

INSTITUTO FEDERAL MINAS GERAIS

PRO-REITORIA DE EXTENSÃO

PROGRAMA DE APOIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO

PROJETOS DE EXTENSÃO

Edital 173/2024 - PIEL - Piumhi

UNIDADE PROPONENTE

Campus:
PIUMHI

Foco Tecnológico:
DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL E SOCIAL

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Título do Projeto:
IFMG na Luta

Grande Área de Conhecimento:
CIÊNCIAS DA SAÚDE

Área de Conhecimento:
EDUCAÇÃO FÍSICA

Área Temática:
Educação

Tema:
Esporte e lazer

Período de Execução:
Início: **01/09/2024** | Término: **28/02/2025**

Possui Cunho Social:
Não

CARACTERIZAÇÃO DOS BENEFICIÁRIOS

Público Alvo	Quantidade Prevista de Pessoas a Atender	Quantidade de Pessoas Atendidas	Descrição do Público-Alvo
Comunidade escolar	25	-	-

EQUIPE PARTICIPANTE

Professores e/ou Técnicos Administrativos do IFMG

Membro	Contatos	Bolsista	Titulação
Nome: Bruno Assis de Oliveira Matrícula: 3354119	Tel.: E-mail:	Não	DOUTORADO

DISCRIMINAÇÃO DO PROJETO

Resumo

Resumo O projeto de extensão "IFMG na Luta", surge da necessidade de diversificar as práticas corporais ofertadas aos estudantes, expandindo o escopo para além das modalidades esportivas convencionais. Este projeto tem como propósito fomentar o protagonismo dos estudantes na organização e promoção de atividades que, embora já ocorram de maneira informal, carecem de uma estruturação sistemática, particularmente naquilo que envolve o jogo de xadrez e as lutas. O projeto fundamenta-se na abordagem Crítica-Superadora proposta por Soares et al. (1992) na qual, para além da transmissão de conhecimentos técnico-operacionais, somos instigados a problematizar as condições sociais e históricas que envolvem essas práticas. Para tanto, recorremos ao conceito de cultura corporal, entendido como um conjunto de conhecimentos historicamente construídos, que abrange desde jogos e lutas até danças e ginásticas, cada uma carregada de significados que refletem dinâmicas sociais mais amplas. As lutas, por exemplo, são mais do que simples confrontos físicos; elas carregam complexidades que refletem relações sociais e históricas, como demonstrado pelo processo histórico da capoeira, que além de combate físico, representa uma forma de resistência cultural. Da mesma forma, o xadrez, enquanto jogo de estratégia, é uma manifestação cultural que atravessa séculos e fronteiras, influenciando e sendo influenciado por contextos sociais variados. O projeto "IFMG na Luta" emerge ainda como uma resposta à demanda dos estudantes por um maior acesso ao patrimônio histórico-cultural, integrando conhecimentos teóricos e práticos para uma compreensão mais abrangente da sociabilidade contemporânea. Ao promover o protagonismo estudantil, espera-se não apenas enriquecer o ambiente escolar, mas também fortalecer a conexão entre a instituição e a comunidade local por meio de atividades culturais e educativas. A seguir, procuramos apresentar de forma clara e estruturada as diretrizes, fundamentos teóricos, objetivos, metodologias e expectativas de resultados do projeto "IFMG na Luta", e suas possíveis contribuições para o desenvolvimento acadêmico, cultural e social da comunidade escolar.

Justificativa

Justificativa A concepção desse projeto é produto do diálogo permanente com os estudantes do campus Piumhi. Ao longo das aulas de Educação Física, pudemos constatar o acesso limitado à diversidade de manifestações da cultura corporal. A hegemonia do esporte ao longo do ensino fundamental, sobretudo, de quatro modalidades coletivas (futsal, handebol, basquetebol e voleibol), reflete o abandono de uma parte enorme do patrimônio histórico-cultural (as lutas, os jogos, as danças e as ginásticas). Na medida em que eram abordados outros temas que não aquelas modalidades esportivas, ao mesmo tempo em que, pontualmente, aparecia certa resistência aos "novos" conteúdos, a maior parte dos estudantes se engajavam e demonstravam interesse em ampliar seu conhecimento a respeito. Algumas destas iniciativas repercutiram muito positivamente. Durante o 1o semestre de 2024, foi desenvolvido com as turmas de 3o ano o tema luta. Nele, fizemos um profundo estudo sobre a capoeira, seguido de oficinas sobre o karatê, o jiu-jitsu e o muay thai. No ano anterior, também com o 3o ano, como parte do conteúdo "organização de evento", fizemos uma oficina de xadrez e um torneio relâmpago. Somada a participação em eventos externos (JOEP/JEMG e encontro esportivo do IFMG), ficou constatado algo que podemos apontar como uma "demanda represada". Nos dois casos, estudantes de outras turmas procuraram os diretamente envolvidos solicitando que também acessassem tais conteúdos. O projeto de extensão "IFMG na Luta" surge ainda como forma de estimular o protagonismo dos estudantes da instituição na organização de práticas que, de modo assistemático, já compunham o cotidiano escolar: o encontro dos que se interessam pela prática do xadrez e das lutas nos espaços e tempos disponíveis da instituição. Foi pensando em dar uma resposta ampla e institucional para isso que elaboramos o projeto em questão.

Fundamentação Teórica

Fundamentação teórica A cultura corporal é definida como um conjunto de conhecimentos socialmente construídos e historicamente determinados, derivados de atividades que expressam diversas relações entre experiências ideológicas, políticas, filosóficas e sociais, além de sentidos lúdicos, estéticos, artísticos, agonísticos, competitivos ou outros, relacionados às realidades, necessidades e motivações humanas (SOARES et al., 1992; ESCOBAR, 2013). O aspecto singular dessas atividades, sejam elas criativas ou imitativas, reside no fato de que seu produto não é material nem pode ser dissociado do ato de sua execução; por essa razão, o ser humano atribui-lhes um valor intrínseco. Como parte do acervo de formas de representação do mundo produzidas historicamente e que compõem a cultura corporal, os jogos, lutas, esportes, ginásticas e danças, são valorizadas por si mesmas como formas de prática, realizadas com base em modelos socialmente estabelecidos, portadores de significados ideais que são atribuídos coletivamente. A seguir nos debruçamos especificamente sobre aqueles conteúdos que serão abordados neste projeto: as lutas e o jogo de xadrez. As lutas são uma das mais antigas atividades humanas, abrangendo aspectos beligerantes, agonísticos, de superação e sublimação (ARAÚJO et al., 2013). Embora o termo “luta” tenha um significado para além das práticas corporais, remetendo a diversos conflitos da vida social, podemos afirmar que as lutas corporais carregam toda a complexidade da sociabilidade humana. A capoeira, como um exemplo de manifestação da cultura corporal, compreende não apenas um exercício físico, mas todo um complexo histórico e social que expressa confrontos e disputas que refletem dinâmicas sociais mais amplas: a luta do negro no Brasil escravocrata, a voz do oprimido na sua relação com o opressor e que não desja que essa história seja esquecida (RAMALHO et al., 2019). Como indica Soares et al. (1992), a luta se manifesta como uma ação prática que pode implicar na transformação social. Esta concepção engloba não apenas um embate físico, mas se desdobra num instrumento de mudança e reconfiguração das relações de poder na sociedade. Ao considerar a luta no contexto histórico-social do capitalismo, sobretudo, na forma da luta de classes, estão integrados numa mesma totalidade o campo físico, a dimensão ideológica e política, onde diferentes grupos sociais competem por recursos, direitos e reconhecimento. Na escola, o trato com o conhecimento das lutas corporais carece historicamente de prestígio e, quando muito, comparece como atividades extracurriculares pulverizadas em modalidades específicas (judô, karatê, jiu-jitsu, aikido, taekwondo, capoeira, etc.), frequentemente limitadas a lógica das modalidades esportivas. De outro modo, desde a década de 1990 a abordagem Crítica-Superadora (SOARES et al., 1992) tem subsidiado teoricamente a reflexão crítica em torno da cultura corporal, propondo um trato diferente com o conhecimento “luta”. Essa abordagem não apenas busca transmitir conhecimentos técnicos e habilidades físicas, mas também promover uma reflexão sobre as condições históricas e sociais que moldam essas práticas. Ao integrar o conhecimento histórico-social com a prática das lutas corporais, os educadores e as instituições escolares podem contribuir para uma compreensão mais profunda da estrutura social e das dinâmicas de poder que a permeiam. Nesse caso, não se trata, por exemplo, de admitir uma Educação Física escolar ou tempos e espaços no interior das instituições escolares limitados a promover a aptidão física dos estudantes, mas estimular, por meio da apropriação da cultura em sentido amplo, estimular a reflexão crítica da realidade social. Isso se revela ainda mais necessário na contemporaneidade (ARAÚJO, et al., 2013). Atualmente, o conteúdo das lutas corporais enfrenta um processo de espetacularização que frequentemente distorce ou ignora princípios e características que estão na origem destas manifestações, priorizando um rendimento máximo que desconsidera a individualidade e enfatiza a lógica do esporte de rendimento. Nesse sentido, a formação do indivíduo, como uma relação consciente dele com a humanidade (indivíduo para-si), requer um posicionamento crítico sobre o caráter humanizador ou alienador dessas práticas, fundamentando um envolvimento reflexivo com os conteúdos que ele assimila e com as formas de sua apropriação. Apresentada a fundamentação teórica das ações do projeto dedicado às lutas, voltamos nossas atenções ao jogo de xadrez. O xadrez é classificado, empiricamente, como um jogo de mesa, embora tal classificação não dê conta de sua complexidade teórica (MENEGHEL, 2019). Os jogos de mesa e tabuleiro têm uma história profundamente enraizada em práticas sociais e culturais da humanidade. Originados inicialmente como métodos divinatórios, que utilizavam objetos como búzios e astrágalos para a previsão de eventos futuros, esses jogos evoluíram ao longo dos séculos, incorporando elementos de sorte e estratégia que os tornaram manifestações culturais extremamente significativas. De acordo com Klein (2003), a evidência mais antiga de jogos de mesa é encontrada em pinturas murais de milhares de anos na câmara mortuária de Mera, em Sakarah, no Egito, onde duas pessoas são representadas participando de um jogo. Este exemplo ilustra não apenas a antiguidade dos jogos, mas também sua dinâmica contraditória como função social, como formas de entretenimento e distração, especialmente dos escravizados no Egito antigo, que encontravam nessa atividade uma “fuga” momentânea. Ao longo do tempo, jogos como o alquerque, o senet, o real de Ur, entre outros, se difundiram por várias culturas, influenciando-se mutuamente e adaptando-se às características locais, refletindo o comércio e interações entre civilizações antigas e sua capacidade de transcender fronteiras geográficas e culturais. O xadrez corresponde a um paradigma desse processo. Suas peças não apenas representam hierarquias sociais, como também refletem dinâmicas de poder e estratégia. O jogo não se limita a um mero entretenimento; é uma representação da estrutura social feudal, onde cada peça desempenha um papel específico e estratégico, culminando no objetivo de alcançar o xeque-mate no rei adversário. Diante disso, tal como proposto por Meneghel (2019), afirmamos que um jogo vai além das suas características físicas e visuais, abrangendo elementos como objetivos mutuamente opostos e sistemas de regras que regulam a interação dos jogadores. Desse modo, os jogos quando incorporados à dinâmica escolar, demandam uma compreensão profunda das estruturas históricas, sociais e teóricas que moldaram essas práticas ao longo dos milênios, revelando não apenas a diversidade cultural, mas também em alguma medida, uma universalidade dos princípios que governam o entretenimento humano. No caso específico do Xadrez, de acordo com Klein (2003) sua origem está envolta em lendas que ainda carecem de maiores evidências. Uma das mais difundidas entre os enxadristas é a de Sissa, possível criador do jogo na Índia por volta do século VI d.C. Inicialmente conhecido como chaturanga, que significa “exército de quatro membros”, o jogo refletia a estrutura militar indiana composta por elefantes (hoje representados pelos bispos), cavalos, carros (que evoluíram para as torres) e soldados a pé (atuais peões). Jogado em um tabuleiro chamado ashtapada, o chaturanga originalmente não possuía casas axadrezadas, apenas divisões simples em sessenta e quatro quadrados. O jogo era praticado por dois ou quatro jogadores, com variações nas regras conforme o número de participantes. Outra influência significativa para o desenvolvimento do xadrez foi o jogo chinês liubo, praticado entre os séculos III e I a.C. Representando uma simulação de guerra, o liubo utilizava peças em um tabuleiro 9x10, colocando ênfase na estratégia militar e na dinâmica de ataque e defesa. Posteriormente, esse jogo evoluiu para o xiangqi, conhecido como xadrez chinês, que adotou um tabuleiro 8x8 e introduziu características distintas como a representação de um rio separando os lados opostos do tabuleiro. A chegada do xadrez na Europa ocorreu durante a expansão islâmica entre os séculos VII e IX d.C., especialmente na Península Ibérica, onde a cultura árabe trouxe consigo não apenas o jogo, mas também uma ampla gama de conhecimentos científicos e literários. Na Itália, o jogo foi rapidamente adotado e modificado, ganhando o nome atual de xadrez. A transição para o período do Renascimento europeu trouxe consigo mudanças significativas no jogo, como a remoção dos dados, que anteriormente

Objetivo Geral

Objetivo geral - Estimular o protagonismo e a organização dos estudantes que já se interessam pelo xadrez escolar e pelas lutas na instituição; - Democratizar e ampliar o acesso à cultura corporal, bem como as possibilidades de convivência na instituição; - Promover ações culturais relacionadas ao xadrez e as lutas (cine-debate, divulgação do acervo bibliográfico da instituição, exposições, etc) - Fundar um Clube de Xadrez na instituição e aproximar de iniciativas similares de outros IF's; - Promover o estudo do xadrez, eventos internos (torneios presenciais e online) e externos; - Divulgar o jogo junto a comunidade nos espaços públicos da cidade (xadrez itinerante); - Realizar oficinas teórico-práticas sobre as "modalidades" de luta que contam com estudantes-praticantes da instituição (karatê, jiu-jitsu, muay thai e capoeira); - Estimular o engajamento em alguma destas manifestações para além da instituição; - Promover oficinas específicas na perspectiva da defesa pessoal e do combate à violência contra as mulheres; - Aproximar a instituição de profissionais ligados às lutas por intermédio dos próprios estudantes (seus mestres e professores) para essas oficinas; - Disponibilizar a sala 207, os materiais e equipamentos utilizados nas aulas de Educação Física, com monitoria, para estudantes que desejarem treinar no espaço.

Metas

- 1 - Possibilitar encontros nos tempos e espaços disponíveis.
- 2 - Organização e participação em eventos internos e externos.
- 3 - Oficinas com estudantes-praticantes das lutas (karatê, jiu-jitsu, muay thai e capoeira) aos demais estudantes.
- 4 - Sistematização e submissão da experiência pelos estudantes bolsistas em congressos acadêmicos.

Metodologia da Execução do Projeto

Metodologia da execução do projeto A metodologia será multifacetada. Serão realizados: encontros nos tempos (intervalos, horário de almoço) e espaços disponíveis (ambiente de vivências, sala 207, biblioteca etc); eventos internos (torneios presenciais e online) e externos; ações culturais (ex. cine debate); oficinas de estudo do xadrez e iniciativas itinerantes nos espaços públicos na cidade; oficinas com estudantes-praticantes das lutas (karatê, jiu-jitsu, muay thai e capoeira), de defesa pessoal e de combate à violência contra as mulheres.

Resultados Esperados e Disseminação dos Resultados

I - Resultados esperados: Protagonismo Estudantil e Organização das práticas; Criação de um Clube de Xadrez do campus; Promoção de Ações Culturais; Engajamento dos estudantes e aproximação com outras instituições; II - Disseminação dos Resultados: Redes Sociais e Comunicação Interna; Eventos e apresentações; Publicações (relato de experiência) e submissão para congressos acadêmicos; Parcerias com profissionais e instituições.

Referências Bibliográficas

Referências bibliográficas ARAÚJO, B. L. C.; BARBOSA, A. S.; MATEUS, P. H. B.; NUNES, R. N. A cultura, a história e a educação: debates iniciais sobre a inserção do conteúdo luta na realidade da escola. Anais do XVIII Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e V Congresso Internacional de Ciências do Esporte, 2013. SOARES et al.. Metodologia do ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992. KLEIN, Egon C. Xadrez: a guerra mágica. Canoas: ULBRA, 2003. MENEGHEL, G. A. B. O conteúdo teórico do conceito de xadrez. Dissertação – Faculdade de Educação, Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC), 2019. RAMALHO, C. C.; SILVA, B. P.; OLIVEIRA, A. Eu luto, tu lutas, nós lutamos: o conceito de luta na abordagem Crítico-Superadora. Arquivos em Movimento,, v.15, n.2, p.214-223, Jul- Dez 2019.

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Meta	Atividade	Especificação	Indicador(es) Qualitativo(s)	Indicador Físico	Período de Execução		
				Indicador Quantitativo	Qtd.	Início	Término
1	1	Organizar o ambiente de vivências, a sala 207 para usos nos intervalos (xadrez) e horário de almoço (xadrez e lutas).	Engajamento nas atividades e conteúdos específicos (xadrez e lutas)	Participação dos estudantes	25	01/09/2024	31/01/2025

Meta Atividade Especificação		Indicador(es) Qualitativo(s)	Indicador Físico Indicador Quantitativo	Período de Execução Qtd. Início	Término	
2	1	Organização e participação em torneios/festivais presenciais e online de xadrez; articulação de ações culturais (cine debate); oficinas de estudo do xadrez e iniciativas itinerantes nos espaços públicos na cidade.	Progresso no domínio de aberturas, meio de jogo e finais.	Frequência e participação	15	01/10/2024 31/01/2025
3	1	Elaboração e implementação de oficinas de apresentação das lutas, defesa pessoal e de combate à violência contra as mulheres.	Apropriação dos princípios e estrutura geral das lutas; assimilação de um conjunto de técnicas e estratégias visando prevenir, afastar ou neutralizar diferentes tipos de agressão; combater a violência de gênero.	Frequência e participação	10	01/09/2024 31/12/2024
4	1	Escrita no formato de relato de experiência pelos estudantes bolsistas das atividades desenvolvidas.	Compartilhar de modo sistemático o significado da experiência com o projeto de extensão "IFMG na luta", fundamentado numa revisão teórica crítica, destacando seus resultados e limites. Avaliar a possibilidade desse trabalho ser submetido a congressos acadêmicos (ex. Congresso de Educação Física do IFSULMG Muzambinho).	Produção de um trabalho acadêmico para submissão	1	01/02/2025 28/02/2025

PLANO DE APLICAÇÃO

Classificação da Despesa	Especificação	PROEX (R\$)	DIGAE (R\$)	Campus	Proponente (R\$)	Total (R\$)
333018	Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0		7200.00	7200.00
TOTAIS		0	0		7200.00	7200.00

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Despesa	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
333018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	1200.00	1200.00	0	0	0	0	0	0	1200.00	1200.00	1200.00	1200.00

Anexo A

MEMÓRIA DE CÁLCULO

CLASSIFICAÇÃO DE DESPESA	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADE DE MEDIDA	QUANT.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
333018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Bolsa	Mês	6	300.00	1800.00
333018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Bolsa	Mês	6	300.00	1800.00
333018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Bolsa	Mês	6	300.00	1800.00
333018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Bolsa	Mês	6	300.00	1800.00
TOTAL GERAL					7.200,00