



XEQUE-MATE

Bruno F. ALVES¹

RESUMO

O presente projeto de extensão, intitulado "Xeque-mate", teve como objetivo inserir o xadrez no cotidiano dos alunos de ensino fundamental e médio de Passos/MG, estimulando a sua prática periódica, discussões sobre partidas, regras, etc. Objetivo este alcançado com a criação de um espaço para a prática, onde também aconteceram aulas de xadrez, com regras, história e noções básicas de jogo, discussão sobre partidas de xadrez, além de um campeonato de xadrez, visando estimular a competitividade.

INTRODUÇÃO

Um dos jogos mais antigos e populares do mundo, o xadrez é um jogo que auxilia significativamente o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas como concentração, abstração, memorização, raciocínio lógico, dedução, indução, imaginação, dentre outras.

O xadrez é um jogo que estimula a competição saudável, o respeito mútuo entre adversários, o crescimento intelectual em diversos aspectos, a análise crítica do cenário atual e implicações de possíveis ações, e, por estas e outras razões, está cada vez mais presente nas escolas, seja na forma de atividade de lazer nos intervalos, dentro da sala de aula, como atividade inserida num contexto de uma determinada disciplina ou mesmo com um espaço e horário reservado

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - *campus* Pouso Alegre, Pouso Alegre/MG. E-mail: bruno.alves@ifsuldeminas.edu.br

especificamente para o xadrez. Nas palavras de Edwad Lasker, o xadrez é uma luta gostosa de emoções (D'AGOSTIN, 2004).

Segundo Schwartz (1988), deve-se entender jogo como uma atividade que obedece ao impulso mais profundo e básico da essência animal, sendo considerado como um comportamento primário na espécie humana.

O jogo de xadrez traz inúmeros benefícios para os seus praticantes, muitos já citados. Sá (1988) ressalta que a estratégia do ensino é muito próxima da do jogo de xadrez, onde a dialética e a autocrítica ocupam um lugar primordial e onde o vencido se enriquece mais que o vencedor. Do ponto de vista moral, o xadrez estimula uma conduta ética por meio da experiência da vitória e da derrota, que podem ser aproveitadas através da análise de partidas (Figura 1), com comentários a respeito de erros e acertos.



Figura 1: Partida de xadrez entre participantes do projeto Xeque-mate

O presente projeto de extensão, intitulado “Xeque-mate”, visou apresentar o jogo de xadrez, um pouco de sua história, alguns conceitos básicos e estimular a prática e apreciação do xadrez entre os seus participantes (Figura 2).



Figura 2: Participantes do projeto Xeque-mate

MATERIAL E MÉTODOS

Primeiramente foi criado um grupo de estudo entre o professor e o aluno bolsista para o ensino /aprendizagem do jogo, história, regras, estratégias, notação e métodos de ensino do mesmo.



Figura 3: Flyer de divulgação do projeto Xequemate

Num segundo momento, foram divulgados datas e horários para as aulas de xadrez (Figura 3), ministradas pelo professor e/ou pelos bolsistas, onde estes e os interessados no projeto se reuniram periodicamente para discutir, comentar, apreciar jogos e jogar xadrez (Figura 4).



Figura 4: Aula de xadrez

Ao final do projeto, foi realizado um campeonato de xadrez com a finalidade de consolidar o aprendizado, além de estimular a competitividade (Figura 5).



Figura 5: Premiação do campeonato de xadrez

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente projeto teve como resultados aulas semanais de xadrez, realizadas no *campus* Passos do IFSULDEMINS no segundo semestre de 2014, ocorrendo predominantemente nas tardes de quarta feira, envolvendo assim alunos do *campus* e alguns membros da comunidade externa deste (Figura 6). Obteve também um campeonato de xadrez realizado como parte da programação do #IFCOMPARTILHA, que contou com a participação de alunos dos cursos técnicos integrados, alunos dos cursos PRONATEC e membros da comunidade externa do *campus*, um site para a divulgação do projeto, divulgação de um *ranking* classificando os participantes baseado no resultado de suas partidas e também para a divulgação do xadrez, hospedado na página do citado *campus* Passos, além da apresentação de um pôster no 1º Simpósio da Formação do Professor de Matemática da Região Sudeste, realizado na Universidade Federal de Uberlândia, no mês de abril de 2015.



Figura 6: Partida de xadrez entre participantes do projeto Xequemate

CONCLUSÕES

As aulas de xadrez se tornaram um hábito para os alunos do *campus* Passos, que o frequentaram e se envolveram com o mesmo (Figura 7), além de possibilitar um ambiente de competição saudável. Pode-se observar ao longo do projeto a eventual participação de membros da comunidade externa do IFSULDEMINAS, apesar da divulgação do projeto, feita previamente com cartazes e *flyers* espalhados pelas redondezas do *campus*.

Durante o campeonato de xadrez, a maioria dos participantes, mesmo após sua desclassificação, acompanharam a competição até o final, sempre comentando cada jogada de cada partida.



Figura 7: Participante do projeto Xequemate

REFERÊNCIAS

D'AGOSTINI, G. O. *Xadrez básico: regras e noções, elementos de combinação, aberturas, finais, partidas famosas*. Ediouro publicações. Rio de Janeiro. 2004.

SÁ, A. V. M. *O Xadrez e a Educação: Experiências nas Escolas Primárias e Secundárias da França*. Rio de Janeiro, 1988.

SCWARTZ, G. M. *O processo educacional em jogo: algumas reflexões sobre a sublimação do lúdico*. *Licere*. Belo Horizonte, v.1, n.1, p.66, 1988.