

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA E COMUNIDADE

FORMULÁRIO-SÍNTESE DA PROPOSTA - SIGProj
EDITAL *EDITAL Nº 02/2021 - UDESC - EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA A QUALQUER
TEMPO

Uso exclusivo da Pró-Reitoria (Decanato) de Extensão

PROCESSO Nº:

SIGProj Nº: 402566.2191.240395.28022024

PARTE I - IDENTIFICAÇÃO

TÍTULO: Aprenda Xadrez na Universidade

TIPO DA PROPOSTA:

Curso Evento Prestação de Serviços
 Programa Projeto

ÁREA TEMÁTICA PRINCIPAL:

Comunicação Cultura Direitos Humanos e Justiça Educação
 Meio Ambiente Saúde Tecnologia e Produção Trabalho
 Desporto

COORDENADOR: Paulo Roberto Farah

E-MAIL: paulorfarah@gmail.com

FONE/CONTATO: 47-33573077

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA E COMUNIDADE

FORMULÁRIO DE CADASTRO DE PROJETO DE EXTENSÃO

Uso exclusivo da Pró-Reitoria (Decanato) de Extensão

PROCESSO N°:
SIGProj N°: 402566.2191.240395.28022024

1. Introdução

1.1 Identificação da Ação

Título:	Aprenda Xadrez na Universidade
Coordenador:	Paulo Roberto Farah / Docente
Tipo da Ação:	Projeto
Edital:	*EDITAL N° 02/2021 - UDESC - EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA A QUALQUER
Faixa de Valor:	
Vinculada à Programa de Extensão?	Não
Instituição:	UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina
Unidade Geral:	CEAVI - Centro de Ensino do Alto Vale do Itajaí
Unidade de Origem:	DESO - Departamento de Engenharia de Software
Início Previsto:	01/04/2024
Término Previsto:	15/12/2024
Possui Recurso Financeiro:	Não

1.2 Detalhes da Proposta

Carga Horária Total da Ação:	76 horas
Justificativa da Carga Horária:	Serão ministradas aulas de Xadrez no período entre abril e novembro de 2024 e haverá um período de divulgação das aulas no mês de Março e de fechamento da atividade no mês de dezembro, conforme mostra o cronograma de atividades.
Periodicidade:	Anual
A Ação é Curricular?	Não

Abrangência:	Regional
Tem Limite de Vagas?	Não
Local de Realização:	Ibirama/SC
Período de Realização:	Abril à dezembro de 2024.
Tem Inscrição?	Não

1.3 Público-Alvo

O público-alvo desse projeto inclui principalmente os docentes e discentes da Udesc Alto Vale, mas é aberto para toda a comunidade.

Nº Estimado de Público: 70

Discriminar Público-Alvo:

	A	B	C	D	E	Total
Público Interno da Universidade/Instituto	10	30	0	10	20	70
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	0	0
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	0	0
Total	10	30	0	10	20	70

Legenda:
 (A) Docente
 (B) Discentes de Graduação
 (C) Discentes de Pós-Graduação
 (D) Técnico Administrativo
 (E) Outro

1.4 Parcerias

Nome	Sigla	Parceria	Tipo de Instituição/IPES	Participação
NÚCLEO DE ESTUDOS EM XADREZ & TECNOLOGIAS	NEXT	Interna à IES	UDESC - CEAVI - DESO	A parceria se dará por meio de transferência de experiências e possíveis atividades em conjunto como treinamentos e participação em competições.

1.5 Caracterização da Ação

Área de Conhecimento:	Probabilidade e Estatística » Probabilidade e Estatística Aplicadas » Ciências Exatas e da Terra
Área Temática Principal:	Educação
Área Temática Secundária:	
Linha de Extensão:	Esporte e lazer

1.6 Descrição da Ação

Resumo da Proposta:

O projeto tem como principal objetivo ensinar xadrez na Universidade. Para isso, propõe a oferta de cursos de xadrez no nível básico e intermediário, permitindo aos aprendizes o acesso ao conhecimento enxadrístico introdutório e intermediário nas fases de abertura, meio-jogo e finais, envolvendo os conceitos fundamentais de tática e estratégia.

Palavras-Chave:

Xadrez

Informações Relevantes para Avaliação da Proposta:

1.6.1 Justificativa

Aprender Xadrez pode estimular um conjunto de características benéficas em seus jogadores como desenvolver o raciocínio lógico, a concentração e a tomada de decisões, aguçar a memória, trabalhar a paciência e auxiliar na inclusão social.

1.6.2 Fundamentação Teórica

De acordo com Feitosa et al. (2007), 'Jogos heurísticos, como Xadrez e Go, se distinguem dos chamados jogos de azar por não possuírem nenhuma componente aleatória em seu contexto de planejamento do movimento das peças no tabuleiro'. Assim, os jogadores dependem apenas de si mesmos para escolher as melhores opções de jogadas e se tornarem campeões. Dessa forma, o Xadrez pode contribuir com o raciocínio lógico dos participantes. As jogadas realizadas terão consequências que podem favorecer ou dificultar a vitória da partida. Além disso, os jogadores devem escolher bem as suas jogada, analisar as jogadas dos adversários e reagir diante delas de maneira lógica para evitar ficar em uma situação de desvantagem. Essas escolhas desenvolvem também a criatividade dos jogadores dentre as muitas combinações de jogadas disponíveis que o Xadrez proporciona (Holding, 1985).

Jogos como o Xadrez são normalmente ensinados por meio de aulas expositivas, onde o instrutor apresenta as regras básicas de movimento das peças e, conduz estudos de casos contextualizados sobre partidas reais ou hipotéticas (Feitosa, 2009). Nesse processo, o aluno é levado a desenvolver habilidades para identificar, relacionar, e valorar as possíveis vantagens que podem ocorrer durante uma partida. Tais vantagens podem ser de 3 tipos: (a) material; (b) espacial; (c) temporal. A de natureza material se refere aos pesos relativos entre os diferentes tipos de peças ao passo que a espacial considera a posição das peças no tabuleiro, ambas em um dado instante da partida. A terceira vantagem se refere a elementos de evolução da partida (fases), sempre contabilizada em relação ao jogador e seu oponente, assim como nas duas primeiras classes. A adoção de táticas específicas por parte do jogador, derivadas das classes citadas, pode acelerar a conquista de uma partida.

Gadwal et al. (1993) desenvolveram um sistema tutor inteligente para ensino de Xadrez para iniciantes. De maneira geral, a aprendizagem funciona mostrando uma configuração de peças ao aluno e depois pedindo ao aluno jogue e encontre uma sequência de movimentos que resulte no melhor resultado possível. Um adversário não apenas faz movimentos para neutralizar os movimentos do aluno, mas também tenta compreender a estratégia que o aluno pode estar usando para poder fornecer conselhos relevantes ao aluno sobre o seu movimentos a qualquer momento durante o jogo.

1.6.3 Objetivos

O projeto tem como principal objetivo ensinar xadrez na Universidade. Para isso, propõe a oferta de cursos de xadrez no nível básico e intermediário, permitindo aos aprendizes o acesso ao conhecimento enxadrístico introdutório e intermediário nas fases de abertura, meio-jogo e finais, envolvendo os conceitos fundamentais de tática e estratégia.

1.6.4 Metodologia e Avaliação

O projeto conta com um professor que irá apresentar como se dá a movimentação das peças no tabuleiro para os alunos iniciantes e apresentará técnicas, táticas e estratégias referentes à abertura, meio jogo e finalização. Os alunos também irão jogar uns com os outros para praticar os conhecimentos adquiridos.

1.6.5 Relação Ensino, Pesquisa e Extensão

A relação com o ensino de engenharia de software pois o jogo de Xadrez auxilia os alunos a desenvolverem a lógica e a estratégia, tornando-se complementar à formação na área de engenharia de software. Além disso, auxilia os participantes na capacidade de aceitação das regras, desenvolvimento da memória, agilidade no raciocínio, o gosto pelo desafio e a construção de regras pessoais, que possibilitam desenvolver as competências necessárias para a resolução de problemas. A relação do projeto com a pesquisa é a possibilidade futura de pesquisar o desenvolvimento de robôs de jogos serem desenvolvimentos com técnicas de inteligência artificial.

1.6.6 Avaliação Pelo Público

Será solicitado ao público participante que responda a questionários de avaliação do conteúdo, didática e infraestrutura relacionados ao curso.

Pela Equipe

A avaliação se dará por meio de questionários de avaliação do conteúdo, didática e infraestrutura relacionados ao curso.

1.6.7 Referências Bibliográficas

Feitosa, Alexandre, et al. 'Definição formal de táticas de Xadrez por meio da autoria incremental de conceitos heurísticos.' Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). Vol. 1. No. 1. 2007.

Holdings, Dennis H. The psychology of chess skill. Routledge, 2021.

Gadwal, Dinesh, Jim E. Greer, and Gordon I. McCalla. 'Tutoring bishop-pawn endgames: an experiment in using knowledge-based chess as a domain for intelligent tutoring.' Applied Intelligence 3 (1993): 207-224.

1.6.8 Observações

1. Apresentar o tabuleiro e as peças;
2. Ensinar a movimentação das peças: rei, rainha, torre, bispo, cavalo e peão;
3. Ensinar técnicas de finalização ;

4. Ensinar táticas de meio jogo;
5. Ensinar algumas das principais aberturas como abertura italiana, espanhola, inglesa e francesa, por exemplo;
6. Analisar e estudar partidas históricas;
- 7; Refletir sobre estratégias a serem adotadas durante a partida.

1.7 Divulgação/Certificados

Meios de Divulgação:	Internet
Contato:	Paulo Roberto Farah: paulo.farah@udesc.br
Emissão de Certificados:	Participantes, Equipe de Execução
Qtde Estimada de Certificados para Participantes:	100
Qtde Estimada de Certificados para Equipe de Execução:	4
Total de Certificados:	104
Menção Mínima:	MS
Frequência Mínima (%):	75
Justificativa de Certificados:	Os participantes devem estar presentes em 75% das aulas ofertadas e serem aprovados com nota igual ou superior 7,0 em uma prova ao término do conteúdo.

1.8 Outros Produtos Acadêmicos

Gera Produtos: Não

1.9 Anexos

Não há nenhum anexo

2. Equipe de Execução

2.1 Membros da Equipe de Execução

Docentes da UDESC

Nome	Regime - Contrato	Instituição	CH Total	Funções
Paulo Roberto Farah	40 horas	UDESC	212 hrs	Coordenador(a), Gestor

Discentes da UDESC

Não existem Discentes na sua atividade

Técnico-administrativo da UDESC

Não existem Técnicos na sua atividade

Outros membros externos a UDESC

Não existem Membros externos na sua atividade

Coordenador:

Nome: Paulo Roberto Farah
RGA:
CPF: 01701020920
Email: paulorfarah@gmail.com
Categoria: Professor Titular
Fone/Contato: 47-33573077

2.2 Cronograma de Atividades

Atividade: Divulgar aulas de Xadrez
Início: Abr/2024 **Duração:** 1 Mês
Somatório da carga horária dos membros: 10 Horas/Mês
Responsável: Paulo Roberto Farah (C.H. 10 horas/Mês)

Atividade: Finalizar atividades
Início: Dez/2024 **Duração:** 1 Mês
Somatório da carga horária dos membros: 10 Horas/Mês
Responsável: Paulo Roberto Farah (C.H. 10 horas/Mês)

Atividade: Ministras aulas de Xadrez
Início: Abr/2024 **Duração:** 8 Meses
Somatório da carga horária dos membros: 8 Horas/Mês
Responsável: Paulo Roberto Farah (C.H. 8 horas/Mês)

Atividade: Preparar aulas
Início: Abr/2024 **Duração:** 8 Meses
Somatório da carga horária dos membros: 16 Horas/Mês
Responsável: Paulo Roberto Farah (C.H. 16 horas/Mês)

3. Critérios para Avaliação da Ação (Reservado à Comissão de Extensão)

Seleção no Centro		Pontuação	
1.	Atuação transformadora e de impacto sobre questões regionais prioritárias.		
2.	Interação concreta com a comunidade e seus segmentos significativos.		
3.	Relevância social, ambiental, artístico, cultural, científica e/ou econômica.		
4.	Atendimento às áreas temáticas: comunicação, cultura, direitos humanos, educação, meio ambiente, saúde, tecnologia e trabalho.		
5.	Caráter interdisciplinar, interdepartamental, intercentros, interinstitucional.		
6.	Pertinência técnica e metodológica da ação.		
7.	Articulação entre ensino, pesquisa e produção artístico-cultural.		
8.	Divulgação do Curso, Centro e Instituição.		
9.	Compatibilidade entre os recursos solicitados e as exigências da atividade.		
10.	Possibilidade de impactos das ações do projeto, no processo de qualificação social dos estudantes e dos cursos envolvidos na execução.		
Total			

Cada item receberá pontuação até 1 (um).

Os itens acima deverão ser utilizados para a análise de cada atividade recebendo a pontuação adequada.

Parecer do Departamento:

Relator(a)

Chefe do Departamento

Data de aprovação:

Parecer da Comissão de Extensão:

Relator(a)

Presidente da Comissão

Data de aprovação:

Parecer do Conselho de Centro:

Relator(a)

Presidente do Conselho

Data de aprovação na unidade executora:

RESERVADO À PROEX:

Data de Entrada: / /

Aprovado em: / /

Não Aprovado: ()

Justificativa:

Relator(a)

_____, 10/04/2024

Local

Paulo Roberto Farah
Coordenador(a)/Tutor(a)