



XADREZ NA UNIFAL-MG: O JOGO COMO POSSIBILIDADE ESPORTIVA E LAZER NO CONTEXTO DA EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

Ronaldo André Lopes

Universidade Federal de São Carlos
ronaldo-1109@hotmail.com

Jonas Augusto Gonçalves Chaves

Universidade Federal de Alfenas
jonas.chaves@sou.unifal-mg.edu.br

Mario Danieli Neto

Universidade Federal de Alfenas
mario.neto@unifal-mg.edu.br

Resumo

O objetivo deste artigo é apresentar os resultados do projeto extensionista Xadrez na UNIFAL-MG: o jogo como possibilidade esportiva e de lazer. Desenvolvido ao longo do ano letivo de 2023, o projeto contou com a participação assídua de 20 membros, entre estudantes da rede pública e privada, discentes e docentes da universidade. As atividades ocorreram duas vezes por semana, no período noturno, com duração de duas horas por encontro, abordando conceitos iniciais e intermediários do jogo, aspectos históricos e a prática do xadrez. Os resultados indicam a relevância do jogo no contexto da extensão universitária como espaço de diálogo entre pessoas com diferentes formações, produção de materiais autorais e troca de saberes. Além disso, o projeto contribuiu para a formação acadêmica dos extensionistas, professores em formação inicial e continuada, e proporcionou participação em campeonatos locais e regionais, com conquistas de medalhas. Houve ainda socialização do aprendizado com indivíduos externos ao projeto e prática do jogo em espaços presenciais e on-line. Conclui-se que o projeto de xadrez gerou impacto positivo na universidade e em sua comunidade, promovendo aprendizado mútuo, valorização do xadrez como prática esportiva e de lazer, ampliação das interações sociais e fortalecimento da formação docente. Ademais, fomentou reflexões sobre o uso de jogos no ensino superior, ocupando um espaço ainda pouco explorado no cotidiano acadêmico e permitindo o acesso ao xadrez a jogadores iniciantes e de nível intermediário.

Palavras-chave: Xadrez. Extensão Universitária. Jogos. Esporte. Lazer.

CHESS AT UNIFAL-MG: THE GAME AS A SPORTING AND LEISURE POSSIBILITY IN THE CONTEXT OF UNIVERSITY EXTENSION

Abstract

The objective of this article is to present the results of the extension project Chess at UNIFAL-MG: the game as a sporting and leisure possibility. Developed throughout the 2023 academic year, the project had the regular participation of 20 members, including students from public and private schools, as well as university students and faculty. Activities were held twice a week in the evening, with each meeting lasting two hours, covering beginner and intermediate concepts of the game, historical aspects, and practical chess sessions. The results indicate the relevance of chess in the context of university extension as a space for dialogue among people with different backgrounds, the production of original materials, and the exchange of knowledge. Furthermore, the project contributed to the academic development of the extension participants, teachers in initial and continuing education, and promoted participation in local and regional tournaments, with medal achievements. There was also knowledge sharing with individuals outside the project and engagement in chess practice in both in-person and online settings. It is concluded that the chess project had a positive impact on the university and its community, fostering mutual learning, valuing chess as both sport and leisure, expanding social interactions, and strengthening teacher education. Additionally, it encouraged reflections on the use of games in higher education, occupying a space still underexplored in academic life and offering access to chess for beginner and intermediate players.

Keywords: Chess. University Extension. Games. Sport. Leisure.



AJEDREZ EN LA UNIFAL-MG: EL JUEGO COMO POSIBILIDAD DEPORTIVA Y DE OCIO EN EL CONTEXTO DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

Resumen

El objetivo de este artículo es presentar los resultados del proyecto de extensión Ajedrez en UNIFAL-MG: el juego como posibilidad deportiva y de ocio. Desarrollado a lo largo del año lectivo 2023, el proyecto contó con la participación regular de 20 integrantes, entre estudiantes de escuelas públicas y privadas, así como alumnos y docentes universitarios. Las actividades se realizaron dos veces por semana, en horario nocturno, con una duración de dos horas por encuentro, abordando conceptos iniciales e intermedios del juego, aspectos históricos y la práctica del ajedrez. Los resultados indican la relevancia del ajedrez en el contexto de la extensión universitaria como un espacio de diálogo entre personas con distintas formaciones, producción de materiales propios e intercambio de saberes. Además, el proyecto contribuyó a la formación académica de los extensionistas, futuros y actuales docentes, y permitió la participación en torneos locales y regionales, con obtención de medallas. También se promovió la socialización del aprendizaje con personas externas al proyecto y la práctica del juego en espacios presenciales y en línea. Se concluye que el proyecto de ajedrez tuvo un impacto positivo en la universidad y en su comunidad, favoreciendo el aprendizaje mutuo, la valoración del ajedrez como deporte y ocio, la ampliación de las interacciones sociales y el fortalecimiento de la formación docente. Asimismo, fomentó reflexiones sobre el uso de juegos en la educación superior, ocupando un espacio aún poco explorado en la vida académica y brindando acceso al ajedrez a jugadores principiantes e intermedios.

Palabras clave: Ajedrez. Extensión Universitaria. Juegos. Deporte. Entretenimiento.

INTRODUÇÃO E BREVE REVISÃO DE LITERATURA

O xadrez é um jogo de tabuleiro que pode ser entendido como uma ferramenta pluridisciplinar, haja vista sua vasta aplicação em diferentes contextos e áreas do conhecimento. Para Baptistone (2000), o jogo de xadrez é entendido como uma ferramenta educacional, que favorece o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio lógico, a tomada de decisões, a concentração, dentre outras. Com uma infinidade de jogadas possíveis, o jogo apresenta regras básicas e pode ser praticado por pessoas em diferentes faixas etárias. Entretanto, a medida que os lances são realizados, surgem milhares e até milhões de possibilidades, o que torna o jogo mais interessante e complexo, valorizando a concentração e a estratégia dos jogadores (Souza *et al.*, 2021).

Historicamente, o jogo de xadrez tem origem incerta e é relatado no Brasil, pela primeira vez, com a chegada do imperador Dom João VI, em 1808. Segundo Doubek (2007), alguns materiais e figuras encontrados em trabalhos arqueológicos são semelhantes ao jogo de xadrez, com particularidades na organização do tabuleiro e existência de outras peças. Em um formato mais recente, no século VI d. C., surge um jogo denominado Chaturanga, na Índia, com a existência de quatro exércitos, um para cada jogador, e utilizando oito peças cada (Christofoletti, 2007).

Com um aumento na prática nas últimas décadas do século XX, emergem estudos que discutem sobre o xadrez em diferentes perspectivas. No âmbito da Extensão Universitária, por exemplo, alguns trabalhos têm abordado a utilização do xadrez em diversos contextos, principalmente em escolas públicas e privadas e universidades públicas no Brasil.

Moreno e Lopes (2020) apresentam uma proposta de curso de xadrez desenvolvido com 20 estudantes do Ensino Fundamental II no contexto de uma escola pública no sul de Minas Gerais. Os autores destacam que com a parceria escolar foi possível desenvolver encontros semanais sobre o jogo, com atividades ministradas por uma enxadrista-atleta da escola e seu professor, envolvendo aulas teóricas e práticas. Os resultados apontam para uma formação crítica dos ministrantes, com reflexos no contexto social e cultural dos envolvidos no curso, além de contemplar as diretrizes da Extensão Universitária. Em diálogo com outros estudos nesta temática, o curso possibilitou o desenvolvimento do raciocínio lógico, concentração e planejamento das ações dos praticantes, afetando positivamente a formação escolar deles.

Nascimento *et al.* (2023) realizaram um projeto de extensão envolvendo o ensino de xadrez com estudantes do interior do Maranhão, com similaridades ao projeto de Moreno e Lopes (2020), mas em um contexto de pandemia. Com a participação de aproximadamente 140

estudantes, o projeto foi desenvolvido por meio da plataforma Google Meet e com interações através de dois sites de xadrez on-line. Os resultados do estudo destacam que o xadrez foi bem recebido pela comunidade escolar, em que era pouco praticado, e que os iniciantes apresentaram bom desempenho no jogo, aprendendo a prática do xadrez virtualmente. Além disso, destaca-se a potencialidade do xadrez para a concentração e estratégia dos praticantes.

Em outro estudo, Lopes (2021) relata a experiência de ensino de xadrez em uma escola pública de zona rural no sul de Minas Gerais. Consoante aos resultados apresentados por Moreno e Lopes (2020) e Nascimento *et al.* (2023), o autor destaca ainda que o xadrez é uma possibilidade para a interação social de estudantes de diferentes faixas etárias, visto que realizou atividades com pessoas do Ensino Fundamental I e II, do 3º ao 8º ano escolar. Com aulas semanais para estudantes que, em sua maioria, desconheciam o jogo de xadrez, o ministrante realizou campeonatos internos e participou com os estudantes de campeonatos municipais, conquistando medalhas e promovendo a prática do xadrez como esporte e ferramenta pedagógica no contexto escolar.

Tendo em vista a importância da abordagem do xadrez no contexto da Extensão Universitária e suas implicações para o público participante, este trabalho tem como objetivo apresentar e discutir os resultados do Projeto Xadrez na UNIFAL-MG: o jogo como possibilidade esportiva e lazer. Mais especificamente, objetivamos compartilhar os resultados da execução do projeto no ano de 2023 e seus desdobramentos, tendo como questão norteadora: “Como o jogo de xadrez pode impactar a universidade e sua comunidade por meio de um projeto extensionista?”.

A justificativa para escrita sobre essa temática, bem como para a execução de um projeto de xadrez na universidade tem origem no interesse comum dos autores em abordar o xadrez com estudantes, docentes, servidores em geral e comunidade acadêmica. Além disso, o jogo de xadrez tem sido uma demanda do público da UNIFAL-MG, haja vista o longo período de inexistência de projetos de extensão sobre este jogo no campus sede da universidade, localizado em Alfenas/MG.

O presente artigo está subdividido em cinco seções principais, sendo a primeira esta introdução. Na segunda seção, são destacados os materiais e métodos para construção e execução do projeto, na terceira seção são discutidos os resultados do projeto para a Extensão Universitária. Já na quarta seção são ressaltadas as possibilidades para o xadrez em diferentes espaços, e, por fim, na quinta seção, são apontadas as considerações finais do artigo.

MATERIAIS E MÉTODOS

O projeto intitulado Xadrez na UNIFAL-MG: o jogo como possibilidade esportiva e lazer, apresentado neste artigo, foi submetido ao Edital N° 07/2021 PROEX/UNIFAL-MG (Fluxo Contínuo) e, com sua aprovação, foram organizadas e executadas ações envolvendo o ensino e aprendizagem do jogo de xadrez no contexto da UNIFAL-MG, no campus sede, localizado em Alfenas/MG. A equipe executora do projeto foi composta por dois docentes da universidade, dos cursos de licenciatura em Matemática e História, e um discente do curso de História.

As aulas teóricas e práticas foram realizadas duas vezes por semana, geralmente às terças e quintas-feiras, com duração de duas horas cada, em uma sala previamente reservada para as atividades do projeto. Ressalta-se que o tempo dedicado ao projeto pela equipe superava as quatro horas semanais, visto que os extensionistas preparavam as atividades com antecedência quando necessário. Além disso, os dias e horários propostos foram pensados para atender à demanda dos estudantes e docentes da universidade, bem como os estudantes das escolas públicas e privadas do município, que geralmente encerram suas aulas entre 17h e 17h30, sendo possível a participação no horário proposto, no período noturno.

Em relação ao público-alvo, esperava-se atingir inicialmente os estudantes e servidores da universidade e os estudantes de escolas públicas. Com a divulgação do projeto, também participaram docentes, estudantes de escolas da rede privada e pessoas da comunidade externa. De modo direto ou indireto, o projeto atingiu cerca de 80 pessoas em 2023, tendo a participação assídua de 20 pessoas, cerca de 40 participantes da atividade no hall do prédio V e outras 20 pessoas que frequentaram alguns momentos ou foram incentivadas pelos participantes a conhecerem ou praticarem o xadrez em outros espaços. Todas as ações foram realizadas em 2023 e o projeto foi executado novamente em 2024 e 2025, com a presença de novos membros na equipe extensionista.

Por se tratar de um projeto extensionista, ainda sem financiamento, foram utilizados aproximadamente 15 kits, incluindo tabuleiros, peças e relógios de xadrez dos ministrantes, além de um material didático produzido no decorrer do projeto pela equipe, que será posteriormente publicado como e-book. Nesse material de autoria própria, foram disponibilizadas as regras do jogo, principais aberturas, táticas de meio e final de jogo, e xeques-mate elementares. As aulas foram focadas no ensino de xadrez para iniciantes e enxadristas em nível intermediário, com abordagem voltada, também, para a participação em campeonatos locais e regionais.

Considerando a presença de participantes iniciantes e outros mais experientes no xadrez, identificamos a necessidade de utilizar diferentes materiais, principalmente livros que abordam o

ensino de xadrez para principiantes (Doubek, 2007) e estratégias e combinações no jogo de xadrez para enxadristas intermediários (Seirawan; Silman, 2006; Seirawan, 2008). No decorrer do projeto, os próprios participantes pesquisavam e utilizavam outros materiais complementares, de autoria diversa, o que permitia a socialização de ideias e discussão sobre outros livros e materiais de xadrez, como D'Agostini (2002) e Burgess (2021), por exemplo.

Apesar da presença de jogadores com diferentes níveis técnicos no xadrez, o projeto preservou seu caráter coletivo, promovendo a interação entre os participantes, em aulas teóricas e práticas. Com isso, jogadores iniciantes tinham a oportunidade de praticar o xadrez com aqueles mais experientes e, conseqüentemente, obter dicas sobre o jogo. Em determinadas situações, as orientações foram individualizadas, e os extensionistas adequaram o nível das aulas e das dicas às necessidades de cada jogador, utilizando os materiais mencionados anteriormente.

Visando à continuidade do projeto em anos subsequentes, a equipe responsável pela execução do projeto seguiu desenvolvendo um material de autoria própria, com previsão de publicação futura. A partir do diálogo com os participantes, incluímos dicas sobre sites, aplicativos e canais que disponibilizam materiais e possibilitam a prática do xadrez on-line. Também discutiremos, no material, possíveis relações entre o xadrez e outras áreas do conhecimento (Santos; Lopes; Júlio, 2024). Cabe destacar que, para dinamizar o projeto e possibilitar a prática do jogo em outros momentos, a equipe executora e os participantes praticavam xadrez on-line, utilizando principalmente o *Lichess* e o *Chess.com*, que podem ser acessados por meio de aplicativo ou site.

Em outro momento, também foi disponibilizado um jogo de xadrez no hall do prédio V da UNIFAL-MG sede, para que os participantes pudessem praticar presencialmente o jogo, inclusive com outros jogadores que não conheciam o projeto, o que será discutido nos resultados.

A Ilustração 1 exibe uma das aulas práticas, em que os participantes se reuniram em duplas para a prática do xadrez, ainda no início da edição de 2023 do projeto:

Ilustração 1 – Participantes em aula prática de xadrez.



Fonte: Acervo dos autores, 2025

RESULTADOS PARA A EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

Considerando a execução do projeto no âmbito da Extensão Universitária, acreditamos na importância de destacar os resultados obtidos nesta perspectiva. O projeto de xadrez se alinha às diretrizes de Extensão na Educação Superior, conforme estabelece o Conselho Nacional de Educação (Brasil, 2018). As diretrizes são apresentadas na Ilustração 2:

Ilustração 2 – Diretrizes da Extensão na Educação Superior.



Fonte: os autores, com base em Brasil, 2018.

Conforme destacado na Ilustração 2, buscamos atender às cinco diretrizes da Extensão Universitária, adequando as atividades de xadrez visando a potencialidade de tais diretrizes. A interação dialógica se apresenta como o vínculo estabelecido entre a universidade e a comunidade acadêmica, em que ocorre o compartilhamento de saberes entre ambas. Assim, o projeto de xadrez viabilizou diálogos e interações entre estudantes da rede pública, privada, membros da universidade e da comunidade local, permitindo a troca de saberes e o aprendizado mútuo entre os participantes. O ensino e aprendizado do xadrez não se restringiram a uma relação vertical entre os ministrantes e os demais participantes, pois formou-se um grupo em que todos

ensinavam algo, seja uma nova estratégia, dicas de livros e vídeos sobre o tema, manuseio dos relógios, dentre outros aspectos. Não encontramos resultado semelhante em outros trabalhos com o xadrez, em que os participantes de ações de extensão se tornaram protagonistas no processo de ensino e aprendizagem do jogo.

Em relação à interdisciplinaridade, o Projeto de Xadrez contemplou esta diretriz ao envolver diferentes áreas do conhecimento na ação extensionista. O projeto foi elaborado e executado por uma equipe com formação em Matemática e História, desmistificando a ideia de que o jogo de xadrez é uma prática de cursos das Ciências Exatas. Além disso, os ministrantes desenvolveram atividades que contemplaram a história do jogo, as regras, técnicas e exercícios, favorecendo a criticidade e o interesse por parte de pessoas com diferentes formações acadêmicas e profissionais. O projeto, ademais, recebeu participantes com formação em Ciências Sociais, Matemática, Geografia, Biomedicina, Odontologia, História, dentre outras áreas.

Ao refletir sobre a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, pode-se afirmar que houve um cuidado com o ensino, pois a ação foi elaborada pensando na diversidade do público, nas diferentes faixas etárias e formações dos participantes, bem como a construção de um material didático voltado para o projeto de xadrez. Os ministrantes buscaram materiais atualizados, livros e ferramentas que pudessem alcançar o público-alvo da ação, valorizando os saberes prévios e as curiosidades sobre o xadrez. Em relação à pesquisa, realizou-se uma revisão de literatura sobre a temática e sobre projetos semelhantes, identificando-se uma demanda da universidade por ações envolvendo xadrez, visto que o último projeto extensionista realizado no campus Alfenas ocorreu em 2012 (Fagundes e Julio, 2013). Em outros momentos, o xadrez apareceu como em projetos guarda-chuva, como minicurso ou atividade, sendo somente agora um projeto de extensão, autorizado pela Pró-reitoria de Extensão e Cultura da UNIFAL-MG (PROEC- UNIFAL-MG).

Além disso, participamos de evento científico apresentando os resultados parciais do projeto em 2023. Por fim, no âmbito da extensão, além de receber participantes de diversas origens e cursos, o xadrez foi socializado com outras pessoas externas à ação, por meio de jogos on-line e presenciais, relatados pelos participantes. E em outros momentos, favoreceu a participação em campeonatos do município, como os Jogos Estudantis de Alfenas (JOESA) e de campeonatos oficiais, organizados pela Liga Brasileira de Xadrez (LBX – Sul de Minas) e dos Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG-2023), maior evento esportivo escolar do estado.

A Ilustração 3 exibe uma estudante-atleta durante participação nos Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG-2023), etapa microrregional. Matriculada em uma escola da rede estadual de

Xadrez na UNIFAL-MG: o jogo como possibilidade esportiva e lazer no contexto da extensão universitária

ensino do município de Alfenas, ela contou com os treinos do projeto de xadrez na UNIFAL-MG para obter êxito nos campeonatos em que participou.

Ilustração 3 – Estudante-atleta de escola pública participando dos Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG-2023).



Fonte: Acervo dos autores, 2025.

O impacto na formação dos estudantes, pode ser considerado em duas dimensões: para os discentes da graduação e pós-graduação (membros da equipe) que ministraram as atividades e para os demais estudantes e participantes do projeto, da própria universidade ou das escolas. Assim, entende-se que o ensino de xadrez favoreceu um contato direto com a docência para os professores em formação inicial e continuada, sendo um espaço para lidar com o ambiente não formal de aprendizagem, com as aulas dinâmicas e diferentes estratégias de ensino, além da produção de material didático. Já para os participantes, entende-se que o xadrez contribuiu para a formação cidadã, e como as aulas foram realizadas de forma interativa, todos contribuíram ativamente, ensinando os colegas e sanando dúvidas sobre o tema, o que também impacta na formação enquanto estudantes.

Por fim, ao pensar sobre o impacto e transformação social, é notório o quanto o xadrez interferiu positivamente na realidade dos envolvidos. Isso porque, além das partidas presenciais, foi possível jogar on-line, conversar pelo Whatsapp sobre o jogo, fotografar partidas e analisar em domicílio, compreender as formas de anotação das partidas de xadrez em alguns casos, e ampliar o repertório cultural, visto que o xadrez ainda não é um jogo tão popular quanto outros esportes no Brasil. Por outro lado, o projeto também favoreceu a conquista de medalhas por alguns participantes, além da socialização e do contato com pessoas que, provavelmente, não se encontrariam em outros espaços da universidade, o que também favorece a integração social.

As Ilustrações 4 e 5 exibem a participação dos jogadores em campeonatos e um dos estudantes que conquistou medalha nos Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG 2023). Na

Xadrez na UNIFAL-MG: o jogo como possibilidade esportiva e lazer no contexto da extensão universitária

ocasião, a estudante medalhista de prata (Módulo 1 – feminino) da competição e o estudante foi medalhista de bronze (Módulo 2 – masculino):

Ilustração 4 – Estudante-atleta de escola pública medalhista no Módulo 1 – Feminino dos Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG 2023) na partida final da competição.



Fonte: Acervo dos autores, 2025.

Ilustração 5 – Estudante-atleta de escola pública medalhista no Módulo 2 – Masculino dos Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG 2023).



Fonte: Acervo dos autores, 2025.

O XADREZ EM DIFERENTES ESPAÇOS

Com a participação de estudantes, professores e da comunidade universitária nas atividades semanais do projeto de xadrez, surgiu a ideia de disponibilizar um espaço para que o público da universidade pudesse praticar todos os dias o jogo. Assim, considerando que o hall do Prédio V, na sede da universidade, é um espaço movimentado em que as pessoas descansam durante os intervalos ou realizam os trabalhos extraclasse, organizamos o xadrez neste local.

Xadrez na UNIFAL-MG: o jogo como possibilidade esportiva e lazer no contexto da extensão universitária

A ideia inicial foi pensar em um espaço em que todos pudessem ver o jogo de xadrez, ter contato com algumas regras básicas e praticar com colegas e, até mesmo, com pessoas que ainda não conheciam. Para isso, foi disponibilizada uma mesa e duas cadeiras, com um tabuleiro e um jogo de peças. Além disso, colocamos as regras impressas na parte inferior da mesa, e cartazes identificando e com informações do grupo de Whatsapp do projeto, com contato dos ministrantes e coordenadores da ação.

A Ilustração 6 exibe uma dupla de estudantes da universidade na prática do jogo no período noturno, em novembro de 2023:

Ilustração 6 – Estudantes praticando xadrez no hall do prédio V da UNIFAL-MG.



Fonte: Acervo dos autores, 2025.

Essa ação no hall do prédio V culminou em resultados positivos para o projeto. De modo empírico, observamos aproximadamente 40 pessoas jogando nesse espaço no decorrer do semestre letivo, com participação de discentes e docentes de diferentes cursos da UNIFAL-MG. Além disso, acreditamos que a ação mobilizará a participação de novos membros no projeto no ano de 2024, tendo em vista a maior divulgação e conhecimento acerca do projeto extensionista. Em outra perspectiva, esse espaço oportuniza um momento de lazer e prática esportiva por pessoas de diferentes grupos, que podem ou não participar do projeto em outros momentos. Assim, o projeto de xadrez não se limita aos horários semanais, mas sim, potencializa o conhecimento e reconhecimento do jogo dentro da universidade.

Quanto à manutenção, inicialmente algumas pessoas se preocupavam com essa ideia, de deixar o jogo disponível em um espaço público. Mas, felizmente, o jogo tem sido mantido no espaço em que foi colocado, sem perda de peças ou demais partes do material. Isso evidencia que a comunidade universitária tem recebido positivamente as ações realizadas e, conseqüentemente, participado ativamente das propostas. Para organizar e registrar a participação, os extensionistas têm visitado o local frequentemente, sendo possível tirar dúvidas dos praticantes e a coleta de

sugestões para uma próxima versão do projeto. Dentre as sugestões, espera-se incluir mais uma mesa do jogo em outro espaço e inserir um espaço para que os praticantes se identifiquem e opinem sobre a prática neste espaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na realização do projeto de xadrez em 2023, consideramos que houve um impacto positivo no contexto extensionista da UNIFAL-MG e para sua comunidade. O aprendizado obtido durante as ações do projeto foi validado nos campeonatos em que os enxadristas participaram, no contexto local e regional. O projeto, ademais, se tornou um espaço de aprendizado mútuo, favorecendo a formação dos ministrantes e o contato direto com a docência.

Conclui-se ainda que, o jogo de xadrez, favorece não somente a prática como lazer, mas também, a prática esportiva, ampliando o repertório de seus praticantes e motivando a competição, a interação dialógica e social, e o aprendizado de novas técnicas. Além disso, oportuniza uma atividade que, no cotidiano universitário, por vezes, é pouco explorada. Com isso, jogadores iniciantes e em nível intermediário podem ter maior contato com o jogo e ampliar sua rede de interação social.

Por fim, o projeto de xadrez atingiu diretamente e indiretamente pessoas pertencentes a diferentes grupos, com diferentes idades e formações escolares/acadêmicas. Espera-se que o presente estudo favoreça discussões sobre a temática do xadrez no ambiente universitário, em especial, no contexto da Extensão Universitária, potencializando o uso de jogos como possibilidade esportiva e lazer no ensino superior e comunidade acadêmica.

REFERÊNCIAS

BAPTISTONE, Sandra Aparecida. **O jogo na história:** um estudo sobre o uso do jogo de xadrez no processo ensino-aprendizagem. 2000. Tese de Doutorado. Universidade São Marcos, São Paulo.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Superior. **Parecer CNE/CES nº 608/2018, de 3 de outubro de 2018.** Diretrizes para as Políticas de Extensão da Educação Superior Brasileira. Brasília, DF: MEC/CNE, 2018.

Disponível em:

https://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=102551-pces608-18&category_slug=novembro-2018-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 31 jul. 2025.

Xadrez na UNIFAL-MG: o jogo como possibilidade esportiva e lazer no contexto da extensão universitária

BURGUESS, Graham. **101 aberturas surpresa no xadrez**. 1. ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2021.

CHRISTOFOLETTI, Danielle Ferreira Auriemo. **O xadrez nos contextos do lazer, da escola e profissional**: Aspectos psicológicos e didáticos, 2007. 150f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Rio Claro.

D'AGOSTINI, Orfeu Gilberto. **Xadrez básico**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

DOUBEK, Josef. **Xadrez para principiantes**. Tradução de Harald Gollnow. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

FAGUNDES, Francielly Naves; JULIO, Rejane Siqueira. Xadrez na Educação Básica e na Universidade. **Revista Extensão da Universidade de Taubaté – UNITAU**, v. 6, n.1, 2013.

LOPES, Ronaldo André. O ensino de xadrez em uma escola pública: o jogo de tabuleiro como possibilidade educacional e esportiva. **Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão**, v. 6, n. 1, 2021.

MORENO, Angela Leite; LOPES, Ronaldo André. Formação de professores para uma Educação Crítica: uma experiência com o uso do xadrez. **Expressa Extensão**, v. 25, n. 3, p. 135-149, 2020.

NASCIMENTO, Alex Araújo et al. Xadrez na escola: um projeto durante a pandemia do Covid-19, no estado do Maranhão. **Extensio: Revista Eletrônica de Extensão**, v. 20, n. 45, p. 158-167, 2023.

SANTOS, Jeovane Cascais; LOPES, Ronaldo André; JULIO, Rejane Siqueira. The Game of Chess and the Six Pillars Method: possible its relations with Mathematics. **Sigmae, [S. l.]**, v. 13, n. 3, p. 94–112, 2024.

SEIRAWAN, Yasser. **Xadrez vitorioso: combinações**. Tradução de Régis Pizzato. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SEIRAWAN, Yasser; SILMAN, Jeremy. **Xadrez vitorioso: estratégias**. Tradução de Denise Regina Sales. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SOUZA, Cíntia Rafaela Santos et al. Xadrez nas escolas públicas. **Revista Eletrônica do Programa de Educação Tutorial**, Três Lagoas/MS, n. 3, v. 3, p. 252-263, 2021.

Recebido em: 11/08/2024

Aceito em: 20/08/2025