

**FORMULÁRIO DAS AÇÕES DE EXTENSÃO**
**1. IDENTIFICAÇÃO DA ORIGEM**
**1.1. TÍTULO DO CURSO:** XADREZ: O Universo das 64 casas

**1.3. IDENTIFICAÇÃO DO(A) PROFESSOR(A) /PROPONENTE**
**1.3.1. NOME:** Prof. Gedimar Pereira - CLUBE DE XADREZ DE BRUSQUE

**1.3.2. TITULAÇÃO:** Ensino Médio completo

**1.3.4. E-MAIL:** pflor@terra.com.br /gedimar\_Xadrez@hotmail.com  
 www.castelodoXadrez.com.br

**1.3.5. ENDEREÇO E TELEFONE** (47) 99834213 / (48) 32653962

**1.4. COPARTÍCIPIES (PARCEIROS):**
 Setor Público                       Setor Privado                       Sociedade Civil Organizada  
 Comunidade Acadêmica, interna e externa                       Não há

**1.4.1 ESPECIFICAR COPARTÍCIPIES:** CLUBE DE XADREZ DE BRUSQUE

**2. CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO**
**2.1. ÁREA TEMÁTICA:**
 Comunicação                       Cultura                       Direitos Humanos e Justiça                       Educação  
 Meio Ambiente                       Saúde                       Tecnologia e Produção                       Trabalho

**2.2. ABRANGÊNCIA:**
 Local                                       Regional                                       Internacional

**2.3. CLASSIFICAÇÃO DA AÇÃO:**
**2.3.1. QUANTO AO PRAZO DE OPERACIONALIZAÇÃO:**
 Ocasional                                       Permanente

**2.3.2 QUANTO A ESTRUTURAÇÃO DA AÇÃO DESENVOLVIDA:**

<input type="checkbox"/> Programa	<input checked="" type="checkbox"/> Projeto	<input type="checkbox"/> Curso	<input type="checkbox"/> Evento	<input type="checkbox"/> Publicações e Outras
		<input checked="" type="checkbox"/> De Iniciação <input type="checkbox"/> De Atualização <input type="checkbox"/> Treinamento e Qualificação Profissional	<input type="checkbox"/> Congresso <input type="checkbox"/> Seminário <input type="checkbox"/> Ciclo de Debates <input type="checkbox"/> Exposição <input type="checkbox"/> Espetáculo <input type="checkbox"/> Evento Esportivo <input type="checkbox"/> Festival <input type="checkbox"/> Campanha <input type="checkbox"/> Outros	<input type="checkbox"/> Livro <input type="checkbox"/> Anais <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro <input type="checkbox"/> Artigo <input type="checkbox"/> Comunicação <input type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Jornal <input type="checkbox"/> Revista <input type="checkbox"/> Relatório Técnico <input type="checkbox"/> Produto Audiovisual <input checked="" type="checkbox"/> Jogo Educativo <input type="checkbox"/> Aplicativo para Computador <input type="checkbox"/> Produto Artístico <input type="checkbox"/> Outros

 Prestação de Serviços

**2.4. MODALIDADE:**
 Presencial                                       Semipresencial                                       Virtual ou a Distância

**3. DESCRIÇÃO DA AÇÃO**

**3.1. JUSTIFICATIVA (descrever):**

A presença do Xadrez na grande maioria dos centros educativos é hoje uma realidade. Sejam por meio das associações de pais, de clubes esportivos, universidade, escolas municipais, de professores interessados pelo Xadrez ou inclusive através de academias privadas.

O jogo de Xadrez tem caráter interdisciplinar, buscando estimular a imaginação, ativação da memória, controle das emoções, raciocínio lógico, concentração, disciplina intelectual, contribuindo também no processo de amadurecimento emocional e no fortalecimento de sua capacidade decisória e no entendimento da matemática. O curso de Extensão **XADREZ: O Universo das 64 casas** tem a colaboração do Clube do Xadrez de Brusque, justificando-se pela contribuição que pode gerar na formação de profissionais que atuarão nas escolas ou no mercado de trabalho, atraindo e motivando alunos e demais pessoas na sua utilização como ferramenta de aprendizado, de recreação ou na formação do caráter dos mais jovens, desenvolvendo qualidades psíquicas, morais, sociais e até físicas. Observando a importância que o jogo de Xadrez tem hoje no âmbito escolar o curso foi elaborado para ser implantado na UNIFEBE e quem sabe futuramente em todo município de Brusque. Trata-se de um instrumento relevante para divulgar e difundir o Xadrez, tornando-o popular e objeto de estudo para ser admirado e praticado.

**3.2. PALAVRAS-CHAVE:**

1) Concentração

2) Imaginação

3) Memória

**3.3. OBJETIVO GERAL:**

Oferecer aos professores das redes pública e privada de ensino, acadêmicos e comunidade, atividades motivadoras advindas da prática do jogo de Xadrez, através de uma estrutura física apropriada e de uma adequada proposta didático-pedagógica.

**3.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Proporcionar qualificação aos profissionais para a docência do ensino do Xadrez Pedagógico que pretendem trabalhar nesta área, oferecendo-lhes instrumental teórico, prático e metodológico que lhes permitam um aprofundamento no significado ético, social e pedagógico.

Propiciar um espaço otimizado para a prática do jogo de Xadrez como “esporte – arte – ciência” de forma orientada e sistematizada.

Promover iniciativas de integração entre o Xadrez e as disciplinas tradicionais do currículo escolar (interdisciplinaridade).

**3.5. PÚBLICO ALVO:**

Alunos de graduação, profissionais de educação e demais interessados no universo do Xadrez.

3.5.1. NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES: 20 pessoas

3.5.2. NÚMERO MÁXIMO DE PARTICIPANTES: 30 pessoas

**3.6. PERÍODO, CARGA HORÁRIA E LOCAL DE REALIZAÇÃO**

3.6.1. DATA DE INÍCIO: 21/09/2013

3.6.2. DATA DE TÉRMINO: 30/11/2013

3.6.3. CARGA HORÁRIA TOTAL: 32 horas

3.6.4. LOCAL: UNIFEBE

**3.7. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:**

- O Projeto será composto de 5 módulos, respeitando as leis do Xadrez da FIDE - World Chess Federation que regulamenta o jogo no tabuleiro.

**3.8. CRONOGRAMA:**

Módulos: Carga Horária Datas Níveis Capacitores

8h – Módulo I: Básico I

8h – Módulo I: Básico II

8h – Módulo I: Básico III

4h - Módulo IV: Ética

4h - Módulo V : Arbitragem

MÓDULOS I: BÁSICO I

Carga Horária: 8 HORAS

OBJETIVO: Apresentar e ensinar o jogo de Xadrez aos professores, bem como sua aplicação prática em sala

de aula, proporcionando condições de jogar e ministrar o Xadrez com segurança, integrar as diversas disciplinas, explorar conceitos matemáticos envolvidos e desenvolver habilidades para a resolução de problemas.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Xadrez e a educação - O Xadrez como ferramenta de ensino e aprendizagem

A história do Xadrez e sua função como componente cultural na civilização

Movimentos das peças e movimentos especiais

Mates elementares

Termos usuais do Xadrez

Notação enxadrística

#### MÓDULOS I: BÁSICO II

Carga Horária: 8 HORAS

OBJETIVO: Apresentar aos professores como proceder durante uma partida de Xadrez, nas fases da Abertura, meio de jogo e final, como acelerar o desenvolvimento, desenvolvendo as peças centrais, estratégias de ataque e defesa.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Aberturas – Principais aberturas e desenvolvimento de jogo

Meio de jogo - dicas no meio de jogos conceitos rápidos para o desenvolvimento do meio jogo

final como desenvolver o final

dicas para os finais conceitos rápidos para o desenvolvimento do final

Análise de posição - Vantagem e desvantagem material e posicional

Armadilhas

Partidas Comentadas – Partidas célebres de

Biografias dos Grandes Mestres de Xadrez

#### MÓDULOS I: BÁSICO III

Carga Horária: 8 horas

OBJETIVO: Desenvolver as habilidades quanto a elementos de combinação, estratégias e temas táticos.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Formação de peões

Espaço e domínio do tabuleiro

Golpes táticos e Sacrifícios

Ataque ao roque

Controle do tempo

#### MÓDULOS IV: ÉTICA

Carga Horária: 4 horas

OBJETIVO: Identificar os conceitos éticos existentes no meio enxadrístico, apresentar temas que levem a discussão e compreensão do grupo.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Ética na educação

Ética no Xadrez

Ética nas competições

#### MÓDULOS V: ARBITRAGEM

Carga Horária: 4 horas

OBJETIVO: Aprender conceitos de arbitragem e organização de eventos de Xadrez.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Organização de eventos de Xadrez

Regulamentos

Modalidades de competições

Emparceiramentos

Comportamento da arbitragem

### 3.9. ESPECIFICAR MATERIAIS E EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS:

**CLUBE DE XADREZ DE BRUSQUE**

– Mural didático Xadrez;

	<ul style="list-style-type: none"><li>– Jogos de peças;</li><li>– Tabuleiros Personalizados;</li><li>– Relógios;</li><li>– Livros, CDs;</li><li>– Apostila.</li></ul> <p><b>UNIFEBE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Laboratório de Informática;</li><li>– Projetor Multimídia.</li></ul>
--	--

**3.10. CERTIFICAÇÃO:**

Será emitida pela Propex aos participantes que obtiverem 75% de frequência.