



DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13137660>

e-ISSN: 2177-8183

**CLUBE DE XADREZ “CAPIVARAS DO PIRANGA”: UMA EXPERIÊNCIA DE  
EXTENSÃO NO INSTITUTO FEDERAL DE MINAS GERAIS- CAMPUS  
AVANÇADO DE PONTE NOVA**

**“CAPIVARAS DO PIRANGA” CHESS CLUB: AN EXTENSION EXPERIENCE AT  
THE FEDERAL INSTITUTE OF MINAS GERAIS - ADVANCED CAMPUS OF  
PONTE NOVA**

**CLUB DE AJEDREZ “CAPIVARAS DO PIRANGA”: UNA EXPERIENCIA DE  
EXTENSIÓN EN EL INSTITUTO FEDERAL DE MINAS GERAIS - CAMPUS  
AVANZADO DE PONTE NOVA**

*André Alexandre Inojosa Mendonça*

andre.medonca@ifmg.edu.br

Coordenador do Projeto de Extensão Clube de Xadrez Capivaras do Piranga  
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais

*Leonardo de Paiva Barbosa*

leonardo.paiva@ifmg.edu.br

Professor Ensino básico técnico e tecnológico  
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais

*Ricky Alves Costa Andrade*

rickalves1218@gmail.com

Técnico em Administração  
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais

*João Arthur Barbosa Silva*

joaoarthurbarbos@gmail.com

Estudante do curso técnico integrado de Informática  
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais

*Gabriel dos Reis de Paula*

dosreisgabriel49@gmail.com

Técnico em Informática  
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais

R01-1

## RESUMO

Este trabalho relata a experiência do Clube de Xadrez “Capivaras do Piranga”, um projeto de extensão produzido no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais (IFMG), *campus* avançado de Ponte Nova. O clube foi proposto com o objetivo de divulgar e promover o xadrez entre os alunos e a comunidade local. A metodologia do projeto é multifacetada, envolvendo a realização de jogos e discussões enxadrísticas entre alunos durante os intervalos escolares, a realização de torneios presenciais e *online*, a divulgação de conteúdo educativo relacionado ao xadrez na rede social *Instagram* e a promoção de encontros enxadrísticos, aos finais de semana, nas praças da cidade de Ponte Nova - MG. Essas iniciativas têm desempenhado um papel significativo no aumento do interesse dos alunos pelo xadrez, ao mesmo tempo em que tornam o jogo mais acessível que amplia sua visibilidade na comunidade local.

**Palavras-chave:** Extensão. Relato de Experiência. Clube de Xadrez Escolar. Jogo Coletivo

## ABSTRACT

This work reports the experience of the “Capivaras do Piranga” Chess Club, an extension project produced at the Federal Institute of Education, Science and Technology of Minas Gerais (IFMG), advanced *campus* in Ponte Nova. The club was proposed with the aim of disseminating and promoting chess among students and the local community. The project methodology is multifaceted, involving chess games and discussions between students during school breaks, holding in-person and online tournaments, disseminating educational content related to chess on social network *Instagram* and promoting of chess meetings on weekends in the squares of the city of Ponte Nova - MG. These initiatives have played a significant role in increasing student interest in chess, while making the game more accessible and increasing its visibility in the local community.

**Keywords:** Extension. Experience Report. School Chess Club. Collective Game

## RESUMEN

Este trabajo relata la experiencia del Club de Ajedrez “Capivaras do Piranga”, un proyecto de extensión producido en el Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología de Minas Gerais (IFMG), *campus* avanzado en Ponte Nova. El club

R01-2

surgió con el objetivo de difundir y promover el ajedrez entre los estudiantes y la comunidad local. La metodología del proyecto es multifacética: incluye partidas de ajedrez y debates entre estudiantes durante las vacaciones escolares, celebración de torneos presenciales y online, difusión de contenidos educativos relacionados con el ajedrez en redes social *Instagram* y promoción de encuentros de ajedrez los fines de semana en las plazas de la ciudad de Ponte Nova - MG. Estas iniciativas han desempeñado un papel importante a la hora de aumentar el interés de los estudiantes por el ajedrez, al tiempo que han hecho que el juego sea más accesible y han aumentado su visibilidad en la comunidad local.

**Palabras clave:** Extensión. Informe de experiencia. Club de Ajedrez Escolar. Juego colectivo

## INTRODUÇÃO

O Clube de Xadrez “Capivaras do Piranga” surgiu no IFMG, *campus* avançado de Ponte Nova, em agosto do ano de 2022, com a proposta de difundir e valorizar a prática do xadrez entre a comunidade acadêmica. Além das atividades voltadas para os estudantes do *campus*, o projeto teve a intenção de promover a cultura enxadrística na cidade de Ponte Nova – MG, por meio de ações como o xadrez itinerante que promove ações enxadrísticas nas praças da cidade, aos finais de semana.

O IFMG, *campus* avançado de Ponte Nova, é uma instituição federal pública de ensino técnico e tecnológico, nas modalidades de ensino médio técnico integrado e graduação. De acordo com a Plataforma Nilo Peçanha (BRASIL, 2023), no ano de 2022, havia 307 estudantes matriculados nos cursos técnicos integrados ao ensino médio em Administração e em Informática e 87 estudantes matriculados no curso superior de Tecnologia em Processos Gerenciais.

A cidade de Ponte Nova - MG está situada na região da zona da mata mineira, a aproximadamente 180 quilômetros de distância da capital Belo Horizonte e, de acordo com dados do IBGE (2021), tinha uma população estimada em 60.003 pessoas em 2021. A história socioeconômica da cidade foi impulsionada pela

indústria sucro-açucareira e pela utilização das ferrovias para o escoamento da produção. Atualmente, a suinocultura é uma atividade econômica importante e desenvolvida em Ponte Nova (PONTE NOVA, 2019).

O nome "Clube de Xadrez Capivaras do Piranga" foi escolhido em referência ao Rio Piranga, que atravessa a cidade, e à capivara, animal icônico facilmente encontrado às margens do rio. O Rio Piranga é um dos principais afluentes da bacia do Rio Doce. No jargão enxadrístico, o termo "capivara" é equivalente à expressão "perna de pau" no futebol. Quando alguém comete um erro ou faz uma jogada equivocada no xadrez, costuma-se dizer que cometeu uma "capivarada".

Identificou-se, em Ponte Nova, uma cidade carente de cultura enxadrística, uma oportunidade significativa para incentivar a prática do esporte, tanto entre os estudantes quanto na comunidade em geral. Ao identificar essa lacuna na disseminação e acesso ao xadrez na região, o clube se propôs a preencher esse vazio, buscando despertar o interesse e promover o envolvimento das pessoas com o jogo, proporcionando-lhes os benefícios das habilidades estratégicas, lógicas e de concentração que o xadrez oferece.

O xadrez pode ser utilizado para o desenvolvimento de habilidades nas áreas de matemática, ciências naturais e em linguagens (HAMMOND, 2014). Em um estudo comparativo sobre aprendizado em matemática, com estudo do 5º ano do ensino fundamental, ocorrido na província de New Brunswick - Canadá entre julho de 1989 a junho de 1992, grupos de estudantes que receberam o currículo de matemática e grupos que receberam o currículo de matemática enriquecido com xadrez desde a primeira série exibiram diferenças estatisticamente significativas na resolução de problemas (diferença de 21,46% a favor do grupo que recebeu o currículo de matemática enriquecido com xadrez). Além disso, as pontuações de resolução de problemas desse grupo aumentaram de 62% para 81,2% (MCDONALD, 2009).

O jogo também auxilia no desenvolvimento da autoconfiança, paciência, lógica, pensamento crítico, capacidade de observação, reconhecimento de padrões,

análise, criatividade, concentração, persistência, autocontrole, esportividade, responsabilidade e respeito pelos outros. Contribui para a afirmação da autoestima, habilidades de enfrentamento de frustrações e uma série de outras influências que são difíceis de mensurar, mas que podem fazer uma diferença significativa na atitude, motivação e desempenho dos alunos (JOSEPH; EASVARADOSS; SOLOMON, 2016).

Garry Kasparov, amplamente reconhecido como um dos maiores enxadristas de todos os tempos, afirmou o seguinte: “O xadrez não é apenas um esporte, mas também uma arte e uma ciência” (apud SPIEGEL, 2002, p 47).

Para ilustrar a complexidade abrangente que permeia o jogo de xadrez, em 1950, o renomado matemático norte-americano Claude Shannon, reconhecido como o pioneiro da teoria da informação, publicou um artigo focalizando o xadrez em relação aos computadores. Nesse estudo, Shannon realizou um cálculo para determinar a quantidade aproximada de jogos possíveis no xadrez, considerando uma partida com 40 movimentos para cada jogador. Esse cálculo resultou em um número impressionante de  $10^{120}$ . Como ponto de comparação, o número de átomos conhecidos no universo observável é de  $10^{80}$  (USKOKOVIĆ, 2023).

É relevante ressaltar que o número de Shannon é apenas uma aproximação e ainda está longe de representar a totalidade das possibilidades reais (USKOKOVIĆ, 2023). Até o presente momento, mais de sete décadas após o estudo de Shannon, nenhum computador disponível no mundo foi capaz de processar o número exaustivo de probabilidades de uma partida.

Uma das hipóteses para o surgimento do jogo de xadrez remete à Índia, há mais de 1.500 anos. Segundo a lenda, o governante da Índia solicitou aos sábios daquela época que criassem um método para ensinar os filhos da família real a se tornarem pensadores mais habilidosos e melhores generais no campo de batalha. O resultado foi o jogo de xadrez. Ao longo dos séculos, o xadrez se disseminou por todos os países do mundo. Atualmente, o jogo é reconhecido como uma ferramenta

para auxiliar o desenvolvimento mental, a concentração, a memória e as habilidades analíticas (JOSEPH; EASVARADOSS; SOLOMON, 2016).

Em muitos países, o xadrez tem sido adotado como uma ferramenta eficaz para ensinar aos estudantes a desenvolver suas habilidades de pensamento crítico e superar obstáculos pessoais, buscando alcançar seu máximo potencial. Inúmeras pesquisas têm comprovado os benefícios do xadrez nas instituições de ensino. A inclusão do xadrez no currículo do ensino fundamental foi primeiramente realizada no final do século XX, no Canadá e nos Estados Unidos. Dessa forma, esse jogo ancestral começa a se adaptar aos padrões e objetivos educacionais. À medida que a educação das novas gerações enfrenta os desafios constantes e rápidas mudanças do mundo, é necessário encontrar modelos de ensino mais modernos e bem-sucedidos. O jogo de xadrez pode ser considerado um modelo para resolver tarefas complexas em circunstâncias mutáveis (JANKOVIC; NOVAK, 2019).

Por essa razão, o xadrez já faz parte do currículo de muitos países, sendo introduzido nas escolas com aulas de xadrez e programas extracurriculares, adaptando-se aos padrões educacionais e sendo totalmente integrado ao ensino. Isso foi resultado de diversos estudos que não apenas destacam a utilidade do jogo de xadrez, mas também ressaltam a crescente flexibilidade dos sistemas educacionais que colocam os estudantes no centro do processo de ensino, buscando desenvolver todo o seu potencial criativo. A educação e formação das gerações jovens que precisarão enfrentar com sucesso os desafios de um mundo em constante mudança pode encontrar no xadrez uma valiosa ferramenta de ensino, pois, por sua própria natureza, ele é um modelo para resolver tarefas complexas em circunstâncias mutáveis (JANKOVIC; NOVAK, 2019).

Um levantamento realizado pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), em 2020, identificou 25.600.000 alunos participando de atividades relacionadas ao xadrez na escola ao redor do mundo. Desse quantitativo, 15.000.000 estão na Índia, 5.000.000 na China e 5.600.000 no resto do mundo (HALL; NASH, 2021). Não por

acaso, China e Índia são duas grandes potências no cenário enxadrístico atual, sendo o campeão mundial de 2023 o jogador Chinês GM Ding Liren.

É importante salientar que a prática do xadrez oferece benefícios não apenas aos estudantes, mas também a indivíduos de todas as faixas etárias. De acordo com Ciberia *et al*, 2021, os jogos de tabuleiro são destacados como uma opção de lazer altamente estimulante para pessoas idosas, por exemplo. Estudos têm mostrado que jogar jogos de tabuleiro traz ganhos cognitivos, incluindo melhorias na memória de trabalho, raciocínio lógico, funções executivas e processamento mais rápido.

Embora ainda incipientes, alguns estudos recentes também relacionaram o envolvimento em práticas mentais desafiadoras com a menor probabilidade de desenvolver doenças mentais como a demência e o Alzheimer (CIBERIA *et al*, 2021).

Os estudos apontam as vantagens e os efeitos positivos do xadrez no contexto escolar tanto para meninos quanto para meninas, assim como a ativação neuronal que ocorre durante a prática do jogo. Dessa forma, o xadrez pode ser uma estratégia viável para aprimorar o processo de aprendizagem e o conhecimento relevante para ambos os sexos, desde que os educadores os mantenham motivados em um ambiente colaborativo e lúdico (ORTIZ-PULIDO, 2019).

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O Clube de Xadrez “Capivaras do Piranga” foi estabelecido em agosto de 2022, sendo composto inicialmente pelo servidor técnico em assuntos educacionais do *campus* Ponte Nova e alguns entusiastas do xadrez entre os estudantes. Os alunos frequentavam regularmente o clube durante os intervalos das aulas no período diurno, durante a semana, sob orientação do coordenador do projeto e dos estudantes bolsistas.



A partir de um edital da seção de Extensão do *campus*, no ano de 2023, houve a contratação de dois estudantes bolsistas, além de recursos de custeio para a aquisição de materiais. Os bolsistas possuíam melhor desempenho no jogo e auxiliavam no ensino dos estudantes iniciantes, além de desempenharem funções, como criação de conteúdo de divulgação nas redes sociais, proposição de ideias para ampliação do clube, preparação de torneios internos e ações do xadrez itinerante e manutenção e organização dos tabuleiros.

O contato periódico com atividades de xadrez no *campus* ocorre de forma espontânea, com os estudantes se reunindo nos intervalos entre as aulas para praticar o xadrez. Os alunos tinham a liberdade de acessar os materiais para o jogo de xadrez a qualquer momento, contanto que não estivessem em aula. Isso lhes conferia autonomia para praticar, ensinar e aprender entre si. O Clube de Xadrez não faz parte do currículo formal de ensino, mas se estabelece como um espaço frequentado por entusiastas do jogo.

Ao longo dos encontros, foram abordadas questões teóricas, estratégias, táticas de finais e uma variedade de tópicos relacionados ao xadrez, destinados àqueles que buscam aprimorar suas habilidades no jogo. Essas atividades foram lideradas pelo coordenador do projeto e pelos estudantes bolsistas, que compartilham conhecimentos e promovem a troca de experiências entre os participantes.

Além da divulgação no *campus*, o Clube de Xadrez propõe uma ação de xadrez itinerante, com o objetivo de ocupar os espaços públicos da cidade de Ponte Nova, promovendo a divulgação e prática do xadrez em finais de semana específicos na Praça de Palmeiras, principal praça da cidade.

Nesses eventos, foram estruturados os espaços para a prática adequada do xadrez, com mesas, cadeiras, tendas, banners de divulgação e tabuleiros de xadrez, com o apoio da prefeitura municipal da cidade. Também foram distribuídos materiais de didáticos para iniciação ao xadrez à população. Obtivemos o apoio da Secretaria Municipal de Esportes de Ponte Nova, que mediou as licenças locais de utilização



dos espaços públicos e divulgação das ações em meios de comunicação locais (imprensa escrita e canal de televisão TV EDUCAR).

A proposta do Xadrez Itinerante despertou a curiosidade da população que transitava pelas praças, atraindo novos entusiastas para a prática do xadrez. Buscou-se, ainda, identificar pessoas que jogavam xadrez e se interessavam em participar das partidas. Essa iniciativa criou um ambiente convidativo e acessível para que as pessoas pudessem ter contato e vivência com o xadrez, desenvolvendo habilidades e potencializando seus interesses pelo esporte.

No IFMG, *campus* avançado de Ponte Nova, os estudantes participantes do clube tiveram oportunidade de jogar partidas amistosas, trocar estratégias, resolver problemas, aprender teorias, aberturas e conceitos enxadrísticos, bem como aprimorar suas habilidades no xadrez. Foram organizados torneios internos e desafios temáticos, criando um ambiente competitivo e estimulante. Torneios *online* foram realizados na plataforma *Lichess*, em que foi criada a equipe "CLUBE DE XADREZ CAMPUS PONTE NOVA".

Para ampliar influência do clube, foi criada uma conta na rede social *Instagram*, na qual foram compartilhadas fotos, vídeos e informações sobre as atividades realizadas, além de conteúdos educativos relacionados ao xadrez. O clube criou um grupo na rede social *WhatsApp* denominado "CLUBE CAPIVARAS DO PIRANGA", no qual foram divulgadas informações sobre as ações do projeto de extensão.

O Clube de Xadrez "Capivaras do Piranga" está em constante diálogo e articulação com outras iniciativas de extensão e iniciação científica de outras instituições como outros *campi* do IFMG e do Colégio Pedro II *campus* Centro. A *internet* possibilitou essas parcerias e compartilhamentos. Torneios e desafios foram realizados pela plataforma "*lichess*", sendo alguns deles gravados e transmitidos ao vivo pelo "*youtube*".

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Desde sua criação, o Clube de Xadrez “Capivaras do Piranga” alcançou resultados positivos, com participação constante e entusiasmada dos estudantes, evidenciando um crescente interesse pelo clube. No ano de 2023, observou-se um aumento significativo, em relação a 2022, no número de praticantes de xadrez no *campus*.

Embora o início do projeto tenha apresentado desafios, como a falta de conhecimento em xadrez por parte dos alunos e a baixa adesão aos encontros, ao longo do tempo, a prática do xadrez foi gradualmente se fortalecendo. Muitos estudantes passaram a se envolver de maneira autônoma nas atividades sem a necessidade de incentivos adicionais.

Percebemos, também, que alguns optaram por adquirir seus próprios tabuleiros de xadrez. Quase todos que frequentam o clube possuem contas em plataformas de xadrez *online* como o “*lichess*” e o “*chess.com*”. Essa prática constante indica o interesse e o engajamento dos estudantes, demonstrando o sucesso do clube em promover a prática do xadrez como uma atividade frequente e estimulante.

Segundo Vygotsky & Cole (1978), a aprendizagem entre pares tem um papel crucial no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Nessa abordagem, os estudantes mais experientes assumem o papel de professores, proporcionando um ambiente que promove a zona de desenvolvimento proximal dos iniciantes e daqueles que estão aprendendo a jogar. Isso significa que, ao interagirem e ensinarem uns aos outros, os alunos podem avançar além de seus níveis individuais de habilidade e conhecimento, impulsionando seu desenvolvimento. Essa dinâmica colaborativa entre os jogadores cria um contexto propício para a aquisição de novas estratégias, o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e a consolidação do aprendizado. Dessa forma, a aprendizagem entre pares no xadrez

não só fortalece as habilidades de jogo, mas também contribui para o crescimento cognitivo e social dos participantes.

Nas instituições de ensino, o xadrez frequentemente atua como uma ponte, unindo alunos de diversas idades, origens étnicas e identidades de gênero em uma atividade de que todos podem desfrutar. Além de proporcionar diversão, o xadrez auxilia na construção de amizades individuais e fortalece o espírito escolar quando os alunos competem em equipes contra outras escolas. O jogo também ensina sobre esportividade, mostrando a importância de vencer com elegância e não desistir diante da derrota. Para aqueles que enfrentam dificuldades de adaptação, existem inúmeros exemplos em que o xadrez resultou em maior motivação, melhor comportamento, uma imagem pessoal mais positiva e até mesmo um aumento na frequência escolar. O xadrez proporciona uma saída social positiva, sendo uma atividade recreativa saudável que pode ser aprendida e apreciada em qualquer idade (JOSEPH; EASVARADOSS; SOLOMON, 2016).

As atividades do clube são coordenadas pelo servidor Técnico em Assuntos Educacionais do *campus*, que atua como o responsável pelo projeto e conta com a participação ativa dos próprios estudantes, contribuindo com sugestões e ideias para a dinâmica do clube. Na prática, verificou-se que os estudantes que participaram regularmente do clube de xadrez apresentaram melhor desempenho acadêmico e comportamento disciplinar adequado ao ambiente escolar.

Os dois estudantes bolsistas demonstraram postura proativa e desenvolvimento em suas habilidades sociais desde que se envolveram no projeto. Eles demonstraram maior autoconfiança, criatividade e capacidade de tomar decisões, além de habilidades de apresentação em público. Os bolsistas criaram e definiram o conteúdo das redes sociais e das atividades do clube, contribuindo com ideias que impulsionam o seu desenvolvimento, além de participarem ativamente nos finais de semana com o xadrez itinerante.

A ampliação do interesse pelo xadrez pode ser atribuída a alguns fatores. Inicialmente, a criação de uma conta na rede social *Instagram* (Fig. 1) permitiu que o

clube ocupasse um espaço nas mídias sociais, que são muito eficazes para dialogar com o público jovem. Por meio dessa plataforma, o clube compartilhou conteúdos relacionados ao xadrez, promoveu torneios e desafios com premiações, além de divulgar eventos e atividades do clube.

**Figura 1-** Página do *instagram* criada para divulgar as atividades do Clube de xadrez



Fonte: <https://www.instagram.com/capivarasdopiranga/>

Os aplicativos de mídias sociais têm atraído milhões de usuários ao redor do mundo, que os utilizam regularmente por diversos motivos e propósitos. É importante ressaltar que a maioria dos usuários de mídias sociais é composta por jovens que utilizam diversos aplicativos para fins não educacionais, principalmente para entretenimento, tornando-se uma parte essencial de seu estilo de vida diário (SABAH, 2023).

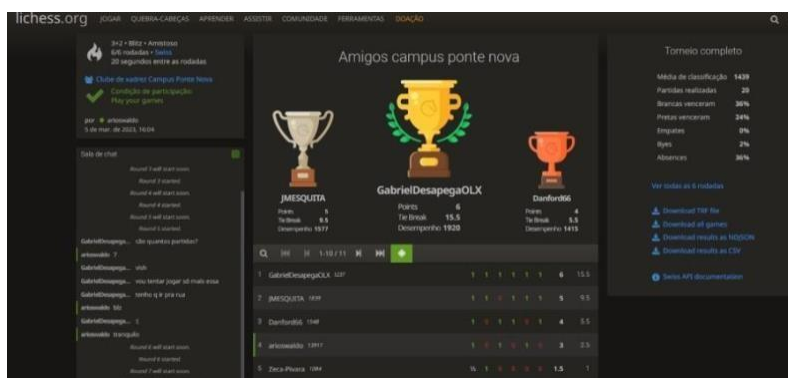
Adotou-se uma abordagem de gerenciamento democrática e colaborativa na administração das contas na rede social *Instagram*. A tomada de decisões sobre os

conteúdos a serem postados foi resultado de um processo de discussão e deliberação conjunta entre os bolsistas e o coordenador. Essa dinâmica permitiu que todos os membros da equipe contribuíssem ativamente na definição e direcionamento estratégico da conta, promovendo um ambiente de cocriação e engajamento.

A constante promoção de torneios presenciais com premiações contribuiu para atrair e engajar os estudantes. Essas competições estimularam a participação ativa dos alunos e criaram um ambiente competitivo saudável, incentivando-os a aprimorar suas habilidades no xadrez.

Além dos torneios presenciais, foram realizados torneios *online* (Fig. 2) na plataforma *Lichess*. O xadrez *online* ofereceu várias vantagens, como o emparelhamento com oponentes de todo o mundo com habilidades semelhantes, análise precisa das partidas com ajuda do computador, prática de quebra-cabeças e a possibilidade de jogar diferentes variantes, além do xadrez padrão, como xadrez atômico, xadrez 960, horda de peões e muito mais (LICHESS, 2023). Essas foram algumas das vantagens que tornaram o xadrez online uma opção interessante e diversificada para os jogadores.

**Figura 2-** Resultado de torneio escolar realizado através da plataforma *lichess*



Fonte: site lichess.org

Outro aspecto relevante foi a adoção de uma mascote representativa (Fig.3), criada pelos próprios alunos, que se tornou a principal identidade visual do clube. Essa mascote proporcionou uma conexão emocional com os estudantes, fortalecendo o senso de pertencimento e identificação com o clube. Essa estratégia de “*branding*” foi eficaz para estabelecer uma imagem reconhecível e distintiva do Clube de Xadrez Capivaras do Piranga.

**Figura 3-** Mascote do Clube de xadrez Capivaras do Piranga



Fonte: Gabriel dos Reis de Paula e Isadora Apolinário Quintão dos Reis

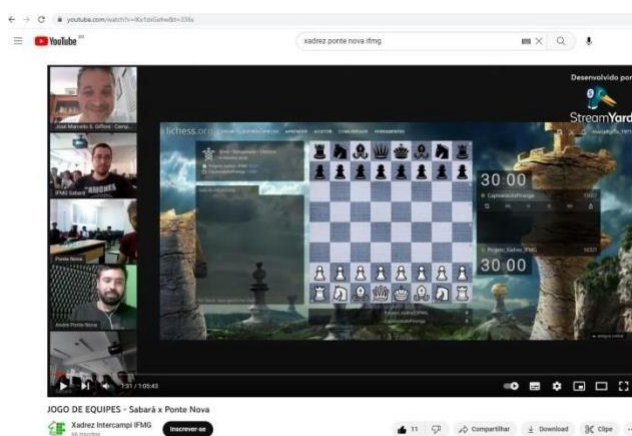
Essas iniciativas desempenharam um papel fundamental na ampliação do interesse pelo xadrez entre os estudantes. O engajamento por meio das redes sociais, a realização de torneios e desafios atrativos e a criação de uma identidade visual marcante foram elementos-chave que alavancaram o sucesso e crescimento contínuo do clube.

Em novembro de 2022, o clube participou dos Jogos Internos do IFMG, na cidade de Ouro Preto, selecionando três meninas e três meninos para representar o *campus* na modalidade do xadrez. Essa participação favoreceu a visibilidade do clube e motivou outros estudantes a se envolverem. Pode-se afirmar que essa participação foi um marco importante na breve caminhada do clube, pois gerou um impacto muito positivo entre os estudantes.

Outra experiência edificante foi a disputa de um jogo coletivo (Fig.4) *online* de xadrez entre as equipes de xadrez do IFMG *campus* Sabará e do Clube de Xadrez Capivaras do Piranga. O jogo foi realizado através da plataforma *Lichess*, com cada

equipe tendo 30 minutos de tempo de reflexão. Os coordenadores de ambos os grupos narraram e fizeram comentários ao vivo da partida através da plataforma “YouTube”. A equipe do Clube de Xadrez Capivaras do Piranga contava com seis enxadristas, os quais deveriam pensar coletivamente para realizar cada jogada.

**Figura 4** - Jogo coletivo disputado contra a equipe de xadrez do *campus* Sabará em 08/11/2022.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IKx1ziiGehw&t=337s>

A necessidade de tomar decisões coletivas adicionou um elemento interessante ao jogo. A equipe do Clube de Xadrez Capivaras do Piranga enfrentou desafios ao tentar conciliar diferentes opiniões e perspectivas dos jogadores para chegar a uma jogada consensual. No entanto, essa abordagem coletiva também proporcionou uma oportunidade única de compartilhar conhecimento e experiência entre os enxadristas, enriquecendo a partida.

A transmissão ao vivo no *YouTube* permitiu que os espectadores acompanhassem a partida em tempo real, além de receberem *insights* e comentários dos coordenadores. Esta experiência destaca a importância do trabalho em equipe e da colaboração no xadrez, mesmo em um ambiente virtual. Partidas coletivas *online* proporcionaram uma abordagem diferenciada ao jogo, permitindo a troca de ideias e a construção de estratégias de forma conjunta. Futuras disputas

R01-15



desse tipo podem continuar a explorar os benefícios e desafios dessa abordagem coletiva no xadrez online.

A experiência do desafio de xadrez coletivo se coaduna com uma abordagem de ensino colaborativa baseada em teorias como a de Vygotsky (1978). Estudos sobre aprendizagem colaborativa indicam que proporciona um ambiente propício para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais dos alunos, além de fortalecer o vínculo entre os membros do clube.

A aprendizagem colaborativa é uma abordagem educacional que envolve um grupo de estudantes trabalhando juntos para alcançar um objetivo compartilhado. Essa abordagem promove a aprendizagem ativa, o pensamento crítico e as habilidades de resolução de problemas. Através da colaboração, os alunos trocam ideias e adquirem novas perspectivas, o que estimula a motivação, o envolvimento e o sucesso acadêmico dos adolescentes. Além disso, a aprendizagem colaborativa também desenvolve competências socioemocionais importantes para a vida no mundo real, como trabalhar em equipe, comunicar-se efetivamente e encontrar pontos em comum, habilidades que são amplamente consideradas cruciais para o século XXI (YU *et al*, 2022).

Logo, na aprendizagem colaborativa, duas ou mais pessoas trabalham juntas para alcançar um objetivo comum; no nosso caso em particular, a melhor jogada no xadrez. Essa abordagem estimula o desenvolvimento de habilidades de comunicação oral, autogestão e liderança. Além disso, promove a interação entre alunos e professores, resultando em maior retenção de conhecimento, autoestima e responsabilidade por parte dos alunos. Com o advento da *internet* rápida, a aprendizagem colaborativa foi impulsionada, pois essas tecnologias proporcionam um ambiente propício para a computação e o engajamento colaborativo em tempo real (BORUZIE *et al*, 2023).

A experiência do jogo coletivo entre os estudantes nos desafios enxadrísticos *online* demonstrou eficácia no compartilhamento de conhecimentos e estratégias entre pares, enriquecendo a jornada de cada jogador. O trabalho dos bolsistas no

*Instagram* contribuiu para a disseminação de conteúdo educativo e envolveu um público crescente interessado no xadrez. Essas ações combinadas resultaram em um notável aumento do interesse pelo xadrez no *campus* de Ponte Nova, promovendo a paixão pelo jogo e fomentando uma comunidade de entusiastas.

### **O xadrez itinerante**

De acordo com Simão e Rosa (2021), as praças desempenham um papel vital nas cidades, proporcionando espaços para atividades e interação social. Para cumprir esse objetivo, foi essencial combinar aspectos urbanísticos, funcionais, estéticos e naturais, criando ambientes agradáveis e convidativos, que incentivem os cidadãos a frequentá-las e participar de diversas atividades. O xadrez itinerante objetivou justamente ocupar e valorizar esse espaço histórico de socialização da cidade, visando difundir a cultura do xadrez.

O Xadrez Itinerante atraiu um público maior do que o inicialmente previsto, superando as expectativas iniciais. Essa bem-sucedida adesão pode ser atribuída, em parte, à colaboração estabelecida com a Secretaria Municipal de Esportes, que desempenhou um papel fundamental na divulgação desses encontros. A presença ativa nas redes sociais, pelo *Instagram*, e nos meios de comunicação locais (Fig.5) facilitou a ampliação e a visibilidade dos eventos.

### **Figura 5 – Matéria jornalística sobre o xadrez itinerante**

### **Xadrez Itinerante ocupa o espaço do jardim da Praça Cid Martins Soares, em Palmeiras**

No dia 03 de junho, o espaço multiuso do Jardim da Praça Cid Martins Soares, em Palmeiras, será o palco de um evento especial que promete difundir o xadrez e a cultura enxadrística na cidade. O Clube Capivaras do Piranga, do IFMG campus Ponte Nova, em parceria com a secretaria municipal de Esporte, Lazer e Juventude (Semej), realizou o projeto Xadrez Itinerante, iniciativa que busca unir entusiastas do xadrez e proporcionar experiência enriquecedora para todos os participantes.



Os jogadores estão a aprender estratégias e promover o conhecimento.

O Xadrez Itinerante é um projeto inovador que tem como objetivo levar o jogo milenar para diferentes pontos da cidade,

oferecendo um ambiente agradável e propício para jogar xadrez ao ar livre.

O evento está marcado para iniciar às 09 horas e contará com a presença de jogadores de diferentes idades e níveis de experiência. Tanto os iniciantes como os jogadores mais experientes terão a oportunidade de participar. Além disso, o Xadrez Itinerante contará com a presença de instrutores capacitados, que estarão disponíveis para fornecer orientação e dicas estratégicas aos participantes.

Fonte: Jornal “Líder notícias” em 26/05/2023

Nos encontros, observamos pessoas de todas as idades, incluindo tanto aqueles que já sabiam jogar xadrez quanto aqueles com desejo em aprender. Dentre o público que compareceu aos eventos, observaram-se praticantes com diferentes níveis de destreza e conhecimento no esporte. O xadrez na praça promoveu interações sociais enriquecedoras. A acessibilidade e a natureza inclusiva desses eventos proporcionaram oportunidades de convívio de pessoas de diferentes origens, incentivando a prática do xadrez como uma atividade educativa, socialmente enriquecedora e que fortalece os laços comunitários.

A boa presença de público demonstrou o interesse e o entusiasmo da comunidade em relação ao xadrez itinerante na praça. Esse engajamento coletivo evidencia a importância de oferecer oportunidades para a prática do xadrez em espaços públicos, permitindo maior número de pessoas com acesso às práticas do esporte.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A população da cidade de Ponte Nova identificou, no estabelecimento do clube de xadrez, uma oportunidade para conhecer, praticar e promover o esporte

R01-18

xadrez, apesar da escassez de iniciativas e práticas relacionadas à cultura enxadrística. A criação do clube de xadrez proporcionou um ambiente propício para a disseminação do conhecimento e a prática do jogo, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social dos participantes.

A presença dessa iniciativa na praça através do xadrez itinerante também despertou o interesse de moradores locais, que antes não tinham acesso facilitado a essa modalidade esportiva. Dessa forma, o estabelecimento do clube de xadrez tem se revelado uma estratégia efetiva para a promoção do xadrez na comunidade local.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Plataforma Nilo Peçanha. 2023. Disponível em: <http://plataformanilopecanha.mec.gov.br>. Acesso em: 26/10/2023.
- BORUZIE, Paschal Kpimekuu et al. Social network for collaborative learning: what are the determining factors?. **Universal Access in the Information Society**, p. 1-15, 2022. <<https://link.springer.com/article/10.1007/s10209-022-00942-3>> Acesso em 29/05/2023
- CIBEIRA, Nuria et al. Effectiveness of a chess-training program for improving cognition, mood, and quality of life in older adults: A pilot study. **Geriatric Nursing**, v. 42, n. 4, p. 894-900, 2021.<<https://doi.org/10.1016/j.gerinurse.2021.04.026>> Acesso em 17/05/2023
- HALL, Jesper; NASH, Jerry. FIDE-ECU chess in schools survey report. **Lausanne: FIDE**, 2021.<<https://www.fide.com/docs/presentations/FIDE-ECU%20CiS%20Survey%20Final%20Report.pdf>> Acesso em 18/05/2023
- IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Portal Cidades**. Ponte Nova-MG, 2021<<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/ponte-nova/panorama>> Acesso em 17/05/2023
- JANKOVIC, Alojzije; NOVAK, Ivan. Chess as a powerful educational tool for successful people. In: **7th International OFEL Conference on Governance, Management and Entrepreneurship: Embracing Diversity in Organisations. April 5th-6th, 2019, Dubrovnik, Croatia**. Zagreb: Governance Research and

Development Centre (CIRU), 2019. p. 425-441. <<https://www.econstor.eu/bitstream/10419/196101/1/ofel-2019-p425-441.pdf>> Acesso em 14/05/2023

HAMMOND, M.S. The Utilization of Chess to Enhance Children's Academic Performance: an Integrative Review, M. Ed. Thesis, University of Northern British Columbia (2014)

JOSEPH, Ebenezer; EASVARADOSS, Veena Veena; SOLOMON, N. Josiah. Impact of chess training on academic performance of rural Indian school children. **Open Journal of Social Sciences**, v. 4, n. 2, p. 20-24, 2016. disponível em <10.4236/jss.2016.42004>. Acesso em 19/05/2023

LICHESS. **Lichess variants**. <<https://lichess.org/variant>> Acesso em 29/05/2023.

MCDONALD, P. The benefits of chess in education: A collection of studies and papers on chess and education. Ontario Chess Association, Chess Federation Canada (2009).  
Disponível em [http://www.psmcd.net/otherfiles/BenefitsOfChessIn\\_EdScreen2.Pdf](http://www.psmcd.net/otherfiles/BenefitsOfChessIn_EdScreen2.Pdf)  
Acesso em 26/10/2023.

ORTIZ-PULIDO, Ricardo et al. Neuroscientific evidence support that chess improves academic performance in school. **Revista mexicana de neurociência**, v. 20, n. 4, p. 194-199, 2019. <[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-50442019000400194&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-50442019000400194&script=sci_arttext)> Acesso em 15/05/2023

PONTE NOVA (MG). **Prefeitura**. Artigo escrito por Luiz Gustavo Santos Cota. 2019. <<https://www.pontenova.mg.gov.br/detalhe-da-materia/info/historia-e-contemporaneidade/6501>> Acesso em 17/05/2023

SABAH, Nasser M. The impact of social media-based collaborative learning environments on students' use outcomes in higher education. **International Journal of Human-Computer Interaction**, v. 39, n. 3, p. 667-689, 2023. <<https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2046921>> Acesso em 29/05/2023

SIMÃO, Paloma Domingues; Rosa, Thiago Cunha da. A PRAÇA COMO ESPAÇO DE LAZER E CULTURA PROPOSTA DE REQUALIFICAÇÃO DA PRAÇA DO CRUZEIRO EM SÃO DOMINGOS DO PRATA/MG. **Instituto Ensinar Brasil/ Faculdade Doctum Monlevade**, 2021. <<http://hdl.handle.net/123456789/4486>> Acesso em 19/07/2023



DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13137660>

e-ISSN: 2177-8183

SPIEGEL, D. p. 47, 2002. **WIKIQUOTE, a coletânea de citações livres**. Xadrez. Disponível em: <[https://pt.wikiquote.org/wiki/Garry\\_Kasparov](https://pt.wikiquote.org/wiki/Garry_Kasparov)>. Acesso em 25/10/2023

USKOKOVIĆ, Vuk. Natural sciences and chess: A romantic relationship missing from higher education curricula. **Heliyon**, 2023. <<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15015>> Acesso em 17/05/2023

VYGOTSKY, Lev Semenovich; COLE, Michael. **Mind in society: Development of higher psychological processes**. Harvard university press, 1978.

YU, Mark Vincent B. et al. "Working together as a team really gets them fired up": Afterschool program mentoring strategies to promote collaborative learning among adolescent participants. **Applied Developmental Science**, v. 26, n. 2, p. 347-361, 2022. <<https://doi.org/10.1080/10888691.2020.1800467>> Acesso em 19/05/2023