

# ESCOLA MUNICIPAL CAMPO DAS FLORES

## PROJETO DE ENSINO

### TEMA XADREZ NA ESCOLA

#### OBJETIVO GERAL

Desenvolver potencialidades através do xadrez, construindo conhecimentos individual e coletivamente.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1- Instigar a curiosidade para o jogo de xadrez através de conversas, troca de idéias e exposição de materiais.
- 2- Apresentar o jogo por pessoas que dominam.
- 3- Fornecer material e realizar pesquisas.
- 4- Adotar atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade em situações lúdicas e esportivas, repudiando qualquer espécie de violência.
- 5- Valorizar, conhecer, construir, organizar e participar no jogo de forma autônoma, reconhecendo-o como uma necessidade básica para o desenvolvimento humano.

#### JUSTIFICATIVA

Os objetivos se definem em termos de capacidade na ordem cognitiva, física, afetiva, de relação inter-pessoal e inserção social e ética, tendo em vista uma formação ampla do educando no meio em que está inserido.

A expectativa de torná-los curiosos a aprender algumas estratégias e a jogar o xadrez foi o motivo que levou o grupo de docentes a desenvolver o projeto.

Com as pesquisas e o início dos estudos sobre xadrez, a expectativa virou necessidade porque professores e alunos aprendem através dos mais variados meios, leitura, pesquisa, estudo de textos, produções e a socialização no jogo.

Hoje se vê ótimas finalidades para o ensino do xadrez na escola, ele pode proporcionar a concentração, integração, interação, imaginação, raciocínio lógico, pensamento analítico, autonomia e autoconfiança.

#### PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

- 1- Diagnóstico, o que sabem e o que querem saber sobre xadrez.
- 2- Pesquisa, a história, de onde veio, características.
- 3- Leitura e escrita.
- 4- Quadricular e pintar os tabuleiros.
- 5- Estudo das regras, descrevendo-as.
- 6- Socialização do jogo e regras.
- 7- Jogo vivo, crianças serão peças do jogo enquanto outras monitoram.
- 8- Formação de conceitos, o que aprenderam.
- 9- Elaborar regras para o torneio.
- 10- Confeccionar cartazes para divulgar o torneio.
- 11- Escrever os convites para o torneio.
- 12- Realização do torneio.
- 13- Divulgação do projeto através de meios de comunicação.
- 14- Avaliação por escrito do projeto de acordo com a capacidade de cada turma.

### TURMAS PARTICIPANTES

Pré-escolar até a 4ª série.

### DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

Matemática, Língua Portuguesa, Educação Física, Artes, História e Ensino Religioso.

### CRONOGRAMA

Abril a dezembro de 2008.