



RELATÓRIO DO “PROGRAMA DE MASSIFICAÇÃO DO XADREZ NO ESTADO DE MATO GROSSO”

2022

FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ

Cleiton Marino Santana



PROGRAMA DE MASSIFICAÇÃO DO XADREZ NO ESTADO DE MATO GROSSO

O jogo de xadrez tem uma história longa e fascinante, abrangendo mais de mil anos e vários continentes. Aqui está uma breve visão geral do desenvolvimento do jogo ao longo do tempo:

Origens e desenvolvimento inicial (séculos 6 a 10): As origens do xadrez são um tanto misteriosas, mas acredita-se que tenha se originado no norte da Índia ou no Afeganistão por volta do século 6 dC. A versão mais antiga do jogo, conhecida como *chaturanga*, tinha um tabuleiro com 8x8 quadrados e quatro tipos de peças - infantaria, cavalaria, elefantes e carruagens. Essas peças tinham habilidades diferentes, semelhantes ao xadrez moderno, mas as regras eram um pouco diferentes.

Da Índia, o jogo se espalhou para a Pérsia, onde foi desenvolvido e ficou conhecido como *shatranj*. Nesta versão, o tabuleiro ainda era 8x8, mas as peças tinham nomes diferentes e algumas regras haviam mudado. Por exemplo, a peça do elefante tornou-se um bispo e a carruagem tornou-se uma torre.

Espalhou-se para o mundo islâmico (séculos 10 a 15): Da Pérsia, o xadrez se espalhou para o mundo islâmico, onde se tornou extremamente popular e evoluiu ainda mais. As regras do jogo foram padronizadas e as peças receberam seus nomes e habilidades modernas. A rainha, por exemplo, tornou-se a peça mais poderosa do tabuleiro.

Durante esse tempo, o xadrez era jogado não apenas por diversão, mas também como uma forma de desenvolver o pensamento estratégico e as táticas militares. Muitos estudiosos e filósofos escreveram tratados sobre o jogo, explorando seu significado e significado mais profundos.

Espalhou-se para a Europa (séculos XV-XIX): O xadrez chegou à Europa no século IX, mas não foi até o século XV que se tornou amplamente popular. O jogo sofreu algumas mudanças durante suas viagens, e os europeus desenvolveram ainda mais as regras e estratégias.

Uma das mudanças mais significativas no xadrez europeu foi o desenvolvimento da regra "en passant", que permitia aos peões capturar outros peões que acabavam de fazer um lance duplo. Isso adicionou uma nova camada de estratégia ao jogo.

Durante os séculos 18 e 19, o xadrez tornou-se um passatempo popular para a elite intelectual e rica. Muitos jogadores de xadrez famosos, como Paul Morphy e Wilhelm Steinitz, surgiram durante esse período e ajudaram a moldar o jogo moderno.

Xadrez Moderno (século 20 até o presente): No século 20, o xadrez passou por novas mudanças à medida que novas estratégias e teorias foram desenvolvidas. Um dos desenvolvimentos mais significativos foi a ascensão da União Soviética como uma força dominante no mundo do xadrez. Jogadores soviéticos como Mikhail Botvinnik, Anatoly Karpov e Garry Kasparov dominaram as competições internacionais e ajudaram a elevar o jogo a novos patamares de popularidade e sofisticação.

Nos últimos anos, o xadrez continuou a evoluir com o advento de programas de computador que podem jogar em um nível sobre-humano. Esses programas ajudaram a descobrir novas estratégias e táticas e também tornaram o jogo mais acessível a um público mais amplo.

Hoje, o xadrez é jogado em todo o mundo por milhões de pessoas de todas as idades e origens. Continua sendo um jogo desafiador e recompensador que testa tanto a mente quanto o espírito.

No geral, a história do xadrez no Brasil e em Mato Grosso é de constante crescimento e desenvolvimento, com uma rica história de jogadores talentosos e entusiastas apaixonados.

A história do xadrez no Brasil remonta ao início do século 20, quando o jogo começou a ganhar popularidade entre a elite intelectual do país. Em 1924, o primeiro Campeonato Brasileiro de Xadrez foi realizado no Rio de Janeiro, e o jogo continuou a crescer em popularidade ao longo das décadas seguintes.

Na década de 1950, foi criada a federação nacional de xadrez do Brasil e o país começou a enviar equipes para competições internacionais. Em 1958, o Brasil participou pela primeira vez da Olimpíada de Xadrez e, desde então, o país tornou-se um participante regular do evento.

Uma das evoluções mais significativas do xadrez brasileiro ocorreu na década de 1970, com a ascensão do jogador Henrique Mecking. Mecking, que era conhecido como "O Pequeno Mestre de Xadrez", venceu o Campeonato Brasileiro de Xadrez quatro vezes e conquistou várias vitórias internacionais notáveis. Ele foi considerado um potencial campeão mundial até que sua carreira foi prejudicada por uma doença.

Nos últimos anos, o xadrez brasileiro continuou a se desenvolver, com vários jovens talentos surgindo no cenário internacional. O Brasil também sediou vários grandes eventos de xadrez, incluindo o Campeonato Mundial Juvenil de Xadrez em 2011.

No geral, a história do xadrez no Brasil é de constante crescimento e desenvolvimento, com uma rica história de jogadores talentosos e entusiastas apaixonados.

O xadrez tem uma popularidade crescente no Brasil, com um número significativo de jogadores, clubes e torneios em todo o país. A

Confederação Brasileira de Xadrez (Confederação Brasileira de Xadrez, CBX) é o órgão regulador do xadrez no Brasil e organiza competições nacionais, seleciona equipes nacionais e coordena as atividades de xadrez em todo o país.

O xadrez tem sido reconhecido por seus benefícios cognitivos, e esses benefícios foram estudados e documentados em muitos países, inclusive no Brasil. Além de ser um jogo divertido e desafiador, o xadrez pode ajudar a melhorar a função cognitiva, principalmente nas áreas de resolução de problemas, pensamento crítico e tomada de decisões.

Estudos demonstraram que jogar xadrez pode ajudar a melhorar a memória e a concentração, além de promover a criatividade e desenvolver habilidades de pensamento lógico e estratégico. Esses benefícios podem ser particularmente importantes para as crianças, pois jogar xadrez pode ajudar a melhorar seu desenvolvimento cognitivo e desempenho acadêmico.

No Brasil, o xadrez é cada vez mais utilizado como ferramenta educacional, com muitas escolas e instituições de ensino incorporando o jogo em seus currículos. Programas de xadrez têm sido implementados em escolas de todo o país, principalmente em áreas desfavorecidas, com o objetivo de promover o desempenho acadêmico e melhorar o desenvolvimento cognitivo.

No geral, a popularidade do xadrez no Brasil continua a crescer, e os benefícios cognitivos do jogo são cada vez mais reconhecidos e celebrados por jogadores, educadores e entusiastas.

O xadrez é um jogo que tem se tornado popular no estado do Mato Grosso, Brasil, com torneios e eventos ocorrendo na região. A capital do Mato Grosso, Cuiabá, abriga alguns clubes de xadrez, incluindo o Cuiabá Chess Club, que foi fundado em 1979 e está ativo desde então. O clube organiza torneios e eventos regulares, além de oferecer treinamento e treinamento para jogadores de todos os níveis, bem como o Clube de Xadrez implementado com um projeto recente promovido pela FMTX.

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 Brasileiro – Fase Estadual, esse número caiu para 20 jogadores, sendo esses, de 03 municípios. Isso mostra que a prática do xadrez educacional foi diminuindo tanto que restou apenas poucos municípios.

Sendo assim, esse projeto, visa resgatar e incentivar os 30 municípios que realizavam o trabalho com xadrez. Para isso, intenta-se potencializar o xadrez educacional por meio de ações dentro das Escolas, com apoio material esportivo, financeiro, cursos de formação de arbitragem, organização, xadrez educacional para os professores. A iniciativa visou atender 1.000 (mil) alunos, e 100 (cem) professores no Estado de Mato Grosso, distribuídos em 30 cidades do Estado, tendo como objetivo massificar o xadrez no Estado de Mato Grosso, apoiando e

desenvolvendo o projeto em 30 municípios do Estado, visando atender crianças e adolescentes de 08 a 17 anos que estejam dentro da Escola.

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 2 – Logotipo do “Programa de Massificação do Xadrez no Estado de Mato Grosso”



Fonte: FMTX (2022)

Finalizada a criação do logo, iniciou-se as inscrições para participação no projeto, que ocorreram do dia 1º de fevereiro de 2022 e

ficaram abertas até o final do respectivo mês, isto é, até dia 28 de fevereiro, como previsto no cronograma de execução abaixo.

Figura 2 – Cronograma de Execução do Projeto

Cronograma de Execução						
Meta	Etapa/Fase	Especificação	Unidade de Medida	Qtde	Início	Término
01		Início da divulgação e inscrição do Projeto	Quantidade de pessoa	1.000,00	01/02/2022	28/02/2022
	01.01	Contratação do Pessoal Contratação das Empresas	Pessoal	9,00	01/02/2022	28/02/2022
	01.02	Comprar material de jogo de xadrez, livros de xadrez, relógio de xadrez, xadrez gigante, troféus, medalhas e cursos de formação e a liberação das plataformas.	und	3.958,00	01/02/2022	28/02/2022
02		1º Semana de início do Projeto	Alunos	1.000,00	01/03/2022	08/03/2022
03		Atendimento do Período do Projeto	Quantidade de pessoa	1.000,00	01/03/2022	31/01/2023
04		Liberação das Plataformas de Xadrez	Quant de material	2,00	01/03/2022	31/01/2023
05		1º Festival Escolar da FMTX - Municipal	Quantidade de pessoa	1.000,00	16/04/2022	17/04/2022
06		2º Festival Escolar da FMTX - Regional	Quantidade de pessoa	1.000,00	18/06/2022	19/06/2022
07		3º Festival Escolar da FMTX - Estadual	Quantidade de pessoa	1.000,00	17/09/2022	18/09/2022
08		Festival Escolar de Encerramento - 2021	Quantidade de pessoa	1.000,00	19/11/2022	20/11/2022
09		Curso de Organização de Eventos de Xadrez	Quantidade de pessoa	100,00	05/03/2022	05/03/2022
10		Curso de Arbitragem de Xadrez	Quantidade de pessoa	100,00	19/03/2022	19/03/2022
11		Curso de Swiss Perfect/ Manager 2022	Quantidade de pessoa	100,00	02/04/2022	02/04/2022
12		Finalização do Projeto	Quantidade de pessoa	1.000,00	01/01/2023	15/01/2023
13		Relatórios e Prestação de Contas	und	1,00	16/01/2023	31/01/2023

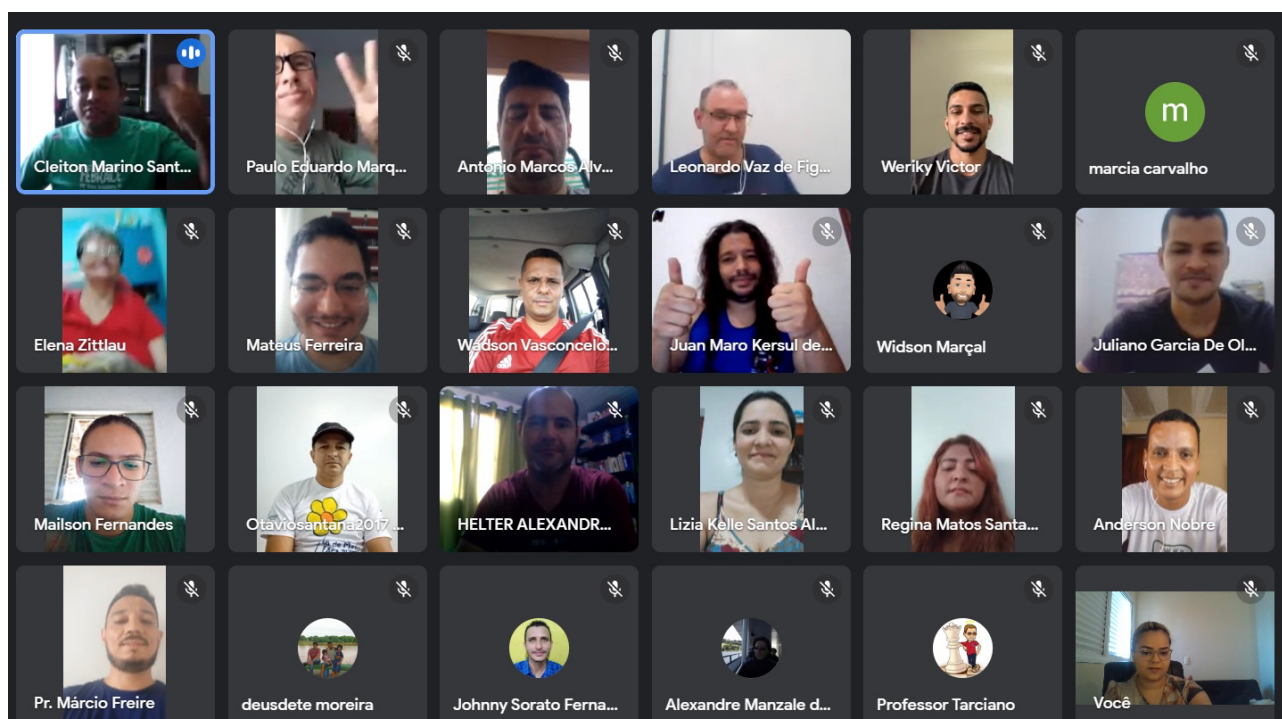
Fonte: SIGCon (2022)

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 pelo referido projeto.

Em relação ao início do projeto, antes mesmo da finalização das inscrições foi realizada uma reunião online de apresentação do projeto, que ocorreu no dia 19 de fevereiro de 2022, na modalidade virtual, visto

que professores de diversas cidades do estado estiveram presentes. Com o uso dessas plataformas, é possível reunir pessoas em qualquer lugar do mundo, sem a necessidade de deslocamentos e com a possibilidade de compartilhar informações em tempo real.

Figura 3 – Reunião de apresentação do projeto realizada 19/02/2022



Fonte: FMTX (2022)

Logo após, deu-se início ao projeto, por meio dos atendimentos dos inscritos, como também previsto no cronograma.

Quanto a contratação das empresas responsáveis pela execução do projeto, ela se deu por meio do lançamento do edital citado anteriormente que pode ser encontrado no seguinte link:

https://drive.google.com/file/d/1clgUeYTNKcqhhvbm_7_FHuOR0J_ituR/view?usp=share_link e chamamento público

https://drive.google.com/file/d/13wRI-64pG_QC3Nj63pouigzLrqTpPnL-T/view?usp=share_link. Os contratos e dados das empresas contempladas podem ser encontradas no seguinte link: https://drive.google.com/drive/folders/1bkwL4_dLT0Zsy4ZVhKlw1VTDVpUhckeQ?usp=share_link.

Para a execução do projeto, foi solicitada uma equipe composta de:

- 2 agentes administrativos (Sede e Geral);
- 3 professores de xadrez (para cada uma das 3 cidades-núcleo);
- 1 coordenador administrativo;
- 1 coordenador pedagógico.

Os agentes administrativos ficaram encarregados de: estruturar e organizar os arquivos de documentos enviados pelos professores e pelo coordenador pedagógico; realizar a criação e o preenchimento de formulários, planilhas e outros documentos; atendimento (telefone, e-mail, presencial); encaminhamento dos materiais; elaboração de agendas; redação e digitação de documentos e comunicados; organização de arquivos; recepção e envio de documentos; verificação da entrada e saída de arquivos pertinentes ao projeto; auxílio geral aos coordenadores e supervisores nas atividades propostas; enquanto o coordenador administrativo ficou responsável por garantir a execução dessas atividades,

Quanto aos professores, esses estiveram encarregados de ministrar e preparar o material didático das aulas de xadrez conforme orientação e conteúdo previamente distribuído (livros e materiais adquiridos),

aplicação de testes e atividades pertinentes, desenvolvendo trabalhos em aula, esclarecendo dúvidas, e colaborando com a organização e execução dos eventos previstos na proposta do projeto.

Quanto ao coordenador pedagógico, sua função foi acompanhar o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento do projeto; realizar os atendimentos aos professores, às famílias e alunos, orientar e buscar soluções para a melhor utilização das ferramentas; detectar erros ou falhas e agir proativamente na busca de melhorias; acompanhar os trabalhos realizados pelas escolas por meio de visitas e acompanhar as equipes; alimentar o sistema com dados pedagógicos dos alunos.

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

- Fichas de Inscrição por Município:
https://drive.google.com/drive/folders/13W1fIP49n4IYHRuA--XVL2VU1fMUgGF4?usp=share_link.
- Relatório das aulas por município:
https://drive.google.com/drive/folders/1m4U9i_Ot0Dk966ufRDw_H6dtHWp5YQom?usp=share_link.
- Fotos das aulas por município e mês:
https://drive.google.com/drive/folders/1MPRK3Tpv0Vz4k7GuMX0f3bIVZ362sjV4?usp=share_link.

-
- Fotos das entregas dos kits:
https://drive.google.com/file/d/1_qK7Cx9hz9rN3qjhAbkx35bOAevLlgu/view?usp=share_link.
 - Fotos dos professores com as camisetas do projeto:
https://drive.google.com/file/d/1T1HXtpcX6lVMPWqDZGYaqXqKODGmTtMK/view?usp=share_link.
 - Fotos de utilização do Xadrez Gigante:
https://drive.google.com/file/d/1h1E0Tz2YqtKvQ8F0-miT3gtPNv7-4K7S7/view?usp=share_link.
 - Termos por município e/ou categoria:
https://drive.google.com/drive/folders/1romloA91dfyDKd7wTD1NiOsURJdOOY2v?usp=share_link.
 - Reportagens sobre o Programa de Massificação:
https://drive.google.com/drive/folders/1Pp_94oRwOXtBPNk3ZUDBQVg3aAfeHixd?usp=share_link.

Quanto aos eventos oficiais previstos no cronograma de execução, houveram 4 festivais. No dia 16 de abril de 2022, foi realizado o 1º Festival de Xadrez Online – Nível Municipal. No polo de Cuiabá, o evento ficou sob a coordenação do professor do polo e mais alguns colaboradores. O evento foi realizado na Escola Estadual Gustavo Kuhlmann, localizada na Avenida São Sebastião, 1751, Bairro Goiabeiras - Cuiabá. Cada aluno inscrito jogou cinco vezes e, ao final das cinco rodadas, os três primeiros de cada categoria (sub 8 até sub 16, nos naipes masculino e feminino)

foram premiados com medalhas. Tivemos a participação de 25 enxadristas de 5 escolas de Cuiabá.

No polo de Matupá, o evento ficou sob a coordenação do professor do polo e mais alguns colaboradores, tendo sido realizado no Departamento de Esportes de Matupá, localizado na Rua 14, s/n, Bairro Jardim das Flores - Matupá. Cada aluno inscrito jogou cinco vezes e, ao final das cinco rodadas, os três primeiros de cada categoria (sub 8, sub 12 e sub 16, nos naipes masculino e feminino) foram premiados com medalhas. Tivemos a participação de 18 enxadristas do município.

No polo de Nova Monte Verde, o evento foi realizado sob a coordenação do professor do polo e mais alguns colaboradores, tendo sido realizado na Escola Municipal Roberto José Ferreira, localizada na Avenida Manoel Rodrigues de Souza, Centro - Nova Monte Verde. Cada aluno inscrito jogou cinco vezes e, ao final das cinco rodadas, os três primeiros de cada categoria (sub 8 até sub 18, nos naipes masculino e feminino) foram premiados com medalhas. Tivemos a participação de 13 enxadristas do município.

O 2º festival foi realizado no sábado dia 19 de junho de 2022. No polo de Cuiabá, o evento contou com 95 participantes (80+15), apesar de que houve 142 inscrições pelo formulário (ou seja, ausência ou erro de 47 preenchimentos), além de familiares, professores, colegas e amigos dos mesmos, dos quais, muitos acompanharam pelo *YouTube*, o qual contou com 200 visualizações em apenas 2 dias. Houve difusão e benefícios do Xadrez no estado do Mato Grosso; promoveu-se a interação, o respeito, a

alegria, a união e demais valores morais entre os enxadristas-mirins e demais pessoas relacionadas. A competição foi realizada na plataforma *Lichess* no sábado dia 18/06/2022 das 15h às 17h, com divulgação dos resultados parciais minutos depois para o torneio adulto e de duas a três horas depois para as categorias. A competição foi jogada em formato suíço único com 7 rodadas, sem distinção das categorias premiadas, podendo haver torneio lúdico para iniciantes em sala ao lado. A competição foi virtual e dividida em dois torneios separados e simultâneos no formato suíço online pela plataforma Lichess.org para o chaveamento, realização das partidas. Um torneio foi jogado entre 11 adultos, categoria única com divisão de gênero (feminino e masculino) enquanto que o outro abrangeu todas as demais categorias, com 80 participantes (sendo 10 desistentes), os quais jogaram entre si, mas tiveram classificação específica/separada. A maior parte das inscrições foi realizada no último dia do prazo (sexta, 17/06), demandando esforço e preparativos que duraram o dia todo no esclarecimento de dúvidas e auxílio ao preenchimento do formulário e à entrada na equipe. Assim como, posteriormente, a identificação dos nicknames classificados nas categorias, ajustes e comentários finais no grupo de whatsapp. O torneio foi transmitido pelo link: <https://www.youtube.com/watch?v=Q0Q-gnDzqQXo>, com 2h de duração, cujo vídeo continua permanentemente disponível na plataforma virtual.

No polo de Matupá, o evento contou com 15 participantes ativos e 21 inscritos, além de familiares, professores, colegas e amigos dos

mesmos. (Difusão e benefícios do Xadrez em Mato Grosso; promover a interação, o respeito, a alegria, a união e demais valores morais entre os enxadristas-mirins e demais pessoas relacionadas.) Foi realizada no formato online das 14h às 17h aproximadamente, com preparativos que duraram o dia todo no esclarecimento de dúvidas e auxílio à entrada do torneio e posteriormente com a identificação dos *nicknames* classificados nas categorias, ajustes e comentários finais. Foi utilizada a plataforma Lichess para o chaveamento e a realização das partidas, autônoma e absoluta na classificação, resultados e nos empareiramentos. A competição foi jogada em formato suíço único com 7 rodadas, sem distinção das categorias premiadas, podendo haver torneio lúdico para iniciantes em sala ao lado.

No polo de Nova Monte Verde estiveram sob a coordenação do professor do polo e mais alguns colaboradores, tendo sido realizado na Escola Municipal Roberto José Ferreira, localizada na Avenida Manoel Rodrigues de Souza, Centro - Nova Monte Verde, porém, no formato online. Cada aluno inscrito jogou sete vezes e, ao final das sete rodadas, os seis primeiros de cada categoria (sub 8 até sub 16, nos naipes masculino e feminino) foram premiados com medalhas. Tivemos a participação de 35 enxadristas de alguns municípios do estado.

Já o 3º festival foi realizado no dia 17 de setembro de 2022, como previsto no cronograma do projeto. Sob a coordenação dos professores dos polos presenciais (Gabriel, Carlos e Cleberson), o evento foi realizado na plataforma lichess.org. Cada jogador foi inserido em uma equipe e, no

horário de início, começaram os confrontos. Cada aluno inscrito jogou sete vezes e, ao final das setes rodadas, os seis primeiros de cada categoria (sub 8 até sub 18, nos naipes masculino e feminino) foram premiados, sendo troféus para os três primeiros (1º, 2º e 3º) e medalhas para os demais (4º, 5º e 6º). Tivemos a participação de 111 enxadristas de 15 municípios, que são: Alto Araguaia, Água Boa, Araputanga, Barra do Bugres, Barra do Garças, Brasnorte, Campo Novo do Parecis, Colíder, Diamantino, Nova Monte Verde, Nova Xavantina, Rondonópolis, Sinop, Sorriso e Várzea Grande. Abaixo apresentamos os nomes dos premiados em cada categoria.

O 4º festival propôs o encerramento do projeto "Xadrez na Escola e na Web" na capital, tendo sido realizado de modo presencial. A competição foi realizada no dia 19 de novembro de 2022. Os objetivos foram alcançados, ofertando lazer lúdico ao público mato-grossense menor de idade e desenvolvimento intelectual além de outras benesses sociais. A competição foi disputada no formato absoluto com 96 participantes sem distinção das categorias premiadas, com restrição de idade (limite de 18 anos, nascidos em 2004). Houveram 115 inscrições efetivadas (preencheram o formulário e, após solicitar entrada na equipe, foram aceitos no *lichess*). Mesmo com divulgação do passo a passo e vídeo no *YouTube*, houve muita dificuldade e procura (tira-dúvidas) por auxílio na realização das inscrições, principalmente por parte de pais e responsáveis que não leram o regulamento.

Além dos festivais promovidos, houve a realização do 1º Fórum Estadual de Xadrez Escolar que foi um evento inovador que reuniu professores de 32 municípios atendidos por projetos de xadrez no estado. O fórum proporcionou uma oportunidade única para os educadores se reunirem e compartilharem suas experiências, conhecimentos e melhores práticas no ensino de xadrez para os alunos. Ao longo do fórum, os participantes se envolveram em uma rica troca de ideias e experiências, resultando em um aprendizado profundo e significativo para todos os envolvidos. Os professores tiveram a oportunidade de aprender uns com os outros e obter novos *insights* sobre como usar o xadrez de forma eficaz como uma ferramenta para promover o pensamento crítico, a resolução de problemas e a criatividade em sala de aula em seus próprios contextos. O fórum foi uma prova do poder da colaboração e da construção da comunidade na educação. Foi uma oportunidade para os professores se conectarem e formarem relacionamentos com colegas de todo o estado, criando uma rede de apoio que continuará a beneficiar alunos e educadores nos próximos anos. No geral, o 1º Fórum Escolar Estadual de Xadrez foi um evento de grande sucesso que deixou os participantes inspirados, energizados e equipados com novas estratégias e ideias para o ensino de xadrez em sala de aula. O fórum foi um exemplo brilhante do poder da colaboração e uma demonstração clara do compromisso dos educadores do estado em oferecer as melhores oportunidades de aprendizado possíveis para seus alunos.

Figura 6 – 1º Fórum Estadual de Xadrez Escolar



Fonte: Autor (2022)

As inscrições foram gratuitas e contou com preenchimento de 241 respostas únicas (quase 300 no total, apesar de muitas repetidas e algumas irregulares, como o caso de dois adultos). 72% foram homens enquanto que 28% referiram-se ao público feminino. Um problema identificado foi a falta de algumas informações nos dias iniciais de coleta/abertura, a saber: links do regulamento, grupo de *WhatsApp* e/ou *lichess*, *nickname* no *lichess* (o qual foi solucionado após cerca de 18 preenchimentos), cidades do estado, a qual permaneceu ausente até o final (apenas com agrupamento nas 3 cidades-polo, em duas perguntas, inclusive) e escola/clube do participante (também não incluída). A confirmação das inscrições foi realizada mais que diariamente (e intensificada - a cada hora praticamente - nos dois últimos dias de inscrições) e magistralmente pelo professor Cleberson, com fiscalização e tira-dúvidas sempre que possível, inclusive com mensagens no grupo de *WhatsApp* e em particular.

Houveram mais de 25 solicitações de entrada na equipe - não aceitas - posterior ao horário limite (11h do sábado 19/novembro, 180min antes do torneio iniciar) estipulado em regulamento, seguido rigorosamente com intuito disciplinador (o que ainda não havia ocorrido por completo em nenhuma das etapas anteriores).

O tempo de jogo, assim como o sistema de jogo suíço, também seguiu o regulamento, com 7 rodadas de 5 minutos com acréscimo de 3 segundos por lance, intercaladas com 3 minutos de intervalo entre elas. O torneio iniciou pontualmente às 14h e se encerrou por volta das 16h30.

É possível acessar os relatórios de todos os festivais pelo link: [https://drive.google.com/drive/folders/1AVQqzzFtWsEoH5xrmApvN2mhUN5oddBQ?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1AVQqzzFtWsEoH5xrmApvN2mhUN5oddBQ?usp=share_link).

As fotos de todas as medalhas e troféus entregues ao término de cada evento podem ser acessadas no seguinte link: [https://drive.google.com/drive/folders/1TIQAHsrrv19gUoHSCf20JtAnKbhu-uqV?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1TIQAHsrrv19gUoHSCf20JtAnKbhu-uqV?usp=share_link).

Durante todos o projeto, foi solicitado feedback contínuo que permitiu melhorar o planejamento e execução das aulas e dos eventos.

Durante todo esse período, conforme as estatísticas levantadas, houveram mais de 18.399 atendimentos realizados pelos professores, contando com 1.066 fichas de inscrição entregues, dados que puderam ser contabilizados com os relatórios de aula, sendo projetados mais de 20.000 atendimentos e mais de 1.300 crianças atendidas, tendo como fundamento os relatos dos professores dos municípios que não entregaram as fichas e relatórios devido a dificuldade de organização, mas tendo garantido cabalmente o exercício do projeto em suas comunidades. tendo em consideração os professores que não entregaram os relatórios em tempo hábil, tendo sido entregues de 1.066 kits.

Link de acesso aos Termos de Entrega dos Kits: [https://drive.google.com/drive/folders/13U-wfj6zfgj0yVIIYGMcwqjGr-di3jc--?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/13U-wfj6zfgj0yVIIYGMcwqjGr-di3jc--?usp=share_link).

Link de acesso à Justificativa Técnica da Ausência de Fichas e Relatórios de alguns municípios: https://drive.google.com/file/d/1sL-p8cElx5bSNxjT61KZm4RSqyYejjZiA/view?usp=share_link.

Quanto aos atendimentos dos professores, foi realizado um levantamento estatístico para consultar os participantes e os responsáveis pelos participantes do projeto sobre o envolvimento nele ao longo do ano de 2022.

Figura 7 – Levantamento Estatístico

Município	N Atendimentos		
Água Boa	778		
Alto Araguaia	2320		
Araguaiana	0		
Araputanga	1270		
Arenapolis	62		
Barra do Garças	0		
Barra dos Bugres	441		
Brasnorte	0		
Caceres	84		
Campo Verde	26		
Colíder	1102		
Cuiabá	2567		
Diamantino	126		
Ipiranga do Norte	0		
Itauba	201		
Jaciara	353		
Juruena	951		
Matupá	713		
Nova Monte Verde	1661		
Nova Mutum	0		
Nova Xavantina	954		
Novo Mundo	118		
Paranaíta	156		
Planalto da Serra	176		
Pontes e Lacerda	214		
Primavera do Leste	138		
Rondonópolis	1595		
Rosario Oeste	356		
Santo Antonio do Leverger	0		
São José do Rio claro	0		
Sinop	0		
Sorriso	510		
Várzea Grande	510		
Total Geral	17382		

Mês	N Atendimentos Total
Fevereiro	814
Março	706
Abril	1872
Maio	2772
Junho	2221
Julho	953
Agosto	2345
Setembro	2219
Outubro	1832
Novembro	1137
Dezembro	511
Total Geral	17382

Fonte: Autor (2022)

Durante o projeto, esses foram os dados estatísticos, que também pode ser acessados no link: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1rNFburXVIreOOCJcUbCHfAfZgC2WErn1/edit?usp=share_link&ouid=105974962668743306177&rtpof=true&sd=true.

Na pesquisa com os responsáveis, todos afirmaram que o projeto cumpriu com as atividades/calendário que foram estabelecidos no início do ano letivo e todos os respondentes gostaram da qualidade dos materiais oferecidos. Mais de 90% dos responsáveis viram alguma melhora significativa nas notas escolares do enxadrista participante, bem como no comportamento dele para com os familiares e amigos durante a vigência do projeto.

Outra pergunta foi sobre as habilidades cognitivas desenvolvidas durante o projeto na opinião dos responsáveis. A habilidade mais desenvolvida foi a de Raciocínio, seguida por Memória, Atenção, Motivação, e Emoção.

Quanto aos alunos, todos indicaram que o projeto teve um impacto positivo em suas vidas e que gostaram muito do kit distribuído, sendo que mais de 90% dos estudantes relataram ter ensinado algum conhecido a jogar xadrez e todos participaram de algum torneio ou competição durante a vigência do projeto.

- Instalações para os enxadristas (sala adequada com mesas e cadeiras, iluminação e ventilação);

- Material para as aulas (jogos, tabuleiros, livros e relógios);

-
- 1.066 kits (jogo, livro e tabuleiro) que foram entregues aos alunos;
 - Publicidade na mídia local da Federação Mato-grossense de Xadrez;
 - 4 festivais oficiais de xadrez em diferentes modalidades (com premiação);
 - + 10 torneios e campeonatos realizados em vínculo com o projeto;
 - I Fórum de Encontro dos Professores realizado na capital de Mato Grosso;
 - Ouvidoria para recebimento de *feedback* sobre o andamento do projeto;
 - Professores e equipe administrativa disponível de segunda à sexta.

Quanto ao relatório financeiro, o projeto teve como receita inicial o valor de R\$ 500.000,00, que foi investido tendo em vista o maior usufruto da verba pública, de modo a gerar lucros com o dinheiro aplicado, sem onerar o valor inicial, e ainda sendo revertido para implementação no projeto.

Fevereiro: Tendo recebido o aporte em fevereiro de 2022, não se pôde obter receita do investimento neste primeiro mês. O valor do aporte público foi de R\$ 500.000,00, que foi diretamente investido para geração de lucros. Com isso, o projeto contou com uma receita de R\$ 1.987,36 advindos da aplicação monetária citada. Neste mês, houveram duas despesas: este foi o mês em que houve a compra dos materiais que seriam utilizados e distribuídos (kits de xadrez e livros) durante o projeto; o valor da despesa com a compra dos materiais foi de R\$ 368.600,00; e houve um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 890,03.

Março: O projeto contou com uma receita de R\$ 922,05 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram três despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 26,20; uma despesa relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 10.500,00; e uma despesa com a manutenção CTA no valor de R\$ 49,00.

Abril: O projeto contou com uma receita de R\$ 767,50 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram três despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 55,64; uma despesa relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 11.000,00; e uma despesa com a manutenção CTA no valor de R\$ 49,00.

Maio: o projeto contou com uma receita de R\$ 862,48 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram três despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 579,37; uma despesa relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 10.500,00; e uma despesa com a manutenção CTA no valor de R\$ 49,00.

Junho: O projeto contou com uma receita de R\$ 764,01 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram três despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 11,79; uma despesa relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 10.500,00; e uma despesa com a manutenção CTA no valor de R\$ 49,00.

Julho: O projeto contou com uma receita de R\$ 693,57 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram três despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 31,35; uma despesa

relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 10.500,00; e uma despesa com a manutenção CTA no valor de R\$ 49,00.

Agosto: O projeto contou com uma receita de R\$ 699,73 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram três despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 42,50; uma despesa relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 10.500,00; e uma despesa com a manutenção CTA no valor de R\$ 49,00.

Setembro: O projeto contou com uma receita de R\$ 542,30 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 60,55, e uma despesa relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 16.500,00.

Outubro: O projeto contou com uma receita de R\$ 425,54 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram três despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 78,73; uma despesa relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 10.500,00; e uma despesa com a manutenção CTA no valor de R\$ 49,00.

Novembro: O projeto contou com uma receita de R\$ 342,73 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram três despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 486,11; uma despesa relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 10.500,00; e uma despesa com a manutenção CTA no valor de R\$ 49,00.

Dezembro: O projeto contou com uma receita que ainda não foi levantada, advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas

despesas: um pagamento realizado para quitar tributos, e uma despesa relacionada a folha salarial do mês no valor de R\$ 10.500,00.

Como previsto no projeto, os cargos previstos foram os de:

O valor bruto dos salários para os cargos foram de: Professor de Xadrez - Cuiabá – Clube e Professor de Xadrez – Sinop: R\$ 1.500,00 cada, por mês, totalizando R\$ 36.000,00; Agente Administrativo – Sede e Geral R\$ 1.500,00 cada, por mês, totalizando R\$ 36.000,00; Empresa realização de cursos de formação de Professor (Organização de evento, arbitragem, Swiss Perfect/manager, treinamento): R\$ 8.940,00 realizado em um único pagamento; Coordenador Pedagógico: R\$ 2.000,00 por mês, totalizando R\$ 24.000,00; Professor de Xadrez - Nova Monte Verde: R\$ 500,00 por mês, totalizando R\$ 6.000,00; Empresa para administração do Projeto planejamento Financeiro, Contabilidade, Contratos, Pagamentos, relatório, Prestação de Contas: R\$ 50.000,00 realizado em um único pagamento; e Coordenador Administrativo: R\$ 2.000,00 por mês, totalizando R\$ 24.000,00. Todos os valores integralizam o montante de R\$ 184.940,00.

Quanto aos materiais adquiridos, estiveram: 480 medalhas de xadrez acrílicas 6x6cm, com valor de R\$7,00, totalizando R\$ 3.360,00; 120 troféus de xadrez acrílico 15x15cm, com valor de R\$ 45,00, totalizando R\$ 5.400,00; 3 xadrez gigante, com valor de R\$ 3.800,00, totalizando 11.400,00; 1.300 livros de xadrez, com valor de R\$ 90,00, totalizando R\$ 117.000,00; 600 relógios de xadrez, com valor de R\$ 125,00, totalizando R\$ 75.000,00; 1.300 jogos de peças de xadrez, com valor de R\$ 75,00,

totalizando R\$ 97.500,00; 52 camisetas do projeto de xadrez, com valor de R\$ 50,00, totalizando R\$ 2.600,00; e 20 agasalhos do projeto, com valor de R\$ 140,00, totalizando R\$ 2.800,00. Todos os valores somados integralizam R\$ 315.060,00, totalizando, junto ao montante voltado ao pagamento salarial, R\$ 500.000,00.

Segue o link para acesso das notas fiscais, extratos e documentos financeiros: [https://drive.google.com/drive/folders/1XhZAJGIT0hNvYer-g_CyD7JE4qjs3tUMS?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1XhZAJGIT0hNvYer-g_CyD7JE4qjs3tUMS?usp=share_link).

Por fim, o projeto de xadrez desempenhou um papel vital na divulgação e difusão do conhecimento do jogo de xadrez em todo o estado. Através deste projeto, muitas pessoas foram introduzidas no jogo de xadrez e receberam os recursos e treinamento necessários para aprender e melhorar suas habilidades. O projeto também ajudou a promover os benefícios de jogar xadrez, incluindo o aprimoramento das habilidades de pensamento crítico e a melhora da memória e da concentração. No geral, o projeto de xadrez contribuiu significativamente para o crescimento do jogo de xadrez no estado, e seu impacto continuará a ser sentido nos próximos anos. No caso do Programa de Massificação do Xadrez no Estado de Mato Grosso, este foi concebido por um projeto idealizado pela própria Federação Mato-Grossense de Xadrez-FMTX, representada pelo seu presidente Cleiton Marino Santana.