

RELATÓRIO DO PROJETO “CLUBE DE XADREZ”

2022

FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ
Cleiton Marino Santana



MURAL
CAPIVARA



Este projeto foi desenvolvido através com o apoio de M de M por meio de Cultura, pelo PR ACE ESPORT sobre o DESENV DESPORTIVO A proposta pelo Convênio com data da em 06/12 publicação em O projeto tem vigência : 01/0 01/02/20 Publicidade de p art. 11 da Lei 130

PROJETO XADREZ PARA TODOS: XEQUE MATE NA PANDEMIA

O xadrez é um jogo antigo e interessante em diversos aspectos como social, pessoal e intelectual. Ao jogar xadrez, quase 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. O xadrez é uma ferramenta essencial. 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](https://www.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.

Algumas pontos que ressaltam a importância do aprendizado do xadrez são: sua base matemática; o xadrez desenvolve a 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. Tendo em vista os benefícios que a prática coletiva de esportes de estratégia como o Xadrez tem para a inclusão social de jovens oriundos de regiões economicamente periféricas, concebeu-se a ideia de um projeto que fosse voltado a ideia de projeto para criação de um Clube de Xadrez.

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.

A pandemia de COVID-19 mudou radicalmente o modo de vida que a população mundial estava acostumada a viver, passando a conviver com um vírus de tratamento e cura desconhecidos pela ciência. Diante desse cenário, com a ausência de vacinas e antivirais, uma medida precisou ser implantada, e ela, para muitos, mostrou-se radical: o isolamento social (CAVALHEIRO, CASTRO, 2021). Esse distanciamento tem gerado consequências psicológicas e psiquiátricas. Para Lima (2020), a pandemia atravessou todo o tecido social, não poupando nenhuma área da vida coletiva ou individual, repercutindo assim na saúde mental. Atesta ainda que, “em situações de pandemia, o número de pessoas psicologicamente afetadas costuma ser maior que o de pessoas acometidas pela infecção”. Revisão de estudos sobre situações de quarentena apontam alta prevalência de efeitos psicológicos negativos, especialmente humor rebaixado e irritabilidade, ao lado de raiva, medo e insônia, muitas vezes de longa duração (BROOKS et al., 2020). Segundo a OMS, as condições de saúde mental são responsáveis por 16% das doenças e lesões em pessoas com idade entre 10 e 19 anos, sendo a depressão e o suicídio as principais causas de morte. Esses danos psicológicos devem ser monitorados e controlados pela família, sobretudo em adolescentes que tiveram de se afastar compulsoriamente de sua rede de contatos. E para amenizar os efeitos da pandemia na vida psicológica das crianças e adolescentes, criou-se então o projeto “Xadrez para todos: Xequê Mate na pandemia”, que tem como objetivo resgatar esses indivíduos e desenvolver atividades enxadrísticas de qualidades para promover o esporte e qualidade de vida.

Para fins explicativos, um clube de xadrez é um clube formado para jogar o jogo de xadrez. Um clube de xadrez é um local de encontro social, informativo, instrucional ou competitivo onde as pessoas se juntam através do xadrez. Como mencionado anteriormente, os clubes de xadrez geralmente fornecem jogos informais e campeonatos/torneios, podendo oferecer, ou não, premiações. Por conta da pandemia, teve se o intuito de ajuntar as pessoas para voltar a jogar a xadrez num local que fosse propício a fomentação da prática do esporte. O projeto foi então escrito e submetido à apreciação do governo do Estado de Mato Grosso para aprovação.

Figura 1 – Publicação sobre aprovação do Projeto

INTERIOR						
Nº	NOME DO PROJETO	NOME DO PROPONENTE/CANDIDATO	MUNICÍPIO	NOTA	ESTATUS	VALOR DO APOIO
1º	Construindo Cidadania	Missão Salesiana de Mato Grosso Centro Juvenil São João	Poxoréu	100	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
2º	Vivendo o Atletismo	Barra do Garças Associação do Atletismo	Barra do Garças	96	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
3º	Para-Desporto em Série	Associação Desportiva Paranatinga	Paranatinga	96	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
4º	Xadrez para Todos, Xequê Mate na Pandemia	Federação Matogrossense de Xadrez	Campo Novo dos Parecís	92	CLASSIFICADO	R\$ 30.000,00
5º	Rompendo Limites Através do Ciclismo	Associação dos Deficientes Visuais e Amigos de Sinop	Sinop	90	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
6º	Treinando Atletismo e Fazendo Leitura em Direção a Universidade	Rondonópolis Associação de Atletismo e Esporte	Rondonópolis	88	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
7º	Pontos de Espotes – Núcleos do Mini-Handebol	Federação de Handebol de Mato Grosso - FEHAMAT	Sinop	88	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
8º	Futsal Feminino APEC-PVA	Associação Primaveraense de Esporte Cultura e Lazer – APEC-PVA	Primavera do Leste	84	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
9º	Lutando por Inclusão	AAMEP – Associação de Artes Marciais Esportivas Peniel	Sapezal	84	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
10º	Esporte Transformando Cidades	União Esporte Clube	Terra Nova do Norte	83	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
11º	Lutando pela Educação	Associação Juarense de Boxe	Juara	82	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
12º	Despertando Talentos	Associação Mutum de Espotes AMESPORTES	Nova Mutum	79	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
13º	Projeto Força Vôlei	Associação Força Vôlei	Primavera do Leste	79	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00
14º	Esporte pela Inclusão	Centro de Reabilitação Louis Braille	Rondonópolis	78	CLASSIFICADO	\$ 30.000,00

Boa a noite, é com muita alegria que depois de muitos dias trabalhando em prol a participação do edital que ficamos classificados em 4º lugar na seleção de projetos do ponto de esporte da Secretaria de Cultura, Esporte e Lazer de Mato Grosso. O projeto para 2022 tem como objetivo criar um clube de xadrez em Cuiabá e movimentar e atender mais de 100 crianças. Estamos trabalhando finalizando um novo edital com valor maior para atender 1000 crianças no Estado. Até o final do mês teremos novo resultado!

Federação Mato Grossense de Xadrez
6599662072
fmtx2016@gmail.com
novafmtx.com.br Ver menos

2 compartilhamentos

Curtir Comentar Compartilhar

Escreva um comentário...

⚠️ Você está comentando como Tiele Cristina.

Fonte: Facebook (2021)

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 2 – Logotipo do Projeto “Xadrez para todos: Xequê Mate na pandemia”



Fonte: FMTX (2022)

Finalizada a criação do logo, iniciou-se as inscrições para participação no projeto, que ocorreram do dia 1º de fevereiro de 2022 e ficaram abertas até o final do respectivo mês, isto é, até dia 28 de fevereiro, como previsto no cronograma de execução abaixo.

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 para Todos: Xeque Mate na Pandemia.

Figura 3 – Cronograma de Execução do Projeto

Cronograma de Execução						
Meta	Etapa/Fase	Especificação	Unidade de Medida	Qtde	Início	Término
01		Inscrições do Projeto	Quantidade de pessoa	100,00	01/02/2022	28/02/2022
02		Início do Projeto (Atendimento dos selecionados)	Quantidade de pessoa	100,00	05/03/2022	15/12/2022
03		Atendimento do projeto - (Atendimento de visitantes)	Quantidade de pessoa	500,00	05/03/2022	15/12/2022
04		Campeonato de xadrez – 1ª fase (Primeiro Campeonato de Xadrez para os iniciantes).	Quantidade de pessoa	50,00	17/06/2022	19/06/2022
05		Campeonato de xadrez – 2ª fase (Segundo Campeonato de Xadrez todos)	Quantidade de pessoa	100,00	19/08/2022	21/08/2022
06		Campeonato de xadrez – 3ª fase	Quantidade de pessoa	150,00	21/10/2022	23/10/2022
07		Finalização do Projeto	Quantidade de pessoa	600,00	14/12/2022	15/12/2022

Fonte: SIGCon (2022)

Logo após, deu-se início ao projeto, por meio dos atendimentos dos selecionados e dos visitantes, como também previsto no cronograma.

Figura 4 - Post do Início dos Atendimentos do Clube



Fonte: Facebook (2022)

O professor Paulus foi contratado para fazer a mediação pedagógica do clube, recebendo os interessados e realizando a organização das visitas diárias, campeonatos e entregas dos kits.

É importante mencionar que, ao estabelecer o projeto do clube, pôde-se identificar as necessidades e demandas da comunidade de enxadristas e criar, dentro do cronograma, eventos para serem promovidos com o subsídio fornecido pelo Estado para que a comunidade contasse com a consistência do clube com relação a estes mesmos eventos e aos atendimentos.

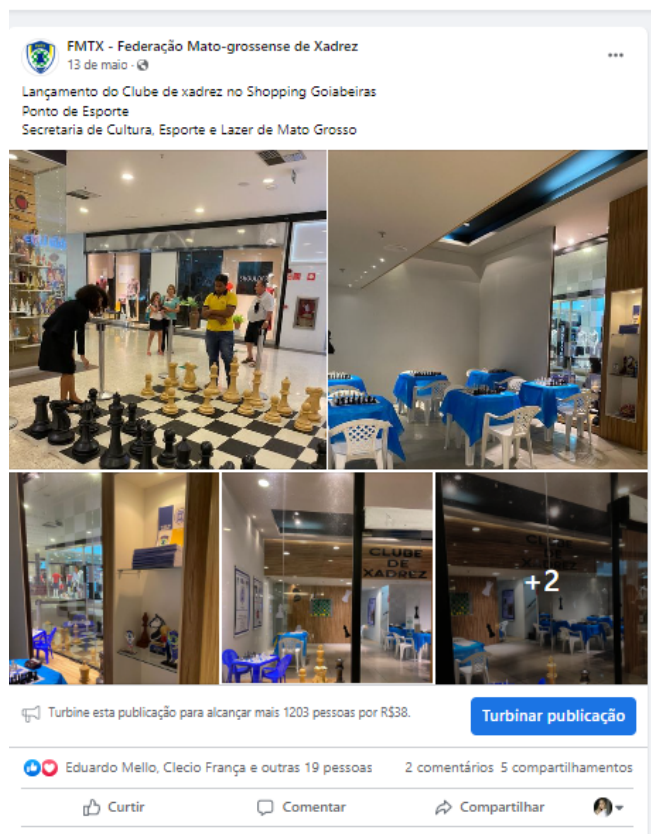
Inicialmente, o clube ficava localizado no térreo da Escola Arena Educação, situada na Arena Pantanal, na Escola Estadual José Fragelli, tendo em vista que essa é uma escola de tempo integral vocacionada para Formação de Atletas, o que inclui o esporte do Xadrez. Por este motivo, e pelo fato de já haver ali muitos estudantes enxadristas e amantes do Xadrez, a escola havia sido escolhida de forma proposital, tanto para atender os alunos, como servir como polo na escola. Entretanto, com vistas a alcançar um público maior, e disponibilizar um espaço que pudesse funcionar em um horário mais abrangente e em dias de semana, após o mês de abril, logrou-se um espaço para o clube em uma sala no Shopping Goiabeiras, onde ficou até a finalização do projeto.

Figura 5 - Post de lançamento do Clube em novo local



Fonte: Facebook (2022)

Figura 6 - Post de lançamento do Clube em novo local



Fonte: Facebook (2022)

Como relatado em uma das reportagens veiculadas sobre o Clube, memória, concentração, planejamento e capacidade de tomar decisões são só alguns dos benefícios de jogar xadrez. O esporte que ajuda a melhorar e desenvolver as funções cerebrais tem um espaço dedicado à modalidade em Cuiabá. “A nossa intenção é ser um espaço de interação e fortalecimento do xadrez em Mato Grosso. E por meio da modalidade, promover saúde e bem estar na vida psicológica de crianças e adolescentes”, ressalta o presidente da Federação Mato-grossense de Xadrez, Cleiton Marino Santana.

Como mencionado anteriormente, o projeto foi selecionado no edital Pontos de Esporte e Lazer, realizado pelo Governo de Mato Grosso, por meio da Secretaria de Estado de Cultura, Esporte e Lazer (Secel-MT), e nasceu com o objetivo de amenizar os efeitos psicológicos da Pandemia de Covid-19. “O xadrez precisava de um espaço como este. É um esporte universal. No mundo inteiro se joga xadrez. É um esporte que desenvolve conexões mentais que ajudam em todas as áreas da vida. Como atleta de judô, eu treinei muito xadrez para me ajudar estrategicamente. É um esporte que todos deveriam fazer e a ideia é massificar, aproveitar e levar o xadrez para o máximo de pessoas”, destaca David Moura, secretário adjunto de Esporte e Lazer da SECEL-MT.

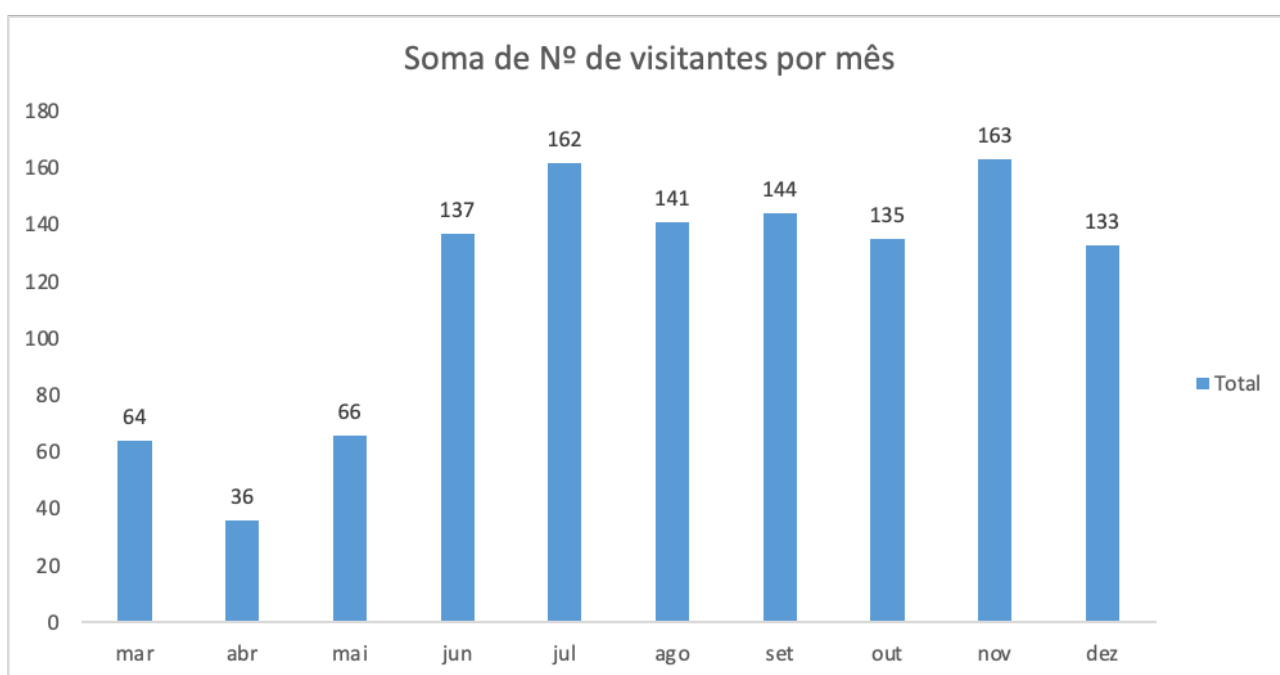
Quanto aos atendimentos realizados durante o período de 2022, notou-se uma constante média de 6 visitar por dia no clube, tendo em

vista as atas de presença diária, e considerando as médias mensais de visitas.

Como disposto no gráfico, durante os 3 primeiros meses houve um menor número de participação, sobretudo por conta de o local do clube ter sido na Escola Arena, o que dificultava maior participação da comunidade em geral, tendo, assim, recebido 64 visitas em março, 36 em abril, e 66 em maio.

Com a mudança de local e inauguração do ponto do clube no Goiabeiras Shopping, os meses que se seguiram apresentaram uma alta no número mensal de visitas, contando com 137 visitas em junho, 162 em julho, 141 em agosto, 144 em setembro, 135 em outubro, 163 em novembro, e 133 em dezembro, conforme gráfico abaixo.

Figura 7 – Total mensal do número de visitantes



Fonte: Autor (2022)

É válido salientar que os atendimentos foram realizados pelo professor Paulus. Dentre os visitantes que chegavam, alguns apenas queriam conhecer o espaço do clube e a proposta do projeto, e, dentre estes, alguns realizavam o preenchimento da ficha de inscrição, recebendo um kit contendo um jogo de peças de xadrez e um tabuleiro, mais um livro didático para poder seguir aprendendo e jogando. Com base no respectivo livro, o professor Paulus realizou, diariamente, aulas de xadrez, ministrando-as nos horários de funcionamento do clube para as pessoas presentes.

Além disso, como supracitado anteriormente, houveram torneios oficiais (que constam no cronograma do projeto), que contaram com entrega de medalhas, bem como campeonatos semanais, realizados às sextas-feiras pelo professor Paulus, que serviram para fomentar as atividades do clube e engajamento dos enxadristas e frequentadores.

Quanto aos torneios oficiais, o primeiro torneio oficial previsto no projeto foi realizado no Clube de Xadrez – Shopping Goiabeiras Piso 1 no dia 18 de junho de 2022 no formato presencial das 10h às 12h aproximadamente, com preparativos que duraram o dia todo no esclarecimento de dúvidas e auxílio à entrada do torneio, ajustes e comentários finais. Ele contou com 4 inscrições. Foi utilizado a ordem de chegada para os emparelhamentos. A competição foi jogada em formato eliminatório em semi-final e final. Confira abaixo a arte de divulgação do primeiro torneio oficial.

Figura 8 – Banner do 1º Torneio Oficial



Fonte: FMTX (2022)

O segundo Torneio Aberto do Clube de Xadrez FMTX foi realizado no dia 19 de agosto de 2022. A competição contou com 16 inscritos (quantidade máxima prevista pela questão do espaço físico do clube). O sistema de competição foi o mata-mata, iniciando nas oitavas de finais e indo até a final. Abaixo, colocamos algumas fotos do evento. O evento teve como objetivo difundir a prática do Xadrez em Cuiabá, promover a interação e união entre os enxadristas. Foram utilizadas as regras da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) para a modalidade de Xadrez Rápido, exceto as que conflitem com o presente regulamento. O tempo

de jogo será de 10 minutos nocaute. Confira abaixo a arte de divulgação do segundo torneio oficial.

Figura 9 – Banner do 2º Torneio Oficial



Fonte: FMTX (2022)

O terceiro torneio oficial ocorreu no dia 21 de outubro de 2022 ocorreu no Clube de Xadrez da FMTX, localizado no primeiro Piso do Shopping Goiabeiras. A competição contou com 6 inscritos. O sistema de competição foi o mata-mata, iniciando nas oitavas de finais e indo até a final. Objetivo do evento é difundir a prática do Xadrez em Cuiabá, promover a interação e união entre os enxadristas. Foram utilizadas as regras da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) para a modalidade de Xadrez Rápido, exceto as que conflitem com o presente regulamento. O tempo de jogo será de 10 minutos nocaute. A competição foi disputada

no Sistema Eliminatório (mata-mata) em jogo único e em quatro fases: oitavas de final, quartas de final, semifinal e final. Confira abaixo a arte de divulgação do terceiro torneio oficial.

Figura 10 – Banner do 3º Torneio Oficial



Fonte: FMTX (2022)

Durante todos os campeonatos promovidos, foi solicitado feedback contínuo que permitiu o clube funcionar melhor e melhorar o planejamento. Uma das mudanças foi a de localização.

Durante todo esse período, conforme as estatísticas levantadas, houveram mais de 1181 visitas, e foram entregues todos os 115 kits.

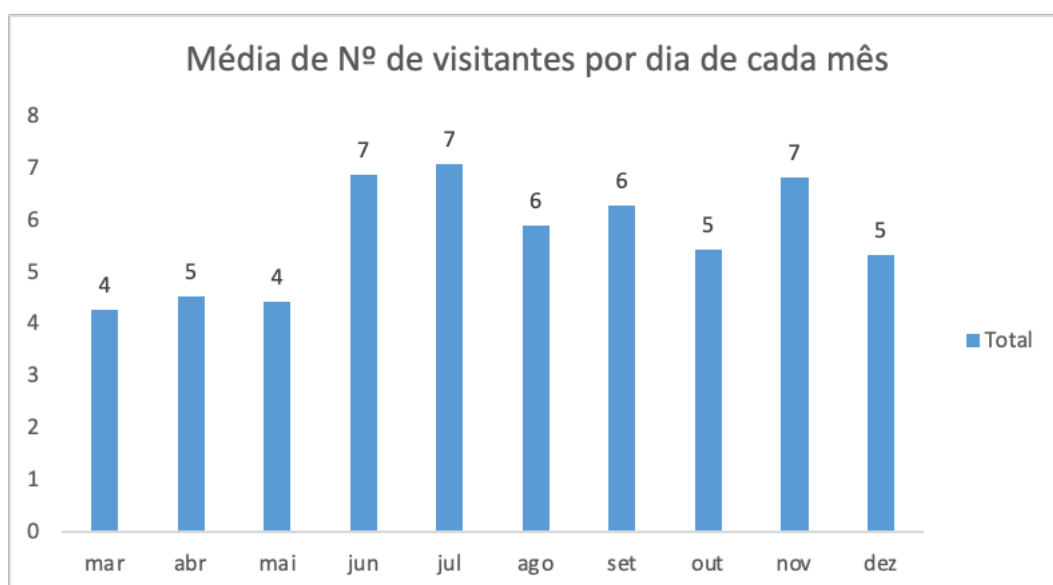
Durante o projeto Clube de Xadrez, foram oferecidos:

- Instalações próprias para os enxadristas (sala adequada com mesas e cadeiras, iluminação e ventilação);

- Material para recepcionar diariamente os enxadristas (jogos, tabuleiros e relógios);
- 115 kits (jogos e tabuleiros) que foram entregues aos alunos e alunas do clube;
- Publicidade na mídia local da Federação Mato-grossense de Xadrez;
- 3 Torneios oficiais de xadrez em diferentes modalidades (com premiação);
- Ouvidoria para recebimento de feedback sobre o funcionamento do Clube;
- Professor/Organizador disponível de segunda à sexta das 14h às 20h para recebimentos dos alunos e visitantes.

Para investigar a satisfação dos frequentadores do clube com relação ao projeto, foi realizada uma pesquisa que visou contemplar os frequentadores do clube. A pesquisa contou com 13 respondentes, o que corresponde, aproximadamente, ao dobro da média diária de visitas do clube, conforme mostra a figura abaixo.

Figura 11 – Média mensal do número de visitantes

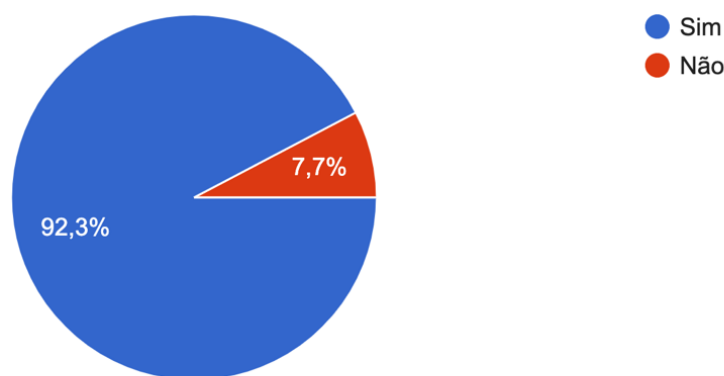


Fonte: Autor (2022)

Sobre o desejo de que ele permanecesse no ano de 2023, bem como se mantivesse no mesmo local, em que mais de 85% sinalizaram que têm interesse na continuidade do clube, incluso sua permanência no mesmo local.

Ademais, 12 dos 13 respondentes indicaram gostar de ter um clube de xadrez em Cuiabá, como consta no gráfico abaixo.

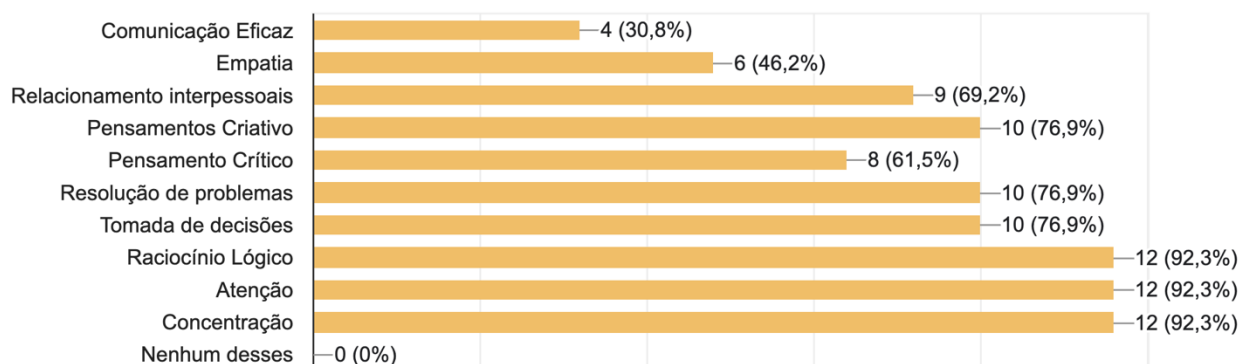
Figura 12 – Gráfico de pizza do resultado da pergunta “Gostou de ter um clube de xadrez em Cuiabá?”



Fonte: Autor (2022)

Os participantes também foram perguntados sobre quais processos cognitivos eles consideram que o xadrez os tenha ajudado. Abaixo é possível conferir quais os processos que mais foram desenvolvidos por meio do jogo periódico de xadrez, apresentando o número de respondentes que o indicaram e a porcentagem em relação ao total. Dentre os processos que mais foram desenvolvidos por meio do jogo de xadrez estiveram o raciocínio lógico, a atenção, e a concentração, com 12 respondentes cada. O processo cognitivo que menos foi indicado foi o de comunicação eficaz, em que só 4 respondentes indicaram melhoria.

Figura 13 – Gráfico de pizza do resultado da pergunta “Você considera que jogar xadrez te auxiliou em quais processos cognitivos?”



Fonte: Autor (2022)

Nesta pesquisa, foi reservado um espaço para comentários e sugestões. Dentre os comentários enviados, o seguinte comentário resume a ideia principal que foi trazida pelos respondentes:

“Acho que o Governo do Estado deve manter o projeto visto que muitos praticantes do Xadrez, e crianças, passaram no ponto do esporte. Esse projeto favoreceu muito a divulgação do esporte.”

“Espaço excelente para crianças, espero que a FMTX continue com essa iniciativa q foi muito bem pensada e executada.”

“Ótima experiência, uma das melhores iniciativas que já vi em tempos.”

“Experiência ótima o Clube ajuda muito a divulgar o xadrez em Cuiabá.”

“Ótimo. Projeto precisa ser perene/constante”.

Quanto ao relatório financeiro, o projeto xeque mate na pandemia teve como receita inicial o valor de R\$ 30.000,00, 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.

A seguir, tem-se as descrições de gastos e receitas da aplicação discriminados por mês.

Janeiro: Tendo recebido o aporte em dezembro de 2021, em janeiro o projeto contou com um rendimento de R\$ 186,00 advindos da aplicação monetária anteriormente citada. O projeto não havia sido iniciado ainda, logo, não houve despesas ou receitas adicionais.

Fevereiro: O projeto contou com uma receita de R\$ 176,45 advindos da aplicação monetária citada. 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\$ 18.010,45. Neste mês, mesmo antes da compra dos materiais, as atividades do clube tiveram início. De fevereiro a maio, as atividades do clube aconteceram nas instalações da escola arena pantanal.

Março: O projeto contou com uma receita de R\$ 61,76 advindos da aplicação monetária supracitada. A redução no rendimento teve como motivo a despesa com a compra dos materiais que ocorreu no mês de fevereiro, uma vez que o rendimento varia de modo igualmente proporcional ao montante investido.

Abril: O projeto contou com uma receita de R\$ 78,56 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houve um pagamento realizado para

quitar tributos no valor de R\$ 10,45, pagamento realizado por meio de outra conta que não a cadastrada no projeto.

Maio: O projeto contou com uma receita de R\$ 66,13 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houve uma despesa relacionada a folha salarial dos meses de março e abril no valor de R\$ 2.000,00.

Junho: O projeto contou com uma receita de R\$ 70,49 advindos da aplicação monetária. a Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 155,00, e uma despesa relacionada a folha salarial do mês anterior no valor de R\$ 925,00, mais o custo com o FGTS no valor de R\$75,00 que foi realizado por meio de outra conta que não a cadastrada no projeto, totalizando R\$ 1.000,00. Este foi o mês que o clube passou a ter uma nova localização, sendo esta no shopping goiabeiras, tendo em vista atingir ainda mais pessoas.

Julho: O projeto contou com uma receita de R\$ 68,43 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 80,00, e uma despesa relacionada a folha salarial do mês anterior no valor de R\$ 925,00, mais o custo com o FGTS no valor de R\$75,00 que foi realizado por meio de outra conta que não a cadastrada no projeto, totalizando R\$ 1.000,00.

Agosto: O projeto contou com uma receita de R\$ 63,37 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 155,00, e uma despesa relacionada a folha salarial do mês anterior no valor de R\$ 925,00,

mais o custo com o FGTS no valor de R\$75,00 que foi realizado por meio de outra conta que não a cadastrada no projeto, totalizando R\$ 1.000,00.

Setembro: O projeto contou com uma receita de R\$ 54,84 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houve uma despesa relacionada a folha salarial do mês anterior no valor de R\$ 925,00, mais o custo com o FGTS no valor de R\$75,00 que foi realizado por meio de outra conta que não a cadastrada no projeto, totalizando R\$ 1.000,00.

Outubro: O projeto contou com uma receita de R\$ 49,24 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 385,00, e uma despesa relacionada a folha salarial do mês anterior no valor de R\$ 925,00, mais o custo com o FGTS no valor de R\$75,00 que foi realizado por meio de outra conta que não a cadastrada no projeto, totalizando R\$ 1.000,00.

Novembro: O projeto contou com uma receita de R\$ 38,80 advindos da aplicação monetária. Neste mês, houveram duas despesas: um pagamento realizado para quitar tributos no valor de R\$ 469,43, e uma despesa relacionada a folha salarial do mês anterior no valor de R\$ 925,00, mais o custo com o FGTS no valor de R\$75,00 que foi realizado por meio de outra conta que não a cadastrada no projeto, totalizando R\$ 1.000,00.

Dezembro: O projeto contou com uma receita que ainda não foi levantada, advinda da aplicação monetária. Neste mês, houveram sete despesas: o pagamento do décimo terceiro salário em duas parcelas, uma no valor de R\$ 333,33 e outra parcela no valor de R\$ 360,42, mais o custo com o INSS encima do décimo terceiro salário no valor de R\$ 228,75,

totalizando R\$ 922,50; três pagamentos realizados para quitar tributos, sendo dois para pagamento do INSS no valor de R\$ 305,00 cada e um para pagamento da guia do FGTS no valor de R\$ 106,66, totalizando R\$ 716,66; e quatro despesas relacionadas às folhas salariais do mês anterior e do mês respectivo no valor de R\$ 925,00 cada, mais os custos com o FGTS no valor de R\$75,00 que foram realizados por meio de outra conta que não a cadastrada no projeto, totalizando R\$ 2.000,00.

Como previsto no projeto, o valor bruto do salário para o professor de Xadrez era de R\$ 1.000,00, multiplicado 12x, que daria o valor de R\$ 12.000,00.

Quanto aos materiais adquiridos, estiveram: o mural de xadrez, 1 unidade, com valor de R\$ 550,00; 115 livros de xadrez no valor de R\$ 70,00, totalizando R\$ 8.050,00; 20 relógios de xadrez no valor de R\$ 125,00, totalizando R\$ 2.500,00; e 115 jogos de peças de xadrez no valor de R\$ 60,00, totalizando R\$ 6.900,00. Todos os valores somados integralizam R\$ 18.000,00, totalizando, junto ao montante voltado ao pagamento salarial, R\$ 30.000,00.

Por fim, o clube de xadrez local é um elo importante entre o jogador e outras organizações, como por exemplo as federações regionais e nacionais, uma vez que os clubes estão, em sua maioria, ligados a uma federação regional ou nacional, seja diretamente ou por meio da adesão a uma associação de xadrez. A federação nacional, por sua vez, é membro da FIDE, o órgão regulador internacional do xadrez. A égide global ajuda a estabelecer uniformidade de regras e condições de jogo

internacionalmente. No caso do Clube de Xadrez, este foi concebido por um projeto idealizado pela própria Federação Mato-Grossense de Xadrez-FMTX, representada pelo seu presidente Cleiton Marino Santana.

REFERÊNCIAS

BROOKS, S. K., et al. The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence. *The Lancet*, v. 395, n. 10227, p. 912-920, 2020.

LIMA, R. C. Distanciamento e isolamento sociais pela Covid-19 no Brasil: impactos na saúde mental. *Physis: Revista de Saúde Coletiva*, v. 30, 2020.

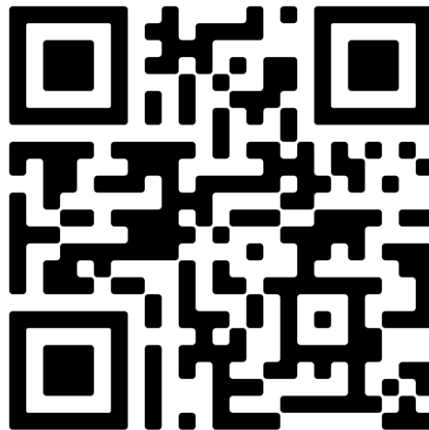
CAVALHEIRO, C. N.; DE CASTRO, A. N. PROJETO DE ENSINO: “UM XEQUE MATE NA PANDEMIA”. *Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão* (ISSN: 2525-4782), v. 6, n. 1, 2021.

PRINCIPAIS DOCUMENTOS

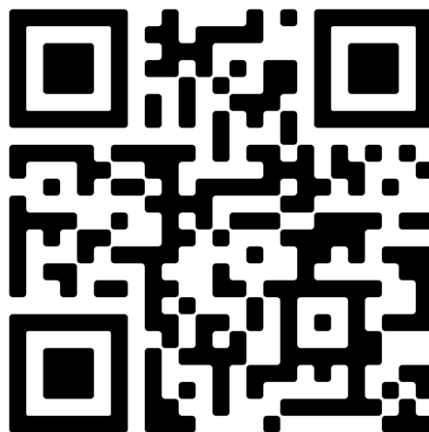
- [1.0.Contrato Paulus](#)
- [1.1.Registro do Empregado](#)
- [1.2.Folha de Ponto Paulus](#)
- [2.0.Fotos dos Atendimentos](#)
- [2.1.Fotos dos Locais de Atendimento](#)
- [2.2.Livro de Atendimentos](#)
- [2.3.Fotos das Doações dos Kits](#)
- [3.0.Fichas de Inscrição](#)
- [3.1.Relatório + Regulamento - 1º Torneio Oficial](#)
- [3.2.Relatório + Regulamento - 2º Torneio Oficial](#)
- [3.3.Relatório + Regulamento - 3º Torneio Oficial](#)
- [Estatística Clube](#)
- [Anexo A - Reportagem sobre o Clube](#)
- [Anexo B - Estimativas de Pesquisas Google sobre o Clube](#)
- [Anexo C - NFs dos materiais e holerites Paulus](#)

QR CODE PARA ACESSO

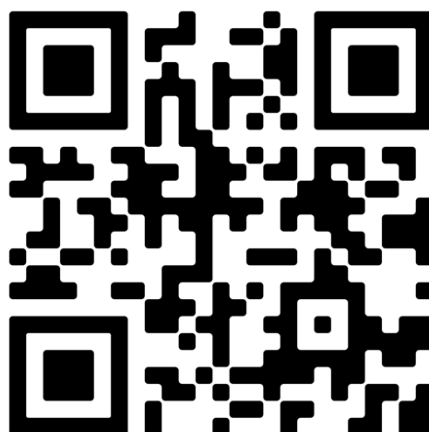
- 1.0.Contrato Paulus



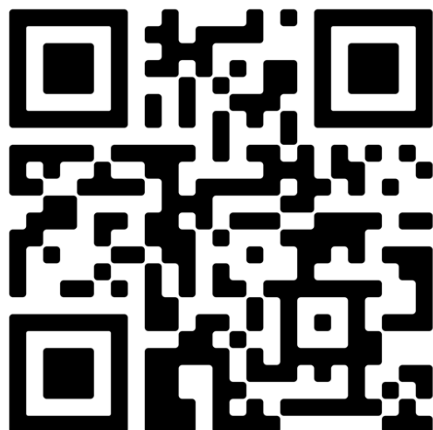
- 1.1.Registro do Empregado



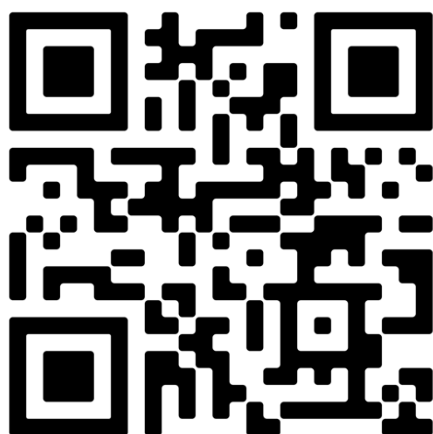
- 1.2.Folha de Ponto Paulus



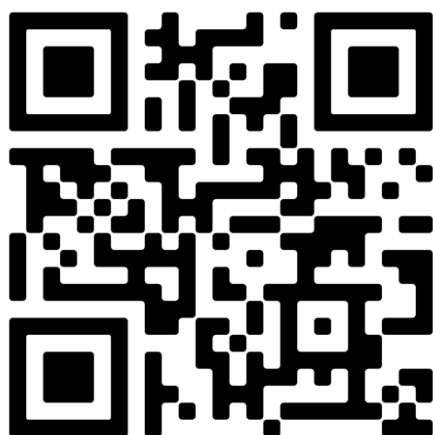
-
- 2.0.Fotos dos Atendimentos



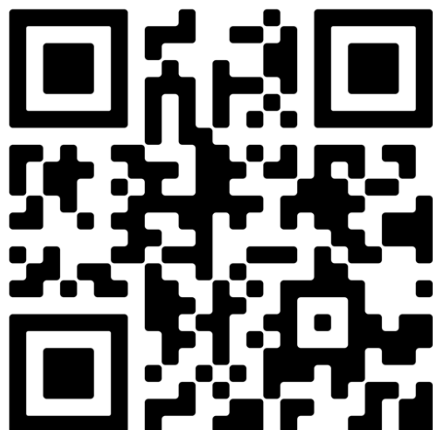
- 2.1.Fotos dos Locais de Atendimento



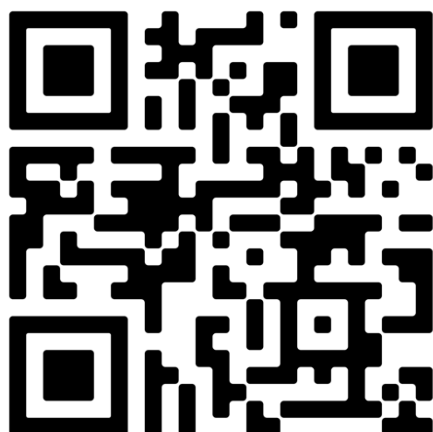
- 2.2.Livro de Atendimentos



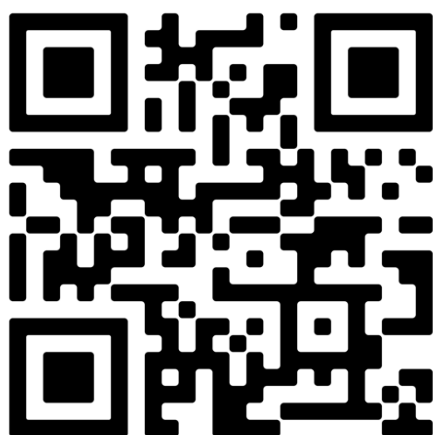
-
- 2.3.Fotos das Doações dos Kits



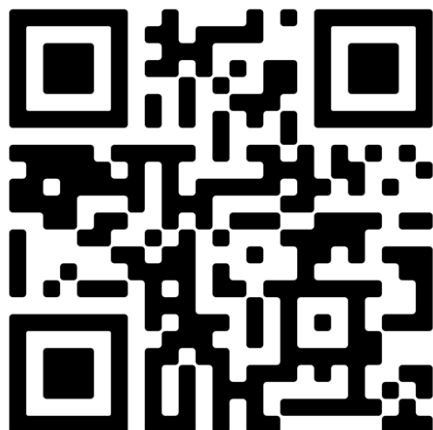
- 3.0.Fichas de Inscrição



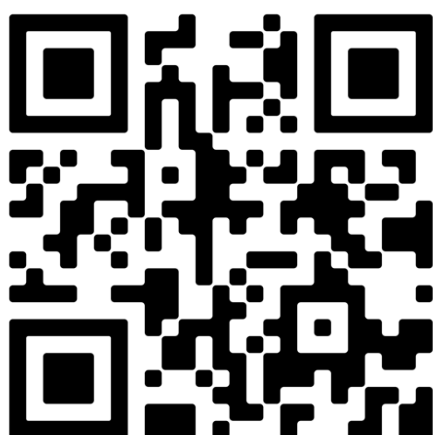
- Estatística Clube



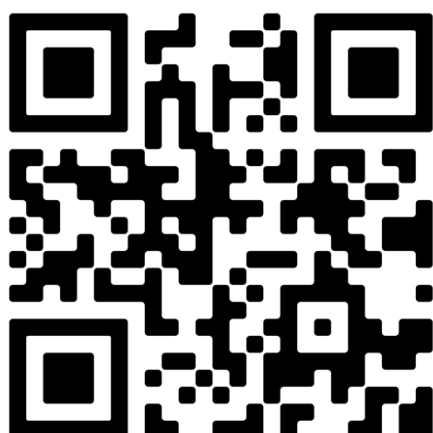
-
- 3.1.Relatório + Regulamento - 1º Torneio Oficial



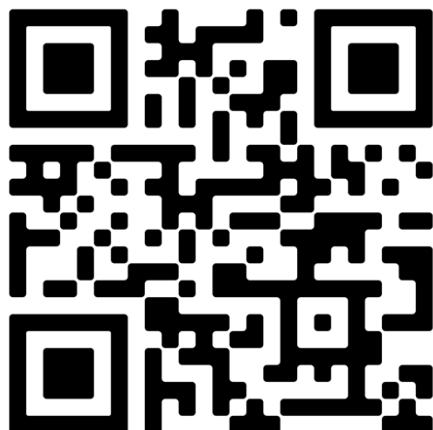
- 3.2.Relatório + Regulamento - 2º Torneio Oficial



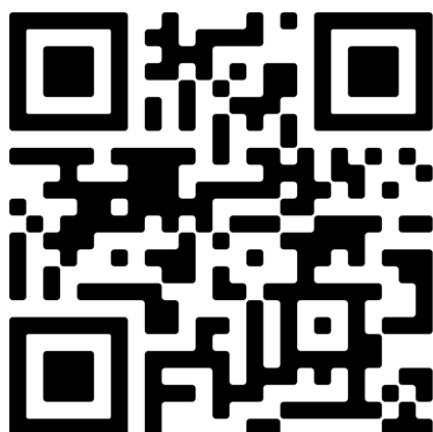
- 3.3.Relatório + Regulamento - 3º Torneio Oficial



-
- Anexo A - Reportagem sobre o Clube



- Anexo B - Estimativas de Pesquisas Google sobre o Clube



- Anexo C - NFs dos materiais e holerites Paulus

