

O SALTO ONTOLÓGICO ATRAVÉS DO PENSAR

Ester Hasse^{1*}
João Vitor Mannes^{2*}
Nataly Isabela Calisto^{3*}
Isadora Mandelli Schneider^{4*}

Resumo

Este projeto de extensão visa utilizar como ferramenta para promover o protagonismo discente, o desenvolvimento social e o bem-estar. Através do ensino e da prática do xadrez, buscamos despertar habilidades cognitivas, sociais e emocionais nos participantes, além de abordar questões de inclusão, igualdade de gênero e educação de qualidade. O projeto será realizado no Campus Caçador, entre setembro e novembro de 2024.

Palavras-Chave: Xadrez, inclusão, aprendizado.

1 INTRODUÇÃO

O xadrez é uma atividade que transcende o simples jogo, proporcionando benefícios significativos para o desenvolvimento cognitivo e social dos indivíduos. Este projeto busca integrar o xadrez como uma ferramenta educacional e de inclusão social, especialmente para jovens em situação de vulnerabilidade, promovendo habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e resiliência. Além disso, o projeto visa abordar importantes questões sociais como igualdade de gênero e inclusão educacional, contribuindo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) estabelecidos pela ONU. Diante do contexto pandêmico causado pelo Coronavírus na educação que fragilizou a aprendizagem dos discentes impactando no seu desenvolvimento das habilidades e competências. De acordo com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), agência da ONU responsável por acompanhar e apoiar a educação, comunicação e cultura no mundo, a pandemia da COVID-19 já impactou os estudantes de mais de 1,5 bilhão de discentes de 188 países, o que representa cerca de 91% do total de discentes no planeta. Portanto esta extensão se apresenta como relevante para a comunidade, melhorando assim a qualidade da educação além de possibilitar aos discentes do IFSC- Câmpus Caçador desenvolver conhecimentos e habilidades de forma ativa na busca de um ensino de qualidade, bem como, mostrar a comunidade os trabalhos que a instituição realiza, e dessa forma estimular o interesse desses público a virem estudar

^{1*} Especialista, docente do Instituto Federal de Santa Catarina.

^{2*} Acadêmico do curso Técnico em Informática do Instituto Federal de Santa Catarina.
joao.v2006@aluno.ifsc.edu.br

^{3*} Acadêmica do curso Técnico em Administração do Instituto Federal de Santa Catarina.
nataly.i@aluno.ifsc.edu.br

^{4*} Acadêmica do curso Técnico em Administração do Instituto Federal de Santa Catarina.
isadora.ms08@aluno.ifsc.edu.br

aqui na instituição. Nossa extensão busca desenvolver junto à comunidade da região de Caçador estratégias de ensino e aprendizagem para superar as dificuldades relacionadas ao isolamento social e ao aprendizado desse novo esporte. Essa extensão foi idealizada depois de várias conversas com diversas lideranças e comunidades de Caçador em que foi feito um levantamento dos impactos causados pelo COVID-19. E, após essas conversas os discentes extensionistas chegaram a conclusão que é possível estreitar os laços entre as comunidades e gerações, instigando o conhecimento e a prática de um esporte através do xadrez. Através do projeto de extensão será possível instigar a comunidade externa a construir esse novo aprendizado junto do IFSC, estimulando a verticalização do conhecimento junto a essa região melhorando assim também seu IDH. A ONU diz "A Agenda 2030 e os ODS afirmam que para pôr o mundo em um caminho sustentável é urgentemente necessário tomar medidas ousadas e transformadoras. Os ODS constituem uma ambiciosa lista de tarefas para todas as pessoas, em todas as partes, a serem cumpridas até 2030. Se cumprirmos suas metas, seremos a primeira geração a erradicar a pobreza extrema...". Este projeto está intimamente ligado ao ODS 4 (Educação de qualidade - Assegurar a educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos) que afirma "A promoção da capacitação e empoderamento dos indivíduos é o centro deste objetivo, que visa ampliar as oportunidades das pessoas mais vulneráveis no caminho do desenvolvimento." quando estamos possibilitando novos aprendizados estamos pensando em melhorar a qualidade da formação da comunidade.

2 METODOLOGIA

O projeto será desenvolvido pelos discentes com os discentes, servidores e comunidade externa do IFSC. Será divulgado na comunidade pelos líderes locais. Os encontros ocorrerão às quintas feiras das 17h30min às 20h no IFSC de Caçador. Os participantes do projeto serão divididos em três grupos. Crianças iniciantes no xadrez, adolescentes, adultos e idosos iniciantes no xadrez; adolescentes, adultos e idosos que já têm domínio do esporte. Cada discente será responsável por um grupo em questão. No início será efetuado uma dinâmica de integração e ao final de cada dia do projeto será efetuado um questionário de auto análise com o progresso e sugestões para o encontro seguinte.

4 RESULTADOS

Os índices de ansiedade e depressão estão em níveis astronômicos em todas as idades e classes sociais. Portanto, aprender um novo esporte, estreitando as relações sociais nos discentes e transpondo as dificuldades entre as gerações. É fundamental para melhorar os resultados na aprendizagem e amenizar os impactos das doenças mentais. Além de estreitar os laços com a população idosa já marginalizada da sociedade trazendo o conhecimento e empoderando para novas possibilidades de aprendizagens na verticalização do ensino no IFSC. O projeto também visa aumentar a participação de meninas e mulheres no xadrez, promovendo a igualdade de gênero e empoderamento. Além disso,

busca-se criar um ambiente de aprendizagem contínua e inclusiva que contribua para o bem-estar geral dos participantes.

5 CONCLUSÃO

É notável o estreitamento entre as gerações e os discentes no projeto aplicado. As gerações mais experientes aconselhando universitários e aprendendo um novo esporte. Os universitários instigando os alunos do Ensino Médio e Fundamental a desenvolverem suas aptidões para obter êxito universitário. O aprendizado do esporte e as interações sociais são imprescindíveis para todas as gerações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Recurso aos jogos. In: Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino fundamental. Brasília, DF, 1998. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/18195993/20/O-RECURSO-AOS-JOGOS>>. Acesso em: 28 setembro 2024.

CRISTO, Simone (Org.); SILVA, Isabela Cristina da. O xadrez e o processo de aprendizagem. In: Xadrez na sala de aula. São José dos Campos: Pulso. 2010. Cap. 2.

CRISTOFOLETTI, Danielle Ferreira Auriemo. O xadrez nos contextos do lazer, da escola, e profissional: aspectos psicológicos e didáticos. Rio Claro, 2007. Tese de Mestrado. Disponível em: <<http://www.hiperchess.com.br/downloads/academicos/ChristofolettiDFA2007.pdf>>. Acesso em: 28 setembro 2024.

ONU - Organização das Nações Unidas. Declaração Universal dos Direitos Humanos da ONU. Disponível em : <<http://www.onu-brasil.org.br/documentos/direitos-humanos>>.