

Que tal utilizar um jogo para melhorar o rendimento escolar, a capacidade de raciocínio e a concentração? Esses são apenas alguns dos objetivos para a realização de um minicurso de xadrez pela Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM), em Teófilo Otoni. O curso começa na próxima quarta-feira (23/5) e terá carga horária de oito horas, em quatro encontros presenciais. A atividade é realizada pelo projeto de extensão "Os benefícios do xadrez na educação formal: estudo, escola e cidadania para a formação do cidadão" do Campus do Mucuri da UFVJM.

As inscrições para o minicurso são gratuitas, e devem ser feitas no site [www.cevibra.com.br/ventos/minicurso-de-xadrez](http://www.cevibra.com.br/ventos/minicurso-de-xadrez), até as 13h do dia 23 de maio.

O minicurso, que oferece 50 vagas, é aberto para a participação de toda a comunidade, acadêmica e externa. Além de introdução ao jogo do xadrez, o minicurso também vai apresentar: história do xadrez; quem são os campeões mundiais, análise dos movimentos iniciais das peças e esquema do tabuleiro, e visualização de jogadas simples e famosas.

De acordo com o coordenador do projeto, professor Lázaro Santos Gil, "o xadrez ajuda a refinar o raciocínio lógico e a imaginação. Muitos pais utilizam o xadrez como forma de melhorar o desempenho das crianças em disciplinas como Matemática e Redação. Por isso, estamos iniciando os trabalhos para levar o xadrez ao Vale do Mucuri, iniciando os trabalhos com um minicurso na UFVJM e posteriormente levando o jogo e os seus benefícios para escolas públicas de Teófilo Otoni", destaca.

## **Projeto de Extensão**

O projeto de extensão Os Benefícios do Xadrez na Educação Formal: estudo, escola e cidadania para a formação do cidadão foi iniciado em março deste ano no Campus do Mucuri da UFVJM.

Entre seus objetivos, estão apresentar o xadrez à comunidade universitária: alunos, professores e técnicos administrativos; capacitar os alunos para a prática e ensino do jogo para

os alunos das escolas de Teófilo Otoni; utilizar o jogo como ferramenta para melhorar o rendimento escolar, capacidade de raciocínio, concentração e comportamento de alunos; aproximar universidade e comunidade, levando os universitários ao contato com escolas públicas, despertando o interesse de estudantes de Teófilo Otoni para ingresso na UFVJM, e popularizar a prática do jogo por meio de torneios.