

BREVE RELATO SOBRE A EXPERIÊNCIA DA MONITORIA NO ENXADRISMO

XXXI Encontro de Extensão

Francisco Samuel Sales Pinheiro Pinto, Emily Camelo Mendonça, Fernanda Roing

Este resumo descreve brevemente a experiência de monitoria do Projeto Gambitos - Prex, desenvolvido no Campus da UFC de Itapajé. O projeto visa divulgar, ensinar e incentivar a prática do jogo de xadrez. Desenvolver através do jogo de xadrez a melhoria de memória, melhor capacidade de concentração, melhor criatividade dentro e fora do campo quadriculado, estímulo à capacidade da tomada de decisão, socialização e obediência ao seguimento de regras e ética. Reuniões semanais que versam sobre temas fundamentais para compreensão e desenvolvimento de estratégia do xadrez, coordenados pela professora orientadora. Nas reuniões são passados fundamentos teóricos e em seguida são propostos exercícios para fixação dos mesmos. Ademais, são propostos jogos entre os participantes, de maneira a tornar o encontro mais lúdico. Revisão de comportamento referente a criatividade, foco e concentração. Avaliação das atividades desenvolvidas ao longo dos encontros. Promoção de competições internas entre os participantes. Tendo em vista os notórios benefícios lógico-cognitivos adquiridos com a prática enxadrística, podemos notar melhoria no desempenho de certas disciplinas de matemática e programação, particularmente no desenvolvimento de códigos. Tais cadeiras são o alicerce para os cursos ofertados no Campus, todos da área de tecnologia da informação. Essa experiência proporcionou entender algumas das dificuldades de foco/atenção dos discentes e estimulou interesse pelo xadrez por meio do sentimento de prazer e diversão, o que facilitou o processo de aprendizagem. Aos monitores, a experiência também agregou organização, responsabilidades e habilidades de expressão. Quanto aos participantes, a experiência do projeto propiciou benefícios cognitivos e comportamentais que contribuíram para o êxito no percurso acadêmico.

Palavras-chave: xadrez. benefícios. foco.