

## **Xadrez na Escola: democratização do esporte e seu uso como ferramenta de desenvolvimento humano**

Autores (as): BARBOSA, A. Flávia (flaviaamin@gmail.com), SILVA, B. Gabriel e VIERA, T. Lucas

Orientadores (as): TIER, D. Marco e FONSECA, N. Celso  
Programa de Educação Tutorial Ciência, Tecnologia e Cidadania da Universidade Federal do Pampa (PET/CTC/UNIPAMPA)

Palavras-chave: Educação, Esporte, Acessibilidade, Aprendizado, Lazer.

Resumo:

De reis e rainhas a grandes mestres, embora possua origens incertas, o jogo de xadrez se fez presente na história e evolução da humanidade. Trata-se de um esporte mundialmente difundido, e também considerado por alguns como uma arte ou uma ciência. O fato é que o jogo em questão diferencia-se dos demais esportes por trabalhar a mente humana de maneira integral. São diversos e visíveis os benefícios do xadrez para o desenvolvimento do ser humano, indo desde a socialização (a capacidade de unir pessoas com um interesse em comum), passando pelo exercício da concentração, criatividade, confiança e capacidade de solucionar problemas.

Sabendo destes benefícios, alunos da Universidade Federal do Pampa ligados ao PET CTC - Ciência Tecnologia e Cidadania, implementaram a prática do xadrez no Campus Alegrete através do Clube do Xadrez, que trata-se de uma atividade extracurricular oferecida aos estudantes da instituição. No ano de 2019, percebeu-se que uma prática tão benéfica não deveria limitar-se ao meio acadêmico e deveria ser popularizada e expandida à comunidade. A partir disto, surgiu o projeto “Xadrez na Escola”, que inicialmente contemplou uma escola estadual localizada próxima à universidade. O projeto foi desenvolvido, inicialmente, apenas na Escola Estadual de Ensino Médio Dr. Lauro Dornelles. Alunos bolsistas do PET CTC e alunos voluntários dirigiam-se à escola, durante o ano de 2019, semanalmente pela manhã, ocupando dois períodos cedidos. Lá, trabalhou-se com alunos do quinto ano do ensino fundamental.

Com o objetivo de tornar o jogo acessível a alunos da rede pública de ensino, buscando acabar com o estereótipo de ser algo elitizado e distante daquela realidade, empregaram-se diversos métodos didáticos para a introdução deste esporte na rotina do público alvo. Foram realizadas aulas expositivas (principalmente de forma introdutória, com informações básicas do jogo), atividades como xadrez humano (buscando a integração da

turma e uma melhor compreensão sobre os movimentos de cada peça do jogo) e atividades práticas com tabuleiro em sala de aula. Além disso, realizou-se uma atividade em que cada aluno confeccionou seu próprio tabuleiro e peças para que pudessem praticar o xadrez em casa e não limitar-se ao momento proporcionado na escola. Em relato documentado, a professora responsável cita o visível desenvolvimento da turma com a presença do projeto em sala de aula, *“os alunos apresentaram interesse crescente no xadrez (querendo disseminar os conhecimentos adquiridos com os alunos de outras turmas) e nas disciplinas em sala de aula. O impacto da inserção do xadrez na rotina destes alunos é notável”*.

Devido ao retorno obtido no primeiro ano de projeto, o PET-CTC viabiliza a expansão do mesmo no primeiro semestre de 2020, priorizando a participação de escolas afastadas do centro da cidade, que devido a difícil localidade normalmente não são contempladas com projetos externos educativos. Há também o interesse de abranger turmas com diferentes faixas etárias, objetivando efetivar uma análise do período necessário de aprendizado e o impacto que a prática do esporte causa nas diferentes gerações de crianças, jovens e adultos.