



ANEXO I – Formulário para submissão de Projeto de Ensino
Edital nº 21/2024 – IFC SRS

I. Identificação
Dados do proponente/coordenador
Nome: Deivi de Oliveira Scarpari
Cargo/função: Professor EBTT – Área: Física
Endereço eletrônico (e-mail): [REDACTED]
Telefones: [REDACTED]
Título do Projeto
Clube de Xadrez – IFC/SRS
Carga horária total do projeto: 150h
Curso(s) envolvido(s): Curso Técnico em Agropecuária Integrado ao Ensino Médio e Cursos Superiores de Engenharia Agrônômica e Zootecnia.
Vinculação com disciplina (s) do(s) curso(s)/área(s): O ensino e estudo do xadrez, possibilita aos alunos aprimorarem diversas habilidades cognitivas, como o pensamento estratégico, resolução de problemas, paciência e concentração, que são valiosas para seu desenvolvimento acadêmico e pessoal, possibilitando melhoras nas mais variadas disciplinas ofertadas no curso. O jogo propicia: i) Desenvolvimento de habilidades mentais: Embora o xadrez seja uma atividade mais mental do que física, ele pode ser integrado em atividades que trabalham a concentração, o controle emocional e a disciplina, que são qualidades importantes em esportes. ii) Tomada de decisão e ética: O xadrez pode ser uma ferramenta interessante para debater sobre ética, escolhas, consequências e a importância da estratégia na resolução de conflitos. iii) Reflexões filosóficas sobre estratégia e jogo: O xadrez também pode ser usado para explorar conceitos filosóficos sobre lógica, tomada de decisões e até mesmo sobre o conceito de competição e cooperação. iv) Probabilidade e Estatística: Em alguns casos, o xadrez pode envolver análise de probabilidades sobre resultados de jogos e combinações de movimentos.
Turma(s) envolvida(s): Todas as turmas do Curso Técnico em Agropecuária Integrado ao Ensino Médio e dos Cursos de engenharia agrônômica e zootecnia.
Quantidade de discentes envolvidos: O projeto terá 30 vagas disponíveis. Caso haja um número maior de interessados em relação ao número de vagas, a seleção dos participantes será realizada por meio de sorteio público.
Local(is) e horários da realização /execução da proposta: Sala de aula nº 12, todas quintas-feiras (exceto dias de feriados ou ponto facultativo), das 15h00min às 17h00min.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense
Conselho Superior

Observações.:

1ª. no mês de março será feita a divulgação do projeto, inscrição e seleção.

2ª. no mês de novembro será elaborado o relatório final.

3ª. Aulas teóricas/práticas nos meses de abril, maio, junho, agosto, setembro e outubro.

4ª. Preparação de materiais e aulas teóricas será no horário disponível do coordenador do projeto.

Identificação da equipe

Nome	Categoria de participação	Carga horária semanal
Deivi de Oliveira Scarpari	Coordenador	4,3h
Paulo Fernando Mesquita Junior	Colaborador	2h

II. Justificativa

O xadrez é um jogo que exige raciocínio lógico, planejamento estratégico, análise crítica e tomada de decisões. Essas habilidades são fundamentais para o desenvolvimento intelectual de jovens, principalmente na fase do Ensino Médio, onde se busca aprimorar o pensamento crítico e as habilidades cognitivas dos estudantes. O xadrez se apresenta como uma ferramenta pedagógica eficaz, pois estimula a concentração, a paciência e a resolução de problemas de maneira lúdica e envolvente. Além disso, o jogo pode ser utilizado para trabalhar valores como o respeito ao adversário, a ética e a importância de aprender com os próprios erros.

Diversos estudos comprovam os benefícios do xadrez no desenvolvimento das habilidades cognitivas, como a memória, a lógica, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas (Guderley, 2015). Além disso, o jogo permite que os alunos exerçam o controle emocional e desenvolvam uma visão estratégica, habilidades importantes para sua formação tanto dentro quanto fora do ambiente escolar.

III. Objetivos Gerais e Específicos

Objetivo Geral:

- Utilizar o xadrez como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento cognitivo e intelectual dos estudantes do Ensino Médio, estimulando habilidades de raciocínio lógico, tomada de decisões e trabalho em equipe.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver habilidades de raciocínio lógico e planejamento estratégico.
- Estimular a concentração, paciência e capacidade de resolução de problemas.
- Fomentar a análise crítica e a reflexão sobre escolhas e consequências.
- Promover o trabalho em equipe e o respeito ao adversário, trabalhando valores éticos no ambiente escolar.
- Estimular a memória e o raciocínio espacial dos alunos.
- Preparar os estudantes para representarem o CSRS no Jogos de Integração na modalidade de Xadrez.

IV. Desenvolvimento

O projeto será conduzido de forma prática e interativa. As aulas combinarão exposição teórica, demonstração de jogadas e práticas de partidas entre os alunos. Os alunos serão incentivados a refletir sobre suas escolhas e estratégias, além de discutirem coletivamente



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense
Conselho Superior

os erros e acertos observados nas partidas. A metodologia será focada no aprendizado ativo, com ênfase no processo e não apenas no resultado do jogo. O professor atuará como mediador, orientando os alunos em suas análises e reflexões.

O projeto será desenvolvido ao longo do ano letivo e envolverá as seguintes etapas:

1. Introdução ao Jogo:

- Apresentação das regras básicas do xadrez (tabuleiro, peças, movimentos e objetivos).
- Controle de tempo de jogo por meio da utilização do relógio.
- Sistema de anotações e registro dos lances do jogo.

2. Aprofundamento nas Estratégias:

- Importância do Roque (pequeno ou grande), da captura "En Passant" com o Peão, e da Promoção de Peões quando eles chegarem na última linha do tabuleiro do adversário.
- Estudo de aberturas, meio-jogo e final de jogo.
- Aplicação de táticas como o "Xeque-Mate", "Ataque Duplo", "Cravada" e "Pino".
- Análise de partidas clássicas de grandes mestres do xadrez.

3. Prática e Exercícios:

- Realização de partidas entre os alunos, com acompanhamento do professor.
- Discussão sobre as estratégias utilizadas em cada partida.
- Exercícios de resolução de problemas táticos e de cálculo de variantes.

4. Desenvolvimento de Torneio Interno:

- Organização de um torneio entre os alunos participantes do clube de xadrez.
- Discussão sobre as atitudes no jogo, como o controle emocional e a ética.
- Análise das partidas do torneio, destacando-se o que foi aprendido.

Cronograma de atividades do Projeto

Descrição da ação/meta	Duração	
	Início (mês/ano)	Término (mês/ano)
Elaboração do projeto de ensino Clube de Xadrez – IFC/SRS	03/2025	03/2025
Divulgação e incentivo à participação	03/2025	03/2025
Inscrições dos interessados	03/2025	03/2025
Preparação/elaboração de materiais.	03/2025	10/2025
Introdução ao xadrez e às suas regras. Primeiras partidas e exercícios.	03/2025	04/2025
Aprofundamento em estratégias e táticas. Análise de partidas.	04/2025	10/2025
Torneio de xadrez	04/2025	
Participação nos JIFC	06/2025	
Participação nos Jogos de integração do CSRS	10/2025	
Elaboração do relatório final	11/2025	11/2025



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense
Conselho Superior

Infraestrutura necessária

- Sala de aula com mesas planas (sala 12)
- Tabuleiros de xadrez e peças.
- Projetor para exibição de partidas e análises.
- Computadores ou smartphones para jogos e análise de partidas em plataformas digitais, como o Chess.com ou Lichess.org (plataformas gratuitas)
- Transporte* para estudantes classificados para os Jogos Internos do Instituto Federal Catarinense – JIFC.

* a participação do campus SRS nos jogos JIFC já ocorre a cada ano.

Recursos financeiros

- () Aplica-se. Descrever os recursos financeiros com orçamento detalhado e justificado:
(x) Não se aplica.

V. Resultados e impactos esperados

Espera-se que os discentes:

- Tenham mais interesse e gosto pelo jogo do xadrez
- Ampliem seus conhecimentos no jogo de xadrez
- Desenvolvam sua habilidade de raciocínio de análise de lances;
- Aperfeiçoem seus métodos de abertura, meio e fim de jogo;
- Melhorem sua concentração, aprendizado cognitivo e emocional.

VI. Avaliação:

A avaliação será contínua e diversificada, baseada em:

- **Participação nas aulas práticas:** frequência e engajamento nas atividades propostas, e demonstração de aprendizado nas partidas.
- **Progresso no desenvolvimento de habilidades:** evolução nas partidas e compreensão das estratégias utilizadas.
- **Análise crítica de partidas:** capacidade de refletir sobre as jogadas, decisões e erros cometidos.
- **Relatório final individual:** elaboração de um relatório individual que descreva a evolução de cada aluno ao longo do projeto, destacando seu desenvolvimento, suas estratégias e aprendizados.

VII. Referências Bibliográficas

GUDERLEY, A. (2015). *Os Benefícios do Xadrez na Educação*. Ed. Brasileira de Educação.

KARPOV, A. (2010). *Xadrez: Estratégias e Táticas para Todos*. Ed. Unesp.

POLGAR, Z. (2007). *Xadrez para Crianças: Como Ensinar Xadrez às Crianças de Forma Divertida*. Ed. Vozes.

GROOT, A. D. (1965). *Thought and Choice in Chess*. The Hague: Mouton & Co.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense
Conselho Superior

Anuência (assinaturas e datas) da/s coordenação/es de curso/s envolvido/s (a anuência poderá também ser apresentada por e-mail oficial da coordenação do curso para a Coordenação-Geral de Ensino - cge.srs@ifc.edu.br)

Nomes do/a coordenador/a e do Curso

DATA: ____ / ____ / ____

Nomes do/a coordenador/a e do Curso

DATA: ____ / ____ / ____

Nomes do/a coordenador/a e do Curso

DATA: ____ / ____ / ____

Proponente do projeto
Prof. Me. Deivi de Oliveira Scarpari
Mat. SIAPE 2 [REDACTED]

DATA: 13 / Março / 2025

Comprovante de submissão ao CEUA

Informar data: ____ / ____ / ____ Anexar ao projeto.