



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MATEMÁTICA
MESTRADO PROFISSIONAL EM MATEMÁTICA EM REDE
NACIONAL**

ARAN JÔNATAS LUCENA FERREIRA

Produto Educacional: Manual de Xadrez

**CAMPINA GRANDE
2026**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

F383x Ferreira, Aran Jônatas Lucena.

Manual de xadrez [manuscrito] / Aran Jônatas Lucena Ferreira. - 2026.
17 f. : il. color.

Digitado.

Produto Educacional apresentado ao Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional/UEPB

"Orientação : Prof. Dra. Emanuela Régia de Sousa Coelho, Departamento de Matemática - CCT".

1. Xadrez pedagógico. 2. Escola integral. 3. Eletiva de xadrez. I. Título

21. ed. CDD 372.7

APRESENTAÇÃO

Este produto educacional é requisito para a conclusão do Mestrado Profissional em Matemática (Profmat), que está relacionado com a dissertação intitulada, "Xadrez Pedagógico: Uma Proposta de Eletiva na Escola Integral", que tem como objetivo apresentar a eletiva de xadrez, de forma à contribuir para a elaboração de projetos de xadrez nas escolas, mostrando como a sua prática é importante para desenvolver nos alunos as qualidades necessárias no processo de ensino-aprendizagem, principalmente para a matemática. Sob a orientação da Professora Doutora Emanuela Régia de Sousa Coelho, ele foi elaborado com base na eletiva de xadrez ocorrida na escola Padre Paulo Roberto de Oliveira, no qual ministrei aulas de xadrez. Este manual apresenta conceitos básicos do xadrez, além de perguntas que geralmente os alunos fazem durante as aulas. E com o intuito de reforçar o aprendizado sobre os movimentos das peças, elaborei desafios de fins de jogo com cada peça.

Palavras-chave: xadrez pedagógico; eletiva de xadrez; escola integral; matemática.

Sumário

1	Montando o tabuleiro	3
1.1	Orientação do tabuleiro	3
1.2	Posicionando as peças	3
2	Como as peças se movem	5
3	Lances especiais de peão	7
3.1	En passant	7
3.2	Promoção do peão	9
4	Jogando uma partida	9
4.1	Controles de tempo	9
4.2	Os lances	9
4.3	Xeque	10
5	Fim da partida	10
5.1	Xeque-mate	10
5.2	Empate	11
6	Roque	11
6.1	As regras do roque	11
7	Perguntas frequentes	13
8	Conceitos básicos	13
8.1	Desenvolva suas peças	13
8.2	Controle o centro	14
8.3	Proteja seu rei	14
8.4	Saiba quanto vale cada peça	15
8.5	Minijogos	15

Manual de Xadrez

Aran Jônatas Lucena Ferreira

2026

1 Montando o tabuleiro

1.1 Orientação do tabuleiro

Antes de colocar as peças, é importante começar com a orientação correta do tabuleiro. Não importa de que lado do tabuleiro você esteja, a casa inferior da direita deve ser branca.

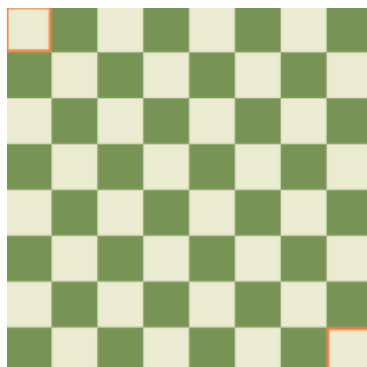


Figura 1: Posição correta do tabuleiro

1.2 Posicionando as peças

Os **peões** devem ficar na segunda fileira de cada lado do tabuleiro.



Figura 2: Posição inicial dos peões

As **torres** são colocadas nos cantos, igual as torres de um castelo real.



Figura 3: Posição inicial das torres

Uma coluna para dentro, os **cavalos** são colocados ao lado das torres.



Figura 4: Posição inicial dos cavalos

Os **bispos** ficam entre os cavalos e a realeza, o rei e a dama.



Figura 5: Posição inicial dos bispos

A **dama** fica na casa com sua própria cor.



Figura 6: Posição inicial da dama

O **rei** vai para última casa disponível.



Figura 7: Posição inicial do rei

2 Como as peças se movem

No primeiro movimento de um peão, ele pode se mover 1 ou 2 casas. Após o primeiro movimento, ele pode avançar apenas uma casa por vez. Ataca (ou captura) na diagonal, para a esquerda ou para a direita.

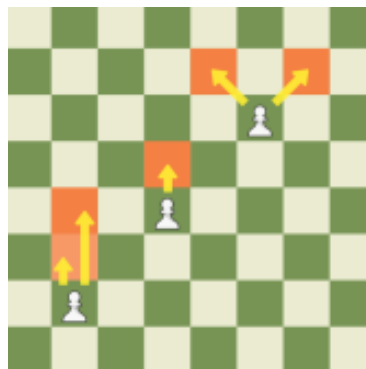


Figura 8: Movimento do peão

O cavalo é a única peça no xadrez que pode pular outra peça! Ele se move em forma de "L".

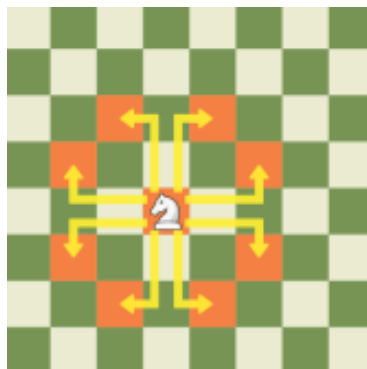


Figura 9: Movimento do cavalo

O bispo move na diagonal, quantas casas quiser. No entanto, cada bispo só se move em casas da mesma cor daquela em que começa.

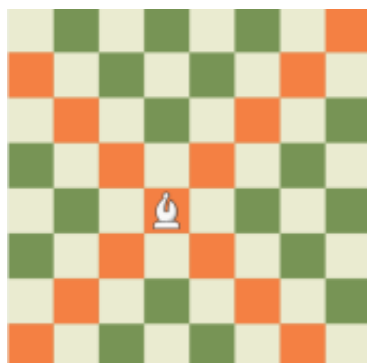


Figura 10: Movimento do bispo

A torre pode se mover na horizontal ou na vertical, quantas casas quiser, desde que não esteja bloqueada por uma casa ocupada.

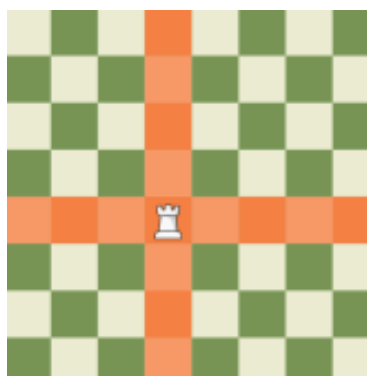


Figura 11: Movimento da torre

A dama é a peça mais poderosa. Ela pode se mover como uma torre ou como um bispo.

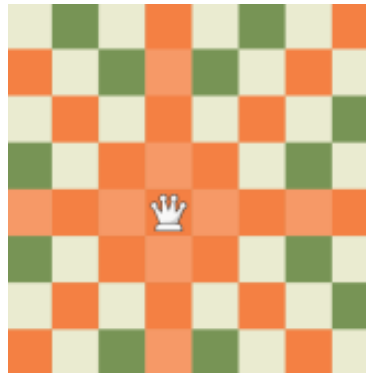


Figura 12: Movimento da dama

O rei é a peça mais importante. No entanto, ele só pode se mover uma casa por vez, em qualquer direção.

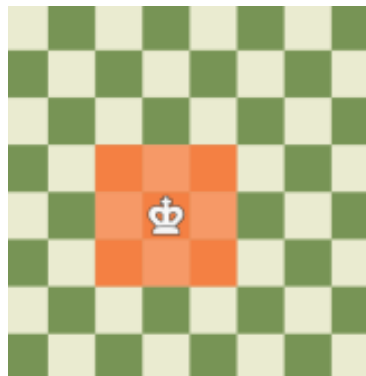


Figura 13: Movimento do rei

3 Lances especiais de peão

3.1 En passant

No xadrez, o en passant é um lance especial de captura de peões. Normalmente, os peões só podem capturar peças que estejam à sua frente e na diagonal, em uma coluna adjacente. Com en passant, porém, as coisas são um pouco diferente. Este tipo de captura é o único no xadrez onde a peça que capturou não ocupa a mesma casa que sua vítima. Aqui está um exemplo de captura en passant das brancas, mas saiba que as negras também podem fazer esse tipo de captura.



Figura 14: En passant

O peão negro avança duas casas em seu primeiro movimento, parando ao lado do peão branco.



Figura 15: En passant

Na jogada seguinte, o peão branco captura o peão negro como se ele tivesse avançado apenas uma casa.

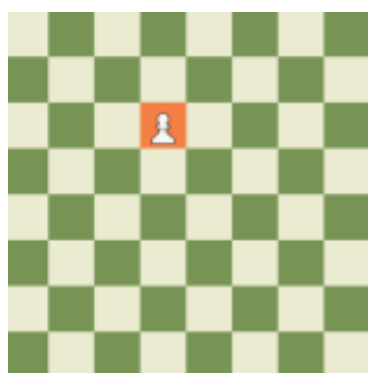


Figura 16: En passant

O peão branco vai para a casa logo atrás do peão negro, e o peão negro é capturado.

3.2 Promoção do peão

Promover um peão é um dos principais objetivos do xadrez durante os finais. A promoção ocorre quando um peão chega à última fileira. Quando isso acontece, o jogador pode substituir o peão por uma dama, uma torre, um bispo ou um cavalo. Na maioria das vezes, os jogadores promovem um peão a uma dama, o que é popularmente conhecido como "coroar o peão". Depois que um jogador promove um peão, o outro jogador deve fazer um lance(a menos que seja xeque-mate). Não há limite quanto ao número de peças ativas, do mesmo tipo, no tabuleiro.

Subpromoção é quando o jogador que promove um peão o transforma em qualquer peça que não seja uma dama. Isso geralmente é feito para evitar um afogamento ou para dar xeque-mate no rei com um cavalo.

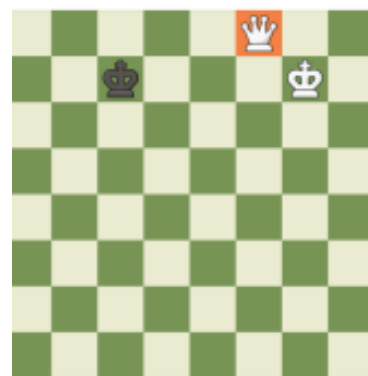
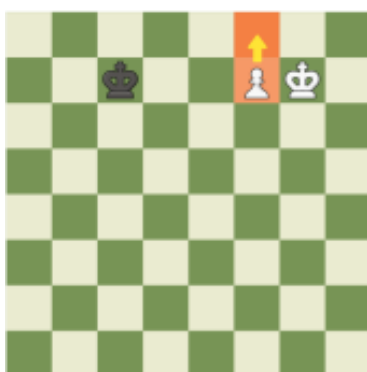


Figura 17: Promoção do peão

4 Jogando uma partida

4.1 Controles de tempo

Antes de começar a jogar, é importante decidir quanto tempo cada jogador, terá para jogar toda a partida e se haverá incremento de tempo por lance(acrécimo). Se um jogador fica sem tempo antes de fazer seu lance, ele automaticamente perde a partida.

4.2 Os lances



O jogador com as peças brancas sempre faz o primeiro lance. Depois disso, os jogadores fazem os lances de forma alternada até o final da partida. Você pode mover suas peças para qualquer casa que esteja desocupada ou ocupada por uma peça do oponente. Quando você move uma peça para uma casa ocupada, você captura a peça do adversário e a remove do tabuleiro.

4.3 Xequê



Quando um rei está sendo atacado, dizemos que ele está em xeque. O xeque é como dizer: "Cuidado! O rei está atacado! Como o rei nunca pode ser capturado, o termo "xeque" é usado quando um rei está ameaçado. **Se um jogador estiver em xeque, ele deve sair do xeque!**

Existem 3 maneiras de sair do xeque:

1. Tirar o rei do xeque.
2. Bloquear o xeque com outra peça.
3. Capturar a peça que colocou o rei em xeque.



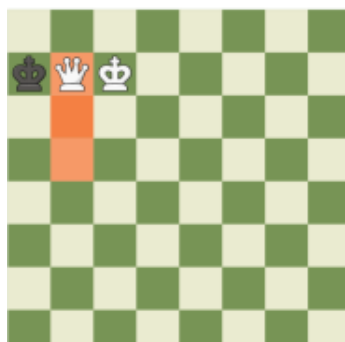
Figura 18: Saindo do xeque

5 Fim da partida

Cada partida de xadrez termina com um desses três resultados: vitória das Brancas, vitória das Negras ou empate. Existem 3 maneiras comuns de ganhar uma partida de xadrez.

1. Xequê-mate: O rei do seu oponente não tem para onde fugir.
2. Abandono: Seu oponente resolve abandonar a partida.
3. Tempo: Seu oponente fica sem tempo.

5.1 Xequê-mate



O principal objetivo do xadrez é dar **xequê-mate em seu oponente**. O xequê-mate ocorre quando um rei é colocado em xeque e não tem lances legais para escapar. Quando isso acontece, a partida termina imediatamente e o jogador que deu o xequê-mate vence.

5.2 Empate

Existem várias maneiras de uma partida terminar empatada.

1. Empate por comum acordo:

Ambos os jogadores concordam em empatar a partida.

2. Tripla repetição:

Se a mesma exata posição se repetir três vezes(embora não necessariamente três vezes seguidas), a partida termina empatada. Uma posição se repete se todas as peças estiverem nas mesmas casas e todos os lances possíveis forem os mesmos.

3. Regra dos 50 lances:

Se tiverem sido feitos cinquenta lances consecutivos(sendo um lance quando ambos os jogadores tiverem jogado) onde nenhum jogador moveu um peão ou capturou uma peça, a partida termina empatada.

4. Afogamento:

Quando o jogador que tem a vez de jogar não tiver lances legais disponíveis, a partida termina imediatamente em empate por afogamento.

5. Material insuficiente:

Se não houver peças suficientes no tabuleiro para forçar um xeque-mate, por exemplo, ficando apenas os dois reis, ou se o tempo de um jogador acabar, mas o adversário não tiver peças para dar xeque-mate, a partida termina empatada.

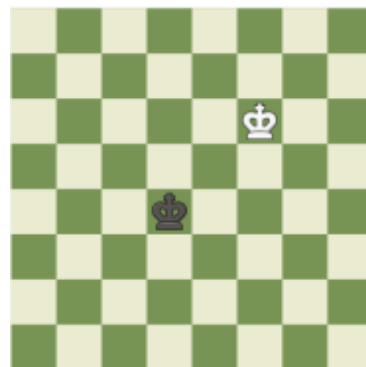
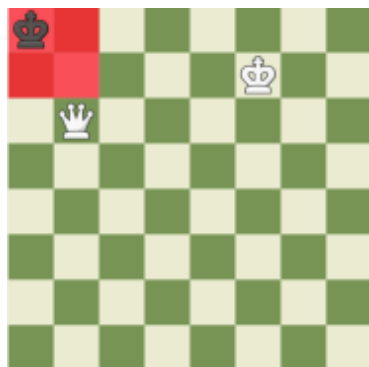


Figura 19: Afogamento e Material insuficiente

6 Roque

O roque é um lance especial defensivo que protege seu rei e ativa sua torre. Este é o único lance em que você pode mover duas peças ao mesmo tempo. O roque também é a única vez no xadrez em que é legal mover o rei mais de uma casa. O roque pode ser realizado com a torre da ala do rei ou da ala da dama.

Roque pequeno: O rei branco move-se duas casas para a direita(o rei negro move-se duas casas para a esquerda) e a torre branca pula sobre o rei e ocupa a casa ao lado dele.

Roque grande: O rei branco move-se duas casas para a esquerda(o rei negro move-se duas casas para a direita) e a torre branca pula sobre o rei e ocupa a casa ao lado dele.

6.1 As regras do roque

1. Você só pode fazer o roque se não tiver movido o seu rei e a sua torre.



Figura 20: Roque pequeno



Figura 21: Roque grande

2. Nenhuma peça pode estar entre o seu rei e a torre da ala onde você quer fazer o roque.



3. Se você estiver em xeque, não poderá rocar. Você deve sair do xeque primeiro antes de poder fazer o roque.

4. Você não pode rocar se qualquer casa pela qual o rei for passar estiver atacada pelas peças do seu oponente. **Nota:** Você pode rocar se é a torre que passa por uma casa atacada ou se ela estiver sendo atacada.



5. Você não pode rocar se o rei for ficar em xeque. Se colocar em xeque é ilegal!

7 Perguntas frequentes

1. As peças podem capturar e se movimentar voltando? Sim, exceto os peões.
2. Qual é o tamanho do "L" do cavalo? O cavalo faz um "L" de quatro casas.
3. Outras peças podem pular peças além do cavalo? Não, somente os cavalos podem pular peças.
4. O cavalo captura a peça que estiver em qualquer casa do "L"? Não, somente se a peça estiver na última casa do "L".
5. Na captura de uma peça, a peça passa por cima da outra? Não, quando faz a captura de uma peça no xadrez, a peça fica na mesma casa da que foi capturada.
6. Qual é a casa da dama na posição inicial? A dama fica na casa de mesma cor dela, entre o bispo e o rei.
7. Os peões podem andar duas casas depois que fizerem o primeiro movimento? Não, apenas podem fazer essa escolha no primeiro movimento de cada peão.
8. Os peões podem capturar na vertical ou horizontal? Não, somente na diagonal.
9. Outra peça além dos peões podem promover peças? Não, somente os peões podem promover.
10. O rei pode capturar peças? Sim, com exceção do rei do adversário, ou seja, rei não pode dar xeque em rei. Ou se a peça estiver protegida por outra, o rei não pode capturar.

8 Conceitos básicos

Agora que você sabe todas as regras do xadrez, é hora de aprender alguns conceitos-chave que te ajudarão a vencer mais partidas. Aqui estão algumas das coisas mais importantes que você precisa saber:

8.1 Desenvolva suas peças

Desenvolver suas peças significa movê-las de suas casas iniciais para casas mais ativas e estratégicas. Quanto mais peças você desenvolver, mais poderá usar todo o poder do seu exército. Geralmente, é uma boa ideia desenvolver primeiro suas peças menores (cavalos e bispos), fazer o roque, e só então desenvolver as peças maiores (a torre e a dama). Também é uma boa ideia evitar mover a mesma peça mais de uma vez na abertura, a menos que precise movê-la para evitar perdê-la. Como também é importante evitar fazer muitos lances de peão antes de desenvolver todas as suas peças.



Figura 22: Desenvolvendo as peças

8.2 Controle o centro

As casas centrais são as mais importantes no tabuleiro de xadrez. Ao jogar xadrez, uma de suas prioridades deve ser tentar controlar o centro, tendo o maior número de peões e peças atacando essas casas. O jogador que controla o centro tem mais opções para atacar, fazer ameaças e mover suas peças pelo tabuleiro.



Figura 23: Controlando o centro

8.3 Proteja seu rei

Proteger o seu rei (e atacar o rei do seu oponente) é o aspecto mais crítico do xadrez. Proteger o seu rei deve ser sua principal prioridade, pois se você levar um xeque-mate, perderá a partida mesmo se tiver mais peças. É por isso que você deve sempre tentar rocar o mais rápido possível no início da partida. Quando você faz o roque, seu rei se move para uma das alas do tabuleiro onde menos peças do seu oponente poderão alcançá-lo. O roque também traz uma de suas torres para o centro do tabuleiro, de onde ela poderá ajudar em seus esforços de ataque e defesa.



Figura 24: Protegendo o rei

8.4 Saiba quanto vale cada peça



No xadrez, peças diferentes têm valores diferentes com base em quão poderosas são. Saber o valor das peças é importante para saber quando você deve trocar uma peça por outra. Se você trocar uma peça de menor valor por uma de maior valor do seu oponente, você terá uma vantagem material e será mais fácil para você atacar e defender. Observe que o valor atribuído a cada peça é apenas uma ferramenta para lembrá-lo do quão forte é a peça. No xadrez, você não ganha uma partida simplesmente por ter mais pontos. Você tem que ser capaz de dar xeque-mate em seu oponente.

8.5 Minijogos

Aprender o funcionamento de todas as peças, o objetivo do jogo, a lógica do xeque-mate e os movimentos especiais, tudo ao mesmo tempo, pode não ser a melhor maneira de ensinar alguém a jogar Xadrez. Segue abaixo alguns minijogos que podem ser utilizados antes de jogar o Xadrez propriamente:

1. **Peões:** o objetivo aqui, é as brancas coroar pelo menos um dos peões que restam. Caso não consiga, as pretas ganham.

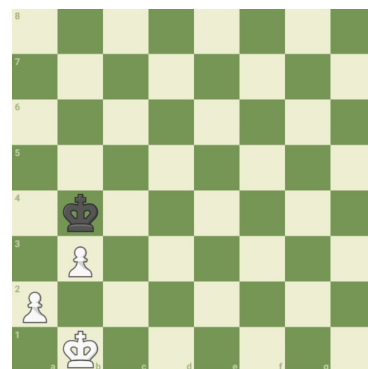
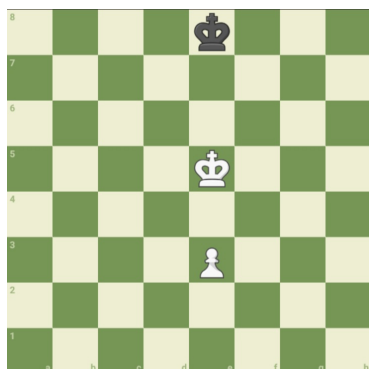


Figura 25: Exercícios com Peões

2. **Cavalos:** nesse minijogo, o cavalo das brancas é fundamental para as brancas vencer esse final de jogo. O objetivo é promover o peão branco que resta, e não permitir que o peão preto faça a promoção. Se as brancas deixar o peão preto promover ou perder seu peão, as pretas ganham.

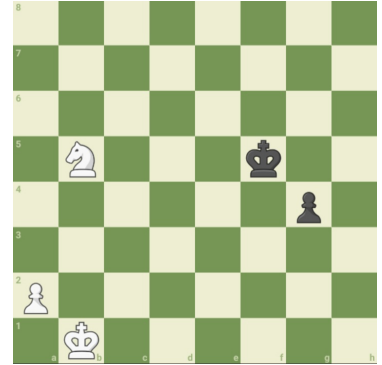
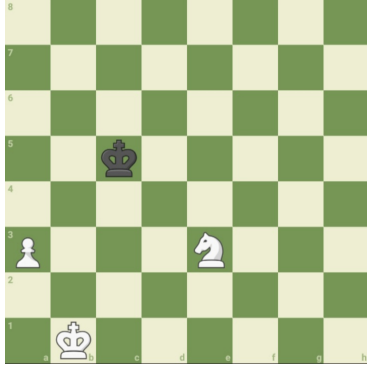


Figura 26: Exercícios com Cavalos

3. **Bispos:** mais uma vez, o objetivo das brancas é capturar todos os peões pretos, sem perder seus bispos. Caso contrário, as pretas ganham.

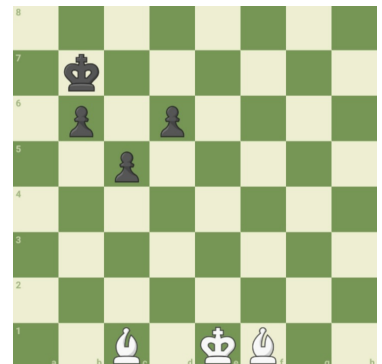


Figura 27: Exercícios com Bispos

4. **Torres:** no primeiro desafio, as brancas precisam capturar os peões das pretas e não perder sua torre para poder ganhar. Já no outro desafio, o objetivo das peças brancas é promover seu peão. Caso ele não consiga atingir seus objetivos, as pretas ganham.

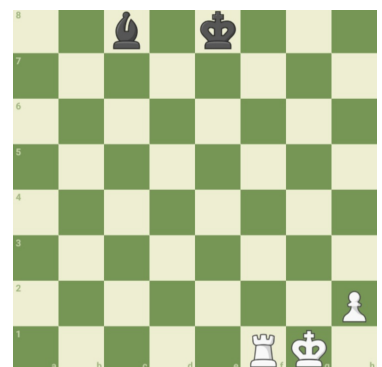
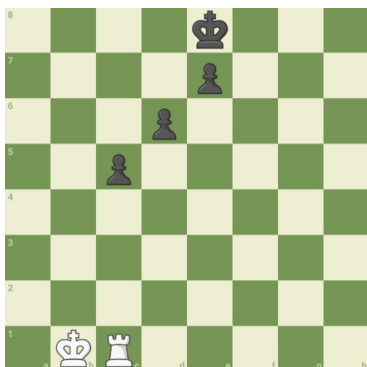


Figura 28: Exercícios com Torres

5. **Dama:** nesses minijogos, o objetivo das brancas é não perder sua dama, ou promover pelo menos um peão. Caso contrário, as pretas ganham.

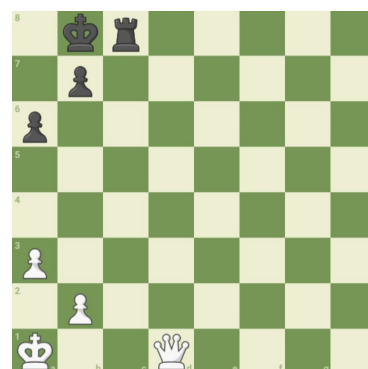
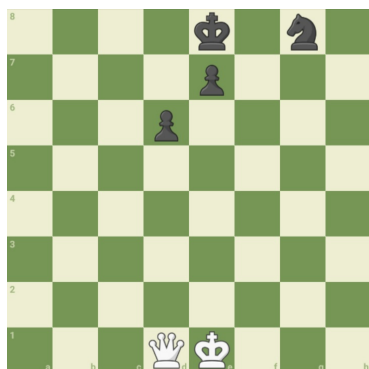


Figura 29: Exercícios com Dama

6. **Rei:** aqui a primeira jogada das brancas é fundamental para promover seu peão, caso as brancas não consiga promover seu peão, as pretas ganham.

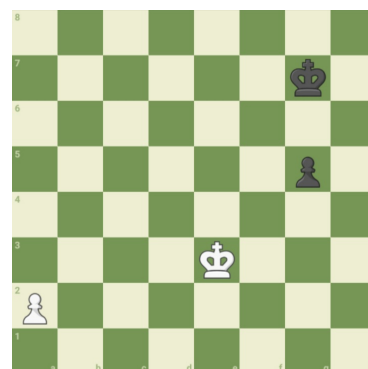
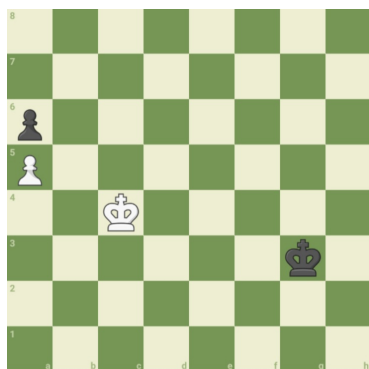


Figura 30: Exercícios com Rei