



28 de outubro de 2022  
Unijuí - Campus Ijuí



## XADREZ ESCOLAR - RS SEGURO

Bruno Megier Oizimas  
Rodrigo Grillo Moreira

**Escola/Instituição:** Escola Estadual de Ensino Fundamental Centenário - 36° CRE/ Ijuí

**Modalidade:** Relato de Experiência

**Eixo Temático:** Matemática e suas tecnologias

### Introdução

O projeto de xadrez da escola é uma ferramenta de transformação social ofertada a escola pelo programa RS seguro. Xadrez é um clássico jogo de estratégia, um esporte intelectual. Não um simples jogo de tabuleiro, mas o rei dos jogos, ou melhor, o jogo dos Reis. Define-se melhor o xadrez como o JOGO-ARTE-CIÊNCIA. Jogar xadrez requer habilidade (jogo), imaginação (arte) e cálculo (ciência). Além disso é muito divertido e apaixonante. O projeto abrange na escola todos os alunos a partir do 5º ano do ensino fundamental até o 9º ano, sendo desenvolvido nas aulas de matemática. O projeto começou a ser implantado no ano de 2021, com mais ênfase neste ano de 2022. O jogo de xadrez nas escolas tem comprovadamente resultados muito positivos, visto que ele desenvolve o raciocínio lógico, a concentração, a capacidade de resolver problemas, o planejamento, autonomia, estimula a paciência, ajuda o aluno a lidar com o sentimento de perda, aumenta a autoestima com o sentimento de pertencimento da comunidade escolar.

### Caminho Metodológico

O xadrez é um jogo de mesa de natureza recreativa e competitiva para dois jogadores. Surgiu na Índia no século VI, e a lenda mais conhecida da sua história é a de Sessa, (A lenda do xadrez diz respeito a um rei indiano que foi presenteado com o jogo por um brâmane. Assim, como forma de agradecimento, o rei exige que o brâmane peça uma retribuição. Frente à exigência, portanto, ele pede que o rei lhe conceda grãos de trigo exponencialmente multiplicados para cada uma das 64 casas do tabuleiro. Diante disso, o rei teria que dar ao brâmane 18.446.744.073.709.551.615 grãos de trigo. Entretanto, o rei percebeu que não seria capaz de cumprir a promessa de lhe dar essa quantia, e o brâmane perdoou sua dívida. Com isso, o rei foi presenteado com o jogo e também com a prudência de não prometer coisas que não pudesse cumprir).



28 de outubro de 2022  
Unijuí - Campus Ijuí



É praticado sobre um tabuleiro quadrado e dividido em 64, casas, alternadamente brancas e pretas. De um lado ficam as 16 peças brancas e de outro um mesmo número de peças pretas. Cada jogador tem direito a um lance por vez. O objetivo da partida é dar o xeque-mate no rei adversário. É um jogo que requer raciocínio lógico e estratégia, não envolve o elemento sorte, com exceção do sorteio das cores no início do jogo.

As habilidades que o jogo de xadrez oportuniza, principalmente entre os jovens: memorização, criatividade, concentração, disciplina, determinação, objetividade, paciência, pensamento lógico, habilidade de raciocínio e outras habilidades, como por exemplo, estabelecer metas, montar estratégias, lidar com adversidades, aprender com os (próprios) erros, tomar decisões, resolver problemas, espírito esportivo, etc.

Um conhecido mestre do xadrez, Viktor Kortchnoi, fez uma afirmação muito positiva sobre as vantagens do aprendizado do xadrez:

O jogo desenvolve a perseverança, aumenta a capacidade de concentração, estimula o pensamento lógico e ensina a objetividade. Nas escolas onde o xadrez foi incluído no currículo, o aprendizado subiu de nível.

No decorrer das aulas foi-se montando um cronograma para que todos alunos conseguissem compreender a dinâmica do jogo. No primeiro momento foi lhes apresentado toda a histórica lúdica desse jogo, bem como os benefícios de quem pratica, a partir daí, semana por semana, foi se ensinando os movimentos básicos de cada peça.

Nos primeiros movimentos, os alunos foram instigados apenas a jogar com as peças dos peões, onde aprenderam a movimenta-la, e a criar jogadas de batalhar com seus colegas. Nas semanas seguintes foram aprimorando os movimentos e adicionando as demais peças no tabuleiro. Depois do peão introduziu-se no tabuleiro os cavalos, em seguida os bispos, as torres, a dama e por último o rei. Todas as peças foram apresentadas individualmente e conforme o andar do projeto foram acrescentadas no jogo do tabuleiro.

No decorrer do projeto pode-se também trabalhar com o uso das tecnologias, onde cada aluno criou uma conta no Lichess, um aplicativo gratuito do jogo de xadrez, que se pode jogar com qualquer pessoa, ou criar competições entre eles, possibilitando assim estreitar as relações e obter mais conhecimentos e habilidades do referido jogo.

## Resultados e Discussão

Conforme o decorrer do ano letivo, e das recorrentes práticas do jogo, muitos alunos demonstraram bons conhecimentos e habilidades, muitos começaram a jogar em casa, e se



28 de outubro de 2022  
Unijuí - Campus Ijuí



desafiaram uns aos outros no decorrer das aulas. A prática desse instrumento está possibilitando aos alunos criarem uma rotina de estudos, de responsabilidades, estão conseguindo criar pensamentos lógicos, relacionar saberes, de se concentrar melhor nas aulas, como também esperasse que possam ser mais coesos e responsáveis nas suas escolhas futuras não apenas na escola, mais para a vida. Consideramos quatro aspectos fundamentais que o jogo possibilita a aquele que se dedica:

**Capacidades:** domínio dos conhecimentos básicos das regras do xadrez; capacidade de expressão; competência para a análise e resolução dos problemas; conhecimentos (teóricos e práticos); capacidade de buscar e interpretar informações.

**Valores:** responsabilidade social; solidariedade; espírito de Cooperação; tolerância; identidade cultural.

**Atitudes:** promoção da educação para todos; defesa dos direitos humanos e valores humanistas; apoio à paz e à solidariedade

**Disposição:** para tomar decisão; para continuar aprendendo.

Estes aspectos nos permitem verificar se a práxis corresponde aos valores priorizados, conhecimentos, capacidades e atitudes projetadas.

## **Conclusão**

O projeto de xadrez escolar promovido pela Secretaria de Segurança Pública proporcionou grandes ganhos na escola. Ao proporcionar o projeto os alunos puderam participar de partidas em que tiveram que pensar, raciocinar. O jogador de xadrez, constantemente exposto a situações em que precisa efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade, pode mais facilmente aprender a planejar seus passos, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários e compreender limites e valores estabelecidos. Um ponto a ser destacado é de que o projeto houve uma certa desconfiança, por parte dos alunos, sobre a eficácia do jogo de xadrez no desempenho escolar e na transformação social possível, visto que existe um paradigma, de que os jogos não têm muita influência no aprendizado.

Com a realização deste projeto, espera-se que o desempenho dos estudantes nas disciplinas curriculares seja otimizado, proporcionando condições de aprimorar habilidades bem como motivar o processo de memorização e raciocínio, a lógica e a precisão nos cálculos matemáticos, além de desenvolver a criatividade pela possibilidade que o jogo oferece para elaborações variadas de táticas.



28 de outubro de 2022  
Unijuí - Campus Ijuí



## Referências

BECKER, Idel. Manual de Xadrez. 19 ed. São Paulo: Nobel, 1987.

DE SÁ, Antônio Villar Marques. O xadrez e a educação. Preto e Branco Revista Brasileira de Xadrez, vol. 6 e 7, n. 39 a 60. Paraná 1990 a 1992.

LASKER, Edward. A aventura do xadrez. Tradução de Aydano Arruda. 4 ed. São Paulo: Ibrasa, 1962.

GIRONA, Pablo Castro et. al. Iniciação ao Xadrez para crianças. Trad. Abrão Aspis. 5ª Edição. Porto Alegre : Artmed, 2003.