

## UM RELATO SOBRE A CRIAÇÃO DE UM CLUBE DE XADREZ NO CAMPUS PALMARES DO IFPE

**Herculano Patreszer - IFPE**

**Viviane Tavares da Silva - IFPE**

**Rodrigo Cesar Lira da Silva - IFPE**

**Resumo:** Neste trabalho, são relatados os resultados alcançados no projeto de extensão denominado “Clube de Xadrez do campus Palmares”. O objetivo do projeto foi realizar ações que pudessem incentivar a prática de xadrez na comunidade interna e externa do campus. As ações realizadas foram: ensino de xadrez no campus e na Escola Municipal Professor Lauro Ferreira Chaves, fabri-

cação de peças de baixo custo e organização e participação de torneios de xadrez. Como resultado, foi visto o crescimento do número de praticantes de xadrez na cidade, em grande maioria oriundos do ensino na escola municipal. Os extensionistas também desenvolveram quatro jogos de xadrez e um relógio de baixo custo e organizaram de três torneios de xadrez no campus Palmares.

**Palavras-chave:** Xadrez; Clube; Educação.

## A REPORT ABOUT THE CREATION OF A CHESS CLUB AT CAMPUS PALMARES OF IFPE

**Abstract:** In this work is reported the results of the extension project named Clube de Xadrez do campus Palmares. The objective of the project was to do actions that could encourage the practice of chess in the internal and external community of the campus. The actions done were: chess class at the campus and at the Professor Lauro Ferreira Chaves School, production of low-cost chess pieces,

and organization and participation of chess tournaments. As a result, it was seen the growth of the new chess practitioners in the city, mostly coming from teaching in the municipal school. The extension students also developed four chess sets and a low-cost chess clock and the extension students organized three chess tournaments at campus Palmares.

**Keywords:** Chess; Club; Education.

## 1. INTRODUÇÃO

O xadrez é um jogo milenar que, além de divertir, estimula o aumento da cognição, capacidade de concentração e raciocínio dos seus praticantes (SANTOS E MELO, 2015). Ele vem sendo utilizado como mecanismo de desenvolvimento intelectual, devido a sua capacidade de auxiliar significativamente as habilidades da abstração, memorização, raciocínio lógico, dedução e indução (SILVA, 2015). Para Rezende (2013), o xadrez é uma atividade primordial por excelência, não só por atender às características de esporte, estimulando entre outros o espírito competitivo e a autoconfiança, como se adequando sobremaneira às exigências da educação moderna.

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco possui em seus campi clubes de xadrez. Desses, os mais ativos são o clube de xadrez do campus Recife e o de Belo Jardim. Com o intuito de incentivar a prática do jogo, na comunidade interna e externa do campus Palmares, foi criado um projeto de extensão intitulado “Clube de Xadrez do IFPE Palmares” que tinha como objetivo geral incentivar a prática do esporte entre os alunos, professores, técnicos-administrativos do campus e oferecer oficinas relacionadas a xadrez nas escolas da cidade. O projeto foi aprovado no

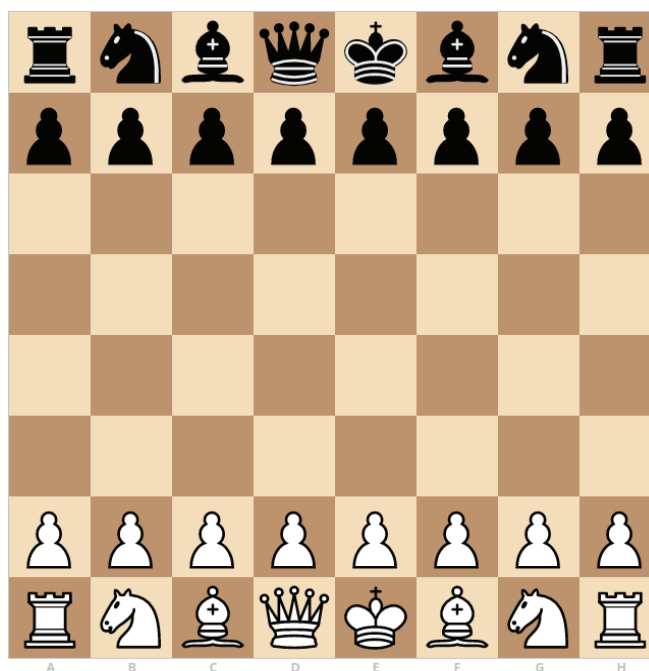
Programa Institucional para Concessão de Bolsas (PIBEX) 2018 e contou com um aluno bolsista e três alunos voluntários. O presente artigo apresenta os resultados obtidos no projeto de extensão no Campus Palmares do IFPE.

O clube criado foi responsável por coordenar ações relacionadas ao ensino, prática e divulgação do xadrez no campus e na Escola Municipal Professor Lauro Ferreira Chaves. As atividades desenvolvidas foram: ensino de xadrez na comunidade interna e externa, organização de torneios e construção de peças de baixo custo.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No xadrez, é simulado o conflito entre dois exércitos, cada qual composto por 16 peças passíveis de movimento em um tabuleiro, subdividido em 64 casas (Figura 1). Ele é disputado com a utilização de intenso raciocínio lógico e estratégico, dispensando qualquer interferência da sorte (HOUAISS, 2001). Acredita-se, a partir de registros históricos, que o xadrez foi originado do Chaturanga, um jogo de origem asiática. Posteriormente, uma derivação desse jogo foi levada para a Pérsia e com a expansão do Império Bizantino chegou a Europa (CASTRO, 1994).







**Figura 1.** Um tabuleiro com as peças do jogo de xadrez na sua posição inicial



Fonte: próprio autor

No xadrez moderno, como disputado hoje, cada um dos dois jogadores controla um rei, uma dama, duas torres, dois cavalos, dois bispos e oito

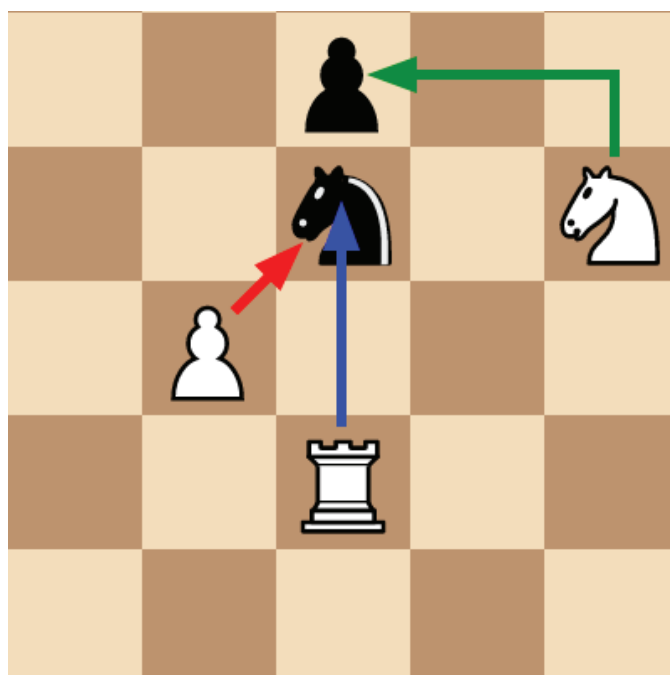
peões, tendo cada tipo de peças um conjunto de regras de movimentação, como descrito na Tabela 1.

Nome	Símbolo	Movimentação
Rei		Move-se em qualquer direção, mas apenas uma casa do tabuleiro por vez.
Dama		Move-se em qualquer direção, quantas casas forem necessárias.
Torre		Move-se nas linhas (horizontal) e colunas (vertical) do tabuleiro, quantas casas forem necessárias.
Cavalo		Move-se duas casas na horizontal ou na vertical e depois uma para o lado, assemelhando a escrita da letra 'L'.
Bispo		Move-se na diagonal, quantas casas forem necessárias
Peão		Move-se para a casa a sua frente. Na sua primeira movimentação, cada peão tem a possibilidade de andar duas casas.

Uma peça só pode se movimentar para uma posição livre do tabuleiro. Caso a posição esteja ocupada por uma peça adversária, essa peça será capturada. O rei, a dama, a torre e o bispo podem capturar uma peça adversária quando essa encontra-se no seu raio de movimentação. Por sua vez, o cavalo pode capturar uma peça adversária apenas

se essa peça se encontra na casa final da sua movimentação. A ação de captura realizada pelo peão difere da sua movimentação, possibilitando apenas o ataque a uma casa na diagonal. Na Figura 2 são apresentadas algumas possibilidades de captura para as peças brancas do tabuleiro apresentado.

**Figura 2.** Exemplos de ações de captura do cavalo, peão e torre.



Fonte: próprio autor

Segundo Silva (2015), o jogo tem três possíveis resultados, sendo eles: vitória das peças brancas, vitória das peças pretas ou empate. A vitória é definida quando se dá o xeque-mate no rei adversário ou num eventual abandono da partida. O empate pode ser realizado por diversas situações: comum acordo, inexistência de jogadas válidas, ausência de condições para o xeque-mate, aparição

de três posições idênticas no tabuleiro ao longo da partida, ou existência de 50 lances consecutivos sem captura de peças e movimentação de peões.

Segundo Filguth (2017), o xadrez é uma excelente ferramenta para estimular a mente de crianças, permitindo aumentar a concentração, paciência e perseverança, além de estimular criatividade, memória e a tomada de decisões. Santos

e Melo (2015) e Santos (2016) apresentaram que o xadrez pode ser fortemente utilizado como recurso didático para o desenvolvimento intelectual dos participantes. Em Correia (2013), verificou-se que o ensino de xadrez ocasionou um melhor desempenho na disciplina de matemática. Em Paim (2010), foi possível concluir que o jogo de xadrez na escola poderia ser um recurso barato e de grande potencial, enquanto auxilia na formação do cidadão, na criatividade e na capacidade cognitiva, melhorando o desempenho geral dos alunos.

Segundo Tirado e Silva (1999), pesquisas confirmaram que a prática regular do xadrez beneficia na construção de qualidades pessoais dos praticantes, tornando uma atividade benéfica para o desenvolvimento emocional e social. Pessoa (2017) percebeu a melhora na atividade acadêmica de alunos do ensino fundamental que participaram de um projeto de estímulo de prática de xadrez realizada pelo IFPB Campus Princesa Isabel. Além da melhora em indicadores escolar, o projeto permitiu uma maior integração entre a instituição de ensino e a comunidade externa.

### 3. METODOLOGIA

As ações do projeto foram divididas de acordo com os planos de trabalhos do bolsista e dos voluntários. Elas aconteceram concomitantemente com o intuito de chegar ao objetivo principal do projeto que é a divulgação do xadrez no campus Palmares e nos entornos. As ações desenvolvidas estão descritas nas subseções seguintes.

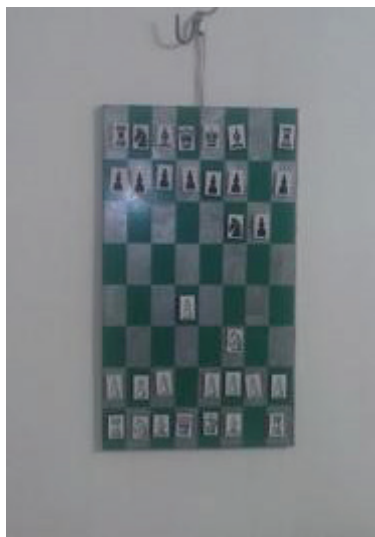
#### 3.1 Ensino de Xadrez

O ensino do xadrez foi uma ação importante para conseguir incentivar novos praticantes na modalidade. Por esse motivo, o bolsista do projeto ficou, exclusivamente, responsável nessa atividade. Esse ensino respeitou as peculiaridades de experiência na modalidade cada grupo de aprendizado, sendo eles iniciante, intermediário ou avançado.

No projeto, o ensino foi realizado na comunidade interna e na comunidade externa do campus. Semanalmente, o bolsista do projeto foi responsável por disponibilizar um turno para atender as demandas geradas pelos servidores e alunos do instituto. Os encontros aconteceram na área de convivência ou na biblioteca, onde o bolsista apresentava o jogo aos iniciantes na modalidade ou instruía os alunos a avançarem mais na prática do xadrez.

Na comunidade externa, o ensino aconteceu na Escola Municipal Lauro Ferreira Chaves, situada na cidade de Palmares, no bairro de Santo Antônio. Além de alunos da própria escola, o projeto acolhia alunos oriundos de outras instituições de ensino da cidade. As reuniões ocorreram todas as quartas-feiras no turno da tarde, horário que a escola destinava para as atividades extraclasse. Lá, os alunos tinham uma sala com cadeiras, mesas, televisão e alguns jogos de xadrez oriundos de projetos anteriores. Além desses equipamentos, foi confeccionado um quadro de ensino de xadrez (Figura 2) que foi utilizado nas aulas. As aulas, além de ensinarem xadrez de forma tradicional, elucidaram questões como ética, disciplina, companheirismo e igualdade, fazendo sempre referência a questões ligadas ao jogo.

**Figura 3.** Quadro de ensino de xadrez criado pelos extensionistas



Fonte: próprio autor

### 3.2 Fabricação de peças de baixo custo

Apesar de o xadrez ser um esporte de baixo custo, o projeto se comprometeu em descobrir alternativas para construir peças que fossem acessíveis para todos. As peças foram desenvolvidas utilizando materiais de fácil acesso, muitas vezes, recicláveis. Através de pesquisa na internet, foram descobertos diversos tipos de xadrez e, também, de relógios, que podiam ser fabricados de forma artesanal.

Os materiais mais comuns utilizados para a fabricação dessas peças foram: cola branca, pistola de cola quente, papel emborrachado, papelão, tinta guache e gesso.

### 3.3 Organização e participação em torneios

Nessa ação, foi realizado o estudo das principais regras utilizadas nos torneios e, também, das ferramentas disponíveis para a organização deles, além da prospecção de torneios que pudessem, de acordo com as restrições dos participantes do clube, ser disputados.

O estudo das regras baseou-se nas informações disponíveis pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE). Além do conhecimento adquirido pelos participantes do clube na assistência da arbitragem de torneios na região. Com a finalidade de descobrir ferramentas para organização dos torneios, os extensionistas pesquisaram na internet e trouxeram sugestões de ferramentas com base nas suas experiências em torneios.

A prospecção de torneios foi feita através de grupos de xadrez nas redes sociais. Vale a pena ressaltar que a cidade de Palmares é vizinha da cidade de Água Preta, que já tem um histórico de

incentivo a prática de xadrez pela prefeitura através da organização de diversos torneios, e com um clube municipal de xadrez ativo. Além disso, o presidente da Federação Pernambucana de Xadrez (FPEX) é residente da cidade de Palmares, o que faz com que a Zona da Mata Sul tenha um elevado número de eventos na modalidade. Por sua vez, o próprio clube de xadrez foi responsável por organizar torneios abertos ao público.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implantação do clube de xadrez possibilitou o primeiro contato no jogo para diversas crianças e adolescentes da cidade de Palmares. Ao fim do projeto, estima-se que mais de 50 alunos da comunidade externa, de idade entre 9 e 12 anos, foram impactados pelas ações que foram desenvolvidas, além dos alunos do próprio campus.

Os alunos da comunidade externa eram, em sua grande maioria, provenientes da Escola Municipal Lauro de Freitas, mas também havia alunos de outras instituições públicas como a Escola Fernando Augusto Pinto Ribeiro, Escola de Referência em Ensino Médio Monsenhor Abilio Americo Galvão (EMAG) e escolas particulares Superação e Cenequista, todas da cidade de Palmares. Abaixo, na Figura 3, são apresentados alguns momentos de ensino de xadrez realizados pelos extensionistas do projeto. Em Figura 3 (a), os alunos estão jogando entre si na sala de aula do projeto. Em Figura 3 (b), os alunos estão assistindo um vídeo que faz referência ao jogo. Na Figura 3 (c), o relógio de xadrez é apresentado aos alunos, e na Figura 3 (d), um aluno no IFPE campus Palmares está aprendendo a jogar xadrez na biblioteca do campus.

**Figura 4.** Momentos de ensino de xadrez no campus Palmares e na escola municipal



(a)



(b)



(c)



(d)

Fonte: próprio autor

Devido ao início do estudo de xadrez, os professores da Escola Lauro Ferreira Chaves notaram uma melhora significativa no desempenho dos alunos praticantes, além um maior foco e concentração no desempenho dos mesmos. Os pais adoraram o projeto e sempre incentivaram os filhos a

participarem tanto das aulas como também dos torneios. Um caso interessante aconteceu com a mãe de uma das alunas que viu a filha com dificuldades na questão de não ter com quem praticar. Para resolver esse problema, a mãe decidiu participar das aulas para aprender a jogar com a filha (Figura 5).

**Figura 5.** Mãe e filha estudando xadrez com um extensionista do projeto



Fonte: próprio autor

Como uma outra ação do projeto era a confecção de peças de baixo custo, foram desenvolvidos quatro tipos de jogos de xadrez. Os jogos criados utilizavam basicamente: gesso, papelão e tampa de garrafas pet. Os modelos confeccionados podem ser visualizados na Figura 4. Na Figura 4 (a) é apresentado um modelo construído com papelão. Na Figura 4 (b), um modelo construído com formas de chocolate. Na Figura 4 (c), é apresentado um modelo feito com tampinhas de garrafas. Por último, na Figura 4 (d), um modelo feito com papel emborrachado e tampinhas de garrafas.

**Figura 6.** Peças de xadrez construídas pelos extensionistas ao longo do projeto



(a)



(b)



(c)



(c)

Fonte: próprio autor

Além das peças para o tabuleiro, também foi confeccionado um relógio de xadrez que custou 1/4 do preço do original (Figura 5). Ele foi construído utilizando fio, interruptores e relógios despertadores, além de cola e papelão para fazer o invólucro.

**Figura 7.** Imagens do relógio de xadrez de baixo custo desenvolvido pelos extensionistas



(a)



(b)

Fonte: próprio autor

Com o intuito de proporcionar aos alunos do projeto a oportunidade de participar de um torneio, o clube de xadrez realizou o 2º Aberto de Xadrez da Escola Municipal Lauro Ferreira Chaves (Figura 6 (a)). No evento, além dos alunos da própria instituição, participaram alunos de outras escolas da cidade de Palmares.

No primeiro semestre de 2019, também foi realizado, no mês de maio, a primeira edição do Torneio Interno de Xadrez do Campus Palmares (Figura 6 (b)). O torneio contou com a participação de 13 alunos e serviu como classificação para

a disputa do intercâmpio que aconteceu no campus Vitória de Santo Antão. O evento contou com o apoio na organização do atual presidente da Federação Pernambucana de Xadrez (FPEX). Ainda em 2018, o clube de xadrez organizou o torneio da Semana da Ciência e Tecnologia do campus (Figura 6 (c)). O destaque desse torneio foi a grande participação dos alunos oriundos da escola Lauro Ferreira Chaves (Figura 6 (d)).

**Figura 6.** Torneios de xadrez realizados pelo clube de xadrez do IFPE campus Palmares



(a)



(b)



(c)



(d)

Fonte: próprio autor

O projeto, com seus participantes, também esteve presente em torneios realizados por outras instituições. No mês de maio, extensionistas e alunos da escola Lauro Ferreira Chaves foram para a cidade de Água Preta participar do Torneio da Juventude do Município de Água Preta (Figura 7 (a)). Outro torneio no qual os participantes do clube de xadrez estiveram presentes foi o torneio intercampi 2018 (Figura 7 (b)). Na ocasião, o campus

Palmares foi o único campus do IFPE que levou participantes para todas as quatro categorias disputadas na modalidade xadrez. No total, foram nove alunos que estiveram representando o campus no torneio. Além desses torneios, os alunos também participaram do Festival Verde e Amarelo, Torneio de Xadrez do EMAG (Figura 7 (c)) e Torneio de Xadrez dos Bairros Esportivos da cidade de Água Preta (Figura 7 (d)).

**Figura 7.** Fotos dos torneios em que os participantes do clube de xadrez do campus Palmares jogaram



(a)



(b)



(c)



(d)

Fonte: próprio autor



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse artigo, foi apresentado o resultado de um projeto de extensão que resultou na criação de um clube de xadrez no IFPE campus Palmares. O clube teve como principal objetivo incentivar a prática de xadrez na comunidade interna e externa do campus. Na comunidade externa, foram realizadas ações na Escola Municipal Lauro Ferreira Chaves. As ações realizadas pelos extensionistas do clube de xadrez foram no âmbito de ensino, fabricação de peças de baixo custo e organização de torneio.

Devido às ações desenvolvidas pelo projeto, novos praticantes de xadrez surgiram na cidade de Palmares. Esse resultado foi visto nos torneios organizados pelo próprio clube de xadrez. Um outro ponto positivo foi relatado pelos professores dos alunos da escola. Segundo os docentes, houve uma melhoria de concentração e do desempenho em aula dos alunos que participaram do projeto.

Como trabalhos futuros, espera-se dar continuidade ao projeto de extensão adicionando outras instituições, além de desenvolver um xadrez de baixo custo que permita que um deficiente visual possa praticar o jogo.

## REFERÊNCIAS

Jornal do Sudoeste. **Os 10 benefícios do Xadrez para a saúde**. Disponível em: <http://jornaldosudoeste.com.br/noticia.php?codigo=201558>. Acessado em: 2022-05-08.

Houaiss, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, Ed. Objetiva, 2001.

Rezende, Sylvio. **Xadrez na escola: Uma abordagem didática para principiantes**. Editora Ciência Moderna. 2ª edição. pp. 184. 2013.

Santos, Agnaldo Melo; Melo, Adriana Soely André de Souza. **Os Benefícios do Xadrez como Ferramenta Pedagógica Complementar no Processo de Ensino-Aprendizagem do Centro Educacional Vivência**. Revista de Educação, v. 8, n.25, p.63-69, 2015.

Santos, Aderaldo. **O jogo de Xadrez como um recurso para ensinar e aprender matemática: relato de experiência em turmas do 6 ano do ensino fundamental**. Dissertação de mestrado. USP, 2016

Correia, Valéria Ferreira; Gruba, Audri Leger; Golojuh, Jean Damião. **Xadrez na escola: relações entre o ensino-aprendizagem dessa ferramenta extracurricular e a educação**. EDFdesportes, revista digital. Buenos Aires. Ano 17, 2013.

Paim, Liege Maciel Ramos. **Contribuição do jogo de Xadrez na aprendizagem de matemática nas séries iniciais**. 35 f. 2010. TCC. Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

Tirado, Augusto; Silva, Wilson. **Meu primeiro livro de xadrez - Curso para Escolares**. 4ª ed. Paraná: Expoente, 1999.

Data de submissão: 18/05/2022

Data de aprovação: 02/04/2023