



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°: 251387.1295.222659.28102016

PARTE I - IDENTIFICAÇÃO

TÍTULO: Curso Intermediário de Xadrez

TIPO DA PROPOSTA:

<input checked="" type="checkbox"/> Curso

ÁREA TEMÁTICA PRINCIPAL:

<input type="checkbox"/> Comunicação	<input checked="" type="checkbox"/> Cultura	<input type="checkbox"/> Direitos Humanos e Justiça	<input type="checkbox"/> Educação
<input type="checkbox"/> Meio Ambiente	<input type="checkbox"/> Saúde	<input type="checkbox"/> Tecnologia e Produção	<input type="checkbox"/> Trabalho
<input type="checkbox"/> 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°: 251387.1295.222659.28102016

1. Introdução

1.1 Identificação da Ação

Título:	Curso Intermediário 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

Identificação:	Turma única
Data de Início:	06/03/2017
Data de Término:	10/06/2017
Tem Limite de Vagas?	Sim
Número de Vagas:	30
Tem Inscrição?	Sim
Início das Inscrições:	06/02/2017
Término das Inscrições:	25/02/2017
Contato para Inscrição:	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
Tem Custo de Insc./Mensalidade?	Não
Local de Realização:	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

Total	0	4	0	0	26	30
--------------	----------	----------	----------	----------	-----------	-----------

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 aperfeiçoar e praticar o jogo de xadrez.

No nível intermediário, haverá, inicialmente, considerações sobre estratégia e tática, suas conceituações e princípios norteadores. A seguir, justifica-se que a ênfase deve ser em tática. Serão abordados, então, os temas de tática: a cravada, o ataque duplo, o duplo do cavalo, o ataque a descoberto, o xeque descoberto, o xeque duplo, a eliminação do defensor, a peça sobrecarregada, a primeira fila vulnerável, entre outros.

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 se 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 conceitos sobre estratégia e tática do jogo.
- b) Aprender sobre a primazia da tática em relação à tática.
- c) Aprender sobre os temas de tática.
- d) 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 de temas 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. Estratégia e tática. Conceitos gerais de estratégia.
2. A importância da tática. Primeiro tema: a cravada.
3. O ataque duplo.
4. O duplo de cavalo.
5. O ataque a descoberto.
6. O xeque a descoberto.
7. O xeque duplo.
8. A peça sobrecarregada.
9. A eliminação do defensor.
10. A abertura de linhas.
11. A primeira fila vulnerável.

12 A atração de peças chaves.

13. O rei restringido.

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 de temas 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_intermediario_de_xadrez.pdf	Termo de Anuência
plano_de_ensino_xadrez_intermediario.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
Coordinador(a)/Tutor(a)