

JOGADAS DO FUTURO: Ensino de Xadrez Integrado à Computação nas Escolas Públicas de Videira – SC

Yhasmin Thayna Justino Lara¹; Miguel Santos Doiche²; Fabiana Mara Rubini³; Diego Ricardo Krohl⁴

¹Aluna do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso de Ciência da Computação. E-mail: ifcyhas@gmail.com

²Aluno do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso de Ciência da Computação. E-mail: ifc.migueldoiche@gmail.com

³Professora do Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Xanxerê. Curso técnico em Informática. E-mail: fabiana.rubini@ifsc.edu.br

⁴Professor orientador do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso de Ciência da Computação. E-mail: diego.krohl@ifc.edu.br

O presente projeto de extensão tem como objetivo desenvolver as habilidades de estudantes do ensino fundamental de escolas públicas de Videira – SC no jogo de xadrez, enfatizando o uso de ferramentas computacionais como apoio ao processo de ensino-aprendizagem. Desenvolvido em parceria com o Instituto Federal Catarinense (IFC) – *Campus* Videira, o projeto busca não apenas ensinar o xadrez, mas também divulgar os cursos oferecidos pela instituição nas áreas de tecnologia, como o Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio e o Bacharelado em Ciência da Computação. Estudantes do Bacharelado em Ciência da Computação participam ativamente da iniciativa, contribuindo com as atividades pedagógicas, integrando softwares de análise de partidas e desenvolvendo pesquisas sobre aberturas e estratégias de jogo que são abordadas com os participantes. Entre os principais objetivos estão o ensino dos fundamentos do xadrez, a promoção de habilidades cognitivas como raciocínio lógico, concentração, planejamento e tomada de decisões, além da utilização de recursos digitais para acompanhamento e avaliação do desempenho dos estudantes. O projeto também contempla a realização de competições internas, com o intuito de estimular a socialização, o espírito esportivo e o envolvimento ativo dos alunos nas atividades. Busca-se ainda evidenciar as conexões entre o xadrez e áreas do conhecimento como a matemática, a ciência da computação e a lógica, despertando o interesse dos jovens por disciplinas científicas e tecnológicas. A metodologia aplicada envolve a seleção de turmas indicadas pelas escolas participantes e a realização de encontros nas próprias unidades escolares, respeitando a organização e a disponibilidade de cada instituição. As atividades são organizadas em etapas progressivas, que vão desde a introdução às regras básicas do xadrez até a utilização de plataformas digitais, como o Chess.com, para análises táticas e técnicas. Até o momento, já foram realizadas atividades com três turmas, com resultados promissores em termos de participação e aprendizado. Como desdobramento das ações desenvolvidas, também estão sendo produzidos artigos científicos sobre a temática do projeto, com o objetivo de divulgar os resultados em periódicos acadêmicos e contribuir com a discussão na área de educação, tecnologia e jogos. Ao final da execução, será aplicada uma avaliação por meio de questionários



anônimos, com o objetivo de verificar o impacto do projeto e orientar possíveis ajustes metodológicos. Dessa forma, a iniciativa contribui de maneira significativa para o desenvolvimento intelectual dos estudantes e fortalece a articulação entre o ensino de xadrez, a tecnologia e a formação continuada em áreas científicas.

Palavras-chaves: Xadrez. Ensino Fundamental. Habilidades Cognitivas.