



# RELATÓRIO DO PROJETO “XADREZ NA ESCOLA E NA WEB”

2022

02 DE FEVEREIRO DE 2023

FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ  
Cleiton Marino Santana



---

# PRINCIPAIS DOCUMENTOS

- ARQUIVO - EDITAL PROJETO XADREZ NA ESCOLA E NA WEB
- ARQUIVO - CHAMAMENTO PÚBLICO
- ARQUIVO - JUSTIFICATIVA DE INEXIGIBILIDADE
- ARQUIVO - FICHAS DE INSCRIÇÃO
- PASTA - RELATÓRIOS DOS EVENTOS
- PASTA - RELATÓRIOS DAS AULAS
- PASTA – NOTAS FISCAIS E COMPROVANTES DE PAGAMENTO
- PASTA - REPORTAGENS/ARQUIVOS WEB
- PASTA - FOTOS E VÍDEOS

---

# PROJETO XADREZ NA ESCOLA E NA WEB

O xadrez é um jogo antigo e interessante em diversos aspectos como social, pessoal e intelectual. Ao jogar xadrez, qualquer pessoa pode aprender habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas e raciocínio abstrato em algum nível. E a inventividade pode superar quaisquer limites de acessibilidade.

O ensino do xadrez também pode promover equidade. Construir alunos resilientes não é ensiná-los a se tornarem bem-sucedidos; trata-se de ensiná-los a responder quando não são bem-sucedidos. Ser um professor ou líder com foco na equidade é descobrir as necessidades dos alunos e professores e dar a eles o que eles precisam para serem bem-sucedidos. Para muitas crianças que vivem na pobreza ou em comunidades com baixo rendimento socioeconômico, é raro que esses alunos tenham acesso a um programa que desafie suas mentes em alto nível. No xadrez, não há diferenciação: meninos e meninas de quaisquer cor ou raça, idade ou classe social podem jogar e tirar proveito. Além disso, o xadrez é uma ótima maneira de ensinar muitas habilidades para a vida: raciocínio abstrato, concentração, criatividade, pensamento crítico, memorização, paciência, resolução de problemas, planejamento estratégico e visualização (TryEngineering.org). Os alunos podem nem perceber que estão passando pelas etapas do método científico quando planejam cada movimento. À medida que o jogo avança, a necessidade de combater as ameaças e evitar a captura torna necessário que os jogadores

---

façam uma pausa e analisem os possíveis problemas, visualizem as possibilidades, planejem movimentos e joguem com a intenção de melhorar cada vez que veem os resultados.

Ao jogar xadrez, os jogadores tornam-se ainda mais confiantes, têm maior autoestima e são mais capazes de organizar seu pensamento e comportamento. O xadrez é uma atividade de socialização que ajuda a aproximar as crianças e quebrar barreiras, ao mesmo tempo em que estimula um senso saudável de competitividade.

Alguns pontos que ressaltam a importância do aprendizado do xadrez são: sua base matemática; o desenvolvimento da capacidade cognitiva: atenção, memória, análise, e lógica; é aplicável à vida cotidiana, ajudando as crianças a desenvolverem habilidades sociais importantes na sociedade; incentiva a autoavaliação, a competição saudável e trabalho em equipe; promove o estudo e a preparação como forma de alcançar objetivos pré-estabelecidos para autodesenvolvimento; os dispositivos necessários para jogar xadrez – tabuleiros e conjuntos de peças – são baratos e duráveis.

Além disso, o xadrez pode ser jogado online com pessoas dos mais diversos lugares, apenas com o acesso à internet. Os alunos podem ver jogos anteriores para analisar estratégias e resultados ou obter instruções assistindo a tutoriais. Existem até bancos de dados que podem ser pesquisados para assistir a jogos históricos. Redes populares de xadrez onde os jogadores podem competir, conversar, assistir a jogos e aprender.

---

A acessibilidade de um jogo de xadrez é muito fácil para praticamente qualquer pessoa, mas o ensino do xadrez ainda não é acessível a todos, e ainda são escassos os espaços que promovem inclusão social de crianças e adolescentes por meio do jogo do xadrez.

*O Xadrez na escola é uma ferramenta que promove a cidadania e ajuda no desenvolvimento cognitivo dos alunos. Através desse jogo, os alunos podem melhorar a concentração, aprimorar a memória e desenvolver o raciocínio lógico.*

---

Durante a pandemia, a COVID-19 impôs restrições de locomoção restringindo as pessoas aos espaços de suas casas, e com isso, precisaram descobrir coisas para fazer e modos de adaptar seus *hobbies* para que pudessem ser realizadas em casa, inclusive esportes, no qual o xadrez foi muito potencializado e popularizado.

Uma observação do histórico de pesquisa do Google Trends para a palavra “xadrez” mostra um movimento parabólico em outubro de 2020, bem na época em que a série de sucesso “O Gâmbito da Rainha” foi lançada na plataforma de *streaming Netflix*, [tendo sido assistida por 62 milhões de usuários em seu mês de estreia.](#)

Segundo Erik Allebest, CEO do [chess.com](#), o site global mais visitado para jogos de xadrez online, as vendas de quebra-cabeças dispararam. De outubro de 2020 a abril de 2022, o Chess.com viu seu número de usuários ativos mensais dobrar de cerca de 8 milhões para quase 17 milhões.

Com isso, entende-se que a pandemia ajudou a promover o interesse pelo xadrez. O xadrez online explodiu em popularidade por ter propiciado conexões sociais muito necessárias para jogadores antigos e novatos.

Quanto a isso, muitos desses usuários ainda são estudantes. Vários estudos e apresentações em conferências forneceram resultados em apoio aos benefícios educacionais do ensino do xadrez nas escolas. Smith e Cage (2000) relataram os efeitos de 120 horas de instrução de xadrez no desempenho em matemática entre estudantes afro-americanos de escolas secundárias rurais no norte do Estados Unidos. Eles determinaram que o

---

grupo de tratamento pontuou significativamente mais alto em desempenho em matemática e capacidade cognitiva não-verbal do que o grupo de controle após controlar as diferenças entre as pontuações pré-teste.

[Kazemi et al. \(2012\)](#) realizaram em uma pesquisa em que os participantes do grupo de xadrez registraram pontuações de habilidade metacognitiva pós-teste significativamente mais altas e pontuações de teste de matemática pós-teste mais altas do que os participantes do grupo sem xadrez. Com isso, uma das conclusões importantes propostas por esses achados é que o ensino de xadrez melhora significativamente as habilidades matemáticas e as capacidades metacognitivas de alunos em idade escolar. Logo, o treinamento de xadrez tem efeitos cognitivos positivos em alunos regulares em idade escolar. Além disso, existem alguns estudos que abordam a questão dos efeitos cognitivos do treinamento de xadrez em alunos com deficiência em idade escolar.

[Barrett e Fish \(2011\)](#) investigaram os efeitos cognitivos de um programa de treinamento de xadrez de 30 semanas nas aulas de matemática para alunos de educação especial em uma escola de ensino médio. Neste estudo, houve uma relação significativa entre o ensino de xadrez e as notas de final de ano.

Mas por que o treinamento em xadrez levaria a melhorias no desempenho escolar? Para jogar bem xadrez, é preciso estar atento e compreender as posições enxadrísticas e induzir padrões entre as peças,

---

indício de inteligência fluida e capacidade de concentração. As posições de xadrez podem ser muito complexas com até 32 peças de seis tipos de peças dispostas em um tabuleiro de 64 quadrados. Logo, deve-se então formular e avaliar possíveis movimentos, uma indicação de funcionamento executivo e pensamento crítico. Por exemplo, as posições do meio do jogo geralmente permitem 30 movimentos diferentes a cada turno. O jogador de xadrez deve, idealmente, calcular as posições resultantes de tais movimentos, selecionando o movimento que produz a posição mais vantajosa para o jogador e tudo isso sem realmente mover nenhuma peça, exercitando a memória de trabalho visual.

Com isso, o xadrez escolar é uma ferramenta que promove a cidadania e pode ajudar no desenvolvimento cognitivo dos alunos. Através desse jogo, os alunos podem melhorar a concentração, aguçar a memória e desenvolver o raciocínio lógico, além de instigar a imaginação.

Logo, tendo em vista os benefícios que a prática de xadrez no contexto escolar, concebeu-se a ideia de um projeto que fosse voltado para o ensino e fomento da prática de xadrez nas escolas de 3 cidades do Mato Grosso para, inicialmente, entender e mapear a realidade e demanda dessas cidades e compreender o engajamento das escolas com a proposta do projeto para posterior expansão e alargamento da abrangência.

Para fins explicativos, tem como objetivo, estimular a prática do xadrez de crianças e adolescentes (10 a 17 anos) nas Escolas e Clubes de

---

xadrez e também potencializar o desenvolvimento do xadrez pela Internet.

Nesse projeto o objetivo é atender mais de 500 crianças, adolescentes e adultos com aulas de xadrez, eventos, treinamentos, palestras, etc. Houveram aulas presenciais em Cuiabá, Campo Novo do Parecis e Sinop, e também, foram ofertadas aula de xadrez todas as noites, no formato online, para iniciantes e enxadristas de nível intermediário.

Com a aprovação do projeto, deu-se início à execução das metas propostas no cronograma. Tendo em vista o impacto público social do projeto e o quanto ele carrega a missão e os valores da Federação que o idealizou, concebeu-se um logotipo para representar a identidade visual desta ação. O logotipo é a tradução visual de uma marca ou de um projeto, e parte-se deste elemento para que a Federação seja reconhecida pelo público, fazendo com que o impacto social que ele acarreta seja constantemente lembrado, para não cair no esquecimento sobre os efeitos positivos que esta iniciativa gerou na vida da população cuiabana amante do xadrez.

**Figura 1** – Logotipo do Projeto “Xadrez na Escola e na Web”



Finalizada a criação do logo, iniciaram-se as inscrições para participação no projeto, que ocorreram do dia 5º de janeiro de 2022 e ficaram abertas até o final do respectivo mês, isto é, até dia 31 de janeiro, como previsto no cronograma de execução abaixo. Ademais, a contratação de pessoal se deu com base no que foi previsto no edital de contratação disponível no arquivo do Google Drive, bem como a compra dos materiais para a execução do projeto.

É importante salientar que o cronograma será supracitado ao longo deste documento, tendo em vista que ele traz o norte das ações executadas ao longo do ano de 2022 pelo Projeto Xadrez na Escola e na Web.

**Figura 2 – Cronograma de Execução do Projeto**

<b>Cronograma de Execução</b>						
Meta	Etapa/Fase	Especificação	Unidade de Medida	Qtde	Início	Término
01		Início da divulgação e inscrição do Projeto	Quantidade de pessoa	400,00	05/01/2022	31/01/2022
	01.01	Contratação Pessoal	Pessoal	9,00	20/01/2022	30/01/2022
	01.02	Compra de Material para o projeto: jogo de xadrez, relógio de xadrez, livros de xadrez, xadrez gigante, troféus e medalhas.	und	1.528,00	05/01/2022	31/01/2022
02		1ª Semana de Início do Projeto	Alunos	400,00	01/02/2022	08/02/2022
03		Atendimento do Período do Projeto	Quantidade de pessoa	1.000,00	01/02/2022	15/12/2022
04		1º Festival de Xadrez online - Nível Municipal	Alunos	100,00	12/02/2022	13/02/2022
05		1º TORNEIO DR PARANÁ	Participante	100,00	19/03/2022	20/03/2022
06		2º Festival de Xadrez online - Nível Regional	Alunos	100,00	21/05/2022	22/05/2022
07		3º Festival de Xadrez online - Nível Estadual	Alunos	100,00	20/08/2022	21/08/2022
08		4º Festival de Xadrez online - Encerramento do Projeto	Alunos	400,00	29/10/2022	30/10/2022
09		Semana de encerramento do Projeto	Alunos	400,00	01/12/2022	15/12/2022
10		Semana da avaliação do Projeto Montagem de relatório do projeto	relatório	1,00	15/12/2022	31/12/2022
11		Prestação de contas	und	1,00	01/01/2023	05/01/2023

Logo após, deu-se início ao projeto, por meio das aulas realizadas nas escolas, como também previsto no cronograma.

**Figura 3** - Postagem do Início das Aulas do Projeto



Fonte: Facebook (2022)

Figura 4 - Postagem Torneio Dr. Paraná



Fonte: Facebook (2022)

Figura 5 - Postagem de encerramento do Projeto



Fonte: Facebook (2022)

---

Quanto a contratação da empresa responsável pela execução do projeto, ela se deu por meio do lançamento do edital citado anteriormente que pode ser encontrado no seguinte link: [https://drive.google.com/file/d/1pXOKYX2JbPjAY8EidjvMVFrzIrazyV\\_r/view?usp=share link](https://drive.google.com/file/d/1pXOKYX2JbPjAY8EidjvMVFrzIrazyV_r/view?usp=share_link) e chamamento público [https://drive.google.com/file/d/1kMbQA2Kjooy59QToiSmDcow3Sb\\_NeT\\_OF/view?usp=share link](https://drive.google.com/file/d/1kMbQA2Kjooy59QToiSmDcow3Sb_NeT_OF/view?usp=share link). A empresa contemplada foi ADM Esportes - Gestão e Consultoria de CNPJ 44.477.114/0001-00, fundada em 03/12/2021 e com razão social Marcos A Cordeiro Silva, está localizada na cidade São José do Rio Claro do estado Mato Grosso. Sua atividade principal, conforme a Receita Federal, é 85.99-6-04 - Treinamento em desenvolvimento profissional e gerencial. Sua situação cadastral até o momento é ativa. Para a execução do projeto, foi solicitada uma equipe composta de:

- 2 auxiliares administrativos (polo geral e polo local);
- 4 professores de xadrez (núcleo *on-line*, e 1 para cada uma das 3 cidades-núcleo);
- 1 coordenador de pesquisa;
- 1 coordenador pedagógico;
- 1 gerente administrativo.

---

Os auxiliares administrativos ficaram encarregados de: estruturar e organizar os arquivos de documentos enviados pelos professores e pelo coordenador pedagógico; realizar a criação e o preenchimento de formulários, planilhas e outros documentos; atendimento (telefone, e-mail, presencial); encaminhamento dos materiais; elaboração de agendas; redação e digitação de documentos e comunicados; organização de arquivos; recepção e envio de documentos; verificação da entrada e saída de arquivos pertinentes ao projeto; auxílio geral aos coordenadores e supervisores nas atividades propostas.

Quanto aos professores, esses estiveram encarregados de ministrar e preparar o material didático das aulas de xadrez conforme orientação e conteúdo previamente distribuído (livros e materiais adquiridos), aplicação de testes e atividades pertinentes, desenvolvendo trabalhos em aula, esclarecendo dúvidas, e colaborando com a organização e execução dos eventos previstos na proposta do projeto.

O coordenador de pesquisa ficou responsável pela revisão dos documentos e relatórios, confecção e análise de pesquisas voltadas ao projeto, elaborando questionários, realizando levantamento de demandas, a fim de gerar informações para a prestação de contas.

Quanto ao coordenador pedagógico, sua função foi acompanhar o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento do projeto; realizar os atendimentos aos professores, às famílias e alunos, orientar e buscar soluções para a melhor utilização das ferramentas; detectar erros ou

---

falhas e agir proativamente na busca de melhorias; acompanhar os trabalhos realizados pelas escolas por meio de visitas e acompanhar as equipes; alimentar o sistema com dados pedagógicos dos alunos.

Quanto ao gerente administrativo, ficou responsável por gerenciar as ações e coordenar todos os colaboradores do projeto, supervisionando e orientando a coordenação administrativa, pedagógica e de pesquisa.

Todos esses integrantes, em suas respectivas funções, foram responsáveis por manter a organização dos documentos, podendo estes serem acessados nos links a seguir:

- Relatório das aulas por professor e escola:  
[https://drive.google.com/drive/folders/10U1eukg8Qu83pNDcrBowQr399rk85nHo?usp=share link.](https://drive.google.com/drive/folders/10U1eukg8Qu83pNDcrBowQr399rk85nHo?usp=share_link)
- Fotos das aulas por professor, escola e mês:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1LUF1FLuSDd7f-pvBw0Hci1Qj6iVoLgdm?usp=share link.](https://drive.google.com/drive/folders/1LUF1FLuSDd7f-pvBw0Hci1Qj6iVoLgdm?usp=share_link)
- Fotos das entregas dos kits:  
[https://drive.google.com/drive/folders/138dGKv97AYqMRd7jN6ytgIC X-00o1f2?usp=share link.](https://drive.google.com/drive/folders/138dGKv97AYqMRd7jN6ytgIC X-00o1f2?usp=share_link)
- Fotos da utilização do xadrez gigante:  
[https://drive.google.com/file/d/1l8Z14ZqM8UYgjQ1ame1JGq8uZRs z0Qat/view?usp=share link.](https://drive.google.com/file/d/1l8Z14ZqM8UYgjQ1ame1JGq8uZRs z0Qat/view?usp=share_link)

- 
- Reportagens sobre o projeto:

[https://drive.google.com/drive/folders/1hJZnsZfekUDL-0-OYA8JiHTYnDckY-zh?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1hJZnsZfekUDL-0-OYA8JiHTYnDckY-zh?usp=share_link).

Quanto aos eventos oficiais previstos no cronograma de execução, houveram 5, 4 festivais e o Torneio Dr. Paraná. No dia 13 de fevereiro de 2022, foi realizado o 1º Festival de Xadrez Online – Nível Municipal. Ele contou com a participação de 40 jogadores. A competição foi realizada em oito categorias: Sub 6, Sub 8, Sub 10, Sub 12, Sub 14, Sub 16, Sub 18, Feminino e Masculino. Tivemos também a participação dos professores de cada polo. Foram premiados com troféus os três primeiros colocados de cada. A competição foi jogada no formato absoluto sem distinção de categorias. Porém, a premiação foi realizada por categorias. Acesse o relatório do festival no link:

[https://drive.google.com/file/d/1z0vA3hSONyC\\_r93K0aBqDnH5sBVmrHAF/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1z0vA3hSONyC_r93K0aBqDnH5sBVmrHAF/view?usp=share_link).

O 2º festival foi realizado no sábado dia 21/05/2022 no formato online das 15h às 17h, aproximadamente, com preparativos que duraram o dia todo no esclarecimento de dúvidas e auxílio à entrada do torneio e, posteriormente, com a identificação dos *nicknames* classificados nas categorias, ajustes e comentários finais. Foi utilizada a plataforma *Lichess* para o chaveamento e a realização das partidas, autônoma e absoluta na classificação, resultados e nos empareiramentos. Este evento foi promovido nos 3 polos, tendo um total de 95 jogadores ativos durante o

---

torneio. A competição foi jogada em formato suíço único com 7 rodadas, sem distinção das categorias premiadas, podendo haver torneio lúdico para iniciantes em sala ao lado, em Cuiabá e em Sinop. O sistema de disputa foi no formato Arena, em Campo Novo do Parecis, pelo site Liches.org com tempo de reflexão de 05min+02s onde teve a transmissão ao vivo pelo Canal Dragon-dorf do Professor responsável pelo pelas aulas na cidade Link: <https://www.youtube.com/watch?v=vykM8Ydn-Hw>. Acesse o relatório do festival no link: [https://drive.google.com/file/d/1qHBY9c7Q4\\_J5p1j-HNdkCSG1fBS1OJ52/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1qHBY9c7Q4_J5p1j-HNdkCSG1fBS1OJ52/view?usp=share_link).

Quanto ao evento Torneio Dr. Paraná, ele teve como objetivo difundir a prática do xadrez em Mato Grosso e promover a interação e união entre os enxadristas. A competição foi realizada no dia 19/03/2022, na Arena Pantanal, das 13h às 19h. O evento iniciou-se com uma solenidade em um momento de prestígio e recordação do homenageado do evento, o Dr. Paraná. Na mesa inicial estiveram: o árbitro do torneio, Luiz Fernando de Moraes Campos Filho; Cleiton Marino Santana (atual presidente da FMTX, diretor da Escola Arena e coordenador do projeto Xadrez na Escola e na Web); o Secretário de Cultura e Esportes; e o Deputado Estadual Leonardo de Oliveira, todos nessa ordem, da esquerda para a direita. O evento contou com 98 inscritos, de idades variando entre 12 e 65 anos. No dia em si, estiveram presentes 64 enxadristas. Quanto às premiações, foram entregues 48 medalhas e 6 troféus distribuídos nas

---

mais diversas categorias (Sub12 a S65), tanto no feminino quanto masculino. Além disso, foram entregues premiações em dinheiro, dando um incentivo a mais para os campeões das categorias de cada categoria. Clicando no link é possível conferir o vídeo homenagem que foi realizado em memória e apreciação da história e feitos do Dr. Paraná: [https://drive.google.com/file/d/150i0LICnMlw\\_q\\_XZHXSwn8lKZED56gKi/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/150i0LICnMlw_q_XZHXSwn8lKZED56gKi/view?usp=share_link). Acesse o relatório do festival no link: [https://drive.google.com/file/d/1B-DC1bm87V07D81LQhDHxCNzWuZLktrV/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1B-DC1bm87V07D81LQhDHxCNzWuZLktrV/view?usp=share_link).

Já o 3º festival foi realizado no dia 20/08/2022, como previsto no cronograma do projeto. O evento contou com 82 participantes ativos e 126 inscritos, além de familiares, professores, colegas e amigos dos mesmos. A competição foi realizada no formato online das 15h às 20h aproximadamente. Foi utilizada a plataforma *Lichess* para o chaveamento e a realização das partidas, autônoma e absoluta na classificação, resultados e nos empareiramentos. Acesse o relatório do festival no link: [https://drive.google.com/file/d/1MDOrgQ\\_QHZxdLo\\_JxKkFnu-h7n8bL00N/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1MDOrgQ_QHZxdLo_JxKkFnu-h7n8bL00N/view?usp=share_link).

O 4º festival propôs o encerramento do projeto "Xadrez na Escola e na Web" na capital, tendo sido realizado de modo presencial. A competição foi realizada no dia 05 de novembro de 2022 na cidade de Cuiabá-MT, na escola estadual Gustavo Kulmann, localizada no bairro Goiabeiras, das 13h55 às 17h30. Feito no formato australiano, foi uma

---

competição oficial da Federação Mato-grossense de Xadrez - FMTX. De caráter lúdico, abrangeu-se a alegria e interesse da garotada pela modalidade "australiana" ou "*crazy house*". O público-alvo foram os estudantes das escolas contempladas pelo projeto na capital, sendo aberta à participação aos demais alunos mato-grossenses de até dezoito anos. Acredita-se que todos os objetivos foram alcançados e mais, por exemplo: disseminar a prática enxadrística a nível escolar; socializar a criançada e pais; proporcionar lazer lúdico de qualidade e saudável; melhorar o raciocínio lógico e desempenho escolar; dentre outros. Acesse o relatório do festival no link: [https://drive.google.com/file/d/1RfaZwp9eaV7oKL7PQPbawmc98yZn9NG1/view?usp=share link](https://drive.google.com/file/d/1RfaZwp9eaV7oKL7PQPbawmc98yZn9NG1/view?usp=share_link).

As fotos de todas as medalhas e troféus entregues ao término de cada evento podem ser acessadas no seguinte link: <https://drive.google.com/file/d/1lknVegkBnTB6GdTTj4P6x8YGFhMRWNAv/view?usp=sharing>.

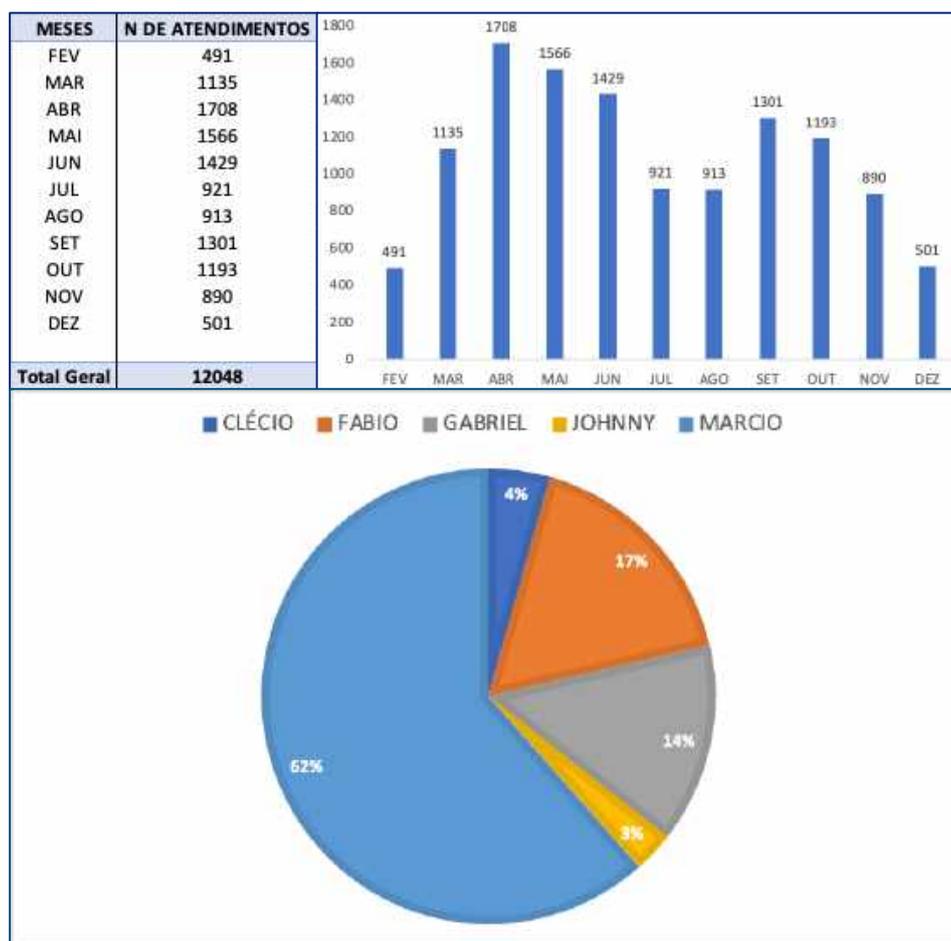
Durante todos o projeto, foi solicitado feedback contínuo que permitiu melhorar o planejamento e execução das aulas e dos eventos.

Durante todo esse período, conforme as estatísticas levantadas, houveram mais de 12.048 atendimentos realizados pelos professores, mais de 1.200% a mais do número de 1.000 atendimentos previstos pela proposta do inicial projeto visitas, contando com 554 inscritos, mais de 7 escolas parceiras, e sendo entregues, ao todo 425 kits.

Quanto aos atendimentos dos professores, foi realizado um levantamento estatístico para consultar os participantes e os responsáveis pelos participantes do projeto sobre o envolvimento nele ao longo do ano de 2022.

Durante o projeto Xadrez na Escola e na Web, esses foram os dados estatísticos, que também pode ser acessados no link: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1\\_6rGsn13Ws\\_CLgRDUxbeDCeOzllUu3tR/edit?usp=share\\_link&oid=105974962668743306177&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_6rGsn13Ws_CLgRDUxbeDCeOzllUu3tR/edit?usp=share_link&oid=105974962668743306177&rtpof=true&sd=true). Segue o gráfico abaixo para consideração.

**Figura 6 – Levantamento Estatístico**



Fonte: Autor (2022)

---

Na pesquisa com os responsáveis, todos afirmaram que o projeto cumpriu com as atividades/calendário que foram estabelecidos no início do ano letivo e todos os respondentes gostaram da qualidade dos materiais oferecidos. Mais de 90% dos responsáveis viram alguma melhora significativa nas notas escolares do enxadrista participante, bem como no comportamento dele para com os familiares e amigos durante a vigência do projeto.

Outra pergunta foi sobre as habilidades cognitivas desenvolvidas durante o projeto na opinião dos responsáveis. A habilidade mais desenvolvida foi a de Motivação, seguida por Raciocínio, Memória, Atenção, e Aprendizagem.

Quanto aos alunos, todos indicaram que o projeto teve um impacto positivo em suas vidas e que gostaram muito do kit distribuído, sendo que maioria ensinou algum conhecido e todos participaram de algum torneio ou competição durante a vigência do projeto.

- Instalações para os enxadristas (sala adequada com mesas e cadeiras, iluminação e ventilação);
- Material para as aulas (jogos, tabuleiros, livros e relógios);
- 425 kits (jogo, livro e tabuleiro) que foram entregues aos alunos;
- Publicidade na mídia local da Federação Mato-grossense de Xadrez;
- 5 festivais oficiais de xadrez em diferentes modalidades (com premiação);

---

- Ouvidoria para recebimento de *feedback* sobre o andamento do projeto;

- Professores e equipe administrativa disponível de segunda à sexta.

Quanto ao relatório financeiro, o projeto teve como aporte inicial o valor de R\$ 319.908,00, que foi investido tendo em vista o maior usufruto da verba pública, de modo a gerar lucros com o dinheiro aplicado, sem onerar o valor inicial, e ainda sendo revertido para implementação no projeto. Confira no link as Notas Fiscais e comprovantes de pagamento do projeto:

[https://drive.google.com/drive/folders/1o2iZX\\_S0XQlikt9sdXfShjeboPN1D2x?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1o2iZX_S0XQlikt9sdXfShjeboPN1D2x?usp=share_link).

Segue abaixo o descritivo geral das atividades financeiras mensais.

Janeiro: Tendo recebido o aporte em janeiro de 2022, não se pôde obter receita do investimento neste primeiro mês. Com o início do projeto, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 36,50.

Fevereiro: O projeto contou com uma receita de R\$ 1.611,49 advindos da aplicação monetária citada. Neste mês, houveram três despesas: este foi o mês em que houve a compra dos materiais que seriam utilizados e distribuídos (kits de xadrez e livros) durante o projeto; o valor da despesa com a compra dos materiais foi de R\$ 85.908,00; ademais, houve uma despesa com a aplicação/investimento do dinheiro, no valor

---

de R\$ 319.871,50; um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 262,26.

Março: O projeto contou com uma receita de R\$ 1.111,41 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 587,85, e uma despesa relacionada ao pagamento integral do restante da folha salarial a empresa contratada no valor de R\$ 234.000,00.

Abril: O projeto contou com uma receita de R\$ 12,72 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 49,16.

Maior: O projeto contou com uma receita de R\$ 15,58 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 57,92.

Junho: O projeto contou com uma receita de R\$ 15,00 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 49,11.

Julho: O projeto contou com uma receita de R\$ 15,06 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 49,20.

Agosto: O projeto contou com uma receita de R\$ 16,73 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 49,24.

---

Setembro: O projeto contou com uma receita de R\$ 15,10 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 49,33.

Outubro: O projeto contou com uma receita de R\$ 14,16 advindos da aplicação monetária.

Novembro: O projeto contou com uma receita de R\$ 14,29 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 17,26.

Dezembro: O projeto contou com uma receita de R\$ 15,67 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houve uma despesa referente a: um pagamento realizado para quitar tributos.

Janeiro (2023): O projeto contou com uma receita de R\$ 15,82 advindos da aplicação monetária.

Resumo: Como previsto no projeto, os cargos previstos foram os de: Auxiliar administrativo - Polo Geral, Auxiliar administrativo - Polo local, Professor de xadrez - Núcleo On-line, Professor de xadrez - Núcleo 01, Professor de xadrez - Núcleo 02, Professor de xadrez - Núcleo 03, Coordenador de Pesquisa, Coordenador Pedagógico, e Gerente Administrativo. O valor bruto dos salários para os cargos foram de: Auxiliar administrativo - Polo Geral e Polo local: R\$ 2.000,00 cada, por mês, totalizando R\$ 48.000,00; Professor de xadrez - Núcleo On-line, Núcleo 01, 02 e 03: R\$ 2.000,00 cada, por mês, totalizando R\$ 96.000,00; Coordenador de Pesquisa: R\$ 1.000,00 mensal, totalizando R\$ 12.000,00;

---

Coordenador Pedagógico: R\$ 2.500,00 mensal, totalizando R\$ 30.000,00; e Gerente Administrativo: R\$ 4.000,00 mensal, totalizando R\$ 48.000,00. Todos os valores integralizam o montante de R\$ 234.000,00.

Quanto aos materiais adquiridos, estiveram: 434 medalhas de xadrez acrílicas 6x6cm, com valor de R\$7,00, totalizando R\$ 3.038,00; 186 troféus de xadrez acrílico 15x15cm, com valor de R\$ 45,00, totalizando R\$ 8.370,00; 3 xadrez gigante, com valor de R\$ 4.125,00, totalizando 12.375,00; 425 livros de xadrez, com valor de R\$ 70,00, totalizando R\$ 29.750,00; 55 relógios de xadrez, com valor de R\$ 125,00, totalizando R\$ 6.875,00; e 425 jogos de peças de xadrez, com valor de R\$ 60,00, totalizando R\$ 25.500,00. Todos os valores somados integralizam R\$ 85.908,00, totalizando, junto ao montante voltado ao pagamento salarial, R\$ 319.908,00.