

ANEXO III

FORMULÁRIO DA VERSÃO ELETRÔNICA DO PROJETO / DA ATIVIDADE DE EXTENSÃO PBAEX – 2017

01. Título do Projeto

Xadrez para jovens estudantes: desenvolvendo habilidades para a vida.

02. Curso de Formação do Bolsista

Técnico em Serviços Públicos Integrado ao Ensino Médio.

03. Temporalidade/Duração e Carga Horária

Data Início	Data Término	Duração	Carga Horária Semanal	Carga Horária Total
17/04/2017	17/10/2017	6 meses	10h	270h

04. Área(s) Temática(s) da Política de Extensão do IFRR envolvida(s) no Projeto

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

05. Programa da Política de Extensão do IFRR ao qual o projeto está vinculado (marque SOMENTE um)

- Extensão Rural e Orientação Técnica ao Homem do Campo e aos APLS Urbanos e Rurais.
 Educação Profissional, Esporte, Cultura e Lazer
 Educação Profissional, Tecnologia Social e Cidadania
 Resultados de pesquisas desenvolvidas no âmbito do PIBICT 2016 aplicáveis na comunidade

06. Público- Alvo e Local de Execução do Projeto

Público-alvo: Jovens estudantes do Ensino Médio da Zona Oeste de Boa Vista.
Local: *Campus* Boa Vista Zona Oeste (ou outro espaço acessível no entorno do prédio do CBVZO)

07. Objetivo Geral (O que se pretende alcançar ao final do projeto?)

Propagar a prática do Xadrez no cotidiano de jovens estudantes da Zona Oeste de Boa Vista como uma atividade prazerosa e interessante para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, que podem contribuir para a continuação dos estudos e/ou para a inserção no mercado de trabalho.

08. Objetivos Específicos

- Incentivar a prática do Xadrez entre jovens estudantes, incluindo o Xadrez no seu cotidiano;
- Facilitar o acesso à prática do Xadrez aos jovens estudantes;
- Identificar, através da prática do Xadrez, melhorias em habilidades como: comunicação, empatia, assertividade, civilidade, resolução de problemas, mediação de conflitos, capacidade de atenção, raciocínio lógico, memória, aprendizagem, percepção visual, entre outras, contribuindo no desempenho escolar e nas relações interpessoais dos jovens estudantes;
- Analisar os benefícios da prática do Xadrez na vida dos jovens estudantes;
- Despertar o interesse pela prática do Xadrez como atividade interessante para o cotidiano e para a vida pessoal e em sociedade dos jovens estudantes.

09. Justificativa

A necessidade de realização deste projeto iniciou-se em função do notável baixo índice da prática de Xadrez entre os jovens estudantes do Ensino Médio do *Campus Boa Vista Zona Oeste* e de outras escolas já conhecidas (por ter estudado nelas) na Zona Oeste de Boa Vista, no Estado de Roraima. Sabendo da importância da prática do Xadrez e das habilidades que ele ajuda a desenvolver em seus praticantes, propõe-se este projeto.

De acordo com Almeida e Silva (2009), a capital roraimense é subdividida em quatro zonas urbanas: norte, sul, leste e oeste, concentrando 53 bairros, sendo a Zona Oeste a mais habitada, pois concentra 200.537 pessoas (37 bairros), isto é, mais de 75% da população urbana de Boa Vista. Segundo os autores, os bairros da Zona Oeste têm valorização inferior quando comparados a outros pontos da cidade. Quanto à concentração de 75% da população nessa zona, dá-se pelos motivos de que reside a população assentada, bem como a que realizou a ocupação por invasões, mas, de qualquer forma, predominam nela, principalmente pessoas de baixo poder aquisitivo. Eles explicam que os moradores dessas zonas afirmam que a razão maior da permanência nesses bairros ocorre devido às políticas dos governos que promoveram os assentamentos (Almeida e Silva, 2009). Segundo o Censo Demográfico do IBGE (2010), a Zona Oeste é composta por 39 bairros, onde vivem 229.454 pessoas, o que representa 80,3% da população de Boa Vista, sendo observado, no período entre 2000 e 2010, um crescimento populacional relativo de 14,4%, assim é considerado um número considerável de jovens, em idade escolar, que residem nessa área de Boa Vista.

Ainda, o Xadrez é uma prática que desenvolve diversas habilidades naqueles que o praticam. Para Santos (2004), o preto e branco do Xadrez que, para muitos, é extremamente sem graça, oferece uma janela pela qual podemos olhar o mundo, que mesmo tendo apenas duas cores - preto e branco - nos oferece a multiplicidade de perspectivas, um verdadeiro caleidoscópio de ideias. Segundo ele, essa janela tem um nome: Xadrez (SANTOS, p.7, 2004). Os jovens estudantes, geralmente, têm se divertido ou ocupado tempo com jogos e atividades estáticas, em meio a diversas mídias sociais ou atividades que não contribuem significativamente para o desenvolvimento de habilidades extras, ao mesmo tempo em que se diverte. Logo, a implementação do Xadrez nas escolas e no cotidiano dos jovens estudantes seria algo produtivo para os mesmos que, de quebra, também geraria diversão. De acordo com o grande enxadrista Capablanca (2002), o Xadrez é algo além de um jogo, é uma diversão intelectual que tem algo de arte e muito de ciência. Ele ainda afirma que é um meio de aproximação social e intelectual. Capablanca (2002) ainda complementa que, todos os escolares deveriam receber regularmente lições dessa matéria, variando a duração das classes, segundo a idade e capacidade dos mesmos (CAPABLANCA, p.11, 2002). Praticar um jogo que possui combinações lógicas infinitas, que possui história e arte, são apenas alguns fatos que nos possibilita explorar um pouco da cultura dos dois últimos milênios, tendo em vista o aspecto de diversas versões sobre o surgimento do mesmo.

É pensando em um amplo aspecto social do Xadrez, que este projeto procura propagar a prática como entretenimento para os jovens estudantes do Ensino Médio da

Zona Oeste de Boa Vista, desta forma, gerando um aprimoramento na concentração, imaginação, memória etc., contribuindo para a melhoria, de forma gradativa, do rendimento escolar desses estudantes e do convívio do em grupo.

O Xadrez é, certamente, uma prática de estímulos e respostas para problemas, servindo, desta forma, para trabalhar e desenvolver a capacidade cognitiva do jogador. Além dos diversos estudos sobre o auxílio do Xadrez no rendimento acadêmico, há também fatos práticos que podem ser notados. Em diversos países, o Xadrez faz parte do componente curricular, e estes apresentam melhoras consideráveis em aspectos como: Imaginação, concentração, memória e inteligência. Dando respaldo para as noções práticas, na década de 1980, pesquisadores venezuelanos fizeram uma pesquisa com 4 (quatro) mil crianças. Elas tiveram aulas de Xadrez por um período de 4 meses e, após esse tempo, foi visto um aumento no Q.I dos mesmos (FERGUSON, s.d). Como pode ser notado, o Xadrez é uma grande ferramenta que trabalha e aprimora nosso cérebro de forma axiomática. O grande mestre internacional Garry Kasparov comentou, em uma entrevista á Revista Veja, que o Xadrez ajuda a melhorar a atenção, a disciplina, o pensamento lógico e a imaginação. E que não é por acaso que, nas 13.000 escolas estadunidenses em que se ensina Xadrez, as crianças possuem melhores desempenhos em disciplinas como matemática e redação. Para completar, Garry comentou que elas possuem um senso de responsabilidade mais aguçado. Certamente o Xadrez desenvolve habilidades mentais em seus praticantes, todavia, outras características, como: perseverança, ambição, motivação, autoconhecimento também são trabalhados. Todo esse processo fortalece a construção do indivíduo. De acordo com Capablanca (2002), o Xadrez é algo mais que um jogo; é uma diversão intelectual que tem um pouco de arte e muito de ciência. E, para ele, além disto, é também um meio de aproximação social e intelectual.

Por fim, destaca-se que a partir das atividades a serem desenvolvidas pelo projeto, haverá um estudo das habilidades cognitivas e sociais, anteriormente apresentadas, a fim de identificar o impacto e contribuição para o rendimento escolar e para as relações sociais desses estudantes.

10. Impactos e Resultados esperados

Desenvolvimento e/ou melhoria das habilidades cognitivas e sociais dos jovens estudantes participantes, o que contribui para melhor rendimento escolar e melhores relações interpessoais, gerando saldos positivos na qualidade de vida desses jovens e, por consequência, das pessoas de seu convívio.

Maior capacidade de concentração, imaginação, raciocínio, memória etc. Aumento, desta forma, da capacidade de atenção e aprendizagem escolar e, futuramente, profissional, sendo uma atividade estimulante que gera um ciclo de competições e rivalidade saudável que beneficiará a todos praticantes e estimulará ainda mais outros à prática do Xadrez.

Aproximação do IFRR/CBVZO da comunidade externa, melhorando a acolhida e aproximação entre moradores e instituição.

11. Descrição das atividades do Projeto (Detalhar o que será executado com o Projeto)

O projeto será executado com estudantes do Ensino Médio da Zona Oeste de Boa Vista, que poderão se inscrever, após um período de divulgação e apresentação do projeto para a comunidade. As inscrições serão abertas, sem seleção de escola e bairro, desde que seja morador da Zona Oeste de Boa Vista. Serão realizadas atividades práticas diversas, em duas vezes na semana, com duração de uma hora a uma hora e meia cada, que envolvem os princípios básicos do Xadrez, sua história, aprendizagem do jogo, movimentos especiais, estratégias de abertura, meio de jogo, finalizações, entre outras. Por fim, será realizado um torneio com os participantes do projeto, tendo premiação para os mesmos, conforme as condições financeiras oferecidas pelo programa no pagamento das bolsas (medalhas, troféus, jogos de Xadrez, camisa do projeto e/ou outro). Para que se dê

início ao ensino do Xadrez (oficinas semanais), serão apresentados seus benefícios, história e curiosidades, para que o interesse seja despertado e o público alvo esteja receptivo às novas informações. Nas aulas introdutórias de Xadrez será realizado um levantamento do número de estudantes quem já possuem conhecimento da prática. Assim como, será realizado um teste ao final do projeto e uma atividade avaliativa quanto a execução do projeto e equipe responsável.

12. Metodologia

A partir do primeiro mês de projeto será realizada uma minuciosa coleta de materiais como vídeos e apostilas para que sejam utilizadas nos dias de aplicação do projeto. As aulas serão planejadas com antecedência para evitar maiores problemas no dia da aplicação. Até o início do segundo mês, será realizada uma aquisição e organização dos materiais que serão utilizados durante as aulas. A partir do segundo mês, será divulgado na comunidade (estabelecimentos comerciais, instituições públicas, outros) da Zona Oeste de Boa Vista, a abertura para inscrições e data de início das atividades práticas semanais para os interessados. Os estudantes serão convidados e poderão inscrever-se até fechar uma turma com 30 (trinta) jovens estudantes, havendo maior procura, poderá se viabilizar a abertura de duas turmas, sendo reorganizado os dias de oferta, já que com uma turma serão duas vezes por semana e com duas turmas, uma vez por semana para cada turma. A prática acontecerá com duração de uma hora a uma hora e meia cada, em local a ser disponibilizado pelo *Campus* Boa Vista Zona Oeste (CBVZO), com previsão de entrega neste mês de março de 2017. Na impossibilidade de disponibilidade de uma sala pelo CBVZO, será requerido um outro espaço acessível no entorno do CBVZO.

As atividades práticas terão início a partir do terceiro mês de projeto, onde os estudantes inscritos terão acesso a história do Xadrez, regras e benefícios, através de todo material e preparação feita pelo bolsista e orientadora do projeto. Haverá um teste inicial com os participantes, uma sondagem, onde será analisado nível de conhecimento que todos possuem do Xadrez.

Ao final do projeto, será realizado um torneio entre os participantes com direito a premiação. Por fim, será realizado um novo teste com os participantes, coletando dados de seu rendimento escolar, verificação de desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, compreensão sobre a relevância ou não da prática do Xadrez. Para que seja levantada uma noção de mudança em aspectos sociais e cognitivos entre os estudantes, poderão ser consultados familiares desses estudantes. Será entregue um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido a todos os participantes.

13 Avaliação e verificação de Resultados (De que maneira o Projeto será avaliado?)

Para avaliação, os jovens estudantes participantes do projeto responderão a um formulário com aplicação trimestral. Familiares desses estudantes poderão ser consultados para avaliação do projeto, bem como a fim de verificar as melhorias apresentadas pelos jovens estudantes.

Os testes que serão aplicados no início e final do projeto com o público alvo serão tabulados e analisados para discussão e apresentação em Relatório Final, utilizando-se de gráficos e tabelas para melhor visualização e compreensão dos resultados obtidos.

14. Impactos e Resultados Esperados (Que benefícios são esperados?)

Desenvolvimento e/ou melhoria das habilidades cognitivas e sociais dos jovens estudantes participantes, o que contribui para melhor rendimento escolar e melhores relações interpessoais, gerando saldos positivos na qualidade de vida desses jovens e, por consequência, das pessoas de seu convívio.

Maior capacidade de concentração, imaginação, raciocínio, memória etc. Aumento, desta forma, da capacidade de atenção e aprendizagem escolar e, futuramente, profissional, sendo uma atividade estimulante que gera um ciclo de competições e rivalidade saudável que beneficiará a todos praticantes e estimulará ainda mais outros à prática do Xadrez. Aproximação do IFRR/CBVZO da comunidade externa, melhorando a acolhida e aproximação entre moradores e instituição.

15. Cronograma de Execução do Projeto/da Atividade

Atividade (descrição)	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6
Pesquisa de materiais para aplicação nas práticas (vídeos, apresentações etc.).	x	x				
Reunião equipe do projeto	x	x	x	x	x	x
Planejamento e organização das aulas	x					
Aquisição e organização de materiais	x	x				
Divulgação, convite e inscrição para o projeto		x				
Início e desenvolvimento das atividades práticas		x	x	x	x	x
Teste inicial com participantes (sondagem)		x				
Torneio de Xadrez						x
Teste final						x
Avaliação do projeto e Verificação dos resultados			x			x
Elaboração e entrega de Relatório Parcial			x			
Elaboração e entrega de Relatório Final						x