

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: 402651.2191.240395.28022024

PARTE I - IDENTIFICAÇÃO

TÍTULO: Jogue Xadrez na Universidade

TIPO DA PROPOSTA:

( ) Curso ( ) Evento ( ) Prestação de Serviços  
( ) Programa ( X ) Projeto

ÁREA TEMÁTICA PRINCIPAL:

( ) Comunicação ( ) Cultura ( ) Direitos Humanos e Justiça ( X ) 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°: 402651.2191.240395.28022024**

---

## 1. Introdução

---

### 1.1 Identificação da Ação

**Título:** Jogue 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:** 40 horas

**Justificativa da Carga Horária:** Serão realizadas ações de 1h por semana para incentivar a comunidade acadêmica a jogar Xadrez no contra turno das aulas e para visitantes da Universidade durante o período entre abril e novembro de 2024.

**Periodicidade:** Anual

**A Ação é Curricular?** Não

**Abrangência:** Regional

**Tem Limite de Vagas?** Não

**Local de Realização:** UDESC Alto Vale

**Período de Realização:** Abril à dezembro de 2024.

**Tem Inscrição?** Não

### 1.3 Público-Alvo

Comunidade acadêmica, incluindo docentes, discentes, técnicos e visitantes.

**Nº Estimado de Público:** 285

**Discriminar Público-Alvo:**

	A	B	C	D	E	Total
Público Interno da Universidade/Instituto	0	0	0	0	0	0
Instituições Governamentais Federais	20	200	0	15	50	285
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
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>200</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>50</b>	<b>285</b>

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 - CCT - DCC	Transferência de experiências e possíveis ações conjuntas para incentivar a prática do Xadrez.

### 1.5 Caracterização da Ação

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

## 1.6 Descrição da Ação

### Resumo da Proposta:

Esse projeto tem como objetivo incentivar pessoas a conhecer e praticar o Xadrez na Universidade. Serão disponibilizados tabuleiros e pessoas do campus serão convidadas para ter um primeiro contato ou a jogar partidas com outros participantes ou com bolsistas voluntários como forma de motivação para conhecer e/ou evoluir seu nível de Xadrez. Além disso, o projeto permitirá a socialização e inclusão dos participantes.

### Palavras-Chave:

Socialização, Xadrez

### Informações Relevantes para Avaliação da Proposta:

#### 1.6.1 Justificativa

Preparar um ambiente propício e convidar pessoas para jogar Xadrez pode auxiliar as pessoas que se interessarem em participar a obter os benefícios obtidos com a prática do jogo como a socialização, desenvolvimento intelectual, raciocínio lógico, organização de ações a serem realizadas, autoconfiança, dentre outros.

#### 1.6.2 Fundamentação Teórica

A seguir são apresentadas algumas referências encontradas na literatura descrevendo os benefícios do jogo de Xadrez.

A literatura apresenta como benefícios da prática de jogos de estratégias, como o Xadrez, estímulos intelectuais e sociais, além de proporcionar uma atividade recreativa que incentiva seus participantes a ter atitude e a integrar grupos sociais de maneira plena. Além da diversão que o jogo proporciona, ele favorece a 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 (Ferreira, 2018).

A prática do jogo de Xadrez favorece a vivência de situações sociais de convívio entre indivíduos com diferenças. Os indivíduos aprendem a viver juntos, aprendem a viver com os outros, respeitando-se mutuamente, apesar das suas diferenças (Delors, 2001). Além disso, Ribeiro (2008) define que: "O Xadrez constitui-se em uma atividade indicada para um trabalho junto à população que apresentam dificuldade de adaptação social ou outros problemas. Ao ser incluído em população de baixo rendimento escolar, funciona como suporte pedagógico para que alunos alcancem à autoestima essencial para qualquer processo educativo".

Pimenta (2008) ressalta que o Xadrez auxilia no enriquecimento cultural dos indivíduos e também promove uma situação essencial para o convívio social, o aprendizado de vitória e derrota. De acordo com o referido autor, "O ensino e a prática do Xadrez têm relevante importância pedagógica, na medida em que

tal procedimento implica, entre outros, no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sintético, da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo. O jogador de Xadrez, constantemente exposto a situações em que precisa efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade pode mais facilmente, aprender a planejar adequada e equilibradamente, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários e compreender limites e valores estabelecidos e a vivenciar a riqueza das experiências de flexibilidade e reversibilidade de pensamentos e posturas”.

Silva (2002) corrobora com as ideias descritas anteriormente quando afirma que o ensino e a prática do Jogo de Xadrez pode trazer benefícios socioeducativos quando utilizados como instrumento pedagógico. Isso se dá porque o jogo provoca o exercício da sociabilidade, instiga o uso memória e promove a autoconfiança.

### **1.6.3 Objetivos**

Incentivar pessoas a participar de partidas de Xadrez para difundir e promover sua prática na universidade.

### **1.6.4 Metodologia e Avaliação**

Serão proporcionados tabuleiros de jogo de Xadrez em locais de acesso de pessoas e essas pessoas serão convidadas a jogar partidas de maneira amistosa. Além disso, serão incentivadas pessoas que não conheçam o jogo para ter a oportunidade de conhecê-lo. O local se dará no campus da UDESC Alto Vale em momentos em que os participantes não estejam estudando. Serão registrados dados dos participantes e será realizada uma avaliação da atividade em uma amostra da população que participou e que não quis participar.

### **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 realizada uma pesquisa de opinião sobre como foi a abordagem usada para convidar os participantes e o que achou da experiência. Além disso, será solicitado para uma amostra das pessoas que não queiram participar para descrever porque optaram em não participar.

#### **Pela Equipe**

Será realizada uma avaliação da atividade e dos recursos usados.

### **1.6.7 Referências Bibliográficas**

FERREIRA, ELIANE ALVES. XADREZ EM TRÊS TEMPOS: UMA FERRAMENTA DE SOCIALIZAÇÃO E VALORES HUMANOS. 2018. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/xadrez>.

DELORS, Jacques. Os Quatro Pilares da Educação. In: Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez Editora. p. 89-102.

PIMENTA, Ciro José C. Xadrez: esporte, história e sua influência na sociedade. In: [www.cdof.com.br/xadrez.htm](http://www.cdof.com.br/xadrez.htm).

RIBEIRO, Marcia Esfalcini Falci. Elaboração do projeto de aprendizagem colaborativa. UNIOESTE – MARECHAL CÂNDIDO RONDON, 2008 p. 01-24.

SILVA, W. Apostila do curso de xadrez básico. Curitiba: Secretaria do Estado da Educação e Federação Paranaense de Xadrez, 2002

### 1.6.8 Observações

## 1.7 Divulgação/Certificados

**Meios de Divulgação:** Internet

**Contato:** Paulo Roberto Farah (paulo.farah@udesc.br)

**Emissão de Certificados:** Equipe de Execução

**Qtde Estimada de Certificados para Participantes:** 0

**Qtde Estimada de Certificados para Equipe de Execução:** 0

**Total de Certificados:** 0

**Menção Mínima:** MM

**Frequência Mínima (%):** 0

**Justificativa de Certificados:** Participar como bolsista por pelo menos 6 meses.

## 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	62 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:** Finalização do projeto

**Início:** Dez/2024 **Duração:** 2 Semanas

**Somatório da carga horária dos membros:** 10 Horas Total

**Responsável:** Paulo Roberto Farah (C.H. 10 horas Total)

---

**Atividade:** Planejar atividades e preparar recursos necessários.

**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:** Realizar ações para incentivar partidas de Xadrez no campus da Universidade.

**Início:** Abr/2024 **Duração:** 8 Meses

**Somatório da carga horária dos membros:** 4 Horas/Mês

**Responsável:** Paulo Roberto Farah (C.H. 4 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.		
<b>Total</b>			

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)