

Xadrez como ferramenta pedagógica e social

Fabiano de Oliveira Prado – fopprado@gmail.com

Fernando Cesar Monteiro da Silva Filho - Fcesar1997@gmail.com

Italo Felipp Abrahão - italofelippabrahao@outlook.com

Resumo

O projeto dirige-se a todos os membros da comunidade escolar do Instituto Federal Fluminense e aos alunos das redes pública e privada de ensino da cidade de Itaperuna, Sugere-se como idade mínima aos interessados em desvendar as estratégias por trás do xadrez a faixa etária de 10 anos.

Através do projeto "Xadrez uma ferramenta pedagógica" pretende-se estimular o uso deste jogo como ferramenta de ensino pedagógico com intuito de auxiliar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, atenção, concentração, memória e criatividade. Propiciando o contato da comunidade com um esporte não tão conhecido na região, busca-se potencializar o bom desempenho escolar dos alunos, uma vez que, através do conhecimento e experiência no raciocínio lógico, o aluno poderá melhorar seu aprendizado de forma geral. Aumentando assim, a interação da comunidade com o Instituto Federal Fluminense campus Itaperuna através de torneios e aulas abertas a comunidade.

O jogo de xadrez é milenar que envolve lógica e raciocínio.

Por que aprender xadrez, podemos citar alguns motivos: O xadrez estimula o raciocínio lógico, a concentração, tomada de decisões, aguça a memória, trabalha a paciência, demanda a capacidade de planejamento, aumenta a autoconfiança, proporciona o respeito ao adversário, exige responsabilidade, instiga a imaginação e a versatilidade.

Muitas instituições de ensino possuem como prática extracurricular o xadrez para estimular o raciocínio lógico e a concentração de seus alunos. Como o xadrez estimula muito à lógica, alunos que trabalham com programação de computadores em cursos técnicos ou superiores em informática podem melhorar bem essa habilidade em relação a disciplinas como algoritmo e linguagem de programação.

Palavras-chave:

Xadrez, raciocínio, memória, paciência, planejamento, algoritmo, estratégia, matemática.