

Proposta Pedagógica Curricular de Xadrez

APRESENTAÇÃO

O projeto de Xadrez Escolar visa apresentar o jogo de xadrez de maneira lúdica. Para essa finalidade a criatividade e imaginação são grandes aliados no ensino do xadrez para as crianças. Toda aprendizagem requer atenção, e essa, sem dúvida, é uma das qualidades mais importantes encontradas entre os jogadores de xadrez. Essa qualidade tende a tornar seus praticantes observadores qualificados, cuidadosos com detalhes, mais criteriosos e confiantes em suas decisões. Com esse olhar, analisando o caráter multifuncional e enriquecedor desse jogo, o xadrez é uma ferramenta que precisa ser oferecida e estimulada no contexto escolar.

O xadrez utilizado como projeto esportivo em ambiente escolar, possibilita ao aluno usufruir da possibilidade de progredir dentro de um ritmo particular, e carrega a expectativa de que crianças e adolescentes adquiram conteúdos simbólicos e comportamentos “úteis” para suas vidas, bem como vislumbrar novas perspectivas do futuro (SÁ, 2005; THOMASSIM, 2010). O tornando, dessa forma, em um excelente instrumento pedagógico a ser utilizado, principalmente quando ministrado de forma lúdica e respeitando os diversos ritmos das crianças. Permitindo então, que a inclusão de atividades de xadrez para estudantes do ensino fundamental, como opção de evolução e expansão do desenvolvimento pleno do educando.

Ao entender que o xadrez pelo modelo de sua disputa e o ambiente estratégico, replica em seu jogo, característica de guerra, porém, envolto de ludicidade. Que cada jogador opera como um comandante de um exército, onde toda ação tem que ser pensada e revista estrategicamente, com importância vital para a perda ou vitória do confronto. O xadrez se posiciona como um meio de lazer e ao mesmo tempo, uma vivência de apreciação ao raciocínio por meio de atividade lúdica dentro de um ambiente propício. Pois além de ser reconhecidamente o local oficial de formação

educacional, nas atividades em contraturno ou em tempo integral, os pais e profissionais visualizam essas experiências como espaços que ocupam o tempo ocioso e protegem contra males das ruas, má companhias, drogas e criminalidade (ZALUAR, 1994; GONÇALVES, 2003). Logo, ao se trabalhar as variadas manifestações do esporte como ferramenta educacional e de transformação social, é importante focar no modelo de cidadão que queremos formar, e a partir desse ponto trabalhar a atividade como objeto que não desfoque de suas características. O xadrez, (FERRACINI, 1998) amplifica habilidades de imaginação, concentração, memória, paciência, autoconfiança, lógica matemática, criatividade, organização estratégica, organização de métodos e de ações, respeito a regras de convivência, respeito ao adversário, respeito ao grupo e ao ritmo de pensamentos e de atitudes.

OBJETIVOS

ÁREA DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS
RACIOCÍNIO LÓGICO	● Analisar e decidir ações em situações com possíveis consequências dos atos próprios e alheios; ● Desenvolver o autocontrole psicofísico; ● Cálculo de tempo e espaço; ● Subsidiar o xadrez no que se refere à memória, visão espacial e raciocínio; ● Localização e os deslocamentos de pessoas e objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência e indicando mudanças de direção; ● Entender e expressar a localização de objetos no espaço utilizando noções de lateralidade (direita, esquerda, frente, atrás, em cima, embaixo); ● Compreender o espaço por meio de pontos de referência; ● Estimular o entendimento tático e estratégico das ações; ● Compreender e resolver problemas em momentos de confronto; ● Explorar a autoestima e a autoconfiança em resoluções de problemas e em competição;

JOGOS DE TABULEIRO 1º Trimestre	• Conhecer a história, as características das peças e movimentos de jogos de tabuleiros diversos como: Dama Ludo Jogo da Velha Trilha • História e o contexto mundial, nacional e comunitário do jogo de tabuleiro proposto como conteúdo; • Novas formas de vivenciar os jogos de tabuleiro propostos como conteúdo específico e ressignificar as possibilidades do jogo e das regras de forma colaborativa; • A evolução nas características dos jogos de tabuleiro em função dos avanços tecnológicos e outros contextos históricos, sociais e culturais; • Vivenciar demais possibilidades de Jogos: Resta um, Alquerque, Gamão, Go, Jogo da Onça, Mancala, Senet, Vikings (Tablut), Gamão, Fanorona, Ringo, Real de Ur, Pachisi, Mehen, entre outros;
JOGOS PRÉ-ENXADRÍSTICOS 2º Trimestre	• Exercitar e familiarizar os conceitos úteis à aprendizagem do xadrez; • Conhecer gradualmente a nomenclatura das peças; • Cooperação entre as peças; • Compreender por meio de jogos adaptados, a propriedade cinética e a particularidade de cada peça do Xadrez; • Familiarizar e identificar as características do tabuleiro de xadrez (linhas, colunas e diagonais); • Dominar as regras básicas para se jogar o xadrez;

XADREZ 3º Trimestre	● Conhecer a história e o contexto do xadrez ; ● Peças e tabuleiro (Peão, Torre, Cavalo, Bispo, Rainha e Rei); ● Aprender as posições iniciais das peças no tabuleiro de xadrez; ● Movimentos e capturas; ● Movimentos Especiais (ex.: O Roque, captura en Passant e promoção de peão); ● Peças ligeiras X pesadas; ● Desenvolver habilidades de observação e reflexão por meio do xadrez em momentos de competição moderada; ● Recriar de forma colaborativa, regras e novas formas de vivenciar o xadrez; ● Notação;
--	--

AVALIAÇÃO

A avaliação será diária e contínua, ocorrendo ao longo de todo o processo de ensino aprendizagem. Sempre considerando os aspectos cognitivos, afetivos e relacionais dos alunos. Observando a evolução educacional do aluno em seu período regular.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

FERRACINI, L.G.; **Xadrez no currículo escolar: ensinando xadrez para crianças a partir dos 3 anos de idade**. Paraná: Editora Midiograf, 1998.

GONÇALVES, M. A. R. **A vila olímpica da Verde-e-Rosa**. Rio de Janeiro: FGV, 2003.

SÁ, A. V. M.; **Contribuições do xadrez para o desenvolvimento escolar. In: CALLEROS, C. (Org.). Xadrez: introdução à organização e à arbitragem. 3 ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006, v. 1, p. 111-123.**

SILVA, Wilson da. **Curso de xadrez básico.** Curitiba, 2002.

THOMASSIM, L. E. C.; **O "público-alvo" nos bastidores da política: um estudo sobre o cotidiano de crianças e adolescentes que participam de projetos sociais esportivos.** 2010. UFRS.

ZALUAR, A. **Cidadãos não vão ao paraíso.** São Paulo: Escuta, 1994.