



**Serviço Público Federal**  
**Ministério da Educação**  
**Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica**  
**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo**

**FORMULÁRIO-SÍNTESE DA PROPOSTA - SIGProj**  
**EDITAL Edital 475 - Submissão de cursos de extensão 2017**

Uso exclusivo da Pró-Reitoria (Decanato) de Extensão

**PROCESSO N°:**

**SIGProj N°: 250929.1295.222659.24102016**

**PARTE I - IDENTIFICAÇÃO**

**TÍTULO:** Curso Básico de Xadrez

**TIPO DA PROPOSTA:**

Curso

**ÁREA TEMÁTICA PRINCIPAL:**

Comunicação       Cultura       Direitos Humanos e Justiça       Educação  
 Meio Ambiente       Saúde       Tecnologia e Produção       Trabalho  
 Desporto

**COORDENADOR:** Lin Chau Jen

**E-MAIL:** linchau@gmail.com

**FONE/CONTATO:** (11)3926-8786 / (11)99705-5012



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

## FORMULÁRIO DE CADASTRO DE CURSO DE EXTENSÃO

Uso exclusivo da Pró-Reitoria (Decanato) de Extensão

**PROCESSO N°:**

**SIGProj N°: 250929.1295.222659.24102016**

---

### 1. Introdução

---

#### 1.1 Identificação da Ação

**Título:** Curso Básico de Xadrez  
**Coordenador:** Lin Chau Jen / Docente  
**Tipo da Ação:** Curso  
**Edital:** Edital 475 - Submissão de cursos de extensão 2017  
**Faixa de Valor:**  
**Vinculada à Programa de Extensão?** Não  
**Instituição:** IFSP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo  
**Unidade Geral:** PRX - Pró Reitoria de Extensão  
**Unidade de Origem:** SLT - Salto  
**Início Previsto:** 06/02/2017  
**Término Previsto:** 01/07/2017  
**Possui Recurso Financeiro:** Não

#### 1.2 Detalhes da Proposta

**Carga Horária Total da Ação:** 42 horas  
**Justificativa da Carga Horária:** São 14 semanas de curso com 3 horas semanais. O horário das aulas será noturno, das 19h às 22h.  
**Periodicidade:** Semestral  
**A Ação é Curricular?** Não  
**Abrangência:** Regional

### 1.2.1 Turmas

#### Turma 1

<b>Identificação:</b>	<b>Turma única</b>
<b>Data de Início:</b>	06/03/2017
<b>Data de Término:</b>	10/06/2017
<b>Tem Limite de Vagas?</b>	Sim
<b>Número de Vagas:</b>	30
<b>Tem Inscrição?</b>	Sim
<b>Início das Inscrições:</b>	06/02/2017
<b>Término das Inscrições:</b>	25/02/2017
<b>Contato para Inscrição:</b>	Coordenadoria de Extensão (CEX) do IFSP Campus Salto fone: 4602-9199, email: cex.salto@ifsp.edu.br Rua Rio Branco 1780 - Vila Teixeira - Salto/SP
<b>Tem Custo de Insc./Mensalidade?</b>	Não
<b>Local de Realização:</b>	Preferencialmente no IFSP Campus Salto.

### 1.3 Público-Alvo

O principal público é o externo do campus. Há abertura para a aceitação do público interno, isto é, alunos e servidores. Já há uma interação com a comunidade e suas instituições, especialmente, com a Secretaria de Esportes de Salto, devido à participação de alunos e professor do campus nos Torneios Regionais dos últimos dois anos. Também em virtude dessa participação, há o contato com enxadristas da cidade e região, que podem ajudar na promoção do curso.

Idade mínima: 11 anos completos até a data de início do curso.

Nível escolar mínimo: ensino fundamental I completo (6o ano ou equivalente)

**Nº Estimado de Público:** 30

#### **Discriminar Público-Alvo:**

	A	B	C	D	E	Total
Público Interno da Universidade/Instituto	0	4	0	0	0	4
Instituições Governamentais Federais	0	0	0	0	0	0
Instituições Governamentais Estaduais	0	0	0	0	0	0
Instituições Governamentais Municipais	0	0	0	0	10	10
Organizações de Iniciativa Privada	0	0	0	0	0	0
Movimentos Sociais	0	0	0	0	0	0
Organizações Não-Governamentais (ONGs/OSCIPs)	0	0	0	0	0	0
Organizações Sindicais	0	0	0	0	0	0
Grupos Comunitários	0	0	0	0	0	0
Outros	0	0	0	0	16	16

<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>26</b>	<b>30</b>
--------------	----------	----------	----------	----------	-----------	-----------

- Legenda:  
(A) Docente  
(B) Discentes de Graduação  
(C) Discentes de Pós-Graduação  
(D) Técnico Administrativo  
(E) Outro

#### 1.4 Caracterização da Ação

- Área de Conhecimento:** Outros  
**Área Temática Principal:** Cultura  
**Área Temática Secundária:**  
**Linha de Extensão:** Esporte e lazer  
**Caracterização:** Presencial  
**Subcaracterização 1:**

#### 1.5 Descrição da Ação

##### Resumo da Proposta:

Este curso visa, principalmente, estender à comunidade externa do campus Salto a oportunidade de aprender e praticar o jogo de xadrez.

O curso no nível básico é para aqueles efetivamente desconhecedores do jogo. Os temas a abordar serão, entre outros, o objetivo do jogo e como alcançá-lo, as movimentações normais das peças, os movimentos especiais, as regras do empate, a anotação da partida.

Além da teoria, haverá a parte prática, constituída pela resolução de exercícios a prática de partidas em sala de aula.

O campus Salto consolidou nos últimos anos um espaço para a prática do jogo onde todo aluno ou servidor do campus interessado pode participar. Além disso, alunos e professor do campus participaram da equipe masculina da cidade nos Jogos Regionais dos últimos dois anos. E mais, estreitou-se contatos com vários enxadristas da cidade e região. Acredita-se que, com esse pano de fundo, a divulgação deste curso de extensão seja facilitada.

##### Palavras-Chave:

jogos, xadrez, ensino-aprendizagem, capacidade intelectual, inteligência emocional

##### Informações Relevantes para Avaliação da Proposta:

A importância do jogo de xadrez como instrumento auxiliar na aprendizagem de estudantes tem sido cada vez mais reconhecida no mundo e no Brasil. Ele proporciona benefícios no desenvolvimento da capacidade intelectual e na inteligência emocional de crianças e jovens que o praticam.

Uma prova disso é o crescimento do número de instituições de ensino que oferecem essa prática, como disciplina obrigatória ou optativa. Um exemplo próximo é o da Prefeitura da Cidade de São Paulo com seu programa 'Xadrez Movimento Educativo', em vigência desde 2009. No próprio IFSP, há campi com iniciativas no tema em Bragança Paulista, São Carlos, São Roque, Sertãozinho, Birigui e Itapetininga.

### 1.5.1 Justificativa

Apresenta-se abaixo as razões pelas quais o jogo de xadrez pode ser um instrumento do processo pedagógico/educativo, iniciando-se com o atrativo que o xadrez apresenta, e concluindo-se com os benefícios que o ensino e a prática do jogo de xadrez pode proporcionar.

#### 1. O apelo do xadrez como jogo universal e atemporal.

O xadrez é um jogo de tabuleiro disputado por duas pessoas que simula uma guerra entre dois reinos da Idade Medieval e, assim, o objetivo de cada jogador é atingir a peça rei do adversário com um xeque-mate e, dessa forma, ganhar a partida.

Disputado em ambiente recreativo e competitivo, é um dos jogos mais antigos da humanidade, que fascina e desafia as pessoas há mais de 1500 anos.

“Os jogos, via de regra, não perduram. Assim como chegam, eles se vão... Centenas de jogos, outrora populares, há muito desapareceram. Prendiam a imaginação do público em sua época e lugar, e depois, por algum motivo, perderam força... Muitos jogos caíram num esquecimento tão absoluto que nem sequer puderam deixar alguma marca coerente no registro histórico... Contrastemos tudo isso com o xadrez, jogo que nem os editos religiosos, nem o oceano, ou a barreira dos idiomas pôde deter... nem mesmo a impiedosa acumulação do tempo.” SHENK[1].

#### 2. Os benefícios educacionais do jogo de xadrez.

Resumidamente, o jogo de xadrez ajuda no desenvolvimento da concentração, da memória e do raciocínio lógico.

Os benefícios do ensino e da prática do jogo de xadrez no ambiente educacional fizeram com que sistemas educacionais de inúmeros países incluíssem o xadrez como matéria, obrigatória ou optativa, em seus currículos de ensino de seus jovens. Estados Unidos, toda a Europa (Ocidental e Oriental), a China são exemplos disso.

No nosso país, em que a educação fundamental e média são responsabilidades dos municípios e estados, são inúmeras as iniciativas de incluir o xadrez na sala de aula.

Um exemplo próximo é o da prefeitura da cidade de São Paulo, que instituiu o Programa “Xadrez Movimento Educativo” em todas as escolas municipais, de todos os níveis, em 2009, e continua até hoje. Esse programa conta também com atividades de capacitação de professores para o ensino do jogo.

Cabe comentar, também, a iniciativa do Governo do Estado de São Paulo, que, por meio da Secretaria de Esportes e Turismo do Estado de São Paulo, patrocinou a edição do livro de MILOS JÚNIOR e D'ISRAEL, 'Xeque-mate, o xadrez nas escolas'[2].

#### 3. Especificidade da região

As cidades vizinhas a Salto desenvolvem iniciativas de proporcionar o ensino do jogo de xadrez a estudantes e pessoas interessadas.

Em Indaiatuba, o professor Evans Fritsch, professor da Secretaria de Educação de Indaiatuba, ensina, treina e promove atividades e participações em torneios para estudantes e pessoas interessadas da cidade. O professor Evans é um dos organizadores do “Circuito Solidário de Xadrez”, que promove torneios em cidades da região. Suas atividades são relatadas em [3].

Em Itu, o professor da Secretaria de Esportes da cidade, Romeo Freitas, tem atividade semelhante, treinando e proporcionando participação em torneios para estudantes e pessoas interessadas residentes em Itu. Esse professor é notícia em [4].

Na cidade de Salto, não há iniciativa relacionada ao jogo de xadrez dirigida a alunos redes públicas de ensino, seja estadual ou municipal. O curso proposto pode ocupar um papel desse tipo.

### 1.5.2 Fundamentação Teórica

O xadrez passou a ser utilizado em escolas com o intuito de colaborar no progresso da aprendizagem. São muitos os benefícios do xadrez no ambiente educacional. Entre eles:

- a) maior autonomia e desenvoltura ao tomar decisões;
- b) treinamento do pensamento crítico, especialmente, na resolução de problemas e na análise de partidas recém encerradas;
- c) maturidade intelectual, por meio de um pensamento organizado; poder de análise de consequências (rapidamente se aprende que atuar irrefletidamente não é bom);
- d) aumento da disciplina, (alcançar os objetivos requer um esforço constante e continuado);
- e) responsabilidade das ações, na medida que a posição no tabuleiro se modifica a cada lance realizado;
- f) habilidade de antecipação (percebe-se logo que confiar no erro do outro não é boa estratégia);
- g) aumento da velocidade de pensamento pois se deve administrar o tempo de reflexão pré-estabelecido no relógio;
- h) imaginação criadora;
- i) respeito ao outro (não se joga o xadrez sozinho, sempre implica num outro, alguém semelhante a si, que decide e tem objetivos semelhantes aos seus)

A matemática é uma das disciplinas que mais consegue resultados positivos com o xadrez. O jogo ajuda na assimilação de vários conteúdos como geometria plana, probabilidade, progressões geométricas, visto que o jogador deve desenvolver um raciocínio, criar uma tática de jogo, prever ações e resolver conflitos.

Esta não é a única matéria que ganhou com o uso do xadrez nas salas de aula. As regras do jogo podem ser usadas em todos os campos do conhecimento – história, sociologia e literatura, entre outros.

Para referenciar em outro autor, transcrevo as palavras de Hugo Ribeiro [5]: "... Para quem pratica ou não, deixe-me explicar o que acontece com seu corpo durante uma partida de xadrez. Seu raciocínio lógico, concentração, atenção, senso de risco, capacidade de planejamento e antecipação, são utilizados (e aprimorados) a cada novo movimento seu ou do adversário. Habilidades mentais valiosas para um cérebro saudável... Além disso, no desenvolver dos planos de jogo da partida, também envolvem-se as emoções. Lidar com um oponente sentado bem na sua frente, em silêncio, com uma vantagem adquirida, que dá um peso a mais na responsabilidade de vencer, na batalha contra o relógio ou com um erro grosseiro cometido por si mesmo, são situações que trazem ao enxadrista um turbilhão de sentimentos que ele deverá conduzir da forma menos destrutiva possível a si mesmo e a seu jogo. Uma nova habilidade é adquirida e trabalhada durante a partida, o autocontrole... Aceitar que "peça tocada é peça jogada", mesmo tendo agido pelo ímpeto, requer honestidade. Cumprimentar o adversário antes e depois da partida, significam respeito ao próximo, espírito competitivo, e nobreza... Ensinar a seu oponente algo que vá aprimorar seu jogo após uma vitória fácil, ou perguntar "onde foi que errei?" a um jogador mais

habilidoso que acabou de te derrotar exercitam a humildade na ida e na volta. O jogo onde errar não é errado, mas sim uma possibilidade para aumentar o repertório de conhecimento sobre o jogo. Chama-se: evolução... Há também nas sessenta e quatro casas algo muito peculiar: a expressão artística. Para a compreensão desta, é necessário um conhecimento básico ou razoável sobre o jogo, mas garanto, que desde jogadores ocasionais até os melhores enxadristas do mundo criam e apreciam partidas espetaculares ou sacrifícios de peças fantásticos, que questionam a lógica por vezes a superando. No xadrez também a arte nos aponta uma resposta”.

### **1.5.3 Objetivos**

Os objetivos do curso são os seguintes:

- a) Aprender as regras do jogo de xadrez.
- b) Praticar o jogo.

### **1.5.4 Metodologia e Avaliação**

A metodologia do curso se traduz concretamente nas atividades propostas, a saber:

- a) O ensino teórico do jogo de xadrez.
- b) Realização de exercícios em sala de aula.
- c) Prática de partidas em sala de aula.

Cabe destacar aqui que o ambiente que se procurará criar é o recreativo. Deve ser visto com restrições, um ambiente extremamente competitivo e, também, aquele que exagera na importância do acerto de cada lance. Se é verdade que o xadrez ensina ao jogador que o resultado da partida depende exclusivamente dele (não dá para culpar o árbitro, nem alegar má sorte), a responsabilidade exagerada não é um sentimento que deve ser valorizado. Na vida diária, nem tudo depende de si. Além disso, más decisões não são tão determinantes para o desenrolar da vida como são os maus lances para o desenrolar de uma partida; más decisões podem ser revertidas na vida, muitas vezes.

A avaliação dos alunos será feita de forma contínua, pela observação da dinâmica de participação e do nível dos jogos do aluno, ao longo do curso.

#### **1.5.5.1 Conteúdo Programático**

1. O objetivo do jogo e como alcançá-lo.
2. O posicionamento do tabuleiro e a colocação das peças.
3. Os movimentos normais das peças.
4. As capturas.
5. Os movimentos especiais.
6. O valor relativo das peças.
7. O xeque e o xeque mate.
8. O empate e as maneiras de obtê-lo.
9. A identificação das casas do tabuleiro.
10. A anotação da partida.
11. Regras de comportamento em torneios.
12. Algumas partidas famosas.

### **1.5.6 Relação Ensino, Pesquisa e Extensão**

Resumidamente, o xadrez ajuda no desenvolvimento da concentração, da memória e do raciocínio lógico. Inegavelmente, esses elementos da capacidade intelectual são alicerces para a aprendizagem geral de alunos e estudantes, que é o objetivo dos sistemas de ensino. Além disso, a prática do jogo de xadrez desenvolve elementos da inteligência emocional, como calma, equilíbrio, respeito, etc.

Assim, pode-se qualificar como íntima ou intensa a relação entre este curso de extensão e as habilidades de ensino.

Quanto à extensão propriamente dita, este curso poderá colher os frutos da relação que se estabeleceu com a Secretaria de Esportes de Salto, tendo alunos e professor do Instituto participado da equipe masculina da cidade nos Jogos Regionais dos dois últimos anos. Também fruto dessas participações estreitaram-se contatos com vários enxadristas da cidade e região. Acredita-se que, com isso, a divulgação do curso ao público externo interessado será facilitada.

### **1.5.7 Avaliação**

#### **Pelo Público**

A avaliação do público será obtida por meio de entrevistas, reuniões e questionários de opinião.

#### **Pela Equipe**

A avaliação pela equipe de execução deve considerar vários elementos: número de participantes e progresso no conhecimento do xadrez.

Os questionários aplicados aos alunos podem fornecer subsídios para a melhoria e adequações no curso.

### **1.5.8 Referências Bibliográficas**

1. SHENK, D. O Jogo Imortal. Editora Zahar. Rio de Janeiro. 2007.
2. MILOS JÚNIOR, G.; D'ISRAEL, D. Xequê-Mate, O Xadrez Nas Escolas. 2ª edição. Editora Adonis. São Paulo. 2001.
3. FRITSCH, E. Blog "<https://evansfritsch.wordpress.com>".
4. "<http://www.itu.com.br/esportes/noticia/enxadrista-ituano-vence-torneio-aberto-de-mairinque-20110323>".
5. RIBEIRO, H. "Como o xadrez pode mudar a vida das pessoas". Blog da Estavos – Academia de Jogos (<http://estavos.com/blog/como-o-xadrez-pode-mudar-a-vida-das-pessoas/>).

### **1.5.9 Observações**

Também pode-se elencar como resultados esperados, os seguintes:

- a) A consolidação no campus de um ambiente propício à aprendizagem e à prática do jogo de xadrez.
- b) O ensino do jogo de xadrez àqueles do meio externo e interno que manifestarem interesse.
- c) O crescimento dos participantes não apenas como jogadores de xadrez, mas também como pessoas. Isso diz respeito à apreciação do xadrez como instrumento de crescimento pessoal (perseverança, equilíbrio, etc) e como ferramenta de interação com outras pessoas (identificação com o outro, respeito, 'fair-play').
- d) Progressos na interação com outras instituições da comunidade local, em particular, com a Secretaria de Esportes de Salto.



## 1.6 Anexos

Nome	Tipo
termo_de_anuencia_curso_basico_de_xadrez.pdf	Termo de Anuência
plano_de_ensino_xadrez_basico.doc	Plano de Ensino dos Componentes

---

## 2. Equipe de Execução

---

### 2.1 Membros da Equipe de Execução

#### Docentes da IFSP

Nome	Regime - Contrato	Instituição	CH Total	Funções
Lin Chau Jen	Dedicação exclusiva	IFSP	152 hrs	Coordenador, Gestor

#### Discentes da IFSP

Não existem Discentes na sua atividade

#### Técnico-administrativo da IFSP

Não existem Técnicos na sua atividade

#### Outros membros externos a IFSP

Não existem Membros externos na sua atividade

#### Coordenador:

Nome: Lin Chau Jen

RGA:

CPF: 65384946849

Email: linchau@gmail.com

Categoria: Outra

Fone/Contato: (11)3926-8786 / (11)99705-5012

---

Local \_\_\_\_\_, 12/05/2018

---

**Lin Chau Jen**  
Coordenador(a)/Tutor(a)