



Seminário de Projetos de Ensino

Diretoria de Planejamento e Projetos Educacionais - Dproj
19 a 21 de setembro de 2018

**Tema: SOCIEDADE E UNIVERSIDADE
SABERES E VIVÊNCIAS REGIONAIS**

XADREZ PARA TODOS – ESTIMULANDO O RACIOCÍNIO

Euzébia de Abreu Pina - Unifesspa
Lucas Ricardo Lameira Lima - Unifesspa
Tiago Soares Barcelos - Unifesspa

UNIFESSPA – Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

Eixo Temático/Área de Conhecimento: Educação e Estratégia

1. INTRODUÇÃO

O presente projeto de extensão intitulado de Xadrez para Todos - Estimulando o Raciocínio, trata da inserção de aulas de xadrez para os estudantes dos campos da Unifesspa. Depois de sua experimentação em âmbito acadêmico o mesmo projeto será readequado e aplicado em escolas dos municípios, sede dos citados Campus, contribuindo assim para a interação entre a academia e a sociedade. A expansão do projeto contemplará a extensão a qual possui papel essencial, tanto na formação dos discentes, que colocam em prática tudo o que aprenderam em sala de aula, quanto no cotidiano da Comunidade que usufruem deste aprendizado.

Conforme Filguth (2007), em uma partida de xadrez, os jogadores efetuam várias etapas de raciocínio lógico, como: planejamento de estratégias e táticas, análises de alternativas, aprofundamento investigativo da partida e do adversário, resultando em tomadas de decisões orientadas para o sucesso. Além dessas questões é sabido que todo enxadrista possui um grande senso de competição e respeito ao adversário potencializando assim as questões morais e éticas. A prática do xadrez desenvolve também diversas habilidades e atitudes como raciocínio lógico, capacidade de concentração, atenção, tomada de decisão, autocontrole, capacidade de adaptação a novas situações, tornando assim um jogo completo.

Observa-se que para fins educativos que o xadrez é uma ferramenta indispensável para que os alunos possam melhorar o desempenho e aprender a aprender, que conforme Megelari, apud Borin (1996) "os jogos auxiliam também na descentralização, que consiste em desenvolver a capacidade de ver algo a partir de um ponto de vista que difere do seu, bem como potencializa a linguagem, a criatividade e raciocínio dedutivo, exigidos na escolha de uma jogada e na argumentação necessária durante a troca de informações".

É no contexto da relação entre o ensino e a aprendizagem que o presente projeto é apresentado, desta forma, o objetivo principal é ampliar os instrumentos pedagógicos já adotados nos Campus da Unifesspa, assim como criar novas ferramentas que auxiliem a citada relação e que resulte em uma maior e melhor interação com a Comunidade externa.



Seminário de Projetos de Ensino

Diretoria de Planejamento e Projetos Educacionais - Dproj
19 a 21 de setembro de 2018

**Tema: SOCIEDADE E UNIVERSIDADE
SABERES E VIVÊNCIAS REGIONAIS**

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia utilizada no desenvolvimento do presente projeto foi completamente lúdica, onde o tabuleiro de xadrez e as peças serão apresentados aos discentes através das suas histórias e funções. Os procedimentos metodológicos foram constituídos de três etapas, a saber: Aulas expositivas sobre xadrez, ciclo de jogos e torneio de encerramento. E então realizadas duas aulas expositivas com abordagens dos seguintes tópicos: 1) História do Xadrez; 2) O Jogo; 3) As Peças do Xadrez - o rei; a dama; a torre; o bispo; o cavalo; o peão; valor das peças; 4) Movimentos Especiais - roque; Captura em passant; 5) Fim do Jogo - xeque-mate; empate; afogamento; 6) Anotações dos Lances.

Na primeira aula expositiva (estilo oficina) será abordado os conhecimentos mínimos necessários para realização de jogos (itens de 1 a 5). Nas duas oficinas subsequentes serão realizados ciclos de jogos. Na quarta oficina será desenvolvida a segunda aula expositiva visando um aprofundamento na parte inicial do jogo (item 6). Nas três oficinas posteriores serão realizados ciclos de jogos para aperfeiçoamento dos novos enxadristas. Nos primeiros ciclos de jogos cada estudante das escolas de primeiro e segundo grau dos Municípios sede dos Campus da Unifesspa jogará com um membro da equipe executora (docentes e/ou discentes da Unifesspa). Após o segundo ciclo de jogos os alunos do ensino fundamental realizarão partidas entre si. Durante os ciclos de jogos são realizadas partidas simultâneas (onde uma pessoa de reconhecido conhecimento jogará contra todos os alunos ao mesmo tempo), partidas comentadas, bem como partidas didáticas. Serão realizados cinco ciclos de jogos. Para consolidar o projeto será organizado um torneio aberto de xadrez, onde toda a Comunidade será convidada a participar.

Os materiais utilizados: mural didático xadrez; jogos de peças; tabuleiros personalizados (e/ou fabricados artesanalmente); livros, CDs; computadores, impressoras e outros recursos audiovisuais. Após a elaboração dessas estratégias, os bolsistas, envolvidos com o projeto, foram treinados para manterem tais metodologias de ensino, visando compartilhar ao máximo as lições aprendidas durante o início do projeto, além de aperfeiçoá-las. Os bolsistas são os responsáveis por: organizar o espaço, ensinar os iniciantes, promover debates, palestras, grupos de estudo e torneios.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através do projeto do Xadrez, os alunos participantes puderam conhecer meios e métodos estratégicos que podem influenciar nos resultados e consequências trazidos por uma decisão. Despertando no participante um olhar voltado para o ambiente de forma crítica e estratégica ao ponto de perceber os meios viáveis que viabilizem um resultado esperado baseado no conhecimento e a pré análise de cada ato, ação e decisão que o ser humano pode tomar na vida. Tendo o tabuleiro como o cenário da vida e as peças todas as pessoas e desafios existentes durante os objetivos e as perspectivas de metas a alcançar de cada um.

Através do xadrez pode se estimular um raciocínio lógico e estratégico de forma descontraída e prazerosa, o jogo contribui para um aproveitamento da criatividade e despertar dos jogadores em buscar de criar estratégias de sobrevivência e resistência em busca do objetivo ou meta traçado por cada um.

O uso do xadrez para fins educativos contribuiu de forma que os alunos se sentiram à vontade nas



Seminário de Projetos de Ensino

Diretoria de Planejamento e Projetos Educacionais - Dproj
19 a 21 de setembro de 2018

**Tema: SOCIEDADE E UNIVERSIDADE
SABERES E VIVÊNCIAS REGIONAIS**

aulas, pois trata-se de algo diferente do habitual e com temática de jogo, permitindo aprender e se divertir ao mesmo tempo.

Os alunos melhoraram suas habilidades, criando estratégias e tomando decisões, aprendendo de forma mais descontraída através do xadrez, sendo tais aprendizados importantes tanto para a vida acadêmica quanto para a vida pessoal.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alguns alunos já sabiam movimentar as peças, porém, de forma bem casual, não possuindo tanta destreza para criar estratégias, o que foi possível aprimorar, pois as aulas contribuíram para a melhoria de suas habilidades. Quanto aos que ainda não conheciam o jogo, foi feita uma introdução de jogadas e manuseios de peças de forma didática ao ponto que os mesmos puderam aprender o funcionamento do jogo e passaram a gostar e despertaram interesse em querer melhorar suas habilidades com o jogo de xadrez.

Apesar de as aulas não possuírem um número grande de alunos, percebe-se que os que participaram conseguiram absorver a maior parte dos ensinamentos, e os benefícios são visíveis. Futuramente com uma realização ainda mais preparada pode aumentar a relevância desses benefícios, por contribuírem com uma forma de desenvolver o raciocínio estratégico do indivíduo.

5. REFERÊNCIAS

FILGUTH, Rubens. A importância do Xadrez. Dados eletrônicos. Porto Alegre, 2007.

MELEGARI, Eliandra Moraes Pires Pedroso. O jogo de xadrez no ensino formal: estudo do projeto xadrez nas escolas. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.