

IF Sudeste MG - SIGAA - Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas

SAIR

Semestre atual: 2025.1

GUILHERME LIMA VIEIRA

MNU-DIRETORIA DE ENSINO (11.05.03)

EXTENSÃO > VISUALIZAÇÃO DA AÇÃO DE EXTENSÃO

Visualizar Arquivo

Visualizar Plano de Trabalho

DADOS DA AÇÃO DE EXTENSÃO

DADOS GERAIS

Código: PJxxx-2025

Título: xequê mate

Categoria: PROJETO

Ano: 2025

Unidade Proponente: INSTITUTO FEDERAL SUDESTE DE MINAS GERAIS / IFSUDESTEMG

Unidade Orçamentária:

Outras Unidades Envolvidas:

Área Temática da Política Nacional de Extensão: EDUCAÇÃO

Nº Bolsas Concedidas: 0

Convênio Funpec: NÃO

Público Alvo Externo: Alunos da E.E de Realeza e E.E. Quinca Franco

Público Estimado Externo: 20 pessoas

Público Real Atingido: Não informado

Grupo Permanente de Arte e Cultura: NÃO

Fonte de Financiamento: FINANCIAMENTO INTERNO (CAMPUS MANHUAÇU - EDITAL 02/2025 - SELEÇÃO DE PROJETOS DE EXTENSÃO DE ARTE, CULTURA, ESPORTE E LAZER NO IF SUDESTE MG - CAMPUS MANHUAÇU)

Renovação: NÃO

Linha de Extensão: Esporte e Lazer

Nº Bolsas Solicitadas: 1

Tipo de Cadastro: SUBMISSÃO DE NOVA PROPOSTA

Público Alvo Interno: ALUNOS DOS CURSOS DE GRADUAÇÃO DO IFSUDESTE e COMUNIDADE EXTERNA

Público Estimado Interno: 30 pessoas

Programa Estratégico: Não está associado a um programa estratégico.

Vinculado a ação de formação continuada e permanente: NÃO

Vinculado a Grupo Permanente de Arte e Cultura: NÃO

Faz parte de Programa de Extensão? NÃO

Situação: AGUARDANDO AVALIAÇÃO

Responsável Pela Ação: ARTHUR BRAGA DE OLIVEIRA

E-mail do Responsável: arthur.oliveira@ifsudestemg.edu.br

Contato do Responsável:

MUNICÍPIO REALIZAÇÃO

Estado	Município	Bairro	Espaço Realização
Minas Gerais	Durandé		Quadra da E.E. Quinca Franco e Poliesportivo da Prefeitura
Minas Gerais	Manhuaçu		E.E. de Realeza e IFSudeste MG

DETALHES DA AÇÃO

Resumo:

O projeto Xequê mate visa promover o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos, como raciocínio lógico, concentração e tomada de decisão, através da prática e ensino do xadrez. O objetivo geral é fortalecer a capacidade de resolução de problemas, além de incentivar a socialização e o espírito de equipe entre os participantes. O projeto será realizado duas vezes por semana, oferecendo um espaço para aprendizado, prática e competições amigáveis. Com base na justificativa de que o xadrez envolve habilidades essenciais para o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos estudantes, o projeto propõe uma experiência lúdica que estimula a criatividade, a paciência e a disciplina. A metodologia do projeto será composta por encontros semanais com 1h30 de duração, divididos de maio a dezembro. Durante as quatro primeiras semanas, os alunos aprenderão a teoria básica do xadrez, incluindo regras, movimentos das peças e estratégias iniciais. Nas semanas seguintes, a ênfase será em táticas de xadrez, como garfos e cravadas, além de noções de abertura, meio-jogo e final de partida. Nas últimas semanas, os participantes serão incentivados a competir em torneios internos, realizar análises pós-partidas e aprofundar o conhecimento em estratégias de abertura e finais de jogo. O projeto também incluirá a possibilidade de partidas simultâneas com mestres locais ou convidados e a preparação para competições externas, caso haja interesse. Os resultados esperados incluem o desenvolvimento do raciocínio lógico, a melhora da concentração e da tomada de decisão dos participantes, além da maior interação entre alunos de diferentes cursos. Espera-se também que o xadrez seja incorporado como uma ferramenta educativa no campus e que, com o tempo, seja possível criar um time de xadrez representativo para competições externas. O projeto buscará ainda o fortalecimento da colaboração e da convivência entre os estudantes, criando um ambiente acadêmico mais integrado e enriquecedor.

Justificativa:

A justificativa para o projeto xequê mate, baseia-se no reconhecimento do xadrez como uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos. O xadrez é uma prática que exige raciocínio lógico, concentração, paciência, disciplina e capacidade de tomada de decisão, qualidades fundamentais não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para a formação integral dos estudantes. Em um contexto

<< Voltar

https://sig.ifsudestemg.edu.br/sigaa/extensao/Atividade/lista.jsf

1/4

acadêmico, a habilidade de resolver problemas de maneira estratégica e pensar criticamente é essencial para o desempenho em diversas áreas de estudo e, ao mesmo tempo, contribui para o desenvolvimento de competências pessoais importantes, como a capacidade de lidar com desafios e aprender com os erros. Além disso, o xadrez favorece a socialização e o espírito de equipe, elementos essenciais para a construção de um ambiente acadêmico colaborativo. A prática do jogo permite que alunos de diferentes cursos interajam, compartilhem experiências e aprendam a trabalhar juntos em um clima de respeito mútuo. Em um cenário de crescente competitividade e busca por diferenciação no mercado de trabalho, o xadrez pode ser um diferencial significativo no desenvolvimento de habilidades transversais, como o trabalho em equipe, a liderança e a tomada de decisões sob pressão. Diante disso, o projeto visa não só proporcionar aos alunos uma experiência educativa lúdica e desafiadora, mas também contribuir para a formação de cidadãos mais críticos, criativos e colaborativos. Além disso, ao oferecer um espaço para competições internas e o aprendizado prático, o projeto se torna uma oportunidade de inclusão e integração entre alunos de diferentes áreas, criando um ambiente acadêmico mais dinâmico e interconectado. Portanto, o projeto de Xadrez se justifica como uma ação que amplia o repertório de habilidades dos alunos, incentivando seu crescimento tanto no aspecto cognitivo quanto no social.

Fundamentação Teórica:

o projeto de Xadrez no IF Sudeste MG – Campus Manhuaçu se baseia em diversos conceitos e pesquisas que destacam a importância do xadrez no desenvolvimento cognitivo, social e educacional. A prática do xadrez vai além do simples jogo, proporcionando benefícios significativos para o aprimoramento de habilidades intelectuais e emocionais dos participantes. A seguir, serão apresentados os principais conceitos que sustentam o projeto.

1. O Xadrez como ferramenta de desenvolvimento cognitivo O xadrez é amplamente reconhecido como um exercício mental de alta complexidade, que estimula o raciocínio lógico, a tomada de decisões, o planejamento estratégico e a solução de problemas. Segundo Sala & Gobet (2017), o xadrez melhora diversas funções cognitivas, como a memória de trabalho, a atenção e a percepção espacial. Estudos mostram que o jogo exige que os jogadores articulem estratégias de médio e longo prazo, avaliando riscos e tomando decisões informadas com base em um conjunto de informações limitadas. Essas habilidades são transferíveis para outras áreas do conhecimento e podem ter um impacto direto no desempenho acadêmico. Além disso, o xadrez também pode melhorar a capacidade de concentração e aumentar a persistência. De Groot (1965) sugere que, à medida que os jogadores de xadrez se tornam mais experientes, desenvolvem a habilidade de focar atenção por períodos mais longos, além de aprimorar a capacidade de processar informações rapidamente, o que é essencial para a aprendizagem.

2. O Xadrez e a aprendizagem socioemocional O xadrez não é apenas um jogo de raciocínio lógico, mas também uma plataforma para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. O jogo ensina valores como respeito, paciência, disciplina e resiliência. Segundo Karpov (2012), o xadrez ajuda os alunos a lidar com frustrações e a aprender a perder de forma construtiva. O erro é parte integrante do jogo e sua análise é fundamental para o aprimoramento. Esse processo de autoavaliação, em que o jogador reflete sobre suas jogadas e corrige seus erros, é uma habilidade valiosa para o desenvolvimento pessoal. Além disso, o xadrez promove a socialização entre os jogadores, incentivando a interação entre indivíduos de diferentes grupos e áreas de estudo. A interação no contexto do xadrez estimula a comunicação e o trabalho em equipe, além de criar um ambiente saudável de competição e cooperação. O conceito de competição saudável, onde o objetivo não é apenas vencer, mas também melhorar e aprender com os outros, é um dos pilares do jogo e reforça a ideia de que o xadrez contribui para a formação de indivíduos mais empáticos e colaborativos.

3. O Xadrez como ferramenta educativa O xadrez também é um importante instrumento pedagógico, pois é capaz de auxiliar no desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais de forma envolvente e lúdica. Burgoyne (2011) defende que o xadrez pode ser utilizado como um recurso didático que complementa o ensino de diversas disciplinas, como matemática, linguagens e ciências. As atividades de raciocínio lógico e resolução de problemas no xadrez podem ser aplicadas a outras áreas do currículo escolar, favorecendo a compreensão e o desempenho dos alunos. Além disso, o xadrez promove a aprendizagem ativa e o pensamento crítico. De acordo com Gobet & Charness (2006), jogadores de xadrez desenvolvem uma habilidade única de identificar padrões e usar essas informações para prever movimentos futuros, uma habilidade que é essencial para a resolução de problemas em diversos contextos.

4. O xadrez e a inclusão social O xadrez também pode ser considerado uma ferramenta de inclusão social, principalmente em contextos de diversidade. Stauffer (2014) aponta que o xadrez tem o potencial de conectar pessoas de diferentes idades, origens e habilidades, oferecendo um espaço onde a diversidade de pensamento é valorizada. No caso do projeto no IF Sudeste MG – Campus Manhuaçu, o xadrez pode criar um ambiente colaborativo, onde alunos de diferentes cursos podem compartilhar experiências e aprender uns com os outros, promovendo a inclusão e a convivência saudável.

5. Benefícios do xadrez na formação do caráter Por fim, o xadrez contribui para a formação do caráter dos estudantes. O jogo envolve o desenvolvimento de qualidades como autoconfiança, resiliência, capacidade de liderança e autocontrole. Segundo Shah e Umar (2017), o xadrez é uma das poucas atividades que exige uma combinação tão forte de habilidades cognitivas e sociais, formando indivíduos mais preparados para os desafios da vida acadêmica e profissional.

Metodologia:

A metodologia do projeto xexue mate, será estruturada para proporcionar aos alunos uma aprendizagem contínua, abrangendo desde o conhecimento básico até a aplicação prática do xadrez, com ênfase no desenvolvimento de habilidades cognitivas como raciocínio lógico, concentração e tomada de decisão. O projeto será realizado em encontros semanais, duas vezes por semana, com sessões de 1h30 de duração, no IFsudeste MG, E.E. de Realeza e E.E. Quinca Franco em Durandé (comunidade externa). A abordagem será dividida em quatro fases, sendo a primeira voltada para a introdução ao jogo, onde os alunos aprenderão as regras básicas do xadrez, os movimentos das peças e como montar o tabuleiro. Ao longo dessa fase, será dado ênfase à familiarização com o tabuleiro e ao desenvolvimento da percepção espacial e lógica. Na segunda fase, serão abordadas as táticas e estratégias fundamentais do jogo, como garfos, cravadas e ataques duplos, além das fases da partida (abertura, meio-jogo e final). A metodologia adotará uma combinação de aulas teóricas e práticas, com análise de partidas históricas para ilustrar a aplicação das táticas. Durante a terceira fase, os alunos participarão de competições amistosas, que irão permitir a aplicação do que foi aprendido, com análise pós-partida e feedback dos instrutores para identificar pontos de melhoria. Também serão realizados torneios internos de xadrez, com premiação simbólica, visando incentivar a prática constante e a socialização entre os participantes. Na quarta fase, o foco será no aprofundamento das estratégias de abertura e dos finais de jogo, além da realização de partidas simultâneas com mestres convidados, oferecendo aos alunos a oportunidade de aprender com jogadores mais experientes. Para os alunos mais avançados, haverá a possibilidade de preparação para competições externas, com orientação sobre as melhores práticas para se destacar em torneios. A avaliação será contínua, com base na participação dos alunos nas aulas, desempenho nas competições e na aplicação das táticas aprendidas. Além disso, os instrutores acompanharão o progresso individual de cada aluno, fornecendo feedback regular sobre o desenvolvimento das habilidades e sugerindo áreas para aprimoramento. O projeto contará com a utilização de tabuleiros e peças de xadrez, materiais didáticos complementares, como folhetos explicativos e livros, e infraestrutura adequada para as aulas práticas, incluindo computadores para análise de partidas online. A metodologia será flexível para acomodar o ritmo de aprendizado dos alunos, criando um ambiente colaborativo que estimule a troca de conhecimentos e o desenvolvimento pessoal e acadêmico.

Referências:

BARDIN, L. (2011). Análise de Conteúdo. Edições 70. DEGREVE, F. (2004). O Ensino de Xadrez nas Escolas: Implicações Pedagógicas. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, 18(2), 45-55. FERREIRA, P. A. (2010). Xadrez como Recurso Pedagógico: Estratégias de Ensino e Aprendizagem. São Paulo: Editora Ática. Livro que aborda o uso do xadrez no contexto educacional, oferecendo estratégias e métodos para aplicar o jogo em sala de aula. GELLER, M. (2013). O Xadrez e o Desenvolvimento do Raciocínio Lógico: Um Estudo Comparativo. São Paulo: Editora Escala. KRAMER, D. M. (2015). Psicologia e Xadrez: Como o Jogo Influencia o Comportamento e o Desenvolvimento Cognitivo. Psicologia Educacional, 11(3), 214-227. SMITH, C., & BROWN, E. (2016). Xadrez na Educação: Desenvolvendo Habilidades Sociais e Cognitivas. Journal of Educational Psychology, 108(4), 612-622. TARRAGO, F. (2011). Xadrez: A Arte de Pensar e Aprender. Rio de Janeiro: Editora Casa do Código. WELLS, P. (2008). O Jogo de Xadrez no Desenvolvimento das Funções Executivas. Journal of Cognitive Enhancement, 3(2), 98-111

Objetivos Gerais:

Promover o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos participantes por meio do ensino e prática do xadrez, estimulando habilidades como raciocínio lógico, concentração, tomada de decisões, resolução de problemas e cooperação, além de incentivar a socialização e o espírito de equipe entre os participantes, criando um ambiente educativo e colaborativo dentro do campus.

Resultados Esperados

• Desenvolvimento do raciocínio lógico e estratégico dos alunos. • Melhora na concentração e tomada de decisão dos participantes. • Maior interação entre os alunos de diferentes cursos. • Inclusão do xadrez como uma ferramenta educativa e de desenvolvimento pessoal dentro do ambiente acadêmico. • Possível criação de um time de xadrez representativo do campus para competições externas (a depender do interesse).

CONTATO

Coordenação: ARTHUR BRAGA DE OLIVEIRA
E-mail: arthur.oliveira@ifsudestemg.edu.br
Telefone:

MEMBROS DA EQUIPE

Nome	Categoria	Função	Unidade	Início	Fim
ARTHUR BRAGA DE OLIVEIRA	DOCENTE	COORDENADOR(A)		02/06/2025	19/12/2025
MILENA AMENDRO FARIA	SERVIDOR	COLABORADOR(A)		02/06/2025	19/12/2025

OBJETIVOS/ATIVIDADES

Descrição da Atividade:	Período Realização:	Carga Horária:
1. Encontro inicial: Instruções de como funcionará o projeto, as aulas e início das atividades	02/06/2025 a 06/06/2025	2 h
Participantes Relacionados:		
1. ARTHUR BRAGA DE OLIVEIRA - COORDENADOR(A)		2 h
2. MILENA AMENDRO FARIA - COLABORADOR(A)		2 h

Descrição da Atividade:	Período Realização:	Carga Horária:
2. Execução do projeto, aulas, campeonatos e finalização do projeto	02/06/2025 a 19/12/2025	85 h
Participantes Relacionados:		
1. ARTHUR BRAGA DE OLIVEIRA - COORDENADOR(A)		85 h
2. MILENA AMENDRO FARIA - COLABORADOR(A)		85 h

PARTICIPANTES DA AÇÃO DE EXTENSÃO

[Clique aqui para visualizar os participantes desta ação de extensão](#)

DISCENTES COM PLANOS DE TRABALHO

Nome	Vínculo	Situação	Início	Fim
Discentes não informados				

AÇÕES DAS QUAIS O PROJETO FAZ PARTE

Esta ação não faz parte de outros projetos ou programas de extensão

OBJETIVOS / RESULTADOS ESPERADOS

Objetivos	Quantitativos	Qualitativos
Promover o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos participantes, por meio do ensino e prática do xadrez, estimulando habilidades como raciocínio lógico, concentração, tomada de decisões, resolução de problemas e cooperação, além de incentivar a socialização e o espírito de equipe entre os participantes, criando um ambiente educativo e colaborativo para os participantes.		

CRONOGRAMA

Descrição das atividades desenvolvidas	Período
Encontro inicial: Instruções de como funcionará o projeto, as aulas e início das atividades	02/06/2025 a 06/06/2025
Execução do projeto, aulas, campeonatos e finalização do projeto	02/06/2025 a 19/12/2025

ORÇAMENTO DETALHADO

Descrição	Valor Unitário	Quant.	Valor Total
PESSOA FÍSICA			
Bolsa de graduação 20 h	R\$ 700,00	7.0	R\$ 4.900,00
SUB-TOTAL (PESSOA FÍSICA)		7.0	R\$ 4.900,00
Total:			R\$ 4.900,00

CONSOLIDAÇÃO DO ORÇAMENTO SOLICITADO

Descrição	PROEX (Interno)	Funpec	Outros (Externo)	Total Rubrica
PESSOA FÍSICA	R\$ 4.900,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 4.900,00
Total:	R\$ 4.900,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 4.900,00

ORÇAMENTO APROVADO

Descrição	PROEX (Interno)
PESSOA FÍSICA	R\$ 0,00
Total:	R\$ 0,00

ARQUIVOS

Descrição Arquivo
Carta de anuência 
Plano de trabalho bolsista discente 
Declaração de entrega de documentação 
Declaração ou e-mail do setor competente do respectivo campus indicando ciência e disponib 

LISTA DE FOTOS

Foto	Descrição
Não há fotos cadastradas para esta ação	

LISTA DE DEPARTAMENTOS ENVOLVIDOS NA AUTORIZAÇÃO DA PROPOSTA

Autorização	Tipo	Data/Hora Análise	Justificativa	Data da Reunião	Autorizado
MNU-DIRETORIA DE ENSINO	AD-REFERENDUM	14/04/2025 09:28:42		14/04/25	SIM
INSTITUTO FEDERAL SUDESTE DE MINAS GERAIS	AD-REFERENDUM	14/04/2025 11:18:24		14/04/25	SIM

HISTÓRICO DO PROJETO

Data/Hora	Situação
18/03/2025 14:33:54	CADASTRO EM ANDAMENTO
13/04/2025 15:06:12	AGUARDANDO APROVAÇÃO DOS DEPARTAMENTOS
14/04/2025 11:18:24	SUBMETIDA
28/04/2025 09:19:42	AGUARDANDO AVALIAÇÃO

