



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

RELATÓRIO FINAL DE PROJETO DE ENSINO

REGISTRO SOB Nº: PJE2018 SSL 0027

I. IDENTIFICAÇÃO

a) **Título do Projeto:** Clube de Xadrez

b) **Resumo do Projeto:**

O jogo de xadrez, neste projeto, é visto como espaço de desenvolvimento de habilidades cognitivas e prática educativa. Assim, pretende-se ampliar o tempo de permanência dos alunos na escola e o seu interesse pelo estudo, contribuindo para diminuição dos índices de evasão e retenção. O projeto prevê a retomada do hábito do jogo nas dependências do instituto com horários semanais de treinamento com acesso a regras, estrutura de jogo e notação para os participantes e horários variados de prática com o oferecimento de tabuleiro e peças para os demais interessados.

c) **Classificação, Carga Horária, Equipe e Custo Global do Projeto:**

Classificação e Carga Horária Total:			
<input type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input checked="" type="checkbox"/> Outro
			Oficina de ocorrência continuada
Carga horária total do projeto: 111 horas			

Coordenador
Nome: Marcelio Adriano Diogo
Lotação: Sapucaia do Sul (Curso Técnico em Administração)
SIAPE: 2406173

Coordenador
Nome: Maurício dos Santos
Lotação: Sapucaia do Sul (Curso Técnico em Informática)
SIAPE: 2743074

Demais membros		
Nome	Função	CH cumprida
Marcelio Adriano Diogo	Coordenador	02 h/a
Maurício dos Santos	Coordenador	02 h/a

Custo Global do Projeto
Não houve custos.

II. INTRODUÇÃO

O xadrez é tradicionalmente conhecido como um jogo de estratégia. Sua prática desenvolve habilidades de resolução de problemas a partir do estabelecimento de um plano de ação bem sistematizado. O aumento da capacidade de concentração é notadamente uma característica entre os jogadores, além da melhora na disciplina pessoal de busca de objetivos. Além disso, o uso da criatividade, o desenvolvimento e planejamento de tomada de decisões, a otimização e melhoria da memória são características observadas nos praticantes do jogo.

Diante dessa lista de potenciais habilidades e levando em conta o déficit dos estudantes em vários desses atributos, o Clube de Xadrez se propõe a ser um espaço de desenvolvimento do jogo e, por consequência, um fomentador no desenvolvimento das variadas competências relacionadas à prática.

A inserção do jogo de xadrez no espaço escolar visa preparar o aluno para que seja capaz de tomar decisões em situações que exigem o raciocínio rápido, e em busca de formar cidadãos íntegros através de uma atividade lúdica. A prática do jogo contribui na construção de um caráter emancipador, capaz de potencializar o aprendiz de forma a investir-lhe de força, relacionada a sua capacidade de análise e de, a partir da realidade e condições existentes, prever acontecimentos e traçar caminhos que permitam atingir certos objetivos.

III. RESULTADOS OBTIDOS

O objetivo geral do projeto é criar um espaço de estudo e prática do jogo de xadrez no campus. Podemos destacar como objetivos específicos fortalecer a concentração e a lógica de raciocínio, melhorar o aprendizado sobretudo nas disciplinas da área das exatas e participar de eventos e competições em âmbito local e regional.

Tendo como norteadores tais propostas, podemos destacar que o resultado alcançou êxito em todas elas, pois os problemas trazidos como desafios nas aulas acabavam se refletindo também nos estudos escolares, pois despertavam a mesma estrutura mental necessária para a resolução de problemas sobretudo nas disciplinas de Matemática e Ciências da Natureza da grade curricular.

O Clube de Xadrez constituiu-se num espaço para a prática permanente do jogo no âmbito do instituto, tendo horários à disposição da comunidade escolar horários com os coordenadores do projeto para conhecimento e melhora dos fundamentos do xadrez, como aberturas, meio-jogo, finais, notação e regras. Aliado a isso, o Clube disponibilizou 2 tabuleiros permanentes com relógio e peças para a prática à disposição dos alunos no saguão do instituto, tendo a iniciativa logrado grande êxito devido a intensa utilização nos três turnos do espaço.

Ao longo do funcionamento do Clube, as participações em torneios externos possibilitaram o intercâmbio com outros praticantes e promoveram crescimento individual nos fundamentos do jogo. Por fim, um torneio no campus com participação de escolares de Sapucaia do Sul e de Novo Hamburgo promoveu confraternização entre os participantes e definição do campeão interno na categoria alunos, alunas e servidores(as).

IV. FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

O projeto Clube de Xadrez se constituiu e se consolidou como uma possibilidade de prática e crescimento no jogo, associando ao seu treinamento os benefícios associados como melhoria de raciocínio, organização de metas e objetivos, busca de soluções criativas e inovadoras, entre outros.

Com a contínua prática nos espaços do instituto do jogo de xadrez, a disseminação no campus deu-se de forma contínua com crescente aumento de jogadores e jogadoras. O estudo das técnicas de jogo, com possibilidade de partidas entre todos os integrantes, possibilitava a partilha das experiências entre alunos e servidores de modo a potencializar os resultados individuais.

III. RESULTADOS OBTIDOS

O objetivo geral do projeto é criar um espaço de estudo e prática do jogo de xadrez no campus. Podemos destacar como objetivos específicos fortalecer a concentração e a lógica de raciocínio, melhorar o aprendizado sobretudo nas disciplinas da área das exatas e participar de eventos e competições em âmbito local e regional.

Tendo como norteadores tais propostas, podemos destacar que o resultado alcançou êxito em todas elas, pois os problemas trazidos como desafios nas aulas acabavam se refletindo também nos estudos escolares, pois despertavam a mesma estrutura mental necessária para a resolução de problemas sobretudo nas disciplinas de Matemática e Ciências da Natureza da grade curricular.

O Clube de Xadrez constituiu-se num espaço para a prática permanente do jogo no âmbito do instituto, tendo horários à disposição da comunidade escolar horários com os coordenadores do projeto para conhecimento e melhora dos fundamentos do xadrez, como aberturas, meio-jogo, finais, notação e regras. Aliado a isso, o Clube disponibilizou 2 tabuleiros permanentes com relógio e peças para a prática à disposição dos alunos no saguão do instituto, tendo a iniciativa logrado grande êxito devido a intensa utilização nos três turnos do espaço.

Ao longo do funcionamento do Clube, as participações em torneios externos possibilitaram o intercâmbio com outros praticantes e promoveram crescimento individual nos fundamentos do jogo. Por fim, um torneio no campus com participação de escolares de Sapucaia do Sul e de Novo Hamburgo promoveu confraternização entre os participantes e definição do campeão interno na categoria alunos, alunas e servidores(as).

IV. FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

O projeto Clube de Xadrez se constituiu e se consolidou como uma possibilidade de prática e crescimento no jogo, associando ao seu treinamento os benefícios associados como melhoria de raciocínio, organização de metas e objetivos, busca de soluções criativas e inovadoras, entre outros.

Com a contínua prática nos espaços do instituto do jogo de xadrez, a disseminação no campus deu-se de forma contínua com crescente aumento de jogadores e jogadoras. O estudo das técnicas de jogo, com possibilidade de partidas entre todos os integrantes, possibilitava a partilha das experiências entre alunos e servidores de modo a potencializar os resultados individuais.

Além disso, aproveitando-se da facilidade de comunicação atual, foi criado um grupo de contato on-line de jogadores para partilhar informações sobre torneios, regras, curiosidades, análise de partidas e avisos gerais, além de resultados e notícias do xadrez nacional e internacional.

V. CRONOGRAMA FINAL DE EXECUÇÃO

Atividade	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
1	x				x				
2	x	x	x	x	x	x	x	x	
3	x	x	x	x	x	x	x	x	x
4	x	x	x	x	x	x	x	x	x
5	x	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	x	x	x	x
7		x	x	x	x	x	x	x	x
8	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Descrição das atividades:

Atividade 1: Divulgação dos horários e dos objetivos do Clube de Xadrez.

Atividade 2: Ensino das regras e movimento das peças.

Atividade 3: Prática das principais situações de finais de partidas.

Atividade 4: Desenvolvimento das principais aberturas.

Atividade 5: Análise do meio-jogo para o desenvolvimento de estratégias.

Atividade 6: Prática de resolução de problemas de Xadrez.

Atividade 7: Uso da notação em partidas de Xadrez.

Atividade 8: Prática de jogo entre os integrantes.

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUER, Luiz Fernando Loiola. **Como o ensino do xadrez influencia o desempenho nas diferentes disciplinas no ensino fundamental**. Palmas: Facipal, 2003 (Dissertação de Mestrado).

TIRADO, A.C.S.B. **Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares**. Curitiba. 2003.

VYGOTSKY, L.S., **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ANEXOS (Listar os anexos)

1 -

2 -

3 -

4 -

COORDENADOR DO PROJETO

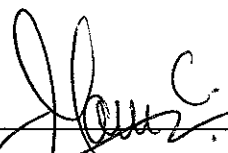
DATA: 10 / 12 / 18



Marcelio Adriano Diogo

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 10 / 12 / 18



Maurício dos Santos

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: *DE ACORDO, FOI UMA AÇÃO POSITIVA NO*

Em reunião: *17/12/18* *CAMPUS.*

(Assinatura e Carimbo)

[Assinatura]

Coordenação

Fábio Roberto Moraes Lemes
Chefe do Departamento de Ensino
Instituto Federal Sul-rio-grandense
Campus Sapucaia do Sul

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: *DE ACORDO.*

Em reunião: *17/12/18*

(Assinatura e Carimbo)

[Assinatura]

Direção/Departamento de Ensino

Fábio Roberto Moraes Lemes
Chefe do Departamento de Ensino
Instituto Federal Sul-rio-grandense
Campus Sapucaia do Sul

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (quando necessário)

aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: *18/12/18*

(Assinatura e Carimbo)

[Assinatura]

Diego Feldmann Borba
Chefe Dep. de Administração e Planejamento
IF Sul - Campus Sapucaia do Sul

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer: *O projeto possibilitou a participações de diversos estudantes e servidores nas atividades do clube do xadrez, contribuindo para o aprimoramento da lógica e do raciocínio dos participantes.*

Em reunião: *18/12/18*

(Assinatura e Carimbo)

[Assinatura]

Diretor-geral

Mack Léo Pedrosa
Diretor Geral
Instituto Federal Sul-rio-grandense
Campus Sapucaia do Sul

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: O projeto cumpriu com os objetivos propostos.

Em reunião: 18/10/2019

(Assinatura e Carimbo)



Pró-reitor de Ensino

"no exercício da Pró-Reitoria"