



Clube de Xadrez do Sertão: Imprimindo Conhecimento

José Pereira de Souza Neto; Pedro Lemos de Almeida Junior; Marcelo Anderson Batista dos Santos;

- 1-José Pereira de Souza Neto - Campus Salgueiro do IFSertãoPE. E-mail para contato: jose.neto1@aluno.ifsertoape.edu.br;
- 2- Pedro Lemos de Almeida Junior - Campus Salgueiro do IFSertãoPE. E-mail para contato: pedro.lemos@ifsertao-pe.edu.br;
- 3-Marcelo Anderson Batista dos Santos - Campus Salgueiro do IFSertãoPE. E-mail para contato: marcelo.santos@ifsertao-pe.edu.br;

RESUMO

O jogo de xadrez é um jogo que é praticado desde o século VI a.C, aproximadamente tendo 2 mil anos de idade desde a sua criação, sendo praticado por imperadores, generais e intelectuais ao longo dos anos. O xadrez estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico e habilidades de concentração. Estudos demonstram que jogadores de xadrez podem desenvolver melhor capacidade de concentração, atenção, autocontrole, autodisciplina, memória e socialização (CRUZ, 2005; JOHNSON, 2012).

Nesse sentido, trazer o jogo para o âmbito escolar traz inúmeros benefícios acadêmicos. Este projeto tem como objetivo disseminar a prática do xadrez no âmbito do IFSertãoPE, campus Salgueiro, confeccionando tabuleiros de xadrez de forma gratuita utilizando a impressão 3D.

Para o desenvolvimento do projeto foi utilizado como metodologia a manufatura aditiva precisamente a impressão de peças 3D, utilizando impressoras 3D como a Creality CR-10 e a Ender-3, tendo como material base o filamento do tipo PETG. O software Cura teve o papel de preparar a peça para que pudesse ser impressa, configurando propriedades como tamanho, espessura e velocidade de impressão. Na confecção dos tabuleiros foram impressos em impressoras de tinta e plastificados para melhor vida útil.

Além de uma economia significativa na aquisição de peças e relógios, cerca de setenta a setenta e cinco por cento em cada um, houve um estímulo significativo da prática do xadrez na instituição, onde foi realizado o primeiro campeonato de xadrez do IFSertãoPE, campus Salgueiro. Todos os jogos produzidos foram utilizados, juntamente com os troféus que também foram impressos. Contando com a participação de mais de 20 jogadores, o torneio teve premiação para primeiro, segundo e terceiro lugar.

Sendo assim, é nítido que é necessário aumentar a prática do xadrez não só no que diz respeito ao âmbito educacional, mas também como esporte ou passatempo. O xadrez pode ter um impacto social muito grande, fazendo com que o jogador aprimore intelectualmente e eticamente, possibilitando um crescimento não só pessoal mas como pessoa perante a sociedade.

Palavras-chave: Xadrez; impressão 3D; Manufatura Aditiva

Modalidade: PIBITI - Extensão

Campus: Salgueiro

Agradecimentos: Ao Instituto Federal do Sertão Pernambucano, campus Salgueiro, juntamente com o suporte do LabMaker e do Grupo de Pesquisa em Redes de computadores, automação e Otimização (GPRO).