



## II EVENTO INTEGRADO – PROCIEMA Educação, Ciências e Extensão: Transformando Vidas

### Mestre do Tabuleiro: Uma Introdução ao Xadrez

Marcelo Teófilo Barbosa Paes<sup>1</sup>

#### RESUMO

O minicurso: "Mestre do Tabuleiro: Uma Introdução ao Xadrez", promovido pelo Programa de Ensino de Ciências e Matemática (PROCIEMA) da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), ocorreu no período de 04 de outubro a 08 de novembro de 2023. Organizado e executado por XXXXX, na mesma instituição, o curso contou com 20 participantes sem conhecimento prévio de xadrez, alunos dos cursos de graduação, mestrado e doutorado de cursos da UESB e da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Os objetivos do minicurso foram oferecer uma introdução ao conhecimento básico do jogo de xadrez, reintroduzir a prática enxadrista na UESB e explorar suas possibilidades como recurso educacional. Teve como conteúdo programático: a história do jogo e seu percurso, posicionamento e movimento das peças, as regras básicas e especiais, nomenclatura de posições, situações no tabuleiro e o conceito de xeque e xeque-mate, entre outros assuntos. A metodologia incluiu explicações expositivas dialógicas, momentos práticos no tabuleiro e exercícios direcionados ao objetivo diário. Ao final do minicurso, os participantes demonstraram uma compreensão sólida do jogo, evidenciada por um torneio que destacou o sucesso do aprendizado. O minicurso evidenciou o potencial do xadrez como ferramenta interdisciplinar e gerou interesse para a implementação de projetos relacionados ao jogo na universidade.

**Palavras-chave.** PROCIEMA. Extensão. Ensino. Xadrez.

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Biológicas, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil<sup>1</sup>. E-mail: marceloteopaes@gmail.com

## INTRODUÇÃO

O xadrez é um jogo com rica tradição histórica e importância pedagógica reconhecida e comprovada por diversos estudiosos, sendo um deles o jogador que se tornou campeão mundial mais jovem de todos os tempos, Garry Kasparov, estudioso que afirma que “o xadrez desenvolve habilidades críticas como a concentração, o pensamento estratégico e a tomada de decisões, pois promove um aprimoramento cognitivo que pode ser aplicado em diversas áreas da vida.” Dessa forma, em contextos acadêmicos, o jogo pode servir como um recurso poderoso para o desenvolvimento do pensamento crítico e estratégico, o qual, de acordo com o estudioso sobre o pensamento crítico, educador e filósofo Richard Paul, e Linda Elder, afirmam:

"Pensamento crítico é o modo de pensar — sobre qualquer assunto, conteúdo ou problema — em que o pensador melhora a qualidade do seu pensamento ao tomar controle das estruturas inerentes ao ato de pensar e ao aplicar padrões intelectuais a esse ato." (Paul & Elder, 2002).

Paul e Elder definem o que é pensamento crítico e potencializam a melhoria contínua da qualidade do pensamento por meio do controle consciente e da aplicação de padrões nas decisões. Paralelamente em uma partida enxadrística, antes mesmo de jogar, é preciso analisar as posições das peças, pensar nos possíveis movimentos e padronizar os lances de acordo com a intenção do jogador. Esses passos constituem o conceito de estratégia, de acordo ao Grande Mestre (GM) britânico, pesquisador no campo de abordagens didáticas enxadrísticas e escritor do livro *Simplicity and Complexity in Chess*, Michael Stean.

### Método utilizado para ensinar xadrez a iniciantes

A primeira parte contou com uma introdução ao contexto histórico do xadrez, fornecendo informações relevantes sobre a evolução do jogo. Essa etapa visou despertar o interesse dos participantes, mostrando como o xadrez se desenvolveu e sua importância cultural e histórica.

De acordo com Murray(1913) e Whyld(1992), o jogo de xadrez tem origens que remontam ao século VI na Índia, onde era conhecido como chaturanga. Este jogo inicial evoluiu e se espalhou para a Pérsia, onde foi chamado de shatranj, e, posteriormente, para o mundo islâmico, onde alcançou a Europa durante a Idade Média. No século XV, as regras começaram a se assemelhar mais às do xadrez moderno, especialmente na Espanha e na Itália. O xadrez continuou a evoluir ao longo dos séculos, tornando-se um dos jogos estratégicos mais populares e estudados em todo o mundo. A fundação da FIDE (Federação Internacional de Xadrez) em 1924 consolidou o xadrez como esporte competitivo global.

Além da narrativa sobre as origens do jogo, foi discorrida uma história muito comentada nas rodas de conversa enxadrísticas sobre o Campeonato Mundial de Xadrez de 1972, realizado no auge da Guerra Fria. Esse torneio foi marcado pela intensa rivalidade entre Bobby Fischer e Boris Spassky, não apenas como uma disputa pessoal, mas também como um confronto político. Na época, os campeões mundiais de xadrez eram predominantemente da União Soviética, e a vitória de Fischer representou um desafio ao domínio soviético. O campeonato recebeu ampla cobertura da mídia global, tornando-se um marco na divulgação do xadrez e incentivando a cultura da prática do jogo ao redor do mundo.

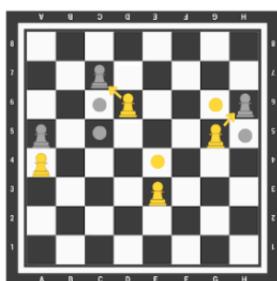
Em seguida, durante o curso foram apresentados os princípios básicos para jogar uma partida de xadrez. Na aula expositiva, foi mostrada a posição inicial e os movimentos das peças por meio de imagens projetadas, que seguem:



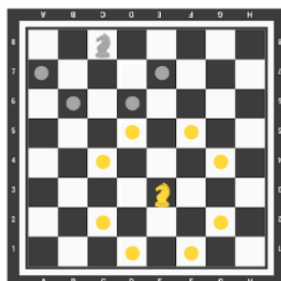
**Figura 1 – Posição Inicial**

A primeira imagem mostra a posição inicial das peças no jogo, com o objetivo de familiarizar o participante com todas as peças e suas respectivas posições. A

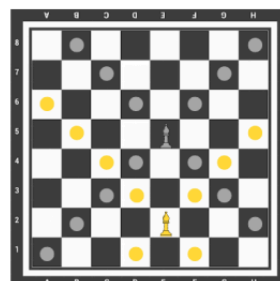
partir dessa situação, uma história fictícia de um reinado é contada: "O jogo representa dois reinos que entraram em guerra por motivos territoriais. Assim como em castelos reais, as torres ficam nas extremidades do tabuleiro. Ao lado das torres, estão os cavalos, prontos para agir quando um ataque é avistado, seguindo a lógica de que a cavalaria se prepara para atacar junto com a defesa, o rei e a dama são protegidos por seus conselheiros, os bispos por fim, as casas restantes na primeira e oitava fileira são ocupadas pelo rei e pela dama. À frente de todas as peças, estão os soldados, que seguem uma marcha contínua, defendendo as demais peças do reinado." Essa história, foi contada com o intuito de ajudar os participantes a fixarem a posição inicial das peças. Posteriormente, segue a movimentação delas:



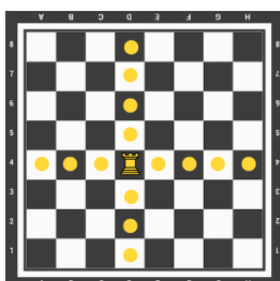
**Figura 2** – Movimento e captura do peão



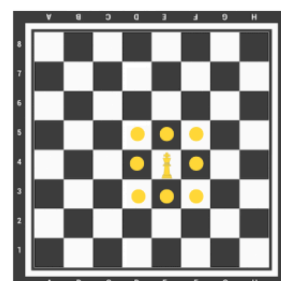
**Figura 3** – Movimento do cavalo



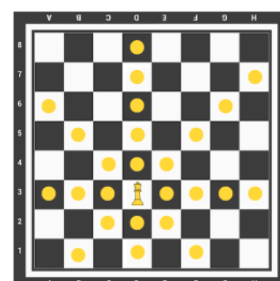
**Figura 4** – Movimento do bispo



**Figura 5** – Movimento da torre



**Figura 6** – Movimento do rei



**Figura 7** – Movimento da dama

As imagens acima foram apresentadas na parte expositiva do minicurso, e ao partir para a prática do ensino dos movimentos de cada peça, foi proposto um jogo inicial utilizando apenas uma peça. A ideia foi começar com o jogo dos peões e, gradualmente, adicionar as outras peças, uma por vez. Dessa forma, o participante foi

tendo contato com o movimento de cada peça individualmente até que, finalmente, o jogo incluiu todas as peças.

Além disso, também foram ensinados os movimentos especiais, que incluem o *en passant*, o roque — movimento realizado com o rei e a torre —, e, por fim, a promoção de peão, na qual, ao alcançar a última fileira do adversário, o peão é promovido a uma peça à escolha do jogador, exceto o rei ou permanecer como peão.

Posteriormente, foram apresentadas certas regras básicas da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), como: "Quem começa a partida é o jogador com as peças brancas", "se tocar em uma peça, deve-se jogar com ela", "quando o tempo de um jogador se esgota, o adversário vence a partida, desde que ainda seja possível dar xeque-mate", entre outras. Além disso, foram apresentadas as nomenclaturas de certas posições no tabuleiro, como afogamento (quando o adversário não tem movimentos legais, mas o rei não está sob ataque), coroação (outro nome para a promoção de peão), cravada (quando uma peça está presa e não pode ser movida sem expor o rei a um xeque), xeque (rei sob ataque), xeque-mate (rei sob ataque, sem possibilidade de escapar), entre outros termos do mundo enxadrístico.

Posteriormente, os conceitos teóricos foram aplicados em sessões práticas de jogo em dupla, permitindo que os participantes experimentassem e aplicassem o conhecimento adquirido. Pois, segundo o renomado pesquisador Garrison(1990), a combinação de ensino teórico e prático enriquece a aprendizagem e a formação do aluno, incentivando a parte do curso de interação e a colaboração entre os participantes, promovendo um ambiente de aprendizado ativo.

Ademais, atividades direcionadas foram realizadas para consolidar o aprendizado, utilizando situações reais de jogo. Os exercícios foram cuidadosamente selecionados para reforçar os conceitos discutidos nos momentos teóricos e práticos, ajudando os alunos a desenvolverem suas habilidades de resolução de problemas e pensamento estratégico.

Um dos momentos teóricos foi a análise de uma partida de Aron Nimzovitsch, um Grande Mestre e importante contribuinte para o desenvolvimento da teoria do "jogo posicional". Nesta partida, Nimzovitsch começou o jogo sem uma das torres contra um

adversário amador e, ainda assim, conseguiu vencer. A análise dessa partida teve como objetivo destacar a importância do domínio do centro do tabuleiro.

De forma complementar, em um momento prático, os participantes foram desafiados a posicionar 6 damas no tabuleiro de forma que nenhuma delas atacasse a outra, tarefa que todos conseguiram realizar com facilidade. Em seguida, foi solicitado que colocassem mais duas damas, totalizando 8, o que representa uma variante famosa do desafio conhecido como o "problema das 8 damas". Esse problema tem apenas 12 soluções diferentes.

Finalmente, um torneio foi proporcionando aos participantes demonstrarem seus conhecimentos em relação aos movimentos básicos, regras, estratégias e execução do xeque-mate, em um ambiente competitivo e amigável, incentivando a prática e a melhoria contínua. Essa abordagem metodológica permitiu que os alunos desenvolvessem um conhecimento enxadrístico, combinando teoria, prática e competição.



Fonte: acervo pessoal



Fonte: acervo pessoal



Fonte: acervo pessoal



Fonte: acervo pessoal

## RESULTADOS

Como forma de avaliar o minicurso, fizemos uma roda de conversa e durante ela ficou claro que os participantes apreenderam as informações mais relevantes sobre o contexto histórico do xadrez, incluindo o conhecimento sobre grandes jogadores antigos e contemporâneos que foram campeões mundiais de xadrez, como Wilhelm Steinitz(1886-1894), José Raúl Capablanca(1921-1927), Bobby Fischer(1972-1975), Anatoly Karpov(1975-1985), Garry Kasparov(1985-2000) e Magnus Carlsen (2013-até a presente data).

O torneio final confirmou o sucesso da aprendizagem, pois os participantes não cometeram erros no torneio em relação à montagem da posição inicial, aos movimentos, incluindo os especiais, e às regras básicas. Além disso, a maioria aplicou estratégias de

abertura – os primeiros movimentos de uma partida de xadrez, que buscam controlar o centro do tabuleiro, desenvolver as peças de forma eficiente e garantir a segurança do rei. Outrossim, a maioria das partidas foi finalizada com xeque-mate, destacando um bom conhecimento do jogo.

## DISCUSSÃO

O minicurso mostrou que a introdução ao xadrez pode ser extremamente eficaz para a inserção da prática do jogo no campus da UESB, Vitória da Conquista e na vida dos participantes, contribuindo com o desenvolvimento em diversos âmbitos, como o pensamento crítico. A estrutura do curso, que combinou teoria com prática, foi crucial para o sucesso da aprendizagem. A experiência prática e a aplicação direta dos conceitos teóricos ajudaram os participantes a internalizar e aplicar o conhecimento de forma eficaz.

A experiência destaca a importância do xadrez como um recurso interdisciplinar. O jogo de xadrez promove o desenvolvimento em áreas como a matemática, ao aplicar os valores das peças e representar as casas de maneira algébrica. Também se destaca na história, tanto pela origem do jogo quanto pela citação dos melhores jogadores do mundo. Nas artes, o xadrez é valorizado pelo seu aspecto cultural, enquanto no desenvolvimento cognitivo, desafia os alunos a resolverem problemas propostos. A interatividade é incentivada ao jogarem em duplas, favorecendo o pensamento crítico e outros contextos educacionais, como defendido por Costa (2017).

## CONCLUSÃO

O minicurso "Mestre do Tabuleiro: Uma Introdução ao Xadrez" foi bem-sucedido, oferecendo uma introdução abrangente da cultura enxadrística para os participantes. A metodologia aplicada apresentou bons resultados e destacou a necessidade de iniciativas semelhantes na UESB para promover a prática e o ensino do jogo. Além disso, o interesse demonstrado pelos participantes para futuras edições do minicurso e a proposta de um projeto mais amplo para o xadrez na UESB indicam o

potencial do jogo como um recurso educacional valioso e a necessidade de uma presença mais significativa na universidade.

## REFERÊNCIAS

COSTA, Luciane L. **Xadrez e Interdisciplinaridade: Estratégias para o Ensino Fundamental**. *Revista Brasileira de Educação*, v. 22, n. 68, p. 123-138, 2017.

ChessBase. (2023). *Player profile: Michael Stean*. Disponível em: [ChessBase](#)

Edmonds, D., & Eidinow, J. (2004). *Bobby Fischer Goes to War: How the Cold War Created the World's Greatest Chess Player*. HarperCollins.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ. **Regras do jogo de xadrez**. 2. ed. Lausanne: FIDE, 2023. Disponível em: <https://www.fide.com/fide/handbook.html>. Acesso em: 24 ago. 2024.

FIDE. (2023). *Michael Stean – Player Profile*. FIDE. Disponível em: [FIDE](#)

GARRISON, D. R. *Critical thinking and adult education: a conceptual model for developing critical thinking in adult learners*. *Journal of Adult Education*, v. 40, n. 3, p. 23-34, 1990.

HOOPER, David; WHYLD, Kenneth. *The Oxford Companion to Chess*. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, 1992.

KASPAROV, Garry. **Como a vida imita o xadrez: tomando as decisões certas no tabuleiro e nos negócios**. Londres: Bloomsbury, 2007.

MURRAY, H. J. R. *A History of Chess*. Oxford: Clarendon Press, 1913.

Paul, R., & Elder, L. (2002). *Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Professional and Personal Life*. Financial Times/Prentice Hall.

Stean, M. (1982). *Simplicity and Complexity in Chess*. Batsford.