto de matemática para reforçar o pensamento lógico dos alunos.

Na verdade, falta aos professores a aplicação do jogo de xadrez na tomada de decisões, o que causa pouca solução para situações de conflito entre colegas, desmotivação dos educadores diante de problemas acadêmicos e administrativos que surgem no local de trabalho. Da mesma forma, as consequências são devidas à falta de treinamento dos profissionais do ensino no uso de ferramentas pedagógicas, neste caso o jogo de xadrez, como um processo dinâmico de ações que levam ao fortalecimento de seu pensamento crítico.

Dada a situação descrita acima, surge a seguinte pergunta: como o jogo de xadrez afeta a aplicação da tomada de decisões pelos professores da Escola Juan Pablo Segundo, região de Los Lagos, Chile? O estudo é relevante porque procura fortalecer as habilidades e habilidades dos professores em termos de assumir situações problemáticas adversas na busca de decisões corretas.

### **Jogo de xadrez. Olhar epistêmico**

O jogo representa uma ação voluntária que é realizada dentro de certos prazos e prazos estabelecidos, de acordo com regras estabelecidas. Além disso, procura fortalecer a

inteligência, demonstração na obtenção de resultados individuais e coletivos para alcançar os objetivos propostos (MATOS et al., 2018).

Por sua vez, o jogo de xadrez, de acordo com Maceira (2012), "é um jogo de tabuleiro, originário de Chaturanga (dos quatro membros sânscritos), que foi praticado na Índia no século VI. É jogado em um tabuleiro quadrado com 64 quadrados (8 x 8), alternando cores claras e escuras" (p. 56). Ou seja, é um jogo no qual duas pessoas participam e cada uma tem um certo tempo para fazer uma jogada e o jogo é composto de 16 peças. Estas peças são identificadas por duas cores, escura e clara, em que cada peça tem uma função e um valor diferentes.

Sandoval (2019) afirma que o xadrez "é de origem árabe e possivelmente o mais aceito por sua semelhança em: regras, estrutura, peças; semelhante às do xadrez atual, além de possivelmente ter sido distribuído em todo o Ocidente" (p.7). O xadrez não é encontrado como um jogo de azar ou de sorte, mas está imerso em qualidades e estratégias diferentes, ele simboliza um jogo muito complicado; exigindo certas habilidades, habilidades e capacidades do indivíduo no momento de realizar os movimentos táticos.

Da mesma forma, Amigó e Serra, citados por Paniagua (2017) afirmam que "o xadrez traz múltiplos benefícios relacionados ao desenvolvimento de aspectos como paciência, pensamento antes de agir, respeito pelos outros e aplicação de outras áreas" (p. 18). O xadrez contribui para a melhoria das atitudes dos indivíduos; influenciando o pensamento científico-crítico em termos de fortalecimento da inteligência nas ações diárias das pessoas, especificamente, nos momentos de tomada de decisões em situações conflituosas.

No xadrez, ele é enquadrado dentro das abordagens de: (a) o xadrez como um jogo porque facilita o entretenimento e a recreação dos sujeitos que o jogam, fazendo com que a mente se destaque dos conflitos cotidianos; (b) o xadrez como uma arte, pois fomenta competências, habilidades e habilidades de expressão humana; (c) o xadrez como um esporte porque simboliza uma ação intelectual física onde é utilizada mais energia do que outras disciplinas esportivas; (d) o xadrez como ciência concentra-se na busca para investigar, expressar e alcançar a metodologia correta para obter sucesso e (e) o xadrez como exercício mental, representa um treinamento cerebral que, praticado diariamente, pode melhorar o conhecimento das pessoas (FERNÁNDEZ, 2008). A figura 1 resume as diferentes abordagens do xadrez.

**Figura 1 – Enfoques do xadrez**



Fonte: adaptação da proposta de Fernández (2008)

Com base no exposto acima, o xadrez é uma ferramenta valiosa que permite ao indivíduo aprimorar conhecimentos, atitudes, habilidades, habilidades, imaginação, arte, ciência e análise, o que induz os professores de educação básica a promover a tomada de decisões oportunas e compartilhadas com cada um dos membros da escola, conseguindo a organização de ações proativas a fim de melhorar as relações interpessoais, a mediação de

conflitos, os problemas diários e, portanto, o desenvolvimento pedagógico de uma forma mais assertiva.

Portanto, há elementos que são necessários na aplicação do xadrez na tomada de decisões, entre eles: (1) um elemento de uma ordem educativa porque é orientada para a organização educativa na medida em que instrui no próprio pensamento, induz à análise das dificuldades em termos das habilidades de conhecer e fazer; (2) um elemento psicológico porque estuda os aspectos intelectuais nos quais a retenção, a abstração, o uso de conceitos, o estímulo e a propensão a ter prazer nas coisas entram em jogo; e (3) um elemento sociológico porque fortalece as relações interpessoais, a tomada de decisões, consolida o pensamento, o comportamento e as regras a serem seguidas em uma organização (FERNÁNDEZ, 2008).

### **Tomada de decisões**

Em situações em que os indivíduos são forçados a fazer escolhas e muitas dessas escolhas são de grande importância para atingir objetivos pessoais. Na grande maioria das organizações educacionais, o processo de tomada de decisões é primordial ou essencial para a produtividade da organização. De acordo com Daft (2016) especifica "a tomada de decisão organizacional formalmente como o processo de identificação e solução de problemas" (p. 446). Em outras palavras, representa a questão do equilíbrio formal, do fortalecimento e da identificação da resolução de conflitos que ocorrem em uma determinada organização.

Portanto, a tomada de decisões é enquadrada como uma escolha de seleção de várias atividades a fim de otimizar as funções dos funcionários da instituição. Estas decisões devem ter um impacto no alcance das metas e objetivos, a fim de melhorar as decisões de trabalho que são tomadas na instituição. Além disso, contribui para fomentar relacionamentos, harmonia, pertença à equipe de trabalho, coerência de grupo, eficiência e eficácia no clima organizacional.

Nesta linha, Certo (2014) define a tomada de decisão como "a decisão que é tomada entre duas ou mais alternativas disponíveis" (p. 17). Isto significa que, ao planejar, o indivíduo deve escolher a melhor proposta para alcançar o objetivo. Portanto, o professor deve tomar decisões planejadas e não planejadas, mas ao mesmo tempo deve recorrer ao consenso com a participação de todo o pessoal administrativo da instituição, conseguindo assim que se comprometam com a decisão. Fatores ambientais que podem influenciar a tomada de decisões, tanto internos quanto externos, também devem ser levados em consideração.

O poder de tomar decisões é determinado pelo grau de responsabilidade que um funcionário possui ou pela delegação de autoridade que ele ou ela tem na tentativa de não confundir os níveis de tomada de decisões. Cada decisão requer a consideração dos diferentes fatores ou elementos envolvidos no momento em que ela é tomada. É uma das atividades mais relevantes da administração escolar. A organização, o funcionamento dos processos e a missão institucional dependerão da otimização da seleção conjunta das decisões.

De acordo com Fernández (2008), "além de decidir que movimento fazer e que plano adotar, também é necessário tomar decisões práticas sobre como administrar o tempo e se é preferível usar a instituição para tentar calcular cada variante do jogo" (p. 109). Ou seja, o xadrez ajuda a fomentar no indivíduo a capacidade de aprimorar o conhecimento para enfrentar qualquer problema que possa surgir a qualquer momento, especialmente no campo educacional, quando os educadores têm que tomar decisões para situações de conflito que surgem diariamente na prática pedagógica e administrativa.

## Metodologia

O estudo foi enquadrado dentro da abordagem quantitativa, razão pela qual foram extraídos testemunhos imediatos da realidade. Neste sentido, Arias (2016), afirma que: "de acordo com o modelo quantitativo é um nível de pesquisa referente ao grau e profundidade que aborda um fenômeno ou objeto de estudo para medi-lo de acordo com a abordagem utilizada pelo pesquisador" (p. 21). O autor reflete a amplitude e a profundidade do conhecimento da pesquisa; portanto, procura medir todos os aspectos que estão localizados no objeto de estudo, a fim de descrevê-los, analisá-los e interpretá-los.

O desenho focalizado em um estudo não experimental, segundo Supo (2014) "pesquisa não experimental o cientista não tem controle direto sobre as variáveis independentes e suas manifestações já ocorreram ou porque elas são inerentemente não manipuláveis" (p. 90). Ou seja, os fatos são observados diretamente da realidade em estudo.

A população é formada por sessenta e cinco (65) professores que trabalham na Escola Juan Pablo Segundo, região de Los Lagos, Chile, onde toda a população foi coletada como amostra, já que a técnica de amostragem do censo populacional foi utilizada por ser não-probabilística e intencional, razão pela qual depende da decisão do pesquisador, dos objetivos estabelecidos e da intenção de medir, neste caso, o jogo de xadrez e a tomada de decisões.

A técnica de obtenção de dados pode ser observada na realidade ou procedimento científico das diferentes ferramentas que o pesquisador tem para perceber a realidade e assim

poder obter as informações necessárias para o desenvolvimento do estudo. Portanto, a técnica de pesquisa foi utilizada, de acordo com Arias (2016) expressa que "é uma estratégia (oral ou escrita) cujo objetivo é obter informações sobre um grupo ou amostra de indivíduos" (p. 32). Isso significa que a pesquisa é uma tática, que pode ser escrita ou verbal, com o objetivo de obter informações valiosas sobre uma situação particular.

O instrumento utilizado foi um questionário, Hernández, Fernandez e Baptista (2014) afirmam que "um questionário consiste de um conjunto de perguntas relativas a uma ou mais variáveis a serem medidas" (p. 217). De fato, ela representa a formulação de perguntas, neste caso, elas são construídas de forma fechada, uma vez que contêm alternativas de resposta que foram definidas antecipadamente; portanto, foram utilizadas duas possibilidades de resposta, a saber: Sim e Não.

A validação do instrumento foi realizada através do julgamento de especialistas: um (01) em metodologia e dois (02) professores com conhecimento do jogo de xadrez. Para a confiabilidade, foi utilizado o método de confiabilidade Kuder e Richardson (fórmula KR 20), que está relacionado à fidelidade e precisão do instrumento, onde foi obtida uma alta confiabilidade e que foi adequada para ser aplicada à amostra. A partir daí, uma vez que o instrumento foi aplicado aos sujeitos do estudo, foram estabelecidas frequências e porcentagens, que foram representadas através do uso de gráficos usando o programa Excel 2010, e estatísticas descritivas foram usadas para a interpretação dos resultados.

É importante observar que, para obter as informações, o instrumento e as instruções para sua conclusão foram enviados por e-mail. Antes disso, foram realizadas reuniões, via zoom, com os professores da Escola Juan Pablo Segundo, nas quais foram explicados os objetivos da pesquisa e seu consentimento escrito para participar dela; foi obtida a aprovação de todos os envolvidos no fornecimento dos dados solicitados na pesquisa.

## **Resultados**

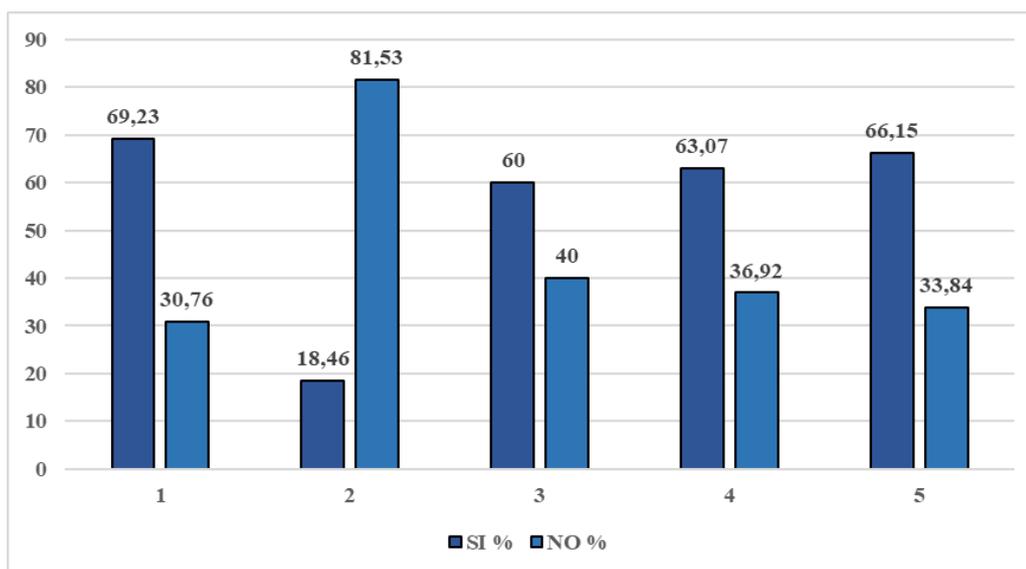
Os resultados obtidos com a aplicação da pesquisa através da utilização de um questionário fechado com perguntas dicotômicas: Sim e Não. Para a análise dos dados, foram utilizadas estatísticas descritivas, utilizando frequências e porcentagens; sendo representadas por meio de gráficos como forma de visualizar a interpretação dos dados. Estes são apresentados abaixo:

A variável relacionada ao jogo de xadrez para os indicadores de conhecimento e treinamento foi obtida na pergunta 1, uma alta porcentagem de respondentes na categoria Sim

eles conhecem o jogo de xadrez no ambiente educacional. Entretanto, na pergunta 2, uma porcentagem significativa respondeu na alternativa Não, eles não receberam treinamento sobre a aplicação do jogo de xadrez na tomada de decisões educacionais. Com relação às perguntas 3, 4 e 5, pode-se ver que a grande maioria dos professores respondeu na categoria Sim, o conhecimento do xadrez ajuda na aplicação da tomada de decisões, incentiva a socialização entre os educadores e permite a sistematização da tomada de decisões (como pode ser visto na Figura 2).

Os resultados acima levam a inferir que os profissionais do ensino têm conhecimento do jogo de xadrez e da relevância de seu uso ao decidir situações de conflito, mas carecem de treinamento em sua aplicação como ferramenta de tomada de decisão. Isto poderia possivelmente ser devido ao fato de que os gerentes não promovem o jogo de xadrez como uma alternativa para melhorar o pensamento, a imaginação e a criatividade dos professores.

**Figura 2** – Dados relacionados com a variável jogo de xadrez



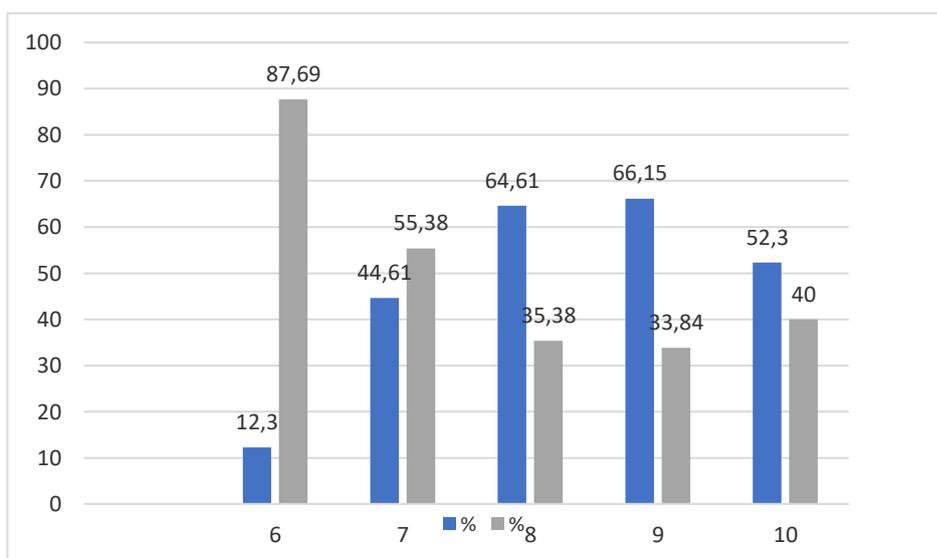
Fonte: Arquivo dos autores

Com relação à variável de decisão em questão 6, a maior porcentagem foi obtida pela alternativa Não, eles não utilizaram o jogo de xadrez para tomar decisões acadêmicas e administrativas na instituição. Na pergunta 7, uma alta porcentagem de entrevistados respondeu na categoria Não, eles não mantiveram um comportamento adequado ao tomarem decisões em sua instituição. Da mesma forma, na pergunta 8, a grande maioria dos respondentes estava inclinada para a opção Se eles considerarem que tomar decisões oportunas leva a uma boa atitude em relação aos seus colegas de trabalho. Na pergunta 9, um

alto percentual indicado na categoria Se mantiverem uma boa comunicação que leve à tomada de decisões oportunas, e na pergunta 10, um alto percentual indicado na alternativa Se, através da aplicação do jogo de xadrez na tomada de decisões, for incentivada a participação entre os professores e o pessoal administrativo (como mostrado na Figura 3).

Pode-se inferir que os professores merecem treinamento no uso do jogo de xadrez na tomada de decisões no estabelecimento escolar, o que se deve a uma falta de motivação por parte da direção para promover o jogo de xadrez como ferramenta para melhorar o conhecimento físico e mental dos educadores. Além disso, os educadores estão mostrando um comportamento inadequado ao gerar ou tomar decisões. Também se pode deduzir que os professores estão convencidos de que a comunicação e a participação são elementos essenciais na tomada de decisões com a aplicação do jogo de xadrez.

**Figura 3** – Dados relacionados com a variável tomada de decisões



Fonte: Acervo dos autores

## Discussão

Após o processamento dos dados estatísticos obtidos na variável do jogo de xadrez e da tomada de decisões, pode-se afirmar que os professores precisam promover o conhecimento sobre o jogo de xadrez, razão pela qual ele representa uma ferramenta valiosa que tem o potencial de fortalecer o pensamento dos indivíduos. Isto é apoiado pelo estudo de Paniagua (2017) quando afirma que o jogo de xadrez contribui com vários benefícios em termos de fortalecimento da inteligência, conhecimento, forma de agir, paciência, respeito ao próximo, participação e compromisso com o trabalho.

Por outro lado, é evidente que existe uma falta de treinamento para professores na aplicação do jogo de xadrez. O uso deste jogo é essencial para que os profissionais do ensino se apropriem do conhecimento e para fortalecer o conhecimento físico e mental. Segundo o estudo de Triana, Cortés e Portillo (2015), indica que a formação dos sujeitos no jogo de xadrez é essencial porque afeta a capacidade de tomar decisões assertivas nas instituições educacionais, estimula o empreendedorismo, a criatividade, o bem-estar e a qualidade de vida.

Também é especificado que uma porcentagem significativa considera que o jogo de xadrez permite aos professores melhorar o conhecimento, a socialização e a tomada de decisões; isto torna relevante para as escolas levar em conta o desenvolvimento do xadrez como uma ferramenta fundamental na ação pedagógica. Isto é apoiado pela pesquisa realizada por Sandoval (2019) que aponta que o jogo de xadrez é fundamental para o desenvolvimento de competências, habilidades, compreensão, enriquecimento sócio-afetivo e cognitivo dos indivíduos onde eles podem fortalecer sua personalidade e tomar decisões apropriadas em qualquer situação de conflito.

No que diz respeito à variável tomada de decisão, houve evidência de um número significativo de respostas ao efeito de não utilizarem o jogo de xadrez para tomar decisões na esfera educacional e terem a necessidade de reforçar comportamentos apropriados que os induzam a tomar decisões assertivas no campo acadêmico-administrativo. Isto contradiz o estudo proposto por Espinosa (2018) quando afirma que a tomada de decisões está ligada à responsabilidade que é assumida em uma instituição de forma compartilhada e, portanto, o uso do xadrez é essencial para fortalecer o comportamento e melhorar as atitudes diante de problemas ou conflitos.

Por outro lado, afirma-se que os professores estão plenamente convencidos de que a tomada de decisões leva à promoção de boas atitudes entre os colegas e que a comunicação é um canal essencial para que elas sejam realizadas de forma eficaz. Além disso, afirma-se que o uso do xadrez contribui para o fortalecimento do pensamento, do conhecimento e da intelectualidade. Segundo Astete (2017), ele revela que a tomada de decisões, a comunicação e o xadrez estimulam o desenvolvimento de habilidades, atitudes, auto-estima, síntese, criatividade e a capacidade de escolha em qualquer situação; assim como a promoção da atenção, concentração, memória, valores e a promoção de aspectos afetivos.

Portanto, o presente estudo é relevante porque servirá de apoio para outras pesquisas, pois o jogo de xadrez representa atualmente uma ferramenta valiosa para consolidar o conhecimento, o desenvolvimento físico e mental e a tomada de decisões assertivas em todos os membros das escolas. Assim como a busca de mudanças nas atitudes positivas diante de

situações ou problemas conflituosos no ambiente educacional com o processo de melhoria dos processos de ensino-aprendizagem e, portanto, a consolidação da comunicação e das relações interpessoais.

## REFERÊNCIAS

ACOSTA, B. Estrategias pedagógicas basadas en el ajedrez dirigido a los docentes de educación inicial para fomentar la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años. **Revista de Investigación**, v. 42, n. 94, 2018. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3761/376160142005/html/index.html>. Acceso: 10 sep. 2021.

ARIAS, F. **El proyecto de investigación: guía para su elaboración**. 7. ed. Caracas: Episteme, 2016. ISBN: 980-07-3868-1.

ASTETE, A. **El Ajedrez como Estrategia Pedagógica para el Desarrollo del Pensamiento Creativo de los Alumnos de la Institución Educativa N° 31514 Vencedores de Junín, Junín - 2017**. 2017. Tesis (Grado) – Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, 2017. Disponible en:

<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1516/TESIS%20ASTETE%20MORAL%20ES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acceso: 10 sep. 2021.

CENTRO DE ESTUDIOS DE MINEDUC. **El juego dentro y fuera del aula: miradas cruzadas sobre prácticas lúdicas infantiles en momentos de transición educativa**. Fondo de investigación y desarrollo en educación. Disponible en: [https://centroestudios.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/100/2018/10/Informe-final-FONIDE-FX11651-Rupin\\_apDU.pdf](https://centroestudios.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/100/2018/10/Informe-final-FONIDE-FX11651-Rupin_apDU.pdf). Acceso: 10 sep. 2021.

CERTO, H. **Toma de decisiones**. 8. ed. México: Mc. Graw Hill, 2014.

DAFT, R. Teoría y diseño organizacional. 8. ed. México: International Thomson, 2016.

ESPINOSA, J. **Incidencia de los estilos de toma de decisiones en la relación entre liderazgo y desempeño organizacional en un grupo de directivos de Colombia, Ecuador y Perú**. 2018. Tesis (Doctorado) – Universidad del Rosario, Colombia, Bogotá, 2018.

Disponible en:

<https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/18677/Liderazgo%20y%20Toma%20de%20Decisiones%20-%20Tesis%20PhD%202018.pdf>. Acceso: 10 sep. 2021.

FERNÁNDEZ, J. **Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las matemáticas**. Estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de 2° de primaria. 2008. Tesis (Doctorado) – Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra, 2008. Disponible en:

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5053/jfa1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>  
Acceso: 10 sep. 2021.

GAME, K. El juego como estrategia para el fortalecimiento de los valores morales en los niños y niñas de 8 a 9 años de Educación Básica. **Revista Ciencia Unemi**, v. 8, n. 16, p.33-

41, 2015. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/5826/582663856005.pdf>. Acceso: 10 sep. 2021.

HERNÁNDEZ, R.; FERNÁNDEZ, L.; BAPTISTA, P. **Metodología de la investigación**. 5. ed. México: McGraw Hill, 2014. ISBN: 978-607-15-0291-9. Disponible en de: [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf). Acceso: 10 sep. 2021.

LEÓN, Y.; GONZÁLEZ, J. Toma de decisiones estratégicas en organizaciones de salud. Una revisión de la literatura. **Rev Gerenc Polit Salud**, v. 19, p. 1-18, 2020. Disponible en: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/gerepolsal/article/view/26413>. Acceso: 10 sep. 2021.

MACEIRA, D. **El juego del ajedrez**. Madrid: Editorial Eukeca, 2012.

MATOS, Y. R. *et al.* Inteligencias que Desarrolla el Estudiante Jugador de Ajedrez. **Revista Científic**, v. 3, n. 8, p. 248–271, 2018. Disponible en: [http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/221](http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/221). Acceso: 10 sep. 2021.

MONTERO, B. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. **Revista de investigación Gie Pensamiento Matemático Maic**, v. 7, n. 1, p. 75-92, 2017. ISSN 2174-0410. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>. Acceso: 10 sep. 2021.

PANIAGUA, M. **La influencia del ajedrez en los procesos cognitivos**. 2017. Tesis (Postgrado) – Universidad Internacional de La Rioja, España, 2017. Disponible en: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6288/PANIAGUA%20BENITO%2C%20MONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acceso: 10 sep. 2021.

PEREIRA, P. **Incorporación de mecánicas interactivas digitales a la ilustración del tablero del juego de mesa en formato libre**. 2019. Tesis (Doctorado) – Universidad de Granada, Granada, 2018.

SANDOVAL, B. **Impacto del ajedrez en las funciones ejecutivas de memoria de trabajo y planificación**. Tesis (Pregrado) – Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador, 2019. Disponible en: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16959/DISERTACI%c3%93N%2c%20BRYAN%20LUIS%20SANDOVAL%20TIP%c3%81N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acceso: 10 sep. 2021.

SUPO, J. **Seminarios de investigación científica: metodología de la investigación para las ciencias de la salud**. Volumen 2 de Metodología de la investigación para las ciencias de la salud. Createspace Independent Publishing Platform, 2014.

TRIANA, E.; CORTÉS, F.; PORTILLO, L. **Investigación documental sobre el juego como una estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales**. 2015. Tesis (Grado) – Universidad Santo Tomás, Chile, 2015. Disponible en: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/2640/Trianagarc%C3%ADaervin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. 2015.

### **Como referenciar este artigo**

MARTÍNEZ, M. SOLIS, Y.; VALDES, G. Jogo de xadrez e tomada de decisões em professores de educação básica (Escola Juan Pablo Segundo, região dos Lagos-Chile). **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 16, n. 4, p. 2331-2345, out./dez. 2021. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v16i4.15683>

**Enviado em:** 01/08/2021

**Revisões requeridas:** 25/09/2021

**Aprovado em:** 01/10/2021

**Publicado em:** 21/10/2021