

## Projeto Jogada de Mestre

Implantação do Xadrez Escolar na  
rede pública de ensino



INSTITU  
ALBERT SA

**Instituto Albert Sabin**

Atitudes transformam reali



**INFORMAÇÕES SOBRE A ENTIDADE PROPONENTE DO PROJETO**

**HISTÓRICO:**

O Instituto Albert Sabin (IAS) foi criado em outubro de 2018 para coordenar ações de responsabilidade social. Nossa missão é promover saúde, educação, desporto, cultura, sustentabilidade, desenvolvimento econômico e social para gerar experiências transformadoras. O enfoque é abrir novas perspectivas para a cidade, proporcionando maior apoio, incentivo e inclusão social a todos os envolvidos nesta grande causa. Nós do Instituto Albert Sabin acreditamos que o ato de transformar está nas boas atitudes, na responsabilidade com o social e no ato de acolher causas que promovam o bem-estar. Conheça o Instituto e apoie boas causas!

**MISSÃO:** Incentivar boas ideias por meio de projetos que conectam o poder público, empresas e organizações, despertando atitudes transformadoras que promovam impacto social na vida das pessoas.

**VISÃO:** Até 2025, consolidar a atuação em pelo menos quatro estados brasileiros, dar sustentabilidade aos principais projetos abraçados pelo Instituto Albert Sabin e possuir parcerias estratégicas dentro do terceiro setor.

**VALORES:**

Ética, transparência e respeito

Impacto social é propósito de vida

Nosso negócio é fortalecer redes

Estar no lugar do outro

Qualidade em tudo que fazemos

**DADOS GERAIS DO PROJETO TÉCNICO PEDAGÓGICO**

**OBJETO (Identificação do Projeto)**

Realização de aulas de xadrez ministradas presencialmente para crianças e adolescentes estudantes da rede pública de ensino de São Paulo, a fim de implementar o xadrez como instrumento de educação, esporte e lazer.



**JUSTIFICATIVA DO PROJETO**

**Caracterização dos interesses recíprocos:**

Segundo o relatório The State of Global Learning: 2022 (O estado da aprendizagem global: 2022), publicado pela UNICEF em parceria com a Unesco e o Banco Mundial, a América Latina passa por uma crise educacional de extrema gravidade. Ainda de acordo com o relatório, o índice de “pobreza da aprendizagem” na região, que antes da pandemia de COVID-19 era de 57%, agora atinge 70%. O Brasil foi um dos países onde as escolas ficaram mais tempo fechadas durante a pandemia, agravando lacunas de aprendizado que já atingiam a educação básica há décadas.

Não há como ignorar a urgência do problema educacional. Nesse sentido, é válido lembrar que a ONU define a Educação de qualidade como o quarto Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da sua Agenda 2030. O ODS 4 apresenta a necessidade de "Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos". Para além do cumprimento desse objetivo, a educação ainda enfrenta o desafio de se adaptar à mudança drástica no estilo de vida de crianças e adolescentes devido, principalmente, a presença cada vez maior da tecnologia e da internet.

No livro Educação em Pauta 2022: Desafios da Educação Básica no Brasil, compilado pela Organização de Estados Ibero-americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura (OEI), Claudia Costin define o que considera as principais características da educação no futuro, dentre as quais destacam-se: fortalecimento do ensino de pensamento crítico e sistêmico; desenvolvimento de competências socioemocionais, experimentação e autonomia e protagonismo do estudante, associadas a competências cognitivas; formação de crianças e adolescentes para a cidadania global, promovendo a empatia, formas de comunicação e interação social não agressivas.

Indo ao encontro dessa educação para o futuro, o Instituto Albert Sabin - IAS, que tem entre seus objetivos a promoção da educação, do esporte e do desenvolvimento social, propõe o Projeto Jogada de Mestre, que visa implementar o jogo de xadrez como instrumento de ensino-aprendizagem. O xadrez é um jogo entre dois jogadores envolvendo um tabuleiro com 64 casas por onde se movem 32 peças, divididas entre peões, torres, cavalos, bispos, damas e reis. O objetivo de cada jogador é utilizar suas 16 peças para encurralar a peça rei do jogador adversário.

**Relação entre o projeto apresentado e os objetivos e diretrizes da ação:**

Em seu livro Aprendizado em jogo: um guia completo para o ensino de xadrez nas escolas, Charles Moura Netto e Sandra Maria Guisso, estudiosos do xadrez pedagógico, apresentam estudos sobre o jogo de xadrez na educação, ressaltando contribuições para o desempenho acadêmico, aumento no tempo de concentração e da memória, desenvolvimento do pensamento crítico e resolução de problemas, impacto na saúde mental e no bem-estar. Netto e Guisso lembram da teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner, que identifica oito tipos de inteligência: linguística, lógico-matemática, espacial, corporal-sinestésica, musical, interpessoal, intrapessoal e naturalista. Os autores apontam que a prática do jogo de xadrez contribui para o desenvolvimento de inteligências lógico-matemática e espacial.



Se aprofundando no entendimento do jogo de xadrez como instrumento de ensino-aprendizagem, Netto e Guisso abordam dois importantes teóricos na área da educação: Vygotsky, com a abordagem sociointeracionista, e Piaget, com a teoria construtivista. Para Netto e Guisso, a aprendizagem mediada e a internalização que fazem parte da abordagem sociointeracionista de Vygotsky são aplicáveis ao ensino do xadrez, que pode ser aprendido com a mediação de um professor ou colega mais experiente. Além disso, a promoção do desenvolvimento cognitivo em estágios, compreendida pela teoria construtivista de Piaget, também é aplicável.

Entende-se, portanto, que o ensino do jogo de xadrez em escolas pode trazer diversas contribuições não somente para o aprendizado escolar, mas também para o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, uma vez que trabalha habilidades que são consideradas necessárias para a chamada educação do futuro. Mais do que superar desafios educacionais, pretende-se, com esse projeto, contribuir para o desenvolvimento de uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade.

**O Projeto tem como público-alvo o atendimento de:**

Público:	<ul style="list-style-type: none"><li>• 240 participantes divididos em 10 turmas.</li></ul>
----------	---

**Problema a ser resolvido:**

Desafios educacionais, como a pobreza da aprendizagem – situação em que crianças e adolescentes são incapazes de ler e compreender textos simples – e o impacto da tecnologia e da internet na educação. Criação e fomento de ferramentas pedagógicas capazes de estimular o aprendizado.

**Resultados esperados:**

Implementar o jogo de xadrez como instrumento de ensino-aprendizagem, contribuindo para a superação de desafios educacionais e para o desenvolvimento de uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade.

**OBJETIVO GERAL**

Auxiliar no desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, estimulando as habilidades da capacidade de tomar decisões, da agilidade de pensamento, do autocontrole e da autoconfiança.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**



- Impulsionar o aprendizado escolar de crianças e adolescentes em alfabetização, através do aprimoramento do pensamento cognitivo, do raciocínio lógico, da memorização, da dedução e da indução.
- Promover a cultura do xadrez como atividade de esporte e lazer inclusiva e acessível, através da difusão da prática.
- Estimular a formação de talentos, através do incentivo ao protagonismo de crianças e adolescentes.
- Valorizar a educação como instrumento transformador da sociedade, através do comprometimento com os profissionais envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

#### **METAS E ETAPAS**

**META 1** - Realização de 25 (vinte e cinco) encontros de xadrez em cada uma das 10 turmas de até 24 participantes durante o período de 12 meses, a partir da data de assinatura do termo.

ETAPA 01 – Compra de materiais;

ETAPA 02 – Seleção das participantes/ matrícula;

ETAPA 03 – Realização de 25 aulas.

**META 2** - Análise de resultados de até 240 participantes.

ETAPA 01 - Cadastro de todos os participantes na plataforma digital;

ETAPA 02 - Verificação de frequência durante todo o período de execução dos encontros;

ETAPA 03 - Elaboração e coleta de respostas sobre a pesquisa de satisfação com os líderes e figuras diretamente ligadas ao projeto (instrutores, diretores e professores das instituições parceiras).

#### **COMPROVAÇÃO DAS METAS**

Metas	Método de aferição - comprovação
META 1 - Realização de 25 (vinte e cinco) encontros de xadrez em cada uma das 10 turmas de até 24 participantes durante o período de 12 meses, a partir da data de assinatura do termo.	Lista de presença – Registros fotográficos – cadastro de participantes – calendário de aulas.
META 2 - Análise de resultados de até 240 participantes.	Relatórios pedagógicos – Relatório Final

#### **INFORMAÇÕES DO PROJETO**

##### **METODOLOGIA DO PROJETO**

Realização de aulas de xadrez seguindo o ANEXO - PLANO DE ENSINO. Serão formadas 10 turmas para crianças e adolescentes com até 24 alunos cada, totalizando 240 alunos atendidos. Cada turma participa de 1 aula por semana, com duração de 50 minutos, ao longo de 12 meses, a partir da assinatura do termo, realizando o total de 25 encontros em cada uma das turmas.



Para as aulas serão disponibilizados os materiais esportivos necessários, sendo eles jogos e tabuleiros. Visando a melhor aprendizagem, também serão disponibilizados materiais didáticos, como quadros magnéticos, apostilas e jogos relacionados ao jogo de xadrez.

## PLANEJAMENTO/MONITORAMENTO DAS ATIVIDADES

- **Articulação com atores envolvidos:** Articulação para definição de turmas, horários e faixas etárias atendidas, contratação de instrutores e compra de materiais. Inclui visita na escola para apresentação do projeto e do instrutor, além de entrega dos materiais;
- **Capacitação de Instrutores:** Encontro de formação com foco no aperfeiçoamento pedagógico dos instrutores;
- **Reunião de Instrutores:** Reunião no formato roda de conversa onde os instrutores serão convidados a falar sobre a experiência em sala de aula, sugerir modificações e/ou melhorias;
- **Visitas de Monitoramento:** Visita presencial na escola para contato com os alunos e a equipe buscando entender como o projeto está impactando na comunidade escolar. A partir dessa visita serão feitas análises qualitativas do trabalho;
- **Formulário de Monitoramento:** Formulário onde os instrutores irão avaliar as turmas com base nos 4 pilares da educação. A partir desse formulário serão feitas análises quantitativas e qualitativas do trabalho;
- **Reunião de Monitoramento:** Reunião com a equipe interna do projeto, onde serão debatidos os resultados que foram levantados nas visitas e nos formulários;
- **Relatório de Projeto:** Relatório do projeto para os atores envolvidos.

## EQUIPE DE TRABALHO

FUNÇÃO
Coordenação de Projeto
Instrutor Projeto
Assistente Projeto

## JUSTIFICATIVA DE CONTRATAÇÃO

FUNÇÃO	JUSTIFICATIVA
<b>Assistente de projeto</b>	Necessário para realização das atividades operacionais do projeto, como compra de materiais, recolhimento e planilhamento de listas de presença, apoio no evento final e nos encontros, quando necessário.
<b>Instrutor projeto</b>	Profissional que detém grande conhecimento no jogo do xadrez e que será a forma da transmissão do conhecimento para os participantes.



<b>Coordenador de Projeto</b>	Necessário na coordenação de atividades, planejamento de calendário, gerenciamento de recursos, desenvolvimento de relatórios gerenciais.
-------------------------------	---

<b>CUSTOS DO PROJETO</b>	
<b>DESPESA</b>	<b>VALORES</b>
<b>Assistente de projeto</b>	Total 16.000,00 – 08 Meses
<b>Instrutores de Xadrez</b>	Total 40.000,00 – 10 Meses
<b>Coordenação Projeto</b>	Total 38.000,00 – 10 Meses
<b>Custo de Implantação</b>	Total 9.500,00 – 1 unidade
<b>Custo de Material Didático</b>	Total 9.500,00 – 1 unidade
<b>Compra de material de sala de aula/ pequenas despesas</b>	R\$2.000,00 x 1 UNIDADE – R\$2.000,00
<b>Capacitação Instrutores/Coordenadores/ Assistentes</b>	R\$10.000,00 x 1 UNIDADE – R\$10.000,00
<b>Total</b>	<b>R\$125.000,00</b>

<b>VIGÊNCIA DO PROJETO:</b>	
<b>Período de Execução:</b>	12 meses, a partir da assinatura do termo.

**INSTITUTO  
ALBERT  
SABIN:3174  
6494000181**

Assinado de forma digital por  
INSTITUTO ALBERT  
SABIN:3174649400  
0181  
Dados: 2024.08.20  
10:42:23 -03'00'



**Ementa:**

Conceitos, regras e princípios do jogo de xadrez: Peças, Tabuleiro, Movimentos, Capturas, Xeque e xeque-mate, Empates. Fases do jogo de xadrez: aberturas, meio jogo e finais. Comportamento do enxadrista (ética e moralidade). Prática de xadrez.

**Objetivo Geral:**

Aprimorar o pensamento cognitivo, o raciocínio lógico, a atenção a memorização, a dedução e a indução. Desenvolver a capacidade de tomar decisões, a agilidade de pensamento, o autocontrole, a autoconfiança, a persistência e o foco, a resiliência emocional e a empatia. Compreender e solucionar problemas pela análise do contexto em que estão inseridos.

**Objetivos Específicos:**

Identificar as peças e seus movimentos. Identificar as direções pertencentes ao deslocamento das peças no tabuleiro. Compreender e aplicar as regras básicas. Reconhecer o cumprimento das regras e valores. Solucionar problemas propostos de forma lógica e intelectual.

**Metodologia:**

1. Método de exposição pelo professor (professor apresenta, explica, demonstra, ilustra, exemplifica);
  - a. Explicações apoiadas por apostilas sobre as peças, regras e táticas;
  - b. Ensinamentos sobre o comportamento do enxadrista (ética e moralidade);
2. Método de trabalho independente pelos alunos (alunos desenvolvem tarefas dirigidas e orientadas pelo professor);
  - a. a) Exercícios com jogos;
  - b. b) Treinos de xadrez;
  - c. c) Participação de campeonatos internos e/ou externos.

**Conteúdo Programático:**

1. História do xadrez
2. Peças
3. Tabuleiro
4. Movimentos
5. Capturas
6. Xeque e xeque-mate
7. Empates
8. Fases do jogo: aberturas, meio-jogo e finais
9. Comportamento do enxadrista (ética e moralidade)
10. Jogos de xadrez
11. Treinos de xadrez
12. Campeonato de xadrez





**INSTITUTO  
ALBERT SABIN**  
Referências Bibliográficas:



Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília : MEC / SEF, 1998.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : apresentação dos temas transversais, ética / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997.



INSTITU  
ALBERT SA

Atitudes transformam reali