



RELATÓRIO DO PROJETO “XADREZ NO MT: ENCAIXANDO AS PEÇAS NO ESTADO”

2023

25 DE AGOSTO DE 2023

FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ
Cleiton Marino Santana



PROJETO XADREZ NO MT: ENCAIXANDO AS PEÇAS NO ESTADO

O xadrez é um jogo antigo e interessante em diversos aspectos como social, pessoal e intelectual. Ao jogar xadrez, qualquer pessoa pode aprender habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas e raciocínio abstrato em algum nível. E a inventividade pode superar quaisquer limites de acessibilidade.

O ensino do xadrez também pode promover equidade. Construir alunos resilientes não é ensiná-los a se tornarem bem-sucedidos; trata-se de ensiná-los a responder quando não são bem-sucedidos. Ser um professor ou líder com foco na equidade é descobrir as necessidades dos alunos e professores e dar a eles o que eles precisam para serem bem-sucedidos. Para muitas crianças que vivem na pobreza ou em comunidades com baixo rendimento socioeconômico, é raro que esses alunos tenham acesso a um programa que desafie suas mentes em alto nível. No xadrez, não há diferenciação: meninos e meninas de quaisquer cor ou raça, idade ou classe social podem jogar e tirar proveito. Além disso, o xadrez é uma ótima maneira de ensinar muitas habilidades para a vida: raciocínio abstrato, concentração, criatividade, pensamento crítico, memorização, paciência, resolução de problemas, planejamento estratégico e visualização (TryEngineering.org). Os alunos podem nem perceber que estão passando pelas etapas do método científico quando

planejam cada movimento. À medida que o jogo avança, a necessidade de combater as ameaças e evitar a captura torna necessário que os jogadores façam uma pausa e analisem os possíveis problemas, visualizem as possibilidades, planejem movimentos e joguem com a intenção de melhorar cada vez que veem os resultados.

Ao jogar xadrez, os jogadores tornam-se ainda mais confiantes, têm maior autoestima e são mais capazes de organizar seu pensamento e comportamento. O xadrez é uma atividade de socialização que ajuda a aproximar as crianças e quebrar barreiras, ao mesmo tempo em que estimula um senso saudável de competitividade.

Alguns pontos que ressaltam a importância do aprendizado do xadrez são: sua base matemática; o desenvolvimento da capacidade cognitiva: atenção, memória, análise, e lógica; é aplicável à vida cotidiana, ajudando as crianças a desenvolverem habilidades sociais importantes na sociedade; incentiva a autoavaliação, a competição saudável e trabalho em equipe; promove o estudo e a preparação como forma de alcançar objetivos pré-estabelecidos para autodesenvolvimento; os dispositivos necessários para jogar xadrez – tabuleiros e conjuntos de peças – são baratos e duráveis.

Além disso, o xadrez pode ser jogado online com pessoas dos mais diversos lugares, apenas com o acesso à internet. Os alunos podem ver jogos anteriores para analisar estratégias e resultados ou obter instruções assistindo a tutoriais. Existem até bancos de dados que podem ser

pesquisados para assistir a jogos históricos. Redes populares de xadrez onde os jogadores podem competir, conversar, assistir a jogos e aprender.

A acessibilidade de um jogo de xadrez é muito fácil para praticamente qualquer pessoa, mas o ensino do xadrez ainda não é acessível a todos, e ainda são escassos os espaços que promovem inclusão social de crianças e adolescentes por meio do jogo do xadrez.

O Xadrez é uma ferramenta que promove a cidadania e ajuda no desenvolvimento cognitivo dos alunos. Através desse jogo, os alunos podem melhorar a concentração, aprimorar a memória e desenvolver o raciocínio lógico.

O xadrez como esporte educacional vinha crescendo exponencialmente no âmbito escolar, mas, a pandemia, fez com que vários projetos de xadrez nas escolas acabassem.

O reflexo disso é que em 2019, o xadrez foi um dos esportes que mais cresceu nos Jogos Escolares de Mato Grosso, tendo mais de 30 cidades e mais de 120 jogadores. Nesse ano, nos Jogos Escolares de Mato Grosso, o xadrez estava em ascensão, com mais de 30 cidades e mais de 120 jogadores participando ativamente. Era evidente que o xadrez havia encontrado um lugar de destaque no cenário esportivo e educacional do estado.

Entretanto, a pandemia de COVID-19 trouxe consigo um conjunto de desafios sem precedentes. As restrições de distanciamento social e o fechamento de escolas impactaram severamente a continuidade desses projetos de xadrez nas escolas. Como resultado, o número de jogadores ativos e o interesse pelo xadrez escolar diminuíram drasticamente.

Os números falam por si só. Nos Jogos Escolares Brasileiros - Fase Estadual após o advento da pandemia, o número de jogadores de xadrez em Mato Grosso diminuiu significativamente, caindo para apenas 20 jogadores, representando três municípios. Este declínio notável é um reflexo direto dos desafios enfrentados pelos projetos de xadrez nas escolas devido à pandemia.

Essa diminuição abrupta não apenas privou muitos estudantes da oportunidade de participar de uma atividade educacional enriquecedora,

mas também impactou o cenário do xadrez competitivo no estado, enfraquecendo o nível de competição e a disseminação do esporte.

Em resposta a essa situação preocupante, surge um novo projeto com o objetivo de resgatar e incentivar o xadrez educacional em Mato Grosso. Este projeto visa revitalizar a prática do xadrez nas escolas por meio de uma série de ações coordenadas.

O projeto tem objetivos específicos bem definidos: Apoio Material Esportivo: Contratar empresas para fornecerem material esportivo de xadrez de qualidade para as escolas envolvidas; Mapeamento das Escolas: Identificar e mapear as escolas nos 111 municípios do Estado de Mato Grosso que têm interesse em receber o material de xadrez e participar do projeto; Formação de Professores: Desenvolver cursos de formação específicos para professores, capacitando-os para ensinar xadrez de maneira eficaz e interessante; Monitoramento do Uso do Material: Realizar um monitoramento contínuo da utilização do material esportivo nas escolas, garantindo que ele seja utilizado de forma eficiente para promover a prática do xadrez educacional. O projeto teve como meta ambiciosa atender 1000 alunos e capacitar 100 professores no Estado de Mato Grosso. Essas ações serão distribuídas em 30 cidades do estado, abrangendo uma ampla base de estudantes e educadores.

Com a aprovação do projeto, deu-se início à execução das metas propostas no cronograma. Tendo em vista o impacto público social do projeto e o quanto ele carrega a missão e os valores da Federação que o

idealizou, concebeu-se um logotipo para representar a identidade visual desta ação. O logotipo é a tradução visual de uma marca ou de um projeto, e parte-se deste elemento para que a Federação seja reconhecida pelo público, fazendo com que o impacto social que ele acarreta seja constantemente lembrado, para não cair no esquecimento sobre os efeitos positivos que esta iniciativa gerou na vida da população cuiabana amante do xadrez.

Figura 1 – Logotipo do Projeto “Xadrez no MT: Encaixando as peças no Estado



Fonte: FMTX (2022)

Finalizada a criação do logo, deu-se início ao seguimento do cronograma proposto. É importante salientar que o cronograma será supracitado ao longo deste documento, tendo em vista que ele traz o norte das ações executadas ao longo do ano de 2022/2023 pelo Projeto.

Figura 2 – Cronograma de Execução do Projeto

Onde lê-se:

Meta	Especificação	Unidade de medida	Qtd	Início	Término
1	Contratação das Empresas	und	4,00	12/09/2022	16/09/2022
2	Compra de material esportivo	und	8.792,00	12/09/2022	16/09/2022
3	Mapeamento das Escolas e Município a ser atendido	municípios	111,00	16/09/2022	30/09/2022
4	Entrega do material esportivo para as escolas nos municípios	municípios	111,00	01/10/2022	30/10/2022
5	Início dos Cursos de Formação de Professores nas escolas	und	9,00	01/10/2022	15/03/2023
6	Monitoramento da utilização dos materiais e da aplicação dos cursos	municípios	111,00	30/10/2022	30/03/2023
7	1º Festival de Xadrez - Online	und	1,00	17/11/2022	17/11/2022
8	2º Festival de Xadrez - Online	und	1,00	17/12/2022	17/12/2022
9	3º Festival de Xadrez - Online	und	1,00	04/03/2023	04/03/2023

Leia-se:

Meta	Especificação	Unidade de medida	Qtd	Início	Término
1	Contratação das Empresas	und	4,00	12/09/2022	16/09/2022
2	Compra de material esportivo	und	8.792,00	12/09/2022	16/09/2022
3	Mapeamento das Escolas e Município a ser atendido	municípios	111,00	16/09/2022	30/10/2022
4	Entrega do material esportivo para as escolas nos municípios	municípios	111,00	01/11/2022	28/02/2023
5	Início dos Cursos de Formação de Professores nas escolas	und	9,00	01/10/2022	15/03/2023
6	Monitoramento da utilização dos materiais e da aplicação dos cursos	municípios	111,00	13/02/2023	13/07/2023
7	1º Festival de Xadrez - Online	und	1,00	25/03/2023	25/03/2023
8	2º Festival de Xadrez - Online	und	1,00	27/05/2023	27/05/2023
9	3º Festival de Xadrez - Online	und	1,00	22/07/2023	22/07/2023
10	Organização dos dados e prestação de contas	und	1,00	24/06/2023	31/07/2023

Fonte: SIGCon (2022)

Neste período, ocorreu a seleção e contratação das empresas envolvidas no projeto. Esse passo fundamental estabeleceu as parcerias necessárias para a execução das atividades planejadas.

Quanto a esse tema, a Empresa Top Gestão de Projetos e Consultoria fez uma comunicação através de um comunicado formal que, devido a circunstâncias imprevistas e inesperadas, não poderia mais atender à demanda do serviço de contabilidade do projeto, informando que a decisão derivava de força maior e estava relacionada ao redirecionamento das atividades da empresa para outras demandas que requeriam atenção imediata. Com isso, a Federação Mato Grossense de Xadrez, encarregada do projeto, convocou diversas empresas para apresentarem propostas para o serviço de contabilidade. Uma dessas empresas era a ADM Esporte, Gestão e Consultoria, que recusou formalmente o convite, comunicando que o preço oferecido estava aquém do valor proposto em sua proposta inicial. Por fim, a FMTX convocou a empresa CESÁRIO que decidiu aceitar a proposta para realizar o serviço de contabilidade do projeto.

Compra de Material Esportivo: Paralelamente à contratação das empresas, foi realizada a aquisição de material esportivo no valor de R\$8.792,00. Esse material seria essencial para a realização das atividades práticas planejadas.

Com relação ao mapeamento das Escolas e Municípios a serem atendidos, houve o mapeamento minucioso que permitiu identificar as localidades que se beneficiariam das atividades propostas. No contexto

do planejamento abrangente e da implementação bem-sucedida de iniciativas destinadas a melhorar a educação e o desenvolvimento em nível municipal, um elemento crítico é o mapeamento das escolas e municípios a serem atendidos. Essa etapa desempenha um papel fundamental na garantia de que os recursos limitados sejam alocados de forma estratégica para alcançar os melhores resultados possíveis.

O mapeamento minucioso das escolas e municípios é um processo que envolve a coleta e a análise de dados detalhados sobre várias características das áreas-alvo. Isso pode incluir informações demográficas, como população, densidade populacional, faixa etária e composição socioeconômica. Além disso, fatores educacionais, como taxas de frequência escolar, desempenho acadêmico, disponibilidade de instalações educacionais e recursos didáticos, também são considerados.

Esse processo permitiu levar em consideração fatores contextuais, culturais e políticos, compreendendo a dinâmica de cada Município, bem como as prioridades regionais para garantir a participação das escolas interessadas.

Outro aspecto crucial do mapeamento foi a consulta e a colaboração com as partes interessadas relevantes, incluindo educadores, líderes comunitários, pais e alunos. Essas vozes locais forneceram informações valiosas sobre as necessidades e desafios específicos que podem não ser capturados apenas por dados quantitativos.

Posteriormente, tiveram início os cursos de formação de professores nas escolas participantes. Esses cursos visavam capacitar os educadores para melhor orientar os alunos nas práticas esportivas planejadas. Ao longo do período de outubro de 2022 a agosto de 2023, a plataforma de formação online desenvolvida para o projeto "Xadrez no Mato Grosso: Encaixando as Peças no Estado" demonstrou um impacto significativo e duradouro no cenário educacional do estado. Os resultados obtidos refletiram a eficácia da abordagem online e a relevância da formação em xadrez para os professores e, conseqüentemente, para a qualidade da educação.

A diversidade de cursos oferecidos na plataforma foi um fator determinante para o seu sucesso. Os nove cursos disponíveis abordaram desde os conceitos mais básicos do jogo de xadrez até suas aplicações práticas em sala de aula. Isso permitiu que os professores escolhessem cursos alinhados com suas áreas de interesse e necessidades específicas, tornando a formação mais personalizada e valiosa.

A plataforma conseguiu atingir professores de 96 municípios distintos do Mato Grosso. Essa disseminação abrangente demonstrou a capacidade da plataforma em transcender as barreiras geográficas que antes limitavam o acesso à formação. Não apenas os centros urbanos, mas também áreas remotas e menos acessíveis foram incluídas, garantindo que professores de todas as partes do estado tivessem a oportunidade de se beneficiar.

Com um total de 371 cadastros nos cursos disponíveis, a plataforma mostrou um nível notável de engajamento por parte dos educadores. Esse engajamento ativo evidenciou não apenas o interesse inicial, mas também a motivação contínua dos professores em aprimorar suas habilidades. O fato de os cursos estarem disponíveis online permitiu que os educadores se envolvessem no aprendizado de maneira flexível, de acordo com suas responsabilidades e horários.

A emissão de 173 certificados para os professores que concluíram com êxito os cursos ressaltou a seriedade e a qualidade da formação oferecida. Esses certificados não apenas comprovaram a conclusão bem-sucedida dos cursos, mas também conferiram um senso de realização e validação aos educadores. Esse reconhecimento tangível incentivou os professores a aplicarem suas novas habilidades em suas práticas pedagógicas, potencialmente enriquecendo a experiência de aprendizado de seus alunos.

Um dos resultados mais valiosos e abrangentes da plataforma foi o impacto direto na qualidade da educação oferecida aos alunos. À medida que os professores ganharam proficiência em usar o xadrez como ferramenta pedagógica, puderam integrar de maneira eficaz o jogo em suas aulas. Isso proporcionou aos alunos uma abordagem de aprendizado mais dinâmica e envolvente, que estimulou o desenvolvimento de habilidades cognitivas, estratégicas e analíticas.

A plataforma de formação online, desenvolvida como parte integrante do projeto "Xadrez no Mato Grosso: Encaixando as Peças no Estado", não apenas superou desafios logísticos, mas também transformou positivamente a paisagem educacional do estado. Os resultados alcançados, desde a participação geográfica diversificada até o impacto nos alunos, evidenciaram a relevância e o potencial das abordagens inovadoras na educação. A plataforma não apenas capacitou professores com novos conhecimentos, mas também empoderou-os a se tornarem agentes de mudança dentro de suas comunidades escolares. Esse projeto ressalta a importância de investir em soluções educacionais flexíveis e acessíveis, que podem catalisar melhorias significativas no ensino e no aprendizado.

Ademais, foi implementado um sistema de monitoramento para acompanhar a utilização dos materiais esportivos e a aplicação dos cursos nas escolas dos diversos municípios envolvidos no projeto. Isso garantiu a efetividade das ações e permitiu ajustes conforme necessário.

Dentre os eventos realizados, ocorreu o primeiro festival de xadrez online, uma das atividades centrais do projeto. O Primeiro Festival Online de Xadrez em Mato Grosso foi organizado com o objetivo principal de difundir a prática do xadrez no estado e promover valores de interação, respeito, união e aprendizado entre enxadristas-mirins e demais indivíduos envolvidos no projeto "Xadrez no Mato Grosso: Encaixando as peças no estado".

O evento foi conduzido na plataforma online Lichess, proporcionando o ambiente para as partidas e os registros dos resultados. A competição adotou o formato absoluto, no qual não houve distinção de idade entre os participantes. O sistema suíço foi empregado, com um total de oito rodadas. Cada jogador teve um tempo de jogo de 5 minutos, acrescido de 2 segundos por lance. A inscrição no torneio foi realizada por meio da criação de contas no Lichess, com tutoriais disponíveis no YouTube para auxiliar aqueles que necessitavam.

O festival atraiu um total de 241 inscrições, representando 33 municípios do estado de Mato Grosso. No dia do evento, 161 enxadristas participaram ativamente das rodadas, abrangendo uma diversidade geográfica significativa.

O evento proporcionou um ambiente competitivo e lúdico para os participantes, promovendo o xadrez entre os jovens. O formato absoluto permitiu que os enxadristas competissem em pé de igualdade, independentemente da idade. A plataforma Lichess se mostrou eficaz para o gerenciamento das partidas e a divulgação dos resultados.

A criação de contas no Lichess para a inscrição foi um desafio para alguns participantes, especialmente para pais e responsáveis menos familiarizados com a plataforma. Foram observadas dificuldades técnicas, resultando em dúvidas e demanda por auxílio na realização das inscrições.

O Primeiro Festival Online de Xadrez em Mato Grosso foi uma iniciativa bem-sucedida em promover a prática do xadrez entre os jovens

e fomentar valores sociais. A abordagem inclusiva e a participação diversificada de diversos municípios demonstraram o impacto positivo do evento. Apesar dos desafios técnicos iniciais, o festival atingiu seus objetivos, consolidando-se como um marco importante na promoção do xadrez no estado. Link do Relatório: [https://drive.google.com/file/d/181FunHVNkmSrFqip2A2Gm27zqW-dGNaW/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/181FunHVNkmSrFqip2A2Gm27zqW-dGNaW/view?usp=drive_link).

O segundo festival de xadrez online foi realizado, continuando a promover a competição amigável e o engajamento dos envolvidos. O 2º Festival de Xadrez Online foi realizado no sábado, 27 de maio de 2023, das 14h às 18h00 (Horário de Cuiabá), pela plataforma Lichess.org. Os objetivos foram plenamente atingidos, proporcionando lazer lúdico ao público menor de idade de Mato Grosso, ao mesmo tempo que fomentou o desenvolvimento intelectual e outros benefícios sociais. A competição seguiu o formato absoluto, no sistema suíço, em oito rodadas, com um tempo de jogo de 5 minutos por jogador, acrescido de 2 segundos por lance. Cada rodada foi separada por um intervalo de cinco minutos. O evento contou com a participação de 261 enxadristas, todos com idade inferior a 18 anos (nascidos em 2005).

O festival recebeu um total de 354 inscrições efetivadas, abrangendo 34 municípios de Mato Grosso. Essa representação se estende a aproximadamente 1/4 de todas as cidades do estado. Entre os inscritos, 27 municípios participaram com diferentes quantidades de jogadores. Por

exemplo, Peixoto de Azevedo teve uma participação significativa com 175 inscritos. A diversidade geográfica realçou o alcance e a inclusão do evento. A distribuição por categoria se dividiu da seguinte forma: Sub 8 (5), Sub 10 (18), Sub 12 (37), Sub 14 (40), Sub 16 (189) e Sub 18 (65).

O 2º Festival de Xadrez Online foi realizado pela Federação Mato Grossense de Xadrez (FMTX), como parte das atividades do projeto "Xadrez no Mato Grosso: Encaixando as Peças no Estado". Esse projeto tem como alvo alcançar 111 municípios por meio da distribuição de kits de xadrez (tabuleiro, relógio e peças) e fornecer formação para professores/monitores utilizarem o material. A formação consiste em nove cursos online, acessíveis através da plataforma: <https://plataforma.fmtx.com.br/>.

É notável destacar que o evento se tornou ainda mais acessível para alunos do projeto que estudam em escolas estaduais. Com a aquisição de chromebooks pelo Governo de Mato Grosso, muitos alunos puderam utilizar essa ferramenta para participar do torneio. Esse avanço demonstra um compromisso crescente com a integração da tecnologia e o desenvolvimento do xadrez entre os estudantes.

O 2º Festival de Xadrez Online do Projeto Xadrez no Mato Grosso marcou outro passo bem-sucedido na promoção do xadrez entre os jovens. Através de sua abordagem inclusiva, diversidade geográfica e engajamento com o projeto, o festival conseguiu cumprir seus objetivos de proporcionar lazer, desenvolvimento intelectual e valores sociais entre

os participantes. A constante evolução do projeto e a participação ativa dos alunos destacam o impacto positivo que eventos desse tipo têm na comunidade enxadrística de Mato Grosso. Link do Relatório: https://drive.google.com/file/d/1pEFAtauk1eymiuA7y4rSAIGG_vfj9uof/view?usp=drive_link.

O terceiro e último festival de xadrez online ocorreu nesta data, encerrando com chave de ouro as atividades do projeto. Esse evento final trouxe a culminância das ações desenvolvidas ao longo do período.

O 3º Festival de Xadrez Online, parte integrante do projeto "Xadrez no Mato Grosso: Encaixando as Peças no Estado", foi realizado com êxito no sábado, 22 de julho de 2023, das 14h às 18h00 (Horário de Cuiabá), através da plataforma Lichess.org. Os objetivos primordiais foram alcançados: proporcionar entretenimento lúdico para o público menor de idade do Mato Grosso, enquanto promovia o desenvolvimento intelectual e outros benefícios sociais. A competição, mantendo o formato absoluto, seguiu o sistema suíço em oito rodadas, com um limite de tempo de 5 minutos por jogador, acrescido de 2 segundos por lance. Intervalos de cinco minutos foram implementados entre as rodadas.

O torneio registrou uma participação ativa de 242 enxadristas, todos com idade inferior a 18 anos (nascidos em 2005). As inscrições efetivadas totalizaram 359, envolvendo 37 municípios do estado de Mato Grosso. Isso representa mais de 1/4 de todas as cidades do estado. As inscrições podem ser visualizadas no link: <https://bit.ly/3NphN19>.

Apesar da divulgação de instruções claras, houve desafios técnicos que resultaram em dúvidas e solicitações de auxílio na realização das inscrições. Pais e responsáveis foram os principais demandantes de suporte, destacando a importância de uma comunicação clara e eficaz.

A distribuição geográfica dos participantes abrangeu 37 municípios, com destaque para a cidade de Cuiabá, que apresentou a maior participação, contabilizando 58 inscritos. A distribuição por categoria foi a seguinte: Sub 8 (8), Sub 10 (8), Sub 12 (45), Sub 14 (80), Sub 16 (158) e Sub 18 (60).

O evento reforçou sua acessibilidade ao envolver alunos de escolas estaduais, os quais utilizaram chromebooks disponibilizados pelo Governo de Mato Grosso para participar da competição. Esse fato ressalta o compromisso contínuo com a integração de tecnologia e desenvolvimento de habilidades de xadrez entre os estudantes.

O 3º Festival de Xadrez Online foi mais um marco na trajetória do Projeto Xadrez no Mato Grosso. Sua abordagem inclusiva, a participação diversificada de cidades e categorias, além do envolvimento com alunos de escolas estaduais, contribuíram para seu sucesso. O evento cumpriu seu objetivo de proporcionar entretenimento, desenvolvimento intelectual e valores sociais, destacando o crescente impacto da iniciativa no cenário do xadrez do estado. Link do Relatório: https://drive.google.com/file/d/1f7MLNyrxjmOhU8wIEeyvv5lQlz5iSoeU/view?usp=drive_link.

Durante todo o desenvolvimento do projeto, uma abordagem colaborativa e participativa foi adotada para fortalecer os laços entre os professores, diretores de escolas e a equipe do projeto. Desde o início, foi criado um grupo exclusivo no qual os professores e diretores das escolas puderam compartilhar suas experiências, insights e fotos das atividades realizadas. Esse espaço proporcionou um ambiente de troca de informações valioso, permitindo que os participantes se envolvessem ativamente no projeto e compartilhassem as melhores práticas.

Esse grupo também desempenhou um papel crucial na comunicação interna do projeto. Era nesse ambiente que a equipe organizava a divulgação de eventos, cursos e atualizações importantes. Os professores utilizavam o grupo para tirar dúvidas, buscar orientações e obter informações relevantes sobre a plataforma e as atividades propostas. Através desse canal de comunicação, a equipe conseguiu manter todos os participantes informados sobre o andamento do projeto, garantindo que todos tivessem acesso às informações necessárias para sua participação.

Para ilustrar essa dinâmica, foram selecionados alguns prints que capturam momentos significativos do grupo. Essas imagens documentam não apenas a interação constante entre os professores e a equipe, mas também a vitalidade da comunidade que se formou em torno do projeto. Através desse grupo, o Projeto "Xadrez no Mato Grosso: Encaixando as Peças no Estado" reforçou sua abordagem colaborativa e seu compromisso em fornecer suporte contínuo aos educadores envolvidos,

contribuindo assim para o crescimento e o sucesso do projeto como um todo. Segue pasta com os prints: <https://drive.google.com/drive/folders/1D3V2YXrDBDOU4drmVO5lRTG92sQVUYeL?usp=sharing>.

Todos esses integrantes, em suas respectivas funções, foram responsáveis por manter a organização dos documentos, podendo estes serem acessados nos links a seguir:

- Relatório das aulas por Município: https://drive.google.com/file/d/18Kcs1asFR_8l85LQzmmWOYkzDiy31hrg/view?usp=sharing.
- Foto das entregas e recebimentos dos Kits e Tabuleiros Magnéticos: <https://drive.google.com/file/d/1m8J1GWnNo-qQkdbknE4jJLDOEr-L6KWN/view?usp=sharing>.
- Fotos da utilização do xadrez gigante: <https://drive.google.com/file/d/13XWfHa3o3A0fgKfZ2ouqv3Qs8iU6uA6O/view?usp=sharing>.
- Reportagens sobre o projeto: <https://drive.google.com/drive/folders/1QEBw2nifl9SzmhhP-0UJqKdbftt4Kj1f?usp=sharing>.

Por fim, quanto às estatísticas do Projeto, é crucial destacar o notável alcance e impacto do Projeto Xadrez no Mato Grosso. Com a participação de 120 municípios, 138 escolas e 173 professores, o projeto

demonstrou uma abrangência impressionante que alcançou diversas regiões de Mato Grosso.

A adesão de 120 municípios de Mato Grosso ao Projeto Xadrez é uma conquista notável que reflete o compromisso do projeto em alcançar todos os cantos do estado. Essa ampla participação demonstra que o xadrez está sendo difundido não apenas nas áreas urbanas, mas também em comunidades mais remotas. O envolvimento de municípios de diferentes tamanhos e perfis é uma indicação do desejo compartilhado de proporcionar oportunidades educacionais e lúdicas para os jovens por meio do xadrez.

A participação de 138 escolas no Projeto Xadrez no Mato Grosso é um testemunho do interesse e do comprometimento das instituições de ensino em incorporar o xadrez em suas atividades educacionais. As escolas desempenham um papel fundamental na disseminação do jogo e na promoção de valores como estratégia, concentração e tomada de decisões entre os alunos. O projeto ofereceu um meio para que essas escolas adotassem o xadrez como uma ferramenta de desenvolvimento integral dos estudantes.

Com um total de 173 professores envolvidos, o projeto demonstra uma abordagem colaborativa e inclusiva para a promoção do xadrez. Os professores desempenham um papel fundamental como facilitadores e mentores, guiando os alunos na exploração do jogo e proporcionando uma experiência enriquecedora. O número de professores participantes

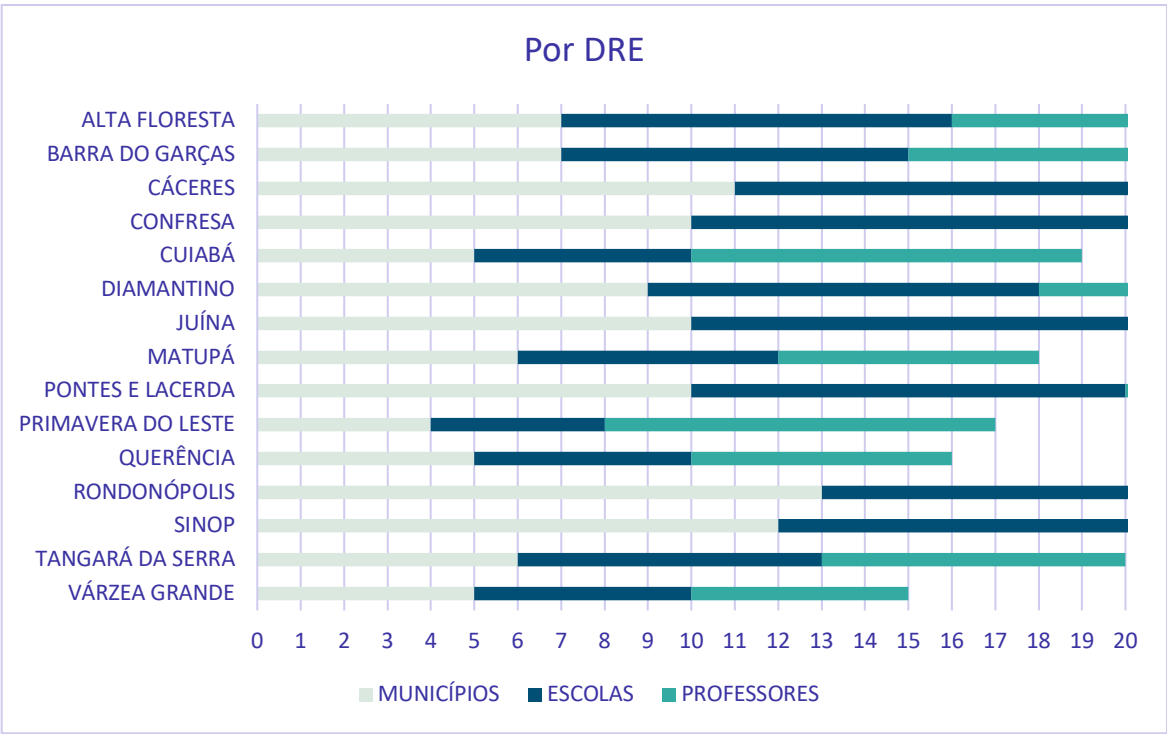
reflete o compromisso com a capacitação e a formação contínua, visando a melhoria da qualidade da educação por meio do xadrez.

Quadro 1 – Estatísticas do Projeto

	MUNICÍPIOS	ESCOLAS	PROFESSORES
ALTA FLORESTA	7	9	9
BARRA DO GARÇAS	7	8	8
CÁCERES	11	16	18
CONFRESA	10	11	11
CUIABÁ	5	5	9
DIAMANTINO	9	9	9
JUÍNA	10	12	20
MATUPÁ	6	6	6
PONTES E LACERDA	10	10	14
PRIMAVERA DO LESTE	4	4	9
QUERÊNCIA	5	5	6
RONDONÓPOLIS	13	16	19
SINOP	12	15	16
TANGARÁ DA SERRA	6	7	7
VÁRZEA GRANDE	5	5	12
TOTAL	120	138	173

Fonte: FMTX (2023)

Tabela 1 – Estatísticas do Projeto



Fonte: FMTX (2023)

O alcance do Projeto Xadrez no Mato Grosso através da participação de 120 municípios, 138 escolas e 173 professores é um testemunho da relevância e da abrangência do programa. Ao promover o xadrez como uma ferramenta educacional e de desenvolvimento, o projeto está moldando as experiências e o futuro dos jovens do estado. O engajamento das comunidades e das instituições educacionais cria uma base sólida para o crescimento contínuo do xadrez como uma força positiva na formação da próxima geração.