

## PROJETO DE ENSINO E DESENVOLVIMENTO DE TÁTICAS DE XADREZ

FORTUNATO, Westher Manricky Bernardes<sup>1</sup>; AMARAL, Vitor Hugo Araújo<sup>2</sup>;  
TEIXEIRA, Agda Lovato<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Urutaí – GO  
E-mail do autor: westherbfortunato13@hotmail.com; <sup>2</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e  
Tecnologia Goiano – Campus Urutaí – GO  
E-mail do autor: vitor\_gyn\_2014@hotmail.com; <sup>3</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia  
Goiano – Campus Urutaí – GO  
E-mail do autor: agda.teixeira@ifgoiano.edu.br

### Resumo:

O xadrez é um jogo de tabuleiro de caráter competitivo, disputado entre dois participantes. Cada um é representado por peças de cores opostas, geralmente são utilizadas pretas e brancas. Por ser um jogo de estratégia, não envolve o elemento sorte, com isso, o projeto busca incentivar o aprendizado do xadrez através de perspectivas lógicas e matemáticas, auxiliando na criação de táticas e estratégias, desenvolvendo habilidades como: memória, concentração, planejamento e tomadas de decisões. E como objetivo secundário, busca-se treinar os discentes para participarem dos Jogos dos Institutos Federais (JIFs). Este projeto será realizado a partir de aulas ministradas semanalmente divididas em teóricas e práticas, tendo o foco em treinos diários e resolução de exercícios – passados ao final de cada aula em uma ferramenta *online*. A parte conceitual dividir-se-á em: história do xadrez, posição do tabuleiro e das peças, movimento e captura, xeque e xeque-mate, modos de empate, diferença entre estratégia, tática e combinação, lances especiais, utilização do relógio para marcação de tempo da partida, notação e análise das mesmas e, por fim, apresentação da ferramenta que será utilizada ao decorrer do curso. E para entendimento do jogo, serão indicadas as seguintes referências bibliográficas: Becker (1991), Eade (2012), Greif (1997), Kasparov (2004), Nimzowitsch (2007), Pereira (1998), dentre outros. Em síntese, com o término do projeto, os participantes estarão aptos à competirem em um torneio, onde o mesmo, por sua vez, será aplicado com o intuito de analisar o progresso no raciocínio lógico, estimulando cada vez mais a prática do xadrez nas escolas.

**Palavras-chave:** Projeto. Xadrez. Estratégia. Tática.