

EDITAL DE PROJETO DE ENSINO Nº 25/2023
ANEXO I – Modelo de estrutura para submissão do Projeto de Ensino

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS INHUMAS

PROJETO DE ENSINO:
O XADREZ COMO FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES
SOCIOEDUCACIONAIS

Inhumas

2023

1 IDENTIFICAÇÃO

- 1 Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG).
- 2 Câmpus/Departamento: Inhumas/Departamento das Áreas Acadêmicas
- 3 Título do Projeto de Ensino: O Xadrez como Ferramenta para o Desenvolvimento de Habilidades Socioeducacionais
- 4 Integrantes:
 - Adel Fernando de Almeida Vanny / Docente (coordenador);
 - Julio Cesar Colivet Briceno / Docente (colaborador);
 - Marcio Amaral Loures Filho / Estudante do 2º ano do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Agroindústria (estudante bolsista);
 - José Henrique Gouveia Raimundo / Estudante do 2º ano do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Agroindústria (estudante voluntário);
 - Jullyana França Soares / Estudante do 3º ano do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Agroindústria (estudante bolsista);
 - Gabriel Henrique Silva / Estudante do 2º ano do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Informática (estudante bolsista);
 - Fabrcio Flávio França / Estudante do 2º ano do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Informática (estudante bolsista);
- 5 Período de realização: 11 de setembro à 11 de dezembro de 2023.
- 6 Eixo temático, conforme item 04 deste Edital: Interdisciplinariedade; Atendimento Didático-pedagógico na Perspectiva da Educação Inclusiva.
- 7 Carga Horária: 30 horas
- 8 Resumo (máximo 500 palavras): Os bons resultados para os processos de ensino e de aprendizagem derivados da aplicação do jogo de xadrez como ferramenta pedagógica é um fato amplamente documentado. Ademais, os benefícios de tal ferramenta para o campo da inclusão igualmente merecem destaque. O xadrez trabalhado com estudantes com deficiência intelectual ou com TDAH tem se mostrado uma promissora estratégia de ensino. Em vista desses dados positivos, este projeto tem como objetivo fazer uso do xadrez como ferramenta pedagógica para desenvolver e/ou aprimorar habilidades sociais e acadêmicas dos estudantes dos cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio do IFG, campus de Inhumas. Para tanto, propor-se-á um espaço físico equipado para a prática do jogo de xadrez, além de estudantes monitores disponíveis diariamente para ensinar e jogar com os estudantes participantes. Semanalmente, serão feitas também atividades especiais ministradas

por docentes e/ou especialistas em xadrez. Como resultados, espera-se observar, através de avaliações quantitativas e qualitativas, o desenvolvimento de habilidades socioeducacionais dos estudantes participantes, bem como a implementação de um espaço lúdico para o desenvolvimento de novos trabalhos na área do Ensino, da Pesquisa e da Extensão.

9 Palavras-chave (3 a 5): Xadrez; Ensino; Aprendizagem; Inclusão.

2. Público alvo e inscrições

- Estudantes dos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio do IFG, Campus Inhumas.
- Número de vagas para estudantes participantes: 30 (podendo ser ampliada para 40, em caso da obtenção de espaço físico que permita tal ampliação).
- Observação: 20 vagas serão destinadas para estudantes que realizarem a inscrição. Caso haja um número maior de inscritos, realizar-se-á sorteio.