

Estado da publicação: Não informado pelo autor submissor

CHESSKID: UMA ANÁLISE DOS RECURSOS EDUCACIONAIS SOB O PRISMA DA CRIANÇA COMO JOGADORA

Karollina Soares, Cesar Augusto Cusin

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.9812>

Submetido em: 2024-09-24

Postado em: 2024-12-02 (versão 1)

(AAAA-MM-DD)

A moderação deste preprint recebeu o endosso de:

Sávio de Brito Fontenele (ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5098-762X>)

ARTIGO

CHESSKID: UMA ANÁLISE DOS RECURSOS EDUCACIONAIS SOB O PRISMA DA CRIANÇA COMO JOGADORA

KAROLLINA SOARES LOIOLA¹

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-5492-4739>

[<karollinaloiola@aluno.unifapce.edu.br>](mailto:karollinaloiola@aluno.unifapce.edu.br)

CESAR AUGUSTO CUSIN²

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6161-7192>

[<cesar.augusto@fapce.edu.br>](mailto:cesar.augusto@fapce.edu.br)

¹ Centro Universitário Paraíso. Juazeiro do Norte, CE, Brasil.

² Centro Universitário Paraíso. Juazeiro do Norte, CE, Brasil.

RESUMO: O site ChessKid é uma plataforma utilizada para ensinar e jogar Xadrez, porém, voltado para crianças. Para tanto, este site fornece diversos recursos de aprendizagem para o público infantil, assegurando o monitoramento e facilidade de navegação. Logo, busca garantir o entretenimento, diversão, segurança e aprendizado, que são características importantes para seu público. Dessa forma, percebe-se a importância de compreender as facetas envolvidas no site ChessKid sob o prisma da criança como jogadora, a fim de analisar se o site cumpre com todos os aspectos evidenciados, com ênfase nos recursos educacionais de aprendizagem. Assim, o presente artigo tem como problema de pesquisa aferir se este site realmente entrega o que pretende, objetivando de forma geral mapear as principais ferramentas educacionais do ChessKid. Trata-se de um estudo com abordagem qualitativa, descritiva e de natureza exploratória, em que foi realizado o mapeamento do site ChessKid, uma vez que todas as opções presentes no site precisavam ser detalhadas, para que houvesse uma melhor compreensão de todos os recursos fornecidos. Desse modo, o ChessKid se destaca como uma plataforma segura e repleta de recursos para o aprendizado de xadrez, e ainda desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e educacional das crianças. Portanto, é notório que o ChessKid é uma ferramenta poderosa para educadores e pais, contribuindo para uma experiência de aprendizagem enriquecedora e gratificante para as crianças, preparando-as para alcançar êxito tanto no xadrez quanto em outras áreas da vida.

Palavras-chave: xadrez, recurso educacional, criança, educação, chessKid.

CHESSKID: AN ANALYSIS OF EDUCATIONAL RESOURCES FROM THE PERSPECTIVE OF THE CHILD AS A PLAYER

ABSTRACT: The ChessKid website is a platform used to teach and play Chess, but it is aimed at children. To this end, this website provides several learning resources for children, ensuring monitoring and ease of navigation. Therefore, it seeks to guarantee entertainment, fun, safety and learning, which are important characteristics for its audience. Thus, it is important to understand the facets involved in the ChessKid website from the perspective of the child as a player, in order to analyze whether the website meets all the aspects highlighted, with an emphasis on educational learning resources. Thus, this article has as a research problem to assess whether this website really delivers what it claims, aiming in general to map the main educational tools of ChessKid. This is a study with a qualitative, descriptive and exploratory approach, in which the ChessKid website was mapped, since all the options present on the website needed to be detailed, in order to have a better understanding of all the resources provided. In

this way, ChessKid stands out as a safe and resourceful platform for learning chess, and also plays a key role in the cognitive and educational development of children. Therefore, it is clear that ChessKid is a powerful tool for educators and parents, contributing to an enriching and rewarding learning experience for children, preparing them to achieve success both in chess and in other areas of life.

Keywords: chess, educational resource, child, education, chessKid.

CHESSKID: UN ANÁLISIS DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DESDE EL PRISMA DEL NIÑO COMO JUGADOR

RESUMEN: El sitio web ChessKid es una plataforma utilizada para enseñar y jugar al ajedrez, pero dirigida a niños. Para ello, este sitio web proporciona varios recursos de aprendizaje para los niños, garantizando el seguimiento y la facilidad de navegación. Por ello, busca garantizar entretenimiento, diversión, seguridad y aprendizaje, características importantes para su audiencia. De esta manera, podemos ver la importancia de comprender las facetas involucradas en el sitio web ChessKid desde la perspectiva del niño como jugador, para poder analizar si el sitio web cumple con todos los aspectos destacados, con énfasis en los recursos educativos para el aprendizaje. Por lo tanto, el problema de investigación de este artículo es evaluar si este sitio realmente cumple lo que pretende, con el objetivo en general de mapear las principales herramientas educativas de ChessKid. Este es un estudio con enfoque cualitativo, descriptivo y exploratorio, en el cual se realizó el mapeo del sitio web ChessKid, ya que era necesario detallar todas las opciones presentes en el sitio web, para que hubiera una mejor comprensión de todos los recursos brindados. . De esta forma, ChessKid se destaca como una plataforma segura y rica en recursos para aprender ajedrez, y además juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y educativo de los niños. Por tanto, está claro que ChessKid es una poderosa herramienta para educadores y padres, que contribuye a una experiencia de aprendizaje enriquecedora y gratificante para los niños, preparándolos para alcanzar el éxito tanto en el ajedrez como en otras áreas de la vida.

Palabras clave: ajedrez, recurso educativo, niño, educación, chessKid.

INTRODUÇÃO

O Xadrez é um jogo de tabuleiro em que duas pessoas participam e utilizam estratégias para capturar o rei do adversário, sendo esta a principal peça. Desse modo, é um jogo que requer concentração e tomada de decisões a todo instante, visto que o uso do raciocínio é necessário para definir boas jogadas (Oliveira, 2019).

Muitos estudos evidenciam que o jogo de Xadrez é benéfico para as habilidades cognitivas, principalmente na atenção, memória e planejamento (Rosa *et al.*, 2020). Logo, nota-se que o Xadrez constrói a infraestrutura no cérebro do jogador, preparando-o para resolver problemas, melhorando sua intuição e pensamento estratégico.

Nesse sentido, destaca-se o fácil acesso a esses jogos, já que é possível acessá-los de forma online em várias plataformas a partir de dispositivos eletrônicos como celular e computador. Dessa maneira, diversos públicos podem acessar, jogar e se beneficiar com tudo que o Xadrez pode proporcionar.

À vista disso, vale apontar o site do ChessKid como uma das plataformas utilizadas para jogar Xadrez, sendo este voltado para crianças. Por conseguinte, este site fornece diversas ferramentas para o público infantil, assegurando o monitoramento, facilidade de navegação e fornecimento de variados recursos de aprendizagem. Assim, busca garantir o entretenimento, diversão, segurança e aprendizado, que são características importantes para o seu público (ChessKid, 2024).

Diante do exposto, percebe-se a importância de compreender as facetas envolvidas no site ChessKid sob o prisma da criança como jogadora, a fim de analisar se o site cumpre com todos os aspectos evidenciados anteriormente, com ênfase nos recursos de aprendizagem. Assim, o presente artigo tem como problema de pesquisa aferir se este site realmente entrega o que pretende, objetivando de forma geral mapear as principais ferramentas educacionais do ChessKid. Além disso, também pretendeu-se analisar seu suporte no ensino de Xadrez para crianças, de acordo com os recursos pedagógicos educacionais de aprendizagem que se fazem presentes, bem como conferir se a segurança do site é fornecida, assim como o monitoramento pelos responsáveis da criança.

No decorrer do artigo, algumas opções e informações sobre o ChessKid serão detalhadas. Para isso, foi apresentada uma breve apresentação sobre o ChessKid, abordando suas características de segurança, usabilidade e o controle do ambiente. Em seguida, a metodologia é retratada e posteriormente, o mapeamento realizado, detalhando algumas opções voltadas a aprendizagem de seu público. Essas opções, são: Jogar, Problemas, Aprenda, Recursos e Treinamento. Na sequência, são levantados os resultados adquiridos a partir da análise das sessões anteriores, e depois, a discussão é explanada e finaliza-se com a conclusão.

Segurança

ChessKid.com é um lugar seguro para crianças, sendo necessário login e senha para acessá-lo. Durante as partidas há um bate-papo com o adversário, que é permitido enviar apenas emojis e mensagens já programadas, podendo ser desativado permanentemente. No entanto, o adulto que possui a tutela da criança consegue mandar mensagem para ela, sendo essa a única forma de interação direta possível. Além disso, para que a criança consiga entrar em um clube que não é público, é preciso ter autorização de pais ou treinadores responsáveis.

As crianças só conseguem ser “amigas” umas das outras no site, no momento em que ambas enviam solicitações de amizade. Logo, quando apenas uma envia solicitação, o sistema entende que elas não se conhecem na realidade, não permitindo que sejam amigas no site se já não se conhecerem. Isso acontece porque o sistema é “duplo-cego”, fazendo com que a criança não veja solicitações pendentes.

O conjunto de técnicas que protegem o ChessKid é denominado criptografia, um sistema que se dá por meio de algoritmos matemáticos que codificam informações e, a partir desses códigos, protegem a privacidade dos usuários por meio da proteção dos dados, mantendo assim a segurança do site. Ressalta-se que o endereço do site começa com <https://> que indica que seus dados são criptografados, além disso, apresenta um cadeado fechado ao lado do link, que indica conexões seguras e, ao clicar, apresenta informações mais detalhadas sobre sua segurança. Na sequência, a chave usada para criptografia do ChessKid é de 222 bytes, o que também influencia em sua segurança, já que sites com menos de 128 bytes tem sua segurança comprometida (ChessKid, 2024).

Facilidade de Uso (Usabilidade)

O padrão normativo ISO 9241-11 (NBR, 2002, p. 2) ressalta que “o termo usabilidade é empregado algumas vezes para referenciar mais precisamente os atributos de um produto que o torna mais fácil de usar”. Desse modo, vale destacar que o autor Jacob Nielsen, em seu livro *Prioritizing Web Usability* (Priorizando a Usabilidade da Web), conceitua a usabilidade como “a rapidez com que as pessoas aprendem a usar algo, quão eficiente são ao usá-lo, quão memorável é, quão sujeito a erros é, e o quanto os usuários gostam de usá-lo. Assim, caso as pessoas não possam ou não queiram usar um recurso, é como se ele não existisse” (Nielsen, 2007, p. 17). No livro, o autor evidencia os erros de usabilidade

cometidos por sites e como esses erros levam a insatisfação dos usuários, tornando notório a tamanha importância da usabilidade em sites, principalmente com o público-alvo infantil.

Logo, verifica-se que os conceitos anteriormente apresentados podem ser identificados no ChessKid, já que é perceptível a facilidade de navegação e a diversão garantida. Dessa maneira, o site apresenta muitos ícones e botões coloridos que facilitam o entendimento das opções oferecidas, bem como ganho de estrelas ao completar tarefas diárias e ao girar a roleta presente na página inicial, que oferece quantidades variadas de estrelas. Os níveis conquistados de acordo com as aulas de Xadrez assistidas e praticadas, também chama atenção das crianças já que estas podem progredir facilmente ao se dedicarem. Reforçando assim, a compreensão de que a gamificação é uma prática que está progredindo constantemente, sendo que esta consiste em utilizar elementos de jogos em atividades de não jogo, promovendo engajamento e diversão no processo.

Ambiente Controlado

Em relação ao controle do ambiente, vale ressaltar que não há presença de links externos e nem anúncios, garantindo que o jogador não perca o foco e nem seja direcionado para páginas indesejadas, evitando spams, anúncios pagos e publicidades.

Nesse contexto, os pais e treinadores possuem controle sobre o site, podendo a qualquer momento revisar as partidas jogadas pelas crianças e acessar o Boletim. Logo, essa opção mostra tudo o que foi feito no site durante determinado período, podendo ser encontrada na aba de aulas que está inserido no menu inicial, na opção “aprenda”.

Desse modo, o ChessKid é uma extensão escolar do Chess.com, um website de Xadrez online onde é possível jogar Xadrez com diferentes regras de tempo, contando ainda com um fórum de discussão. Assim, o ChessKid traz benefícios para os alunos com foco educacional, auxiliando no processo de aprendizagem e estimulando o pensamento lógico das crianças.

Esta plataforma pertence a empresa *Chess.com Limited Liability Company* (LLC), que é uma Sociedade de Responsabilidade Limitada, operada por Danny Rensch (PoppaBear) que é um mestre internacional americano e diretor de Xadrez no Chess.com, Mike Klein, também conhecido no ChessKid por FunMasterMike, um mestre americano da FIDE e rosto do site, e Bojan, programador sênior. Assim, o ChessKid, por meio de diversas ferramentas pensadas com o objetivo de tornar o ambiente adequado para crianças, oferece um lugar seguro e divertido para ensinar sobre Xadrez para o público infantil.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo com abordagem qualitativa, visto que engloba dois momentos distintos: a pesquisa, ou coleta de dados, e a análise e interpretação, quando se busca descobrir o significado dos dados. Além disso, possui natureza exploratória que possibilita maior ligação com o problema e a construção de hipóteses e ainda, classifica-se como descritiva, já que objetiva descrever as características de um site (Marconi, 2022). Dessa forma, foi realizado o mapeamento do site ChessKid, uma vez que todas as opções presentes no site precisavam ser detalhadas, para que houvesse uma melhor compreensão de todos os recursos fornecidos.

O estudo foi conduzido a partir das três etapas citadas e detalhadas a seguir:

1. Levantamento de características relevantes para o estudo;
2. Resultados;
3. Conclusões.

Levantamento de características relevantes para o estudo

O levantamento das características que foram consideradas para o presente estudo foi extraídas do próprio site do ChessKid. Para tanto, todas as opções presentes no menu inicial foram visualizadas e analisadas para melhor compreensão dos recursos e benefícios oferecidos aos usuários.

Logo, estas opções foram exploradas, com registro das ferramentas educativas identificadas para posterior análise.

Resultados

A avaliação das características foi feita visualmente, a partir de imagens capturadas de cada opção do site. Assim, nessa etapa cada recurso foi avaliado quanto à sua usabilidade, potencial educativo e monitoramento, envolvendo uma análise crítica do que o site oferece ao seu usuário, principalmente às crianças.

Conclusões

No último item deste artigo, poderão ser lidas as ligações entre a pergunta de pesquisa e objetivos estabelecidos no estudo, onde são apresentadas considerações sobre a análise do site. Portanto, nesta etapa incluiu-se uma síntese dos resultados, juntamente com reflexões sobre as implicações dos achados para pais, professores e crianças.

MAPEAMENTO DO SITE

Ao acessar o site do ChessKid, o menu principal apresenta uma coluna com as seguintes opções, a saber: Jogar, Problemas, Aprenda, Recursos, Eventos, Treinamento, Conecte, Loja e Vá de ouro. Logo, todas as opções relacionadas a aprendizagem serão detalhadas no presente artigo.

Jogar

A primeira opção, Jogar, traz os seguintes itens: Jogue Xadrez, Jogar vs Criança, Xadrez Pensado e Jogar vs Bot. No item Jogue Xadrez, o jogador poderá acessar informações detalhadas sobre as partidas já realizadas, e em Jogar vs Criança uma partida inicia quando um adversário é encontrado. Em Xadrez Pensado, a partida começa com um amigo ou colega de clube que esteja online, e em Jogar vs Bot o adversário será o próprio computador. Assim, todos os itens desta opção estarão direcionando o jogador a partidas de Xadrez, que se diferenciam pelo objetivo ou adversário do jogo.

Jogue Xadrez

Partidas Atuais dos últimos dias podem ser aqui visualizadas, bem como Arquivo de Partidas, onde é possível observar todas as partidas já realizadas e seus dados: data, cor das peças utilizadas, análise, quantidade de lances, tempo, resultado final e rating, sendo este último um sistema de classificação que reflete o desempenho do jogador.

Uma Tabela de Classificação também faz parte deste item, exibida de acordo com o tipo de partida, período de tempo e tipo de clube, apresentando o nome do usuário com seu determinado rating, número de vitórias e de jogos, conforme informações selecionadas.

Os itens citados anteriormente podem ser conferidos na Figura 1, a seguir:

Figura 1 - Histórico do Jogador

Oponente	Data	Jogada	Analisar	Lances	Tipo	Rating	Resultado
LastTanMouse (1540)	21/10/2023	11	Q	10	10 min	812	Perdeu
TinyTastyTurret (1005)	17/10/2023	1	Q	1	5 min	814	Perdeu
BatemanNathan1 (1005)	17/10/2023	11	Q	0	5 min	843	Perdeu
GoodFestiveViola (1072)	17/10/2023	11	Q	0	5 min	882	Perdeu
KindFamousKid (873)	17/10/2023	11	Q	10	5 min	907	Perdeu
IsaacM128 (1017)	06/06/2023	11	Q	2	5 min	974	Perdeu
IckyFreeComet (1097)	04/06/2023	11	Q	16	5 min	1026	Perdeu

Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 1) mostra os itens contidos na opção Jogue Xadrez, com informações mais detalhadas do item Arquivo de Partidas.

Jogar vs Criança

Esse item dá início a uma partida juntamente com as opções de tempo, 5, 10 ou 15 minutos, em que o jogador escolherá a duração da partida. Após isso, um oponente será procurado e o jogo inicia com todos os lances sendo registrados na coluna à direita do tabuleiro. Um bate-papo com emojis e mensagens já programadas para interação entre os jogadores também está presente, podendo ser desativado permanentemente.

É possível voltar para rever os lances já feitos, e avançar para refazê-los, voltando ao momento real do jogo. Há uma opção de Empatar em que um empate será proposto ao adversário, e outra opção de Desistir encerrando o jogo. Caso o jogador desista do jogo, mais opções aparecerão, sendo elas: Nova Partida, Revanche, Revisão da Partida ou Xadrez Rápido, que trata-se de uma nova partida.

Os itens citados anteriormente podem ser verificados na Figura 2, a seguir:

Figura 2 - Partida de Xadrez em andamento



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 2) mostra uma partida de Xadrez em andamento, com os lances sendo registrados ao lado do tabuleiro, e outros itens já mencionados que fazem parte dessa opção.

Xadrez pensado

Neste item, só é permitido jogar com amigos ou colegas de clube. É possível acessar Mensagens no ícone de balão, Prêmios, Configurações no ícone de engrenagem, Boletim que evidencia tudo o que foi feito no site durante determinado período, Histórico de Partidas dos jogadores que estavam jogando nos últimos minutos, sendo possível acessar seus perfis, desafiá-los, visualizar informações sobre a quantidade de partidas jogadas, estrelas, conquistas e troféus dos mesmos.

A Tabela de Classificação também pode ser vista nesse item, assim como Estatísticas que apresentam um gráfico que faz um comparativo entre rating atual e o rating mais alto, e outro com as quantidades de derrotas e vitórias, ambos em relação ao Xadrez pensado, rápido ou problemas.

Os itens citados anteriormente podem ser visualizados na Figura 3, a seguir:

Figura 3 - Xadrez pensado



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem evidenciada anteriormente (FIGURA 3) mostra os itens contidos na opção Xadrez Pensado, sendo que a partida em si só pode iniciar quando amigos e colegas de clube são encontrados.

Jogar vs Bot

Para iniciar a partida contra o computador, é necessário escolher o avatar que irá representar o adversário: Bots do Zoológico, Robôs ou Personalidades do Xadrez.

O modo treinador pode ser ativado, mostrando sugestões de lances, identificando quando um lance é melhor e quais lances foram um erro, dando a opção de tentar novamente quando há um lance melhor que o realizado.

Os itens citados anteriormente podem ser conferidos na Figura 4, a seguir:

Figura 4 - Partida de Xadrez com computador



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 4) mostra uma partida de Xadrez que será iniciada ao escolher o avatar que representará o adversário, bem como a cor das peças e ativação ou não do modo treinador.

Problemas

A aba Problemas que está presente na coluna da tela principal do ChessKid, apresenta desafios a serem resolvidos pelos jogadores. Logo, exibe três opções: Problemas de Xadrez, Duelo de Problemas e Resolva Problemas que serão detalhadas a seguir.

Problemas de Xadrez

Nesta opção, a criança além de ter acesso às outras duas opções, além desta, também pode resolver diversos problemas, sendo possível escolher o tema de problema que o jogador deseja selecionar.

São disponíveis 37 opções de temas (FIGURA 5), que são: Atacando f7/f2, Ataque Descoberto, Ataque Raio X, Cravada, Defesa, Desesperado, Empate por Afogamento, En passant, Espeto, Garfo / Ataque Duplo, Interferência, Isca / Desvio, Lance Intermediário, Mate Sufocado, Mate em 1, Mate em 2, Mate em 3 ou mais, Moinho de vento, Peça Pendurada, Peça Presa, Promoção de Peão, Promoção por Peça Menor, Rede de Mate, Rei Vulnerável, Remover o Defensor, Sacrifício, Sacrifício da Dama, Sacrifício de Desobstrução, Sacrifício de Troca, Simplificação, Sobrecarga, Táticas de Finais, Xeque Duplo, Xeque Perpétuo, Xeque-Mates Básicos, Zugzwang e Última Fileira.

Figura 5 - Lista parcial dos 37 temas de Problemas de Xadrez



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 5) mostra parcialmente alguns temas dos problemas disponíveis para resolução.

Após selecionado o tema, o jogador tem acesso a diversos problemas em que ele pode Pular ou Resolver. Com a resolução, o site apresenta o rating e a quantidade de estrelas que avalia a jogada realizada. Apresenta também a opção de Mais Problemas, em que o jogador volta a página inicial da opção podendo selecionar um novo tema, ou a de Próximo, para resolver no mesmo tema que foi selecionado inicialmente.

O número de desafios que podem ser realizados é limitado, sendo que o jogador só consegue resolver 3 ao dia. Para conseguir acesso ilimitado é necessário assinar o ChessKid Ouro.

Esta ferramenta apresenta também o Histórico de Problemas com a Quantidade de Lances, há quanto tempo foi realizado o desafio, o Rating e o Resultado que mostra quantas estrelas o jogador ganhou com o lance. É uma opção que não é jogada contra outros adversários, mas sim por problemas propostos pelo próprio site em que a cor das peças que a criança irá movimentar são escolhidas por ele.

Os itens citados anteriormente, que são observados após a seleção do tema e resolução do problema, podem ser conferidos na Figura 6, a seguir:

Figura 6 - Tabuleiro do problema solucionado



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 6) mostra o problema já selecionado e realizado sobre o tema: Atacando f7/f2, onde evidencia os itens que foram citados.

Duelo de Problemas

Nessa segunda opção a criança pode resolver problemas a partir da realização de movimentos adequados para o desafio proposto, sendo uma opção jogada de forma online, onde o jogador que resolver os problemas em menos tempo vence. Esse estilo de jogo dura dois minutos e após cada problema resolvido vai surgindo outros até completar esse tempo. Durante esse desafio, ao lado do tabuleiro aparecem duas colunas vazias, do jogador e adversário, que vão se tornando verdes de acordo com a quantidade de acertos, logo quem obter mais acertos em menos tempo vai preencher a coluna mais rápido e será o vencedor.

Estes itens podem ser verificados na Figura 7, apresentada a seguir:

Figura 7 - Item Duelo de Problemas



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 7) mostra a tela inicial do item Duelo de Problemas. Quando a partida termina os jogadores ainda têm as opções de Revanche ou de Nova Partida. Ao lado do tabuleiro apresenta o placar semanal e geral, onde os jogadores com mais números de vitórias consecutivas ou não estão inclusos e abaixo dele está presente o número de jogadores online que estão usando esta opção. O site traz informações sobre o próprio ranking com os últimos resultados, vitórias consecutivas, vitórias e problemas consecutivos.

Os itens citados anteriormente podem ser conferidos na Figura 8, a seguir:

Figura 8 - Partida iniciada no modo Duelo de Problemas



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 8) mostra a partida de Duelos de Problemas contra adversário, onde é possível observar o tabuleiro, o tempo e a barra de pontuação dos participantes.

Resolva Problemas

Nessa opção o jogador pode realizar diversos desafios sem competir com nenhum adversário, pois esses desafios são propostos pelo próprio site e, após realização deles, o rating é exibido, mostrando a avaliação da jogada a partir da variação de uma a três estrelas.

O jogador pode encontrar mais problemas, ver a resposta do mesmo, tentar novamente o mesmo desafio ou passar para o próximo. Existe um limite de desafios que o jogador pode acessar por dia, para acesso ilimitado é necessário assinatura ouro.

Os itens citados anteriormente podem ser verificados na Figura 9, a seguir:



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 9) mostra uma partida em andamento, no modo Duelo de Problemas.

Aprenda

Presente na aba da tela principal, a opção Aprenda conta com diversas ferramentas, sendo elas: Aprenda Xadrez, Aulas, Analisar Partidas, Vídeos, Treinos, Visão, Artigos, Termos de Xadrez e Sala de Aula ao Vivo.

Aprenda Xadrez

Esta opção apresenta o nível do jogador, que é adquirido desde a criação da conta e pode ser aumentado ao assistir vídeos aulas que mostram, de forma ilustrativa, o movimento de cada peça do tabuleiro. Os vídeos contêm áudio ou legenda, que é disponível em vários idiomas, e após o vídeo a criança realiza um teste para ver na prática o que foi ensinado. O nível aumenta após a realização do teste.

Contém redirecionamento para outras ferramentas da opção Aprenda, que são: Aulas, Visão, Vídeos e Treinos. Além disso, apresenta várias opções de vídeos, que podem ser reproduzidos dentro do site ou redirecionados para outras plataformas seguras, como Twitch e YouTube.

Os itens citados anteriormente podem ser conferidos na Figura 10, a seguir:

Figura 10 - Tela da opção Aprenda



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 10) evidencia a tela da opção Aprenda, apresentando o nível atual do jogador em Seu Nível.

Aulas

O tópico Aulas contém 157 aulas com temas diferentes que podem aumentar Seu Nível após visualização e resolução do teste proposto. Ao lado do vídeo apresenta uma breve sinopse da aula que após a visualização, é substituída pelo teste proposto. O teste é constituído de 5 tópicos que devem ser solucionados corretamente, caso contrário a criança não conseguirá passar no teste, pois é necessário pelo menos 75% de acertos.

A ferramenta inferior desta opção é o Nível, onde está presente o tema das aulas, a Situação, o Nível e se a aula falhou ou foi concluída. Caso concluída, mostra a quanto tempo.

Os itens que podem ser conferidos na Figura 11 correspondem às informações sobre a aula e o teste que foi realizado:

Figura 11 - Lição concluída



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 11) apresenta a pontuação do teste e sinopse da aula.

Analisar partidas

Neste item, pode-se verificar o histórico de partidas, tendo acesso a dados como: data, cor das peças utilizadas, análise, quantidade de lances, tempo, rating e o resultado final. É permitido acessar os perfis dos jogadores oponentes, desafiá-los, dar troféus, adicioná-los aos amigos e verificar informações como: quantidade de estrelas, conquistas e troféus dos mesmos.

Os itens citados anteriormente podem ser verificados na Figura 12, a seguir:

Figura 12 - Itens da opção Analisar Partidas



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 12) mostra os itens contidos na opção Analisar Partidas, com informações mais detalhadas dos perfis dos oponentes.

Vídeos

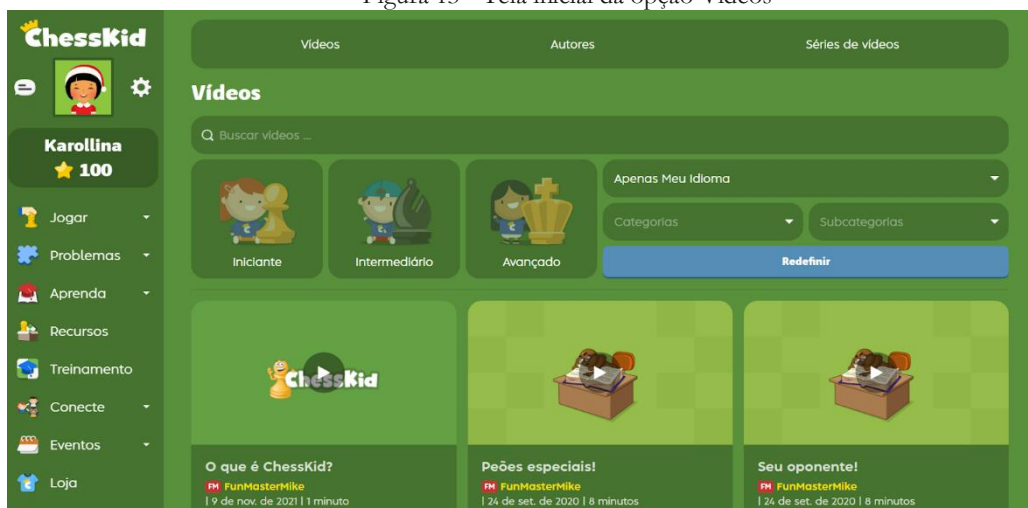
Neste item, é possível ter acesso a todos os vídeos oferecidos pelo site, sendo eles de acordo com as categorias: Regras e Fundamentos, Estratégia, Táticas, Aberturas, Finais de Partida, Partidas Impressionantes e TV do ChessKid. Com isso, para especificar o acesso, os vídeos podem ser filtrados por idioma (Meu Idioma ou Meu Idioma e Inglês) e pelo nível do jogador (Iniciante, Intermediário ou Avançado).

Há diversas subcategorias que especificam ainda mais os conteúdos, facilitando o acesso do assunto desejado pelo jogador. Na sequência, é possível ver os autores dos vídeos disponíveis, bem como informações sobre suas vidas e trajetórias no Xadrez.

Na opção “Séries de Vídeos” uma apresentação sobre os vídeos é feita, citando as categorias e mostrando um passo a passo inicial para quem está buscando aprender Xadrez. Logo, é realizada uma introdução sobre cada peça do Xadrez, objetivo do jogo e algumas regras sobre como as peças se movem.

Os itens mencionados anteriormente podem ser verificados na Figura 13, a seguir:

Figura 13 - Tela inicial da opção Vídeos



Fonte:

Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 13) mostra os itens contidos na opção Vídeos, com alguns exemplos de vídeos disponibilizados pelo site.

Treinos

Com o propósito de mostrar aos jogadores os padrões de xeque-mate e táticas de finais, esse item fornece treinos com o computador, sendo divididos pelo nível de dificuldade e com título relacionado a estratégia presente no treino. Assim, o jogador poderá selecionar o nível (iniciante, intermediário ou avançado), bem como, a categoria desejada.

Além disso, há uma barra de pesquisa para busca de categorias mais específicas e pode-se verificar o número de treinos resolvidos, visto que apenas 10 tentativas gratuitas estão disponíveis.

Desse modo, os treinos fornecidos estarão auxiliando o jogador a melhorar no Xadrez, ao praticar posições-chave que fazem toda a diferença no momento do jogo.

As informações apresentadas anteriormente podem ser verificadas na Figura 14, a seguir:

Figura 14 - Tela inicial da opção Treinos



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 14) mostra os itens contidos na opção Treinos, com alguns exemplos dos treinos oferecidos.

Visão

Com intuito de melhorar a visão de jogo, esse item oferece treinamentos de coordenadas ou lances. Dessa forma, contribui para que o jogador conheça, aprenda e identifique mais rápido as letras e números correspondentes a cada linha e coluna do tabuleiro.

Vale destacar que a escolha da cor das peças pode ser feita (Pretas ou Brancas) e o treinamento se dar com rodadas de 30 segundos, em que o jogador deve selecionar no tabuleiro os respectivos lances ou coordenadas apresentadas, de acordo com a escolha inicial.

Os itens mencionados anteriormente podem ser verificados na Figura 15, a seguir:



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 15) mostra o treinamento em andamento, onde coordenadas foi a escolha feita para determinar a partida.

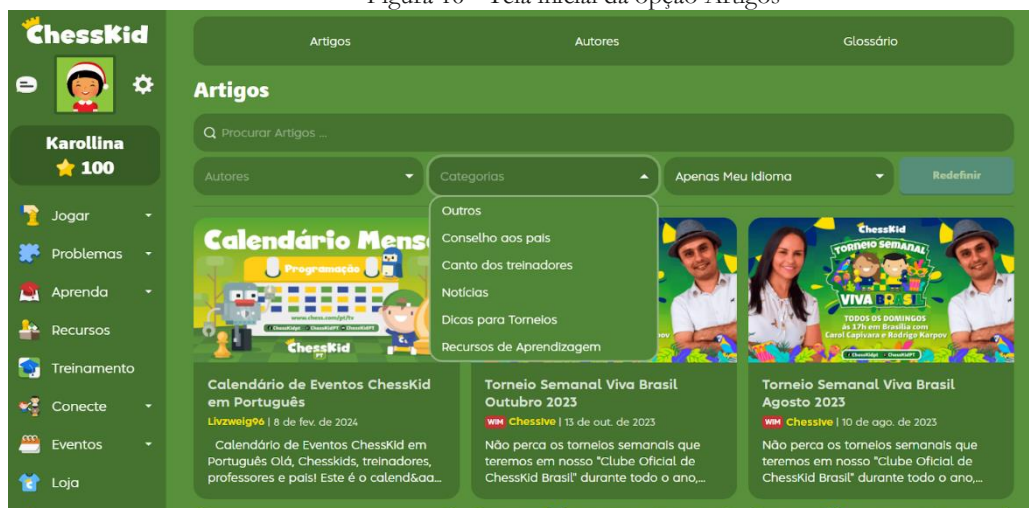
Artigos

Neste item, encontram-se artigos que podem ser filtrados por idiomas (Apenas Meu Idioma ou Meu Idioma e Inglês) e por categorias, sendo elas: Conselho aos Pais, Canto dos Treinadores, Notícias, Dicas para Torneios, Recursos de Aprendizagem e Outros.

Vale ressaltar que é possível filtrar pelos Autores, e ainda ter acesso ao Glossário atualizado e com definições apenas para crianças. Logo, os jogadores podem visualizar uma lista de palavras, frases e termos de Xadrez definidos, que são comumente utilizados.

As descrições mencionadas anteriormente podem ser verificadas na Figura 16, a seguir:

Figura 16 - Tela inicial da opção Artigos



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 16) mostra os itens presentes na opção Artigos, com alguns exemplos e categorias disponíveis.

Termos de Xadrez

Neste item, conceitos, informações e vídeos sobre vários termos de Xadrez são disponibilizados para que o jogador possa aprender mais sobre cada um deles. Assim, termos como: Adiantamento, Afogamento, Defesa Benoni e Cravada no Xadrez podem ser explorados pelo jogador, a fim de compreender e saber como utilizá-los.

As informações apresentadas anteriormente podem ser verificadas na Figura 17, a seguir:

Figura 17 - Tela inicial da opção Termos de Xadrez



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 17) mostra os itens presentes na opção Termos de Xadrez, com algumas opções que podem ser exploradas.

Sala de Aula ao Vivo

Observando a tela inicial deste item, um tabuleiro é apresentado, bem como um espaço para inserir o ID da Sala para que o jogador consiga ter acesso. Assim, as peças do tabuleiro só podem ser movidas após inserção do ID para iniciar a aula.

As informações mencionadas anteriormente podem ser verificadas na Figura 18, a seguir:

Figura 18 - Tela inicial da opção Sala de Aula ao Vivo



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 18) mostra a tela inicial da opção Sala de Aula ao Vivo, quando uma partida ainda não foi iniciada.

Treinamento

Com o intuito de tornar mais acessível e oferecer mais opções para treinamento de Xadrez online, o ChessKid se uniu com a *Magnus Academy*, uma plataforma que oferece jogos contra outras crianças, torneios, transmissões/shows de aulas ao vivo, aulas em pequenos grupos e todos os tipos de outras aulas, treinos e exercícios pré-gravados.

Assim, neste item encontra-se um link que direciona o jogador para o treinamento na *Magnus Academy*, sendo necessário a aquisição de algum dos pacotes disponibilizados para ter acesso a múltiplas oportunidades de explorar o aprendizado de Xadrez. Vale destacar, que há um programa de bolsas de estudo baseado em necessidades significativas. Permitindo assim, que centenas de crianças a cada ano de famílias de baixa renda participem dos programas gratuitamente.

Além disso, também é possível verificar depoimentos de crianças e pais que possuem esse treinamento particular e ainda, informações sobre o perfil dos treinadores.

Algumas das descrições apresentadas anteriormente podem ser verificadas na Figura 20, a seguir:

Figura 20 - Tela inicial da opção Treinamento



Fonte: ChessKid (2024).

A imagem apresentada anteriormente (FIGURA 20) mostra a tela inicial da opção Treinamento, onde se encontra a apresentação desse treinamento particular e o link para acesso.

RESULTADOS

Ao analisar o mapeamento do site ChessKid, evidenciou-se diversas ferramentas e recursos disponíveis para o jogador, que pode estar jogando com outras crianças, resolvendo desafios, assistindo aulas, recebendo treinamentos e conhecendo mais sobre termos de Xadrez. Vale destacar, que todos os itens citados anteriormente são apresentados para a criança de forma divertida e interativa, visto que, ela recebe estrelas e conquista novos níveis de acordo com seu progresso no site. Além disso, o fácil entendimento do que é apresentado por todas as opções, e a ausência de anúncios e publicidades externas, estimula a permanência e dedicação dos jogadores, já que não terão dificuldades para manusear e nem distrações.

Nesse contexto, a supervisão de pais e tutores torna o progresso das crianças nesse site ainda mais seguro e controlado. Assim, seus responsáveis podem estar controlando o acesso a tudo que foi feito no site em determinados períodos, e autorizando quando desejar, que a criança vinculada a sua conta entre em clubes. Da mesma forma, a necessidade de login e senha para acessar o ChessKid e a presença de chats com mensagens já programas para interações, reforçam a segurança que o site oferece.

Para que o jogador não receba solicitações de amizade de pessoas desconhecidas, o ChessKid conta com um sistema “duplo-cego” que não mostra as solicitações pendentes. Logo, as solicitações de amizade só podem ser visualizadas e conseqüentemente aceitas, quando as duas crianças enviam solicitação uma para a outra, para que o sistema entenda que elas se conhecem.

Este site ainda proporciona proteção dos dados e da privacidade de seus usuários, já que conta com um conjunto de técnicas de proteção, denominadas criptografia. Em vista disso, as informações dos jogadores ficam protegidas e a conexão segura é mantida, mediante o uso de algoritmos codificados.

Com o intuito de proporcionar novas programações, muitos eventos, concursos e torneios são realizados de forma remota ou presencial. Conseqüentemente, os jogadores ganham oportunidades de adquirir novas experiências e conhecer membros da equipe ChessKid.

As oportunidades de aprendizagem em Xadrez são variadas e certificadas, uma vez que a maioria das opções disponibilizadas no site, podem contribuir de alguma forma na aquisição de novos conhecimentos sobre esse jogo. Para tanto, as crianças melhoram seu desempenho ao jogar partidas com outras crianças ou com o computador, quando resolvem desafios e exercícios que estimulam seu raciocínio e quando acessam aulas e outros recursos voltados para compreensão de termos, estratégias, dicas e treinamentos em Xadrez.

DISCUSSÃO

Há depoimentos disponíveis no site ChessKid, onde todos os usuários podem estar relatando suas opiniões e vivências no site. Desse modo, muitas opiniões observadas estão associadas aos benefícios fornecidos pelo site, como a segurança, diversão, facilidade, disponibilidade de ferramentas de acompanhamento e gerenciamento, e a motivação que as crianças possuem para aprender e melhorar suas habilidades em Xadrez.

Segundo depoimentos relatados por pais e crianças, sendo estes os usuários mais frequentes, a excelência do site é destacada. Então, alguns pais ressaltam que o ChessKid transforma a experiência de aprender Xadrez em algo divertido para seus filhos, uma vez que o site oferece formas variadas de aprendizagem, com conteúdos que conseguem manter as crianças interessadas. À vista disso, os conteúdos que iniciam em estágios iniciais e vão progredindo até planos e estratégias mais avançadas, contribuem para um melhor entendimento e motivação do usuário.

Já as crianças, apontam que o ChessKid é divertido e fácil de jogar a qualquer hora, o que facilita o acesso e a possibilidade de treinar por muito tempo. Ainda destacam, a contribuição considerável na aprendizagem do jogo de Xadrez e no alcance de objetivos, como participar de campeonatos mundiais de Xadrez infantil.

Tendo em vista que treinadores e clubes de Xadrez precisam de instrumentos de apoio para seus programas de ensino, o ChessKid fornece um conjunto de ferramentas acessíveis e de fácil implementação para gerenciar seus alunos. Logo, é possível analisar partidas individuais e acompanhar o progresso de aulas e de outros recursos através de boletins.

Dessa forma, os treinadores recomendam que clubes de Xadrez utilizem as ferramentas desse site, em razão da variedade dos recursos atualizados que são disponibilizados, necessários para jogadores de todos os níveis. Assim, enfatizam a presença de conteúdos educativos, vídeos e artigos escritos pelos melhores treinadores e jogadores.

Além disso, um estudo realizado em um estado do sul dos Estados Unidos, avaliou as percepções dos professores sobre os benefícios do Xadrez utilizando o ChessKid. Após um ano de uso do Xadrez no ensino, esse estudo demonstrou que a maioria dos professores relataram que o Xadrez trouxe benefícios positivos para os alunos, sendo os cinco principais benefícios: melhora na resolução de problemas, pensamento estratégico, pensamento crítico, tomada de decisão e maior interesse na escola (Chitiyo *et al.*, 2021).

As informações evidenciadas no estudo mencionado anteriormente, condiz com alguns depoimentos feitos por professores no ChessKid, visto que, destacam que o Xadrez constrói a infraestrutura no cérebro do indivíduo que o prepara para resolução de problemas, intuição e pensamento estratégico. Assim, o Xadrez como estratégia de ensino, proporciona uma experiência educacional positiva para alunos e professores.

CONCLUSÃO

Diante do exposto, percebe-se que o site é seguro, monitorado, oferece muitos recursos de aprendizagem e facilidade de navegar, em virtude da presença de práticas de gamificação, usabilidade e muitas opções a serem exploradas. Bem como, a garantia não só de entretenimento e segurança do site, mas de muitas oportunidades de aprendizagem, que são características importantes em sites com público-alvo infantil.

Vale destacar a importância que os pais e professores/tutores possuem na aprendizagem das crianças, uma vez que a educação destas está relacionada ao ambiente familiar e escolar. Nesse contexto, a implementação dessa plataforma na rotina de seus filhos e alunos é uma boa alternativa para que as crianças adquiram novos conhecimentos voltados ao Xadrez, considerando que poderão ser monitoradas a todo instante pelo vínculo a suas contas e acesso aos boletins.

Ressalta-se ainda, o aumento do pensamento crítico, estratégico, e a melhora na resolução de problemas que andam lado a lado ao interesse e dedicação das crianças no jogo. Logo, avanços e oportunidades podem ser conquistadas pelos usuários que progredem e se dedicam ao site.

Constata-se também, que o ChessKid é um site forte de ensino de Xadrez, visto que muitos usuários expressam gratidão ao site por proporcionar tantas ferramentas que auxiliam de forma significativa no aprendizado de Xadrez. Assim, os treinadores, professores e pais que querem fornecer ferramentas e instruções para que seus alunos e filhos se tornem melhores no Xadrez, o ChessKid fornece tanto o ensinamento quanto as ferramentas ideais.

Desse modo, o ChessKid se destaca como uma plataforma segura e repleta de recursos para o aprendizado de xadrez, e ainda desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e educacional das crianças. Portanto, é notório que o ChessKid é uma ferramenta poderosa para educadores e pais, contribuindo para uma experiência de aprendizagem enriquecedora e gratificante para as crianças, preparando-as para alcançar êxito tanto no xadrez quanto em outras áreas da vida.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 9241-11**: Requisitos Ergonômicos para Trabalho de Escritórios com Computadores: Parte 11 – Orientações sobre Usabilidade. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

CHESSKID, 2024. Disponível em: <https://www.chesskid.com/home>. Acesso em: 01 set. 2024.

CHITTYO, G. et al. Teacher perceptions of using chess as a heuristic pedagogical method. **International Journal of Curriculum and Instruction**. Tuscaloosa, EUA, v. 13, n. 3, p. 2482-2496, set. 2021.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. **Metodologia científica**. Atualização João Bosco Medeiros. 8. ed. Barueri [SP]: Atlas, 2022.

NIELSEN, J.; LORANGER, H. **Usabilidade na Web**: Projetando Websites com qualidade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Usabilidade_na_web/5hhFqx9TMtYC?hl=pt-BR&gbpv=1

OLIVEIRA, T. J. DE. O Xadrez como alternativa pedagógica no âmbito escolar. **Revista Educação Pública**, v. 19, n. 20, set. 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/20/o-xadrez-como-alternativa-pedagogica-no-ambito-escolar>.

ROSA, R. R. et al. Efeitos do Xadrez nas funções cognitivas e na aprendizagem de escolares: uma revisão sistemática. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 6, p. e36963410, abr. 2020.

CONTRIBUIÇÃO DAS/DOS AUTORES/AS

Autora 1 – Autora principal

Autor 2 – Coautor e orientador

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE

Os autores declaram que não há conflito de interesse com o presente artigo.

Este preprint foi submetido sob as seguintes condições:

- Os autores declaram que estão cientes que são os únicos responsáveis pelo conteúdo do preprint e que o depósito no SciELO Preprints não significa nenhum compromisso de parte do SciELO, exceto sua preservação e disseminação.
- Os autores declaram que os necessários Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de participantes ou pacientes na pesquisa foram obtidos e estão descritos no manuscrito, quando aplicável.
- Os autores declaram que a elaboração do manuscrito seguiu as normas éticas de comunicação científica.
- Os autores declaram que os dados, aplicativos e outros conteúdos subjacentes ao manuscrito estão referenciados.
- O manuscrito depositado está no formato PDF.
- Os autores declaram que a pesquisa que deu origem ao manuscrito seguiu as boas práticas éticas e que as necessárias aprovações de comitês de ética de pesquisa, quando aplicável, estão descritas no manuscrito.
- Os autores declaram que uma vez que um manuscrito é postado no servidor SciELO Preprints, o mesmo só poderá ser retirado mediante pedido à Secretaria Editorial do SciELO Preprints, que afixará um aviso de retratação no seu lugar.
- Os autores concordam que o manuscrito aprovado será disponibilizado sob licença [Creative Commons CC-BY](#).
- O autor submissor declara que as contribuições de todos os autores e declaração de conflito de interesses estão incluídas de maneira explícita e em seções específicas do manuscrito.
- Os autores declaram que o manuscrito não foi depositado e/ou disponibilizado previamente em outro servidor de preprints ou publicado em um periódico.
- Caso o manuscrito esteja em processo de avaliação ou sendo preparado para publicação mas ainda não publicado por um periódico, os autores declaram que receberam autorização do periódico para realizar este depósito.
- O autor submissor declara que todos os autores do manuscrito concordam com a submissão ao SciELO Preprints.