**XADREZ E A INTELIGÊNCIA: UMA ANÁLISE PELO EXPERIMENTO IDEAL**

Cleiton Marino Santana

Gabriel José Corrêa Mograbi

**Introdução:** Nos últimos anos, ensino de xadrez, instrução musical e treinamento em memória de trabalho foram reivindicados como sendo capazes de treinar habilidades de domínio geral (por exemplo, raciocínio fluído/ inteligência). **Objetivo:** Assim, o objetivo desse trabalho é verificar o impacto do xadrez sobre as habilidades cognitivas de crianças de 8 a 10 anos, do 3º e 5º ano, por meio de escala de inteligência “Wechsler para crianças – Quarta Edição”. Foram selecionados 45 alunos de 8 a 10 anos, cursando do 3º ao 5º ano do ensino fundamental. Os alunos foram divididos aleatoriamente em três grupos: “Grupo Xadrez”, “Grupo Jogos” (ludo, dama, batalha naval, reversi e gamão) e “Grupo Sem intervenção”, todos receberam 34 horas de intervenção. A pesquisa se baseou no método “experimento ideal” descrito por Gobet e Campitelli (2006). , que propõe cuidados específicos, quanto à organização aleatória dos. Resultados: Os resultados mostraram que não houve evolução média geral no QI Total no “Grupo Xadrez” e no “Grupo Jogos” contrariando a hipótese inicial. Porém, quando analisados individualmente, os subtestes, notam-se algumas diferenças positivas significativas: o “Grupo Xadrez” apresentou resultados significativos nos subtestes “Cancelamento” e “Códigos”, confirmando parcialmente nossa hipótese. “O Grupo Xadrez” revelou resultados significativos superiores ao Grupo Sem intervenção no índice IOP enos subtestes de Raciocínio Matricial na análise *Two-way* - *U de Mann-Whitney; d de Cohen,* também, corroborando parcialmente nossa hipótese*.* O “Grupo Xadrez” apresentou resultados significativos superiores ao “Grupo Jogos” nos: índices IVP na análise *Three-Way-*ANOVA e nos índices IOP e IVP na análise *Two-way-Mann-Withney: d de Cohen* nos subtestes de “Conceitos Figurativos” e Procurar Símbolos na análise *Three-Way*-ANOVA e nos subtestes de “Conceitos Figurativos”, “Aritmética”, “Completar Figuras”, “Semelhanças”, “Informação”, “Procurar Símbolos” e “Raciocínio Matricial” na análise *Two-way U de Mann-Whitney; d de Cohen,* outrossim, vindicando parcialmente nossa hipótese*.* **Conclusão:**Apesar de o estudo apresentar algumas limitações devidas às vicissitudes do ambiente escolar e à pandemia do covid-19, o “experimento ideal”, ainda com nossas melhorias, confirmou-se como um forte instrumento metodológico de pesquisa e os resultados confirmaram várias hipóteses iniciais de que o xadrez pode contribuir para desenvolver habilidades cognitivas.

Palavras – chave: Xadrez, Inteligência, alunos.