



**SOCIEDADE EDUCACIONAL GARDINGO LTDA.  
FACULDADE VÉRTICE - UNIVÉRTIX**

A large, light gray, stylized 'V' shape that serves as a background for the main title text.

**“XEQUE MATE”  
PROJETO INTERDISCIPLINAR**

**MATIPÓ-MG**

## 1. INTRODUÇÃO

O jogo é considerado como uma importante atividade na educação , uma vez que permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social, moral e a aprendizagem de conceitos, pois jogando jovens e crianças experimentam, descobrem, inventam, exercitam e conferem suas habilidades, estimulando a curiosidade, a iniciativa e a auto confiança, proporcionando aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção, sendo indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança (HUIZINGA, 1996).

Segundo Rockenbach (2010) o xadrez é um dos mais antigos jogos do mundo. Praticado em toda a parte do globo, com princípios transmitidos por gerações como: tabuleiro quadriculado, peças de hierarquia com movimentos distintos, materiais em igualdade, captura de peças por substituição e o objetivo ou um deles é capturar a principal peça do adversário.

O xadrez possibilita ao seu praticante jogar atendendo as normas, adaptar se a um código comum, tendo liberdade para criar iniciativas e acatar limites não violando regras (D'AGOSTINI, 2002).

A prática do xadrez estimula cinco capacidades do desenvolvimento cognitivo: raciocinar na busca de meios adequados para alcançar um fim; organizar uma variedade de elementos para uma finalidade; imaginar concretamente situações concretas futuras próximas; prever as prováveis consequências de atos próprios e alheios; tomar decisões vinculadas a resolução de problemas. (GARCIA FILHO, 2008).

Vygotsky (2010) afirma que embora o jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é sem dúvida, um tipo de situação imaginária importante na resolução de problemas. Conforme o autor, através da aprendizagem do xadrez os alunos organizam habilidades, estratégias e conhecimentos socialmente disponíveis, podendo contribuir para a autoestima, autonomia. O objetivo geral deste projeto é oferecer a juventude Matipoense orientações para a prática da modalidade xadrez assim como a formação de profissionais que possam atuar no âmbito como instrutores de xadrez. Como objetivos secundários: desenvolver nos praticantes habilidades, como: a atenção e a concentração; o julgamento e o planejamento; a imaginação e a antecipação; a memória; a vontade de vencer, a paciência e o autocontrole; o espírito

de decisão e a coragem; a lógica matemática, o raciocínio analítico e sintético; a criatividade; a inteligência; a organização metódica do estudo; o interesse pelas línguas estrangeiras.

## **2. MATERIAL E MÉTODO**

### **2.1. Cuidados Éticos**

Serão observados os seguintes cuidados éticos:

- Autorização da instituição de ensino para realização do projeto com os jovens;
- Informações aos participantes voluntários, sobre os objetivos do projeto, esclarecendo os procedimentos, métodos e rotinas a que deverão ser submetidos;
- Informações periódicas e regulares aos participantes voluntários, sobre seu rendimento em todas as etapas;
- Cada participante deverá fornecer por escrito seu consentimento livre e esclarecido para sua participação, com plena liberdade para tirar quaisquer dúvidas que surgirem no decorrer do desenvolvimento do projeto;

### **2.2. Participantes do Projeto**

Jovens Matipoense e Acadêmicos da Faculdade Vértice – Univértix

### **2.3. Local**

As atividades são desenvolvidas na faculdade Vértice e em uma Escola Pública Estadual na cidade de Matipó - MG.

### **2.4. Equipe profissional**

Para que o projeto venha perseguir coerentemente os seus objetivos, é necessário o envolvimento profissional na sua execução. De acordo com a infraestrutura da Faculdade Vértice - Univértix, a equipe será composta:

- 1 Coordenador profissional de Educação Física;
- Professores do curso de Educação Física;
- Estagiários do curso de Educação Física.

## **2.5. Rotina Metodológica**

Todo cidadão, que se interessar em participar voluntariamente do projeto, deverá cumprir a seguinte rotina:

1. Inscrever-se no posto de atendimento localizado na Faculdade Vértice - UNIVÉRTIX e na Escola Estadual Waldomiro Mendes de Almeida diretamente com o professor de Educação Física
2. Conhecer os objetivos do projeto e dar seu consentimento livre e esclarecido;
3. Manter regularidade na prática das atividades propostas durante a realização do projeto.
4. O projeto será desenvolvido em duas etapas:

Primeira etapa: Formação anual profissional de instrutores, que ocorrerem nos meses de março a junho de cada ano.

Segunda etapa: Disseminação da prática do Xadrez aos jovens Matipoense o que ocorrem nos meses de agosto a novembro de cada ano.

## **2.6. Frequência de Participação**

A participação é computada mensalmente, através de acompanhamento quinzenal. Atende-se em média 80 crianças e adolescentes.

## **3. Expectativa**

Espera-se com este projeto a formação de instrutores de Xadrez, assim com a massificação de sua prática.

#### 4. Investimentos

Obs.: Todos os materiais descritos a Faculdade Vértice – Univértix dispõe em seu almoxarifado.

Qtde	Produto
1	Computador
30	Tabuleiro de Xadrez
15	Mesa
30	Cadeira
1	IMPRESSORA
10	Relógios de Xadrez

#### 5. REFERÊNCIAS

D'AGOSTINI, S.O. S. **Xadrez básico**. Rio de Janeiro: Edouro, 2002.

GARCIA FILHO, Santos Molina Garcia- **Educação Física: o xadrez enquanto possibilidade de formação humana / Filho**. – Rio Claro: [s.n.], 2008

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. SP: Perspectiva. 1996.

ROCKENBACH, Ramon Roberto Barbosa- **O xadrez escolar e sua relação com a satisfação familiar**. Disponível em: [www.xadrezdebeltrao.com.br/materiais/tcc-ramon.pdf](http://www.xadrezdebeltrao.com.br/materiais/tcc-ramon.pdf) (2010). Acesso:18/08/2016.

VIGOTSKI, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Ícone 2010.

## Anexos









