

# INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

PROGRAMA DE APOIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO

AÇÃO: PROJETO DE EXTENSÃO

Edital nº 012 de CBT- Seleção de Projetos de Extensão 2020

## UNIDADE PROPONENTE

Campus:

CBT

Foco Tecnológico:

DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL E SOCIAL

## IDENTIFICAÇÃO

Título:

Lances para o Futuro

Grande Área de Conhecimento:

CIÊNCIAS HUMANAS

Área Temática:

Educação

Período de Execução:

Início: 02/03/2020 | Término: 30/11/2020

Área de Conhecimento:

EDUCAÇÃO

Tema:

Desenvolvimento Humano

Possui Cunho Social:

Sim

## CARACTERIZAÇÃO DOS BENEFICIÁRIOS

Público Alvo	Quantidade Prevista de Pessoas a Atender	Quantidade de Pessoas Atendidas	Descrição do Público-Alvo
Grupos Comunitários	70	--	

## EQUIPE PARTICIPANTE

Professores e/ou Técnicos Administrativos do IFSP

Membro	Contatos	Bolsista	Titulação
Nome: Leandro Fabricio Campelo Matrícula: 2366731 Estudantes do IFSP	Tel.: E-mail: campelo@ifsp.edu.br	Não	DOUTORADO
Membro	Contatos	Bolsista	Curso
Nome: Eduardo Augusto Duarte Evangelista Matrícula: CB1770128	Tel.: - E-mail: eduardo.augusto@aluno.ifsp.edu.br	Sim	TÉCNICO EM EVENTOS INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

## DISCRIMINAÇÃO DO PROJETO

### Resumo

O curso Lances para o futuro tem como objetivo o estudo introdutório do xadrez para pessoas entre 13 e 60 anos de idade. Serão ministradas aulas teórico-práticas, com foco na compreensão dos conceitos fundamentais para a prática do jogo. O projeto será realizado no IFSP câmpus Cubatão com duas turmas para atender principalmente a comunidade externa, mas também a comunidade interna do IFSP. O projeto também visa a criação de uma turma para atender os Meninos da Vila, uma parceria com a escola de futebol do Santos.

### Justificativa

Muitos países já usam o xadrez como metodologia para favorecer o processo de ensino e aprendizagem, o Brasil também está descobrindo a relevância do ensino do xadrez nas escolas e a prática da modalidade se verifica nos Clubes de Xadrez, escolas particulares e em inúmeras escolas de rede municipal, espalhadas por todo o país. Os resultados extremamente positivos obtidos por países que adotaram o xadrez como disciplina optativa funcionou como referência para projetos brasileiros. Em projetos pilotos observou-se que nas escolas de grandes centros urbanos, onde houve algum trabalho sistematizado, os resultados foram surpreendentes, tais como: – Melhoria do rendimento escolar dos alunos que jogavam xadrez. – Aumento da atenção e diminuição de conflitos físicos entre os mesmos. Tais resultados começaram a ser constatados tão logo foi implementado o ensino de xadrez em aulas semanais incluídas na grade escolar ou no horário alternativo.

## Fundamentação Teórica

Um dos conceitos fundamentais para que a prática do jogo progrida, é a contribuição pela qual ele pode proporcionar ao praticante, nessa perspectiva temos o jogo de xadrez como grande coadjuvante escolar, pois a partir da prática, o jogador consegue desenvolver várias habilidades, como: pensamento lógico, poder de atenção e concentração, imaginação, criatividade, julgamento, planejamento, imaginação, antecipação, vontade de vencer, paciência, autocontrole, o espírito de decisão e a coragem, a inteligência e o interesse pelas línguas estrangeiras. Howard Gardner desenvolveu a teoria das inteligências múltiplas, dentre elas temos: Inteligência Lógica Matemática, Inteligência Linguística, Inteligência Espacial, Inteligência Sinestésica, Inteligência Intrapessoal, Inteligência Interpessoal, Inteligência Musical, (GARDNER, 1994), Gardner destaca que o xadrez desenvolve a Inteligência Lógico-Matemática, bem como a Inteligência Espacial: "(...) a Inteligência Espacial é a habilidade para manipular formas ou objetos mentalmente e, a partir das percepções iniciais, criar tensão, equilíbrio e composição, numa representação visual ou espacial, ou seja, facilidade em observar uma matéria num determinado plano móvel." (GARDNER, 1994, pg. 149) No xadrez o jogar exige visualizar as jogadas futuras do seu adversário, tendo que se concentrar no tabuleiro e visualizar as jogadas sem que se mova nenhuma peça no tabuleiro, somente utilizando a imaginação. O xadrez também pode contribuir no desenvolvimento da Inteligência Lógico Matemática, que é a habilidade para explorar relações, categorias e padrões, através da manipulação de objetos ou símbolos, e para experimentar de forma controlada; é a habilidade para lidar com séries de raciocínios, para reconhecer problemas e resolvê-los. (GARDNER, 1994, pg. 117). Dentro dessa facilidade de se utilizar do xadrez para fins científicos, aliado a vontade de descobrir os benefícios de xadrez, muitos estudiosos comprovaram em seus estudos, e assim desenvolveram muitos conceitos significativos. Alfred Binet que foi o criador dos testes de quociente da inteligência e professor da Universidade da Sorbonne, em Paris, iniciou suas experiências sobre algumas das possíveis contribuições do xadrez para o desenvolvimento intelectual, suas conclusões, que abordaram a memória, a imaginação, o autocontrole, a paciência e a concentração. Na universidade de Gand, "um estudo observou que um grupo experimental de alunos da 5ª série que receberam aula de xadrez durante dois anos, tiveram resultados superiores dos demais alunos que não jogaram xadrez, os testes aplicados, eram de cognição do tipo proposto por Piaget" (CHRISTIAEN; VERHOFSTADT, 1981). Dentro do que foi apresentado, podemos perceber os grandes benefícios do xadrez para seus praticantes, uma das principais preocupações dos educadores do século XXI, é desenvolver a cultura do pensar, mesmo diante dos avanços tecnológicos que desestimulam as faculdades mentais dos alunos.

### Objetivo Geral

Objetivo geral: Ensinar as regras gerais do jogo de xadrez para que todos possam praticar o jogo e mostrar a importância do jogo para tomada de decisões no dia a dia das pessoas. Objetivos específicos: -Ensinar os movimentos das peças; -Introduzir algumas aberturas de xadrez; -Explorar o sistema de anotação algébrica; -Promover noções de estratégias e cálculos para o meio jogo; -Facilitar o entendimento dos finais básicos do xadrez; - Associar o jogo de xadrez a vida, fazendo analogias.

### Metodologia da Execução do Projeto

A metodologia a ser usada serão aulas expositivas para ensinar as regras básicas do jogo de xadrez. Os alunos vão participar de 2 encontro semanais com duração de 1h cada. Será usado uma cartilha de xadrez do Ministério dos Esportes criada para ensinar e divulgar o xadrez nas escolas. Além da cartilha, livros serão usados para dar suporte às teorias que envolvem o jogo de xadrez, como as aberturas, o meio jogo e o final. Ao mesmo tempo os alunos vão jogar entre si para poder praticar o jogo. Após o término da partida, esta será analisada para correção das estratégia do jogo. A avaliação será feita ao longo do processo, cada aula traz novos conteúdos que serão colocados em prática pelos alunos no percorrer do curso.

### Resultados Esperados e Disseminação dos Resultados

Os resultados do projeto serão publicados através do congresso de extensão do IFSP. Um artigo será produzido mostrando a importância do xadrez no rendimento escolar deste alunos que participarão do projeto. Os resultados serão divulgados nos jornais da região.

### Referências Bibliográficas

CALDEIRA, A. Para ensinar e aprender xadrez na escola. São Paulo: Ciranda Cultural, 2009. CHRISTIAEN, J.; VERHOFSTADT, L. Xadrez e Desenvolvimento Cognitivo. Amsterdam, v.36, 1981. GARDNER, H. Estruturas da mente: a Teoria das Múltiplas Inteligências. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994. Publicado originalmente em inglês com o título: The frames of the mind: the Theory of Multiple Intelligences, em 1983. GELFAND, B. Positional Decision Making in Chess. Glasgow: Quality Chess, 2015. HUXLEY, Thomas. O Jogo de Xadrez. Disponível em: < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Thomas\\_Henry\\_Huxley](http://pt.wikipedia.org/wiki/Thomas_Henry_Huxley) > . Acesso em 18 nov 2014. MANZANO, A. L. & GONZÁLES, J. M. O Xadrez dos Grande Mestres - 400 conselhos para melhorar seu nível enxadrístico. Porto Alegre: Artmed, 2002. SANTANA, C. Projeto de Xadrez. Disponível em: <<http://cleitonmarinosantana.wordpress.com/projeto-de-xadrez-modelo/>> Acesso em 11 nov 2014. TIMMAN, J. On the Attack – the art of attacking chess according to the moden másters. Amsterdam: New in Chess, 2006. VAN RIEMSDIJK, H. C. & HAJENIUS, W. D. Peões Mágicos - a teoria das casas críticas nos finais de xadrez. Santana de Parnaíba: Editora Solis, 2008.

### Processo de Elaboração do Projeto

Esse projeto é uma continuação do projeto piloto que vem sendo aplicado no câmpus Cubatão para um turma de 20 alunos. Estes alunos participaram por cinco meses durante o ano de 2019 com o auxílio de um bolsista voluntário, de projeto que teve como objetivo introduzir o jogo de xadrez na vida destes alunos. Hoje, há uma procura muito grande pelo curso que pretende continuar com esta proposta.

### Necessidade de equipamentos do Campus

Serão utilizados os tabuleiros, as peças e os relógios de xadrez que o câmpus Cubatão possui, além das salas de aulas.

### Necessidade de espaço físico do Campus

Serão utilizadas as salas do IFSP câmpus Cubatão.

### Recurso financeiro do Campus

Não será necessário recurso financeiro do câmpus, pois este já possui o material necessário. o projeto funcionará com um ou dois bolsistas.

### Metas

1 - Ensinar o jogo de xadrez ao alunos

2 - Relacionar o jogo de xadrez com tomadas de decisões na vida cotidiana

## CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Meta	Atividade	Especificação	Indicador(es)	Indicador Físico		Período de Execução	
			Qualitativo(s)	Unid.de Medida	Qtd.	Início	Término

1	1	Para cumprir a meta 1, todas as regras serão ensinadas aos alunos, também, participaram de campeonatos internos.	Avaliação das aulas este pela equipe hora	20	02/03/2020	30/11/2020
2	2	Mostrar a relação do xadrez com a vida através de analogias	Avaliação das aulas hora	20	02/03/2020	30/11/2020

#### PLANO DE APLICAÇÃO

Classificação da Despesa	Especificação	PROEX (R\$)	DIGAE (R\$)	Campus Proponente (R\$)	Total (R\$)
339018	Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0	72000.00	72000.00
TOTAIS		0	0	72000.00	72000.00

#### CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Despesa	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

#### Anexo A

#### MEMÓRIA DE CÁLCULO

CLASSIFICAÇÃO DE DESPESA	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADE DE MEDIDA	QUANT.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
TOTAL GERAL					-