

PROJETO XADREZ NAS ESCOLAS E CLUBE DE XADREZ UFVJM**Gislaine Alves Lima, Hilton Fabiano Boaventura Serejo, Olavo Cosme da Silva***1 Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri.**Autor(a) para correspondência: gislaine.lima@ufvjm.edu.br***Palavras-chave:** Xadrez nas escolas, ensino, habilidades cognitivas, jogos, Educação.

Os desafios para a educação estão cada vez maiores em nosso país, em face disso diversas disciplinas exigem do aluno habilidades cognitivas de raciocínio lógico, de concentração, de pensamento abstrato e de criatividade. Além do mais, compreende-se que a escola tem a missão de contribuir para formar um cidadão crítico e não somente preparar os estudantes para o mercado de trabalho. Sendo assim, a escola deve fornecer condições para o desenvolvimento desse pensamento questionador por parte dos alunos, que eles aprimorem a criatividade e consigam se adaptar a diferentes situações na sociedade, que desenvolvam raciocínio lógico pessoal e o poder de abstração, em síntese, almeja-se potencializar nos discentes um pensar mais questionador. Deste modo, o xadrez pode ser uma ferramenta diferente e poderosa para aumentar o desempenho dos discentes, pois estimula raciocínio lógico, memória, imaginação, atenção e outras habilidades já citadas. Nessa perspectiva, desenvolvemos a utilização dos jogos de xadrez como instrumento pedagógico no processo de formação dos alunos das escolas do ensino fundamental e médio de Diamantina e região. Relativo ao desenvolvimento das ações deste projeto, denominado “Xadrez nas Escolas e Clube de Xadrez UFVJM”, o início das intervenções se deu por meio de uma explicação detalhada sobre como o jogo de xadrez funciona e quais são seus objetivos, por exemplo, explicam-se vários aspectos, a saber: 1 - Nome das peças, Rei, Dama, Torre, Cavalo, Bispo e peão; 2 - Como as peças se movimentam; 3 - Princípios do xadrez; 4 – Estratégias; 5 – Aberturas e defesas; 6 – Finais; 7 – Aspectos pedagógicos do jogo; 8 – História do Xadrez. O segundo momento da intervenção baseia-se na disposição do jogo para aprendizagem e aperfeiçoamento. Em vista disso, este estudo almeja apresentar as intervenções do projeto e salientar sua relevância. Além disso, ele forneceu informações relevantes para o conhecimento acerca do desenvolvimento cognitivo dos participantes, demonstrando a viabilidade de estimular habilidades para vida adulta em sociedade, através dos jogos de xadrez. Esta é uma ação de extensão e cultura da UFVJM; Projeto Pibex - Pró-Reitoria de Extensão e Cultura/UFVJM.

Agradecimentos: PROEXC, ICT, DEFI e UFVJM.