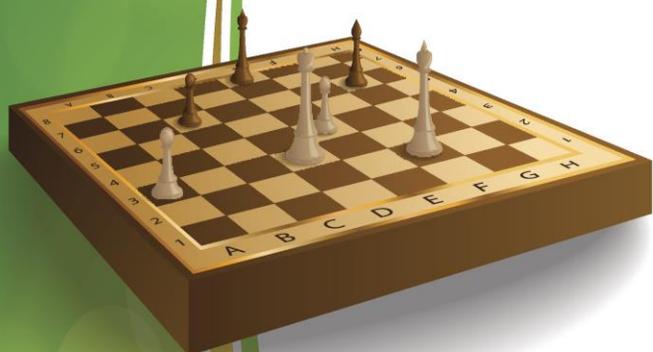


METODOLOGIA DO ENSINO DO XADREZ



ENSINO FUNDAMENTAL 1º ao 9º ano





COLEÇÃO
Xadrez Escolar - 1º a 9º ano
Ensino Fundamental



COLEÇÃO
Academia de Xadrez



50
PLANILHAS DE XADREZ



XADREZ BÁSICO
PARA CRIANÇAS

EDITORA E GRÁFICA INTELLECTUS

Todos Direitos Autorais Reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, arquivada em sistema de busca ou transmitida por qualquer meio, seja ele eletrônico ou fotocópia sem prévia autorização dos autores, essa obra não pode circular de maneira distinta àquela em que foi publicada.

ACADEMIA DE XADREZ

Metodologia do Ensino do Xadrez no Ensino Fundamental

XADREZ ESCOLAR

**Cleiton Marino Santana
Leticia Infantino Menezes Leite**

Nome do Professor _____

Nome da Escola _____

**Edição:**

Cleiton Marino Santana

Leticia Infantino Menezes Leite

Organização e correção:

Edinéia Elaine Cardoso Santana

Manoel Cesário de Paula

Todos os direitos reservados por Editora e Gráfica INTELLECTUS

Sistema de Ensino em Xadrez.

Av. Agrícola Paes de Barros, 682, Centro

CEP: 78 030-210 - Cuiabá – Mato Grosso.

(065) 3057-0966 – (65)99662-7072 – (65) 99964-11-02

Santana, C. M; Infantino, L, M, L.

Metodologia do Ensino do Xadrez: Ensino Fundamental/ Edinéia Elaine Cardoso Santana, Manoel Cesário de Paula. 1ª Edição.

Cuiabá: INTELLECTUS - Sistema de Ensino em Xadrez, 2018.

1. Metodologia do Ensino do Xadrez: Ensino Fundamental– Xadrez Escolar - I Santana, Cleiton Marino. II Infantino, Letícia.

Índice para catálogo sistemático:

1. Metodologia do Ensino do Xadrez: Ensino Fundamental– Xadrez Escolar

2018

1ª Edição

1ª Impressão: Editora e Gráfica INTELLECTUS

Sumário

1. Introdução.....	7
2. Sistema de ensino.....	8
3. Ensino fundamental.....	8
4. Metodologia.....	10
5. Eixos norteadores do método.....	11
I. Ênfase na alfabetização.....	12
II. Ênfase no raciocínio.....	13
III. Ênfase na resolução de problemas.....	14
6. Estratégias e orientações sobre a metodologia em sala de aula.....	15
I. Construção do conhecimento.....	15
II. Quadro de organização aula/tempo.....	16
III. Método aplicado as aulas.....	16
IV. Descrição detalhada sobre o ensino dos fundamentos.....	17
V. Descrição detalhada sobre o ensino da abertura.....	19
VI. Descrição detalhada sobre o ensino do meio jogo.....	21
VII. Descrição detalhada sobre o ensino de finais.....	23
7. Organização do Material	25
8. Planejamento e replanejamento: o compromisso com os alunos.....	28

Sumário

9. Carga horária.....	28
10. Currículo Escolar de Xadrez.....	29
I. Programação de xadrez para 1º ano.....	30
II. Programação de xadrez para 2º ano.....	32
III. Programação de xadrez para 3º ano.....	34
IV. Programação de xadrez para 4º ano.....	36
V. Programação de xadrez para 5º ano.....	38
VI. Programação de xadrez para 6º ano.....	40
VII. Programação de xadrez para 7º ano.....	42
VIII. Programação de xadrez para 8º ano.....	44
IX. Programação de xadrez para 9º ano.....	46
11. Avaliação, avaliação diagnóstica e avaliação formativa.....	48
12. Livros da Intellectus	49
13. Considerações finais.....	50

APRESENTAÇÃO



No livro “Metodologia do Ensino do Xadrez” o Professor poderá aprender sobre como ensinar xadrez no ensino fundamental, o livro apresentará os eixos norteadores do método, as estratégias e orientações sobre a metodologia, orientações sobre como ensinar os fundamentos básicos do jogo, abertura, meio de jogo e finais, o sistema de organização dos livros, como desenvolver o planejamento, proposta de carga horária, avaliação e a proposta de currículo escolar do 1º ao 9º ano.

INTRODUÇÃO

Editora e Gráfica INTELLECTUS apresentam nesse livro a metodologia da **INTELLECTUS**.

Essa metodologia foi criada de acordo com as experiências dos autores durante vários anos como Professores de Xadrez nas redes públicas e privadas de Mato Grosso.

Metodologia é uma palavra derivada de método, que em latim significa “caminho”, e aqui nós apresentamos “um caminho” que utilizamos no ensino do xadrez nas Escolas, porém, sabemos que existem vários outros métodos ou “caminhos” para ensinar o xadrez.

Esse método já foi inserido em várias Escolas pelo Brasil e já vem tendo grandes resultados não só nas práticas educacionais como no desenvolvimento das habilidades enxadrísticas.

Para nós, é uma alegria muito grande em poder compartilhar esse livro com os professores, de modo a contribuir para o desenvolvimento do xadrez no Brasil.

Esperamos juntos, poder espalhar essa grande ferramenta do ensino do xadrez para todas as Escolas do Brasil e alavancar a educação no País.

Cleiton Marino Santana

Leticia Infantino Menezes Leite



NOSSO SISTEMA DE ENSINO

O material didático tem por objetivo permitir ao educando além de aprender o XADREZ, a oportunidade de obter habilidades e competências necessárias em seu cotidiano, dentre elas destacamos memória, concentração, planejamento e tomadas de decisões. O xadrez é considerado um excelente suporte pedagógico visto que se relaciona com diversas disciplinas, tais como: Matemática; Artes; História; Geografia, Português, além da Ética e muitas outras.

O ENSINO FUNDAMENTAL

Além dos objetivos gerais, o Ensino Fundamental I e II possuem também os objetivos específicos, ligados principalmente às características físicas, cognitivas e de socialização da faixa etária a que se destina.

Objetivos Específicos:

- Despertar a curiosidade do aluno;
- Desenvolver o potencial de pesquisador e produção do conhecimento;
- Incentivar autonomia dos alunos;
- Responsabilizar o aluno pelo seu aprendizado;
- Desafiar professores e alunos a buscar o conhecimento, estimular a criação cultural e o desenvolvimento do espírito científico e do pensamento reflexivo;
- Alunos trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor;
- Estimular os sentimentos de engajamento;
- Percepção de competência e de pertencimento dos alunos; desenvolver a persistência nos estudos, entre outras;
- Desenvolver o raciocínio lógico;
- Ativar a concentração;
- Desenvolver a tomada de decisões;
- Aguçar a memória ;
- Desenvolver a paciência ;
- Desenvolver a capacidade de planejamento;
- Aumentar a autoconfiança;
- Desenvolver cooperação e respeito;
- Desenvolver organização e responsabilidade;
- Instigar a imaginação e a versatilidade.

Esses objetivos contemplam conteúdos procedimentais, conceituais e atitudinais e serão desdobrados de um ano para o outro, enquadrando-se ao nível escolar que o educando se encontra.

No Ensino Fundamental I e II, os autores trabalham as especificidades de cada ano escolar com uma mesma metodologia (resolução de problemas e aulas teórico-práticas) que tem por finalidade concretizar os objetivos mencionados anteriormente.

Ao longo do segmento, os conteúdos serão abordados em espiral, ou seja, conceitos e procedimentos essenciais serão constantemente retomados e ampliados, em níveis progressivamente mais complexos.

Os conteúdos terão como base o desenvolvimento na resolução de problemas propostos, com a finalidade de que o aluno estude e aprenda determinados conteúdos. Garantindo assim que o aluno estude situações suficientes para se capacitar a procurar o conhecimento por si mesmo quando se deparar com uma situação problema.

Como veremos a seguir, essa programação é passível de flexibilização, podendo ser adequadas às particularidades locais ou regionais.

METODOLOGIA

A proposta pedagógica de inserir o jogo de xadrez no processo de ensino-aprendizagem escolar de base, visa preparar o aluno para que seja capaz de tomar decisões em situações que exigem o raciocínio rápido, oportunizando uma formação mais dinâmica. E menos maçante.

Cabe ao educador:

- Obter uma postura de Orientador/Facilitador;
- Utilizar estratégias e procedimentos dinâmicos;
- Ajustar-se aos interesses dos alunos;
- Ficar atento às comunicações não verbais;
- Desafiar os alunos de forma que eles busquem constantemente soluções aos problemas propostos;
- Estimular o aluno a buscar soluções em grupo, por meio do diálogo, se tornando seu próprio facilitador ou do seu grupo de estudo a partir de questões que impliquem o desenvolvimento de destrezas cognitivas de avaliação, análise, síntese, e não mais a memorização inerte.
- Observar mais os alunos, dar um tempo para que os mesmos definam seus objetivos educacionais e preocupar-se em prover ambientes e ferramentas que ajudem os alunos a interpretar as múltiplas perspectivas de análise do mundo real, o que possibilita a construção de suas próprias perspectivas.

EIXOS NORTEADORES DO MÉTODO

Todas as atividades propostas nos livros são centralizadas no ensino do xadrez, porém elas são descritas por eixos de norteadores.

Esses eixos norteadores como o nome diz, serve para nortear a proposta pedagógica do ensino de xadrez durante os 09 anos do período do ensino fundamental, esses eixos podem ser visto no quadro abaixo:

LIVRO	EIXOS	ATIVIDADE
1º ANO	ÊNFASE NA ALFABETIZAÇÃO	Nessas atividades os alunos terão oportunidade de aprender os conhecimentos básicos do xadrez aliado aos códigos linguísticos.
2º ANO		
3º ANO		
4º ANO	ÊNFASE NO RACIOCÍNIO	Nessas atividades os alunos terão oportunidade de aprender os conhecimentos básicos de xadrez através de atividades de operações lógicas e de reflexão do pensamento.
5º ANO		
6º ANO		
7º ANO	ÊNFASE NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	Nessas atividades os alunos terão oportunidade de aprender os conhecimentos básicos de xadrez através de atividades de tomada de decisões e de resolução de problemas.
8º ANO		
9º ANO		

Esses eixos foram pensados exclusivamente para cada ano, ou seja, cada conteúdo ou atividade descrita foi pensada de acordo com cada nível de desenvolvimento intelectual.

Entendemos que uma proposta pedagógica deve se fundamentar em alguma concepção e nós acreditamos que com esses eixos a construção do ensino do xadrez na Escola pode se desenvolver paralelamente com o aprendizado dos conceitos escolares, vamos observar essas atividades nos modelos a seguir:

ÊNFASE NA ALFABETIZAÇÃO

Durante o 1º ao 3º anos do ensino fundamental as crianças estão aprendendo a ler e escrever, e para isso é fundamental desenvolver atividades que contribuam para o desenvolvimento dos códigos linguísticos.

Podemos observar abaixo um exemplo de atividade que é desenvolvida na nossa metodologia:

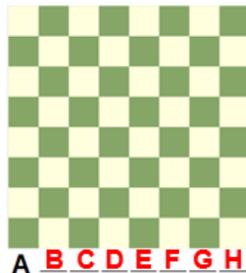
Modelos de atividades

4 COLUNA

ATIVIDADES

COLUNAS

Chamamos de colunas as casas verticais do tabuleiro de xadrez. São nomeadas com as letras do alfabeto de A até H. Vamos nomear as colunas do tabuleiro ao lado, preenchendo os espaços em branco com as letras do alfabeto.



Vamos aprender a escrever a palavra COLUNA. Preencha os quadrados abaixo com essa palavra.



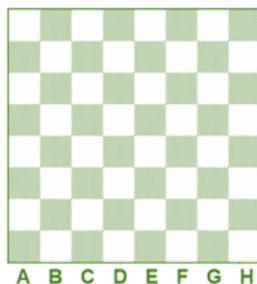
Pinte cada coluna ao lado usando cores diferentes e responda:

Quantas colunas possui um tabuleiro de xadrez?

Possui 8 colunas

Quantas casas uma coluna possui?

Possui 8 casas



Agora, complete as frases.

As peças que ficam posicionadas na linha de frente do exército são chamadas de

Peões e representam os Soldados

As Torres são posicionadas no canto e atrás dos peões. Elas

representam os grandes Muralhas

Logo depois das torres estão posicionados os Cavalos, eles

representam o meio de Transporte

Os Bispos ficam posicionados ao lado do Rei e Dama, pois

possuem a função de Conselheiros o Reino na tomada das decisões

O Rei e sua esposa, a Rainha/Dama ficam posicionados ao lado dos

bispos e são eles quem dão ordem a todo o Exército na execução das estratégias adotadas.

DESAFIO

Observe a figura abaixo e descubra qual é a peça que está do lado **esquerdo** do rei, do lado **direito** do cavalo e na **frente** da torre.



Cavalo

Correlacionar o ensino do xadrez com as atividades linguísticas é de fundamental importância para que a criança possa desenvolver o aprendizado de forma lúdica, ou seja, ela vai aprendendo a ter o domínio do sistema linguístico brincando.

O sistema linguístico pode ser trabalhado de diversas formas, porém, quando trabalhamos de forma lúdica a criança tem maior abertura para aprender e conseqüentemente assimilará melhor todos os conteúdos estudados.

ÊNFASE NO RACIOCÍNIO

Durante o 4º ao 6º anos do ensino fundamental as crianças estão começando a desenvolver a lógica e o raciocínio, para isso é importante estimular o desenvolvimento dessa habilidades.

Podemos observar abaixo um exemplo de atividade que é desenvolvida na nossa metodologia:

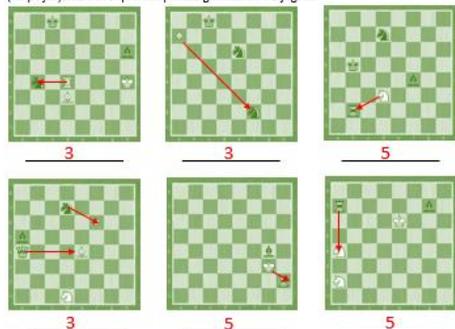
Modelos de atividades



Vamos relembrar o valor de cada peça do xadrez. Devemos memorizar o valor de cada peça para que, durante toda a partida, possamos calcular qual peça vale mais que a outra, pois quando você consegue adquirir mais pontos (em peças) que seu adversário, você possui vantagem material e se permanecer assim até o final da partida, com certeza terá a vitória.

ATIVIDADE

Indique o lance certo (com flechas) em cada tabuleiro para que haja ganho material (de peças) e escreva quantos pontos ganhou com a jogada.

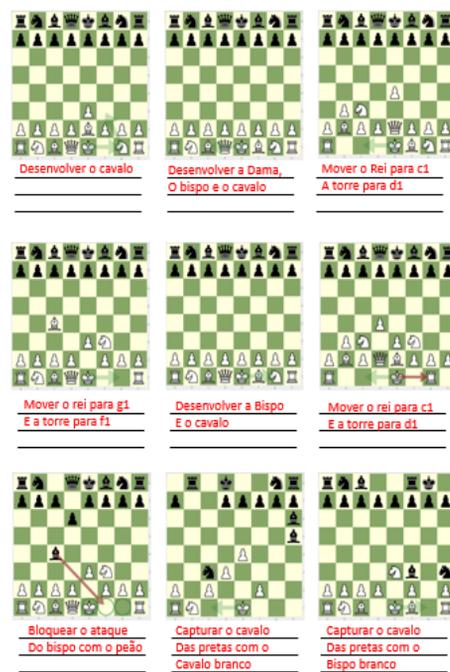


Objetivo: Praticar os movimentos das peças, xeque e xeque-mate.

Escolha um colega para jogar uma partida de xadrez e escreva o nome abaixo:

ATIVIDADE

Descreva o que deve ser feito em cada tabuleiro abaixo para que o roque em destaque seja feito corretamente. Siga as setas verdes.



Utilizando os símbolos do xadrez, através das peças e também dos valores das peças, é possível criar diversas atividades capazes de desenvolver a lógica e o raciocínios dos alunos.

Nessas atividades o importante é utilizar o xadrez como ferramenta de desenvolvimento e não apenas o jogo em si mesmo, porém, isso somente será trabalhado se o professor tiver a percepção e utilizar todos os recursos possíveis do xadrez e não apenas na prática do jogo.

ÊNFASE NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Durante o 7º ao 9º ano do ensino fundamental as crianças estão se preparando para se aprofundar no desenvolvido do pensamento lógico e dedutivo, porém, devido a complexidade de vários fatores que são inseridos na vida cotidiana, somos impulsionados a tomar várias decisões durante a vida.

E é nesse propósito que acreditamos que essa fase é fundamental desenvolver a percepção da resolução de problemas, haja vista que nos anos anteriores, houve uma construção efetiva para que agora essa habilidade seja construída de forma sólida.

Podemos observar abaixo um exemplo de atividade que é desenvolvida na nossa metodologia:

Modelos de atividades

Assim que possível, na posição sempre avance um peão do roque para evitar esse tipo de problema, mais lembre-se, se o seu adversário tiver um bispo de cor preta, avance um peão cujo a casa de saída seja branca ou vice versa, como nos exemplos abaixo:



4) Indique os movimentos e de xeque mate por asfixia:



5) Para evitar o mate por asfixia, avance um peão do roque corretamente:



3) De acordo com o aprendizado de ataque ao roque, siga as pistas e ache a sequência de mates nas posições:

Pretas jogam e dão mate em 02 lances



1. Th1+ _____
2. _____

Branças jogam e dão mate em 03 lances



1. Th8+ _____
2. _____
3. _____

Pretas jogam e dão mate em 02 lances



1. Dh2+ _____
2. _____

Branças jogam e dão mate em 02 lances



1. Tg1+ _____
2. _____

Pretas jogam e dão mate em 03 lances



1. Bh3+ _____
2. _____
3. _____

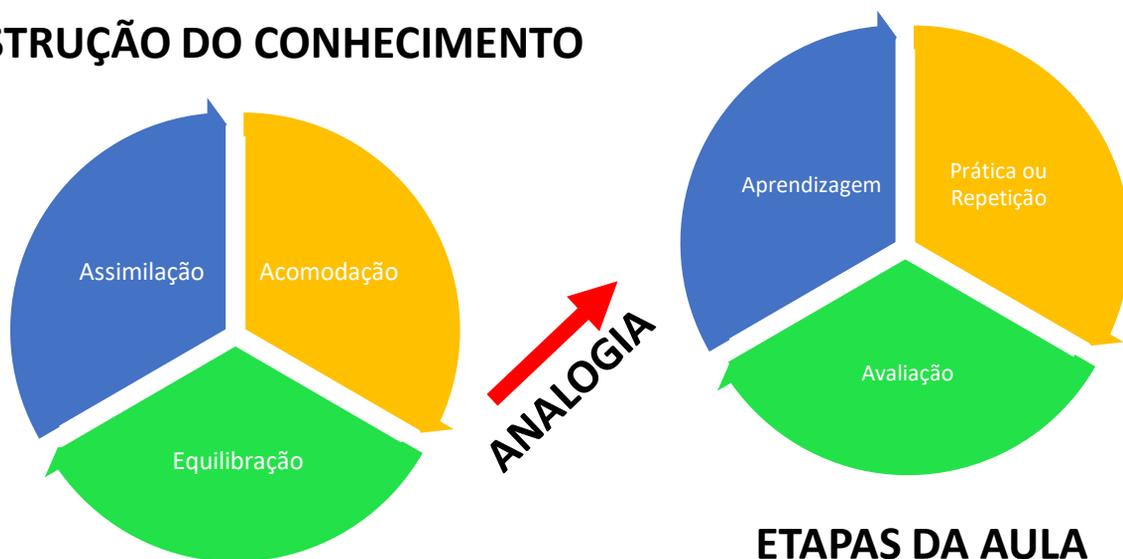
Essas atividades são focados na resolução de problemas através da resolução dos diagramas, essa percepção ao longo dos tempo impulsiona a capacidade de resolver problemas e posteriormente possibilitará uma melhor capacidade de resolver problemas na vida diária.

ESTRATÉGIAS E ORIENTAÇÕES SOBRE A METODOLOGIA DAS AULAS

Através do estudo sistematizado o aluno aprenderá sobre os mates fundamentais do jogo, criar posições de mate, aprender como sacrificar peças para dar mate, realizar exercícios de mate em 01 e 02, conceitos importantes para atacar o roque do adversário, usar o peão passado, regra do quadrado, e oposição no rei entre outros.

Uma dúvida frequente dos professores é como estudar esses fundamentos. Inicialmente, para entender melhor o processo, vamos relembrar como funciona a construção do conhecimento segundo Piaget.

CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO



Na construção do desenvolvimento segundo Piaget (1988), para que o indivíduo internalize a aprendizagem ele precisa passar pelos estágios de Assimilação, Acomodação e Equilibração.

Fazendo essa ponte com o pensamento Piagetiano, podemos entender que durante a aprendizagem o aluno passará por essas fases até atingir a internalização de todo o processo que envolve o jogo, ou seja, o aluno entra em contato com o jogo, estabelece uma relação, passa a realizar a prática e depois o professor verifica se houve o aprendizado através da avaliação.

Assim, a metodologia das aulas será referenciada nesses conceitos e também vamos trabalhar as categorias de ensino em xadrez que são: fundamentos, abertura, meio de jogo e finais.

Primeiramente, precisamos entender que não existe um método correto para aprendizagem do xadrez, e sim caminhos.

O método que veremos agora é desenvolvido para trabalhar esse material sequencialmente em sala de aula, porém o professor pode ao longo das aulas realizar atividades pedagógicas paralelas ou até mesmo a parte prática do jogo de xadrez, lembrando que cada turma apresenta uma especificidade, e o professor deve analisar a evolução da turma e propor sempre atividades adicionais de acordo com as limitações e necessidades de cada turma ou aluno.

QUADRO DE ORGANIZAÇÃO DA AULA / TEMPO

ETAPAS DA AULA	TEMPO: 50 MINUTOS
APRENDIZAGEM	40% DA AULA
REPETIÇÃO / PRÁTICA	40% DA AULA
AVALIAÇÃO/ PRÁTICA NO TABULEIRO	20% DA AULA

Na fase da aprendizagem o professor orienta o aluno na atividade proposta, feito isso, o professor desenvolve a repetição da atividade ou prática de resolução dos exercícios e por último faz a avaliação, que é a verificação da aprendizagem pelo professor através da manipulação das práticas no tabuleiro pelo aluno .

MÉTODO APLICADO AS AULAS

Entendendo que cada professor tem seu método de ensino, esse livro apresenta um caminho que poderá ou não ser seguido pelo professor, as instruções aqui apresentadas são apenas de carácter sugestivo.

Cada proposta pedagógica pode ser desenvolvida de uma maneira diferente, porém, algumas apresentam similaridade na apresentação do seu método, veremos agora quais são essas categorias e como elas devem ser trabalhadas nessa proposta.

O método utiliza-se de 04 categorias de ensino, são eles: Ensino de fundamentos, Ensino de conceitos de Aberturas, Ensino de conceitos de meio jogo e Ensino de conceitos de Finais, vamos verificar na tabela abaixo como se desenvolve cada categoria de ensino.

CATEGORIAS DE ENSINO	MÉTODO
ENSINO DOS FUNDAMENTOS	O professor faz a leitura dos fundamentos do xadrez e apresenta a parte prática no tabuleiro mural, os alunos individualmente no livro acompanham a leitura e respondem as atividades teórica, na parte prática os alunos podem realizar as atividades do tabuleiro sozinho ou em dupla, de acordo com a orientação do professor.
ENSINO DE ABERTURA	O professor apresenta a abertura de forma expositiva para os alunos, os alunos sentam em dupla e realizam as atividades repetitivas orientadas pelo professor.
ENSINO DE MEIO JOGO	O professor apresenta as atividades de forma expositiva, os alunos individualmente resolvem os exercícios no livro.
ENSINO DE FINAIS	O professor apresenta as atividades de forma expositiva, os alunos individualmente resolvem os exercícios no livro.

DESCRIÇÃO DETALHADA ENSINO DOS FUNDAMENTOS

CATEGORIA	CONTEÚDOS	AÇÃO DO PROFESSOR	AÇÃO DO ALUNO
ENSINO DOS FUNDAMENTOS	Apresentação de histórias; Apresentação de regras; Apresentação de movimentos de peça; Apresentação de jogadas; Apresentação de dicas; Apresentação de mates; Apresentação de exercícios táticos; Demais conteúdos que não são de treinamento de abertura, meio de jogo e finais.	O professor deverá ler o conteúdo do livro, nas atividades práticas o professor deverá montar a posição da atividade no tabuleiro mural ou computador com data show e explicar a atividade, caso o professor não tenha esses recursos, ele poderá seguir pelo livro.	O aluno deverá acompanhar a leitura do livro, nas atividades descritivas no livro o aluno deverá fazer de forma individual respondendo as questões no seu livro, nas atividades práticas em tabuleiros de xadrez o aluno deverá montar um tabuleiro na sua mesa e realizar as atividades propostas pelo professor, que pode ser sozinho ou em dupla.



O QUE É UM TABULEIRO MURAL?

O tabuleiro mural é um tabuleiro onde o professor de xadrez pode apresentar os movimentos ou montar diagramas de posições para ensinar os alunos, esses tabuleiros murais podem ser: Magnéticos ou de encaixe.



LIVRO “ O ENSINO DOS FUNDAMENTOS ”

O JOGO DE XADREZ

Data: _____

XADREZ PARA TODOS

É um dos esportes mais praticados do mundo, e não é por menos: o jogo de xadrez é uma atividade que exercita a mente humana. Uma verdadeira ginástica para o cérebro. Desenvolve o raciocínio e a concentração, além de ser um momento de entretenimento agradável.

Observe a imagem ao lado e converse com seu professor e colegas e pense sobre a atitude que esse menino está tendo diante do tabuleiro.



- O que você acha dessa atitude?
- Como deve ser o nosso comportamento ao jogar xadrez?
- O xadrez é um jogo que não se ganha por sorte, pois, depende da capacidade de cada um optar pelos melhores lances que lhe darão mais chances de vencer. Você concorda com essa afirmação?

VOCÊ SABIA?

Antigamente as pessoas jogavam xadrez por passatempo, hoje o jogo já é usado em escolas, hospitais, clínicas, clubes, empresas e até mesmo em presídios. O xadrez aparece em filmes, novelas, minisséries, comerciais, revistas e em diversos outros meios de comunicação. Diversas pessoas famosas ou históricas jogavam ou jogam xadrez.

Napoleão Bonaparte	Albert Einstein	Charlie Chaplin	Nicole Kidman	Arnold Schwarzenegger
--------------------	-----------------	-----------------	---------------	-----------------------



É interessante que até os anos 1970 o xadrez era considerado um esporte da elite e somente os intelectuais podiam jogar. Hoje já se sabe que, assim como qualquer outro esporte, o xadrez é para TODOS.

9 Xadrez Escolar 4º ano - Ensino Fundamental

Passo 01 – O professor deverá ler e explicar os pontos mais específicos, os alunos devem acompanhar a leitura no seu livro.

Etiqueta do Xadrez

1. Antes de começar a partida, cumprimente seu adversário e deseje um bom jogo a ele. Isso mostra espírito esportivo.
2. Xadrez é um jogo que praticamos em silêncio, para podermos pensar nas melhores jogadas. Não devemos falar, nem gritar, nem fazer nada que atrapalhe nosso adversário ou outros jogadores que estiverem por perto.
3. Lembre-se das regras "tocou-jogou" e "tocou-capturou". Não se pode voltar lances. Se você tocar na peça do adversário é obrigado a capturar, mesmo que tenha sido um erro.
4. Ao fim da partida, estenda a mão para seu adversário e diga parabéns.
5. Assim que você acabar a partida, monte o tabuleiro com as peças na posição inicial. Isso garante que nenhuma peça seja perdida e que esteja tudo pronto para um próximo desafio.

É hora de JOGAR

CAPTURE AS MOEDAS I

Objetivo: Revisar os movimentos das peças Cavalo e Rei de uma forma diferente.

Jogo: As moedas e peças entregues pelo seu professor deverão ser posicionadas no tabuleiro conforme os desenhos abaixo: Vence o jogador que conseguir capturar maior quantidade de moedas.



10 Xadrez Escolar 4º ano - Ensino Fundamental

Passo 02 – Nas atividade práticas o professor monta a posição no seu tabuleiro mural e orienta os alunos, depois os alunos sentam sozinho ou em dupla para fazer a atividade solicitada pelo professor.

Todas as atividades dos livros do sistema de Ensino da Intellectus apresentam sempre uma parte teórica de aprendizagem e outra parte de prática, o professor deve sempre ressaltar para os alunos que o aprendizado do xadrez não é só jogar xadrez, mas sim um aprendizado sistemático de conceitos técnicos, táticos e também cultural.

DESCRIÇÃO DE COMO PODERÁ SER USADO O LIVRO “ ENSINO DA ABERTURA ”

Agora, vamos verificar os passos que temos que fazer para o desenvolvimento do estudo de aberturas, miniaturas e armadilhas nesse livro:

Passo 01 – O professor deverá apresentar a abertura de forma expositiva para os alunos.



Passo 02 – Os alunos deverão sentar em dupla e reproduzir a abertura e as variantes pelo menos 03 vezes de brancas e de pretas.



Passo 03 – Os alunos deverão jogar livremente xadrez a partir da abertura que estão estudando.



Passo 04 – O professor irá fazer uma avaliação individual e verificar se os alunos aprenderam a abertura.



Vamos tomar por exemplo aqui o ensino da Abertura Italiana que é desenvolvida no Livro do 6º ano, essa é umas das primeiras aberturas de xadrez ensinadas para os alunos, pois, ela apresenta conhecimentos básicos e específicos para aqueles alunos que já aprenderam o básico.

3 ABERTURA ITALIANA

A abertura Italiana é um abertura muito conhecida, e jogada muitas vezes por jogadores iniciantes, como também Grandes Mestres, vamos ver abaixo um partida completo, da abertura italiana, essa partida foi jogada por Max Euwe de brancas e Van Mindeno de pretas, ela foi jogada no ano de 1927.

Abertura Italiana

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Bc4 Bc5

Lance que caracteriza a abertura Italiana

4. c3 Cf6
5. d4 exd4
6. cxd4 Bb4+
7. Cc3 Cxe4
8. 0-0 Bxc3
9. d5 Bf6
10. Te1 D-d0
11. Txe4 Ce7
12. d6



?? = Lance Ruim
 != Lance Bom
 ++ = xeque Mate

As brancas não podem deixar as pretas se desenvolverem, pois, o peão a menos, começará a fazer diferença. Euwe sacrifica outro peão para atrapalhar o desenvolvimento das pretas.

12. ... Cxd6
13. Dxd6 Cf5
14. Dd5 d6
15. Bg5 Bxg5
16. Cxg5 Dxg5??
17. Dxf7!
18. 1-0



Essa lance 16. Dxg5 não foi muito bom



Depois de 17. Dxf7, se Tx0, 18. Te8++

Apresentação e contextualização da abertura

Desenvolver a prática da anotação e da reprodução de partidas

Aprender sobre os símbolos específicos

Aprender a analisar a posição e lances do jogo.

A aprendizagem da abertura no xadrez requer conhecimento sobre a abertura, estudando como ela surgiu ou quem a inventou, podemos analisar sua história ou dos jogadores que mais jogam essa aberturas ou até mesmo jogos mais conhecidos dessa abertura, ou seja, podemos explorar muitas outras coisas além dos lances.

DESCRIÇÃO DE COMO PODERÁ SER USADO O LIVRO “ MEIO JOGO ”

Agora, vamos revisar os passos que temos que fazer para o desenvolvimento do estudo do meio jogo:

Passo 01 – O professor deverá apresentar as atividades de meio jogo de forma expositiva para os alunos.



Passo 02 – Os alunos deverão sentar individualmente com o livro e resolver os problemas.



Passo 03 – O professor deverá corrigir as respostas com o aluno.



Passo 04 – O professor poderá solicitar para que o aluno explique a sua resposta.



Essa proposta é desenvolvida para todas as atividades propostas do livro de meio jogo, existem várias atividades práticas para que o aluno desenvolva suas habilidades nos mais diversos fundamentos nesse livro. O importante é que o professor tenha paciência para que em cada aula apresente um fundamento e resolva todos os exercícios com os alunos.

Lembrando que o professor não é o detentor de conhecimento, ele também pode aprender com seus alunos, ouvir suas ideias e até analisar o ponto de vista do aluno, pois, pode ser que muitas vezes o aluno observa algo que muitas vezes o professor não vê, por isso, o professor além de mediador, ele deve ser um interlocutor na busca de nova ideias, ou até de extrair o máximo do aluno, seja ele no xadrez como também na vida.

Haja vista que o xadrez é sem dúvida uma ferramenta para o desenvolvimento da educação e dos valores e o papel do professor é mediar esse aprendizado de forma efetiva.

Vamos verificar aqui uma aula sobre o meio jogo, intitulamos essa aula como “Garfos”, ela também é ensinada no 6º ano, o garfo é quando uma peça ataca simultaneamente outras peças, é uma atividade muito interessante de ensinar pois desenvolve habilidades de ataca e logo traz alguma tipo de vantagem para o jogador.

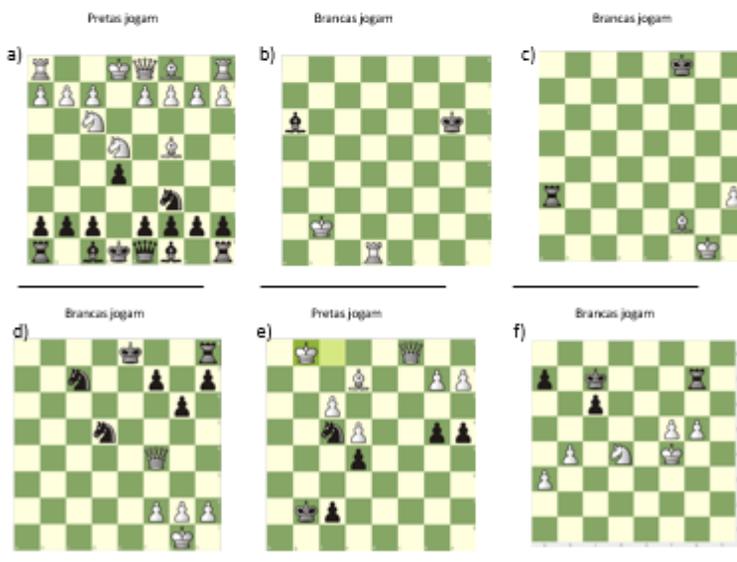
6 GARFOS

O garfo é quando uma peça ataca simultaneamente duas peças, geralmente, é muito usada para ganhar uma peça do adversário ou para dar um xeque no rei e ganhar outra peça, esse ataque pode ser realizado com qualquer peça, vamos ver abaixo alguns exemplos desse ataque:



Veja, nos três casos acima, que os lances indicados dão um garfo nas peças, ao ameaçar duas peças simultaneamente o jogador poderá ameaçar uma peça e ganhar outra.

b) Escreva os lances que indica os garfos:



Apresentação e contextualização da atividade

Exemplos explicativos sobre a atividade

Exercícios sobre a temática

O xadrez apresenta vários fundamentos importantes para ser trabalhados no meio jogo o “garfos” é uma delas, pois é através desses fundamentos que os alunos melhoram sua performance no jogo, no Livro do Professor esses exercícios tem as respostas para ajudar os professores a desenvolver a atividade com os alunos.

DESCRIÇÃO DE COMO PODERÁ SER USADO O LIVRO “ FINAIS ”

Agora, vamos revisar os passos que temos que fazer para o desenvolvimento do estudo de finais, nesse livro:

Passo 01 – O professor deverá apresentar as atividades de finais de forma expositiva para os alunos.



Passo 02 – Os alunos deverão sentar individualmente com o livro e resolver os problemas.



Passo 03 – O professor deverá corrigir as respostas com o aluno.



Passo 04 – O professor poderá solicitar para que o aluno explique a sua resposta.



Na fase de avaliação, o professor poderá corrigir as atividades com os alunos e também solicitar aos alunos algumas perguntas, por ex:

- **Professor:** existem outros tipos de mates? Quantos mates existem nessa posição?

Isso fará com que o aluno pense e reflita mais sobre as possibilidades do tabuleiro de xadrez e consiga ampliar o seu nível de análise.

Essa proposta é desenvolvida para todas as atividades de finais. Existem várias atividades práticas para que o aluno desenvolva suas habilidades nos mais diversos fundamentos nesse livro, o importante é que o professor tenha paciência para, em cada aula, apresentar uma atividade e resolver todos os exercícios com os alunos. Essa metodologia de ensino de abertura, meio de jogo e finais são importantes para o desenvolvimento do aluno em sua totalidade, e não apenas com conceitos fragmentados.

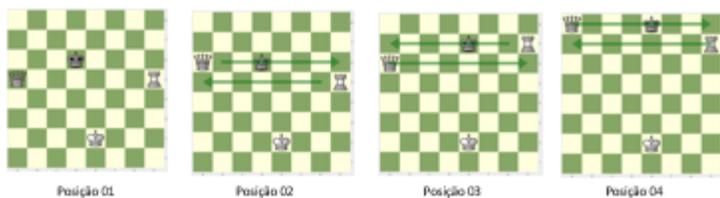
Vamos verificar aqui uma aula sobre o meio jogo, intitulemos essa aula como “Garfos”, ela também é ensinada no 6º ano, o garfo é quando uma peça ataca simultaneamente outras peças, é uma atividade muito interessante de ensinar pois desenvolve habilidades de ataca e logo traz alguma tipo de vantagem para o jogador.

4 FINAIS

A última fase do jogo de xadrez é o final, é onde tem poucas peças no tabuleiro de xadrez, no final do jogo deve-se redobrar a atenção, pois qualquer erro nessa etapa pode causar a perda da partida, em consequência o xeque mate, nessa etapa, vamos estudar os mates básicos, de rei, dama e torre X rei, rei e dama X rei e Rei e torre X rei, que são fundamentais para finalizar uma partida de xadrez.

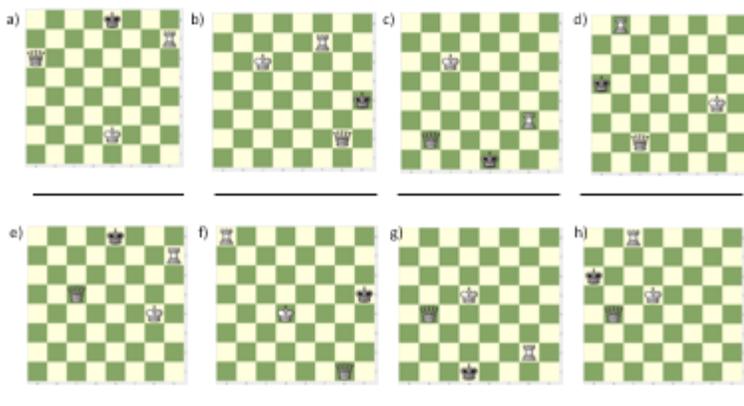
MATE DE REI, DAMA E TORRE X REI

No final do jogo, muitas vezes sobra algumas peças para dar xeque mate, vamos estudar como se dá xeque mate de Rei, dama e torre X Rei, nesses casos, utilizamos um método chamado “mate da escadinha”, onde é possível fechar uma fileira por vez, vamos verificar nos diagramas abaixo a sequência do mate.



4) Use o rei, torre e a dama para dar o mate no rei adversário e indique a sua jogada:

Branças jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas



Apresentação e contextualização da atividade

Exemplos explicativos sobre a atividade

Exercícios sobre a temática

O xadrez apresenta vários fundamentos importantes para ser trabalhados no meio jogo o “garfos” é uma delas, pois é através desses fundamentos que os alunos melhoram sua performance no jogo, no Livro do Professor esses exercícios tem as respostas para ajudar os professores a desenvolver a atividade com os alunos.

A ORGANIZAÇÃO DO MATERIAL

O Manual do Aluno

O nosso material é composto do Manual do Aluno e o Manual do Professor.

Na nossa metodologia os manuais estão agrupadas em módulos, que contêm: textos teóricos e/ou de circulação social, atividades para classe (apresentadas em seções que têm a mesma finalidade ao longo dos anos), e atividades complementares (opcionais).

Esse conjunto concretiza os objetivos de formação do educando e a unidade metodológica a que nos referimos anteriormente.

No material didático do Ensino Fundamental I e II, as seções propõem atividades fundamentais e recorrentes, que podem ser divididas em dois grupos, descritos a seguir.

As Seções

Seções comuns a todos os módulos		
	<ul style="list-style-type: none">• Ler	Textos diversos para leitura em classe, sob orientação do professor.
	<ul style="list-style-type: none">• Observar imagem	Imagem relacionada ao conteúdo abordado, para análise e interpretação.
	<ul style="list-style-type: none">• Trocar ideias	Questões para discussão oral, que servem para motivação ou ativação de conhecimento prévio.
	<ul style="list-style-type: none">• Atividade	Atividades diversas, realizadas em classe, para aferição, fixação ou ampliação do conteúdo abordado.
	<ul style="list-style-type: none">• Desafio	Situações para o desenvolvimento do raciocínio lógico.

O que será abordado de cada disciplina

Língua Portuguesa

 <ul style="list-style-type: none"> • Entender o texto 	<p>Atividade de compreensão e interpretação de textos lidos. Aparece após a seção Ler.</p>
 <ul style="list-style-type: none"> • Produzir texto 	<p>Atividade de produção de texto, escrita ou oral.</p>
 <ul style="list-style-type: none"> • Ortografar 	<p>Exercícios para o desenvolvimento do domínio ortográfico.</p>

Geografia e História

 <ul style="list-style-type: none"> • Trabalhando com mapas 	<p>Localização cartográfica</p>
 <ul style="list-style-type: none"> • Trabalhando com documentos 	<p>Atividade de análise de documento histórico.</p>

Matemática

 <ul style="list-style-type: none"> • Resolvendo problemas 	<p>Problemas matemáticos e enxadristicos.</p>
 <ul style="list-style-type: none"> • Hora de jogar 	<p>Jogos diversos para aplicação de conteúdo conceitual ou trabalho com conteúdo atitudinal.</p>

Artes	
 <ul style="list-style-type: none"> • Você é o artista 	Atividade experimental relacionada ao fazer artístico aguçando a criatividade: identificação de materiais, realização de procedimentos, registro de resultados e conclusões.

Seções encontradas em alguns cadernos	
 <ul style="list-style-type: none"> • Em casa 	Atividades para serem realizadas em casa.
 <ul style="list-style-type: none"> • Vale a pena conhecer/ler 	Indicações de livros, filmes, CDs ou sites que tratem de assunto relacionado ao das aulas.
 <ul style="list-style-type: none"> • Atividade complementar 	Atividades opcionais, que complementam o assunto desenvolvido nas aulas.

Os boxes

Os boxes também fazem parte da estrutura dos cadernos e apresentam informações complementares sobre tópicos conceituais e seções.

Informação biográfica de personalidade relacionada ao conteúdo abordado (escritor, artista, cientista, etc.), para incremento de repertório e de cultura geral.



Você já pensou nisso?

Proposta explícita de reflexão de conteúdo atitudinal, vinculado ao conteúdo abordado.

Você já estudou...

Recuperação de conhecimento adquirido para aprofundamento ou auxílio na realização de atividade.

Você sabia?

Informação relacionada ao assunto abordado para estimular a curiosidade e concretizar a relação entre as diversas áreas do conhecimento.

PLANEJAMENTO E REPLANEJAMENTO: O COMPROMISSO COM OS ALUNOS

Para que os objetivos de cada ano seja atingido, é preciso que o professor tenha compromisso e organização para transmitir, em um tempo determinado, os conteúdos propostos. Ou seja, o professor precisa planejar o seu trabalho.

Planejar, portanto, é produzir um plano de ação pedagógica, que evite a utilização burocrática do material didático ou a “simples” subtração de conteúdos e mantenha o compromisso de abordar – com eficácia didática e sem lacunas – a programação de 9 cadernos.

E como operacionalizar esse planejamento?

No Ensino Fundamental I e II, a previsão é que cada um dos 9 Cadernos sejam utilizados durante todo o ano. E, em cada um deles, o conjunto das aulas escritas correspondem a 4 a 8 aulas em média organizadas por bimestre.

CARGA HORÁRIA

A carga horária praticada pelas escolas parceiras geralmente é uma aula por semana, no nosso método, as aulas são divididas em bimestres, e o nosso material totaliza em torno de 24 a 28 aulas anuais, sendo recomendado sempre realizar 01 aula por semana, no tempo de 50 a 60 minutos, as aulas são distribuídas como no exemplo abaixo:

Grade curricular	Aulas bimestrais
Xadrez bimestre 1	7
Xadrez bimestre 2	7
Xadrez bimestre 3	6
Xadrez bimestre 4	6

As aulas restantes no período letivo poderão ser preenchidas por aulas práticas de jogo, avaliação ou atividades de reforço, de acordo com proposta do professor.

CURRÍCULO ESCOLAR DE XADREZ

A aprendizagem Escolar está intimamente ligada ao seu currículo e através dele que a Escola apresentará sua proposta pedagógica, cabe a cada escola inserir o xadrez nesse currículo.

Quando se trata de ensino do xadrez nas Escolas, não existe uma concepção específica do Ministério da Educação ou das Confederações Esportivas sobre a prática do jogo ou sobre um currículo específico que norteará o ensino do xadrez nas Escolas, para tanto é fundamental iniciar pesquisas e avaliações de metodológicas para o desenvolvimento organizado desse currículo.

Um outro ponto importante é que precisa ser destacado é a regionalização do currículo escolar, que é o processo de conhecer e vivenciar experiências regionais do currículo na vida dos alunos e comunidade.

Na Escola por exemplo, procura-se entender sobre o pluralismo cultural, ou seja, aprender sobre a cultura local, sobre as danças típicas regionais, comidas, e outras características de sua região, ou seja, o currículo deve apresentar algo da sua cultura, mas, como aplicar esse conhecimento para o ensino do xadrez?

A valorização da cultura no âmbito enxadrístico é muito importante, para isso, é fundamental conhecer sobre Cultura Internacional de Xadrez, porém é mais importante ainda conhecer sobre a cultura nacional do Xadrez, e porque não Estadual?

Valorizar jogador antigos, atletas, dirigentes esportivos de grande destaque Estadual é fundamental para o conhecimento regional sobre o assunto.

A proposta desse livro é iniciar essa discussão e apresentar um currículo sistematizado do ensino do xadrez nas Escolas para todo o Brasil, tendo uma visão geral do currículo, ou seja, dos fundamentos básicos do xadrez e também para um olhar específico local ou regional.

Assim, será possível sistematizar a proposta e melhorar a aprendizagem e vivências efetivas para o desenvolvimento do xadrez e da proposta pedagógica na escola.

Para isso, pensamos em estruturar um currículo que venha de encontro primeiramente ao nível intelectual de cada aluno e inserir de forma gradativa a valorização e conhecimento locais sobre a nossa cultura enxadrística.

PROGRAMAÇÃO DE XADREZ PARA O 1º ANO

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 1</p> <p>O campo de batalha</p>	<ul style="list-style-type: none"> • História do Xadrez • Conhecendo o tabuleiro • Fila • Coluna • Diagonal • Casas • Construindo um tabuleiro • Avaliação diagnóstica 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizar-se com o jogo de xadrez • Aguçar a imaginação • Conhecer o tabuleiro de xadrez e seus elementos • Conceituar fila, coluna e diagonal • Praticar exercícios físicos • Desenvolver a criatividade • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 1
<p>Bimestre 2</p> <p>O exército Real</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peão • Cavalo • Bispo • Torre • Dama • Rei • Peças do Xadrez • Avaliação diagnóstica 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer o peão e a família do P • Conhecer o cavalo e a família do C • Conhecer o Bispo e a família do B • Conhecer a Torre e a família do T • Conhecer a Dama e família do D • Conhecer o Rei e família do R • Familiariza-se com as peças do Xadrez • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2
<p>Bimestre 3</p> <p>Movimento e captura I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peão movimento e captura • Peão humano • Cavalo movimento e captura • Amarelinha do Cavalo • Bispo movimento e captura • Pique-Bispo • Avaliação diagnóstica 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber movimento do peão e como ele captura • Praticar o movimento e captura do peão • Saber movimento do cavalo e como ele captura • Praticar o movimento e captura do cavalo • Saber movimento do bispo e como ele captura • Praticar o movimento e captura do bispo • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 4</p> <p>Movimento e captura II</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Torre movimento e captura • Pique-Torre • Dama movimento e captura • Pique-Dama • Rei movimento e captura • Pique-Rei • Avaliação diagnóstica 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber movimento da torre e como ela captura • Praticar o movimento e captura da torre • Saber movimento da dama e como ela captura • Praticar o movimento e captura da dama • Saber movimento do rei e como ele captura • Praticar o movimento e captura do rei • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 4

PROGRAMAÇÃO DE XADREZ PARA O 2º ANO

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 1</p> <p>O jogo de Xadrez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • História do Xadrez • O tabuleiro de Xadrez • Fila, coluna e diagonal • Termos fundamentais • Casas • Colocação das peças • Construindo peças de xadrez • Avaliação diagnóstica 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer a história do Xadrez e aguçar a imaginação • Conhecer o tabuleiro de xadrez e seus elementos e trabalhar sequências • Conceituar fila, coluna e diagonal • Praticar exercícios físicos relacionados ao assunto estudado • Conhecer os termos fundamentais do tabuleiro • Desenvolver sentido de localização • Desenvolver a criatividade • Compreender a operação de adição de forma lúdica • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 1
<p>Bimestre 2</p> <p>As peças do Xadrez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peão • Cavalo • Bispo • Torre • Dama • Rei • Peças do Xadrez • Avaliação diagnóstica 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Contabilizar e registrar quantidades • Compreender como é feito o movimento e captura do peão, cavalo, bispo, torre, dama e Rei • Realizar pesquisas • Observar imagens e nomeá-las • Obter senso de organização • Obter noção de espaço e direção • Desenvolver a coordenação motora fina • Desenvolver o sentido do tato • Desenvolver o raciocínio lógico • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2
<p>Bimestre 3</p> <p>Xeque das peças</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Xeque de peão • Xeque de cavalo • Xeque de bispo • Xeque de torre • Xeque de dama • Peças do Xadrez • Avaliação diagnóstica 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber como aplicar o xeque com as peças peão, cavalo, bispo, torre e dama. • Compreender como é feito o movimento e captura do peão, cavalo, bispo, torre, dama e Rei • Solucionar problemas de xadrez • Conhecer o valor de cada peça e realizar cálculos • Praticar jogos que estimulam o raciocínio lógico • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 3

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 4</p> <p>Xeque mate das peças</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Xeque e xeque-mate • Xeque-mate de peão • Xeque-mate de cavalo • Xeque-mate de bispo • Xeque-mate de torre • Xeque-mate de dama • Avaliação diagnóstica 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Praticar o movimento e captura das peças do xadrez • Diferenciar xeque e xeque-mate • Solucionar problemas de xadrez • Estimular o raciocínio lógico • Realizar cálculos • Praticar jogos que estimulam concentração, memória, planejamento, organização e dedução. • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 4

PROGRAMAÇÃO DE XADREZ PARA O 3º ANO

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 1</p> <p>o Jogo de Xadrez e o campo de batalha</p>	<ul style="list-style-type: none"> • História do Xadrez • Tabuleiro de xadrez • Termos fundamentais • As casas e o centro • Peões – movimento e captura • Bispo – movimento e captura • Cavalo – movimento e captura • Avaliação diagnóstica 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer a história do Xadrez • Revisar os elementos do tabuleiro de xadrez • Conhecer s termos fundamentais do xadrez • Obter senso de direção e localização • Praticar jogos que desenvolvem o raciocínio lógico, dedução, cooperação, memória, concentração entre outros. • Conhecer como é feito o movimento e captura das peças do xadrez • Desenvolver a criatividade • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 1
<p>Bimestre 2</p> <p>Movimento e captura Xeque e xeque-mate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Torre – movimento e captura • Dama – movimento e captura • Rei – movimento e captura • Xeque e xeque-mate • Movimento e captura das peças • Xeque e xeque-mate exercícios • Peças do Xadrez com lego • Avaliação diagnóstica 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer como é feito o movimento e captura das peças do xadrez • Diferenciar xeque e xeque-mate • Praticar jogos que desenvolvem o raciocínio lógico, dedução, cooperação, memória, concentração entre outros. • Resolução de problemas enxadrísticos • Realizar cálculos de adição e vantagem material • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2
<p>Bimestre 3</p> <p>Códigos do Xadrez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Somando os pontos • Valores das peças • Os lances e as jogadas • Códigos da captura • Notação do xeque e xeque-mate • Planilha de Xadrez • Avaliação diagnóstica 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os códigos do xadrez • Saber anotar uma partida de xadrez corretamente • Praticar jogos que desenvolvem o raciocínio lógico, dedução, cooperação, memória, concentração entre outros. • Resolução de problemas enxadrísticos • Realizar cálculos de adição e vantagem material • Saber fazer análise de partidas de outros jogadores seguindo planilhas de anotações • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 3

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 4</p> <p>As Fases do Xadrez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mate do pastor e mate do louco • Fases do jogo de xadrez • Roque e estrutura de peões • Roque e promoção do peão • Abertura dos 4 cavalos • Defesa Francesa • Avaliação diagnóstica 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Praticar jogos que desenvolvem o raciocínio lógico, dedução, cooperação, memória, concentração entre outros. • Resolução de problemas enxadrísticos • Realizar cálculos de adição e vantagem material • Saber fazer análise de partidas de outros jogadores seguindo planilhas de anotações • Memorizar os lances do mate do louco e mate do pastor • Conhecer as fases do jogo de xadrez • Saber realizar a jogada especial roque e cuidar da estrutura dos peões • Memorizar a abertura dos 4 cavalos e a defesa francesa • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 4

PROGRAMAÇÃO DE XADREZ PARA O 4º ANO

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 1</p> <p>O jogo de Xadrez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Xadrez para todos • O tabuleiro de xadrez • Peças – movimento e captura • Xeque-mate e cálculo • Movimentos especiais • Movimentos especiais – notação • Planos de Mate • Avaliação diagnóstica 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeitar o adversário e compreender algumas regras de etiqueta • Entender que o xadrez é um jogo antigo e atual ao mesmo tempo, mundialmente reconhecido • Conhecer o tabuleiro de xadrez, seus elementos e os termos fundamentais • Compreender o modo como as peças se movimentam e fazem capturas • Praticar jogos que estimulam o raciocínio lógico • Diferenciar xeque e xeque-mate além de realizar cálculos de vantagem material • Compreender as regras dos movimentos especiais: roque, promoção e “en passant” • Realizar notações dos movimentos especiais utilizando códigos do xadrez • Planejar mates • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 1
<p>Bimestre 2</p> <p>Fases do xadrez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Abertura Ruy Lopez ou espanhola • Defesa Siciliana • Abertura Gioco Piano • Defesa Caro-kann • Tático: cavalo e bispo • Tático: dama e torre • Peças de Xadrez de gesso • Avaliação diagnóstica 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer algumas aberturas (brancas) e defesas (pretas) da fase inicial da partida de xadrez • Dominar alguns táticos da fase meio jogo da partida de xadrez • Solucionar problemas enxadrísticos e estimular o raciocínio lógico • Estimular o raciocínio lógico de um modo prático jogando posições de finais variadas • Estimular a criatividade • Realizar pesquisas relacionadas ao conteúdo • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 3</p> <p>Estudo de finais</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Notação das partidas • Vantagem posicional e material • Modos de empate • Poderes dos reis e peões • Finais empatados • Mate de Dama e Rei • Avaliação diagnóstica 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominar a notação da partida de xadrez utilizando os códigos já estudados anteriormente • Compreender a diferença entre vantagem material e posicional e sua importância • Saber quais são os modos de empatar na partida de xadrez • Estudar finais com o Rei e os peões enfocando a importância que os mesmos tem nessa fase da partida • Estimular o raciocínio lógico de um modo prático jogando posições de finais variadas • Memorizar os finais cuja posição não apresentam evolução, ou seja, são finais empatados • Estudar o final mate de dama e rei e sua aplicabilidade de um modo prático • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 3
<p>Bimestre 4</p> <p>Dicas e exercícios</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aberturas • 20 dicas importantes • Mate em 1 – exercícios • Mate escadinha • Mate em 2 exercícios • Tático - exercícios • Avaliação diagnóstica 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer a cilada do imitador e sua aplicabilidade • Estimular o raciocínio lógico de um modo prático jogando posições de finais variadas • Memorizar 20 dicas importantes que todo jogador de xadrez deve ter sempre em mente • Solucionar problemas enxadrísticos e estimular o raciocínio lógico • Conhecer o mate escadinha e sua aplicabilidade de um modo prático • Estudar a fase do meio jogo de xadrez realizando exercícios de tático

PROGRAMAÇÃO DE XADREZ PARA O 5º ANO

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 1</p> <p>O jogo de xadrez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Origem do xadrez • O tabuleiro e as peças • Movimentos especiais • Término da partida • Notação algébrica • Xeque-mate parte 1 • Xeque-mate parte 2 • Avaliação diagnóstica 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender a história do xadrez e interpretar texto. • Conhecer o tabuleiro de xadrez, seus elementos e os termos fundamentais • Compreender o modo como as peças se movimentam e fazem capturas • Praticar jogos que estimulam o raciocínio lógico • Diferenciar xeque e xeque-mate além de realizar cálculos de vantagem material • Compreender as regras dos movimentos especiais: roque, promoção e “en passant” e dos empates • Realizar notações dos movimentos especiais utilizando códigos do xadrez • Solucionar problemas enxadrísticos e estimular o raciocínio lógico • Estimular o raciocínio lógico de um modo prático jogando posições de finais variadas • Realizar pesquisas relacionadas ao conteúdo • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 1
<p>Bimestre 2</p> <p>Finalse tático</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ganho material • Final – Rei e Torre • Eliminando o defensor • Final – Rei e par de Bispos • Final – Rei, bispo e Cavalo • Finais básicos de peões • Molde para as peças do xadrez • Avaliação diagnóstica 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar xeque e xeque-mate além de realizar cálculos de vantagem material • Estimular o raciocínio lógico de um modo prático jogando posições variadas • Compreender o final Rei e Torre contra Rei e sua aplicabilidade • Compreender o estudo de eliminação do defensor e praticar exercícios relacionados ao assunto • Compreender o final Rei e par de bispos contra Rei e sua aplicabilidade • Compreender o final Rei, bispo e cavalo contra Rei e sua aplicabilidade • Compreender finais de peões básicos e sua aplicabilidade • Desenvolver a criatividade • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 3</p> <p>Grandes mestres do xadrez Parte 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adolf Anderssen • Mate em 1 • Robert James Fisher • Mate em 2 • José Raúl Capablanca • Vantagem material em 2 lances • Avaliação diagnóstica 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer alguns grandes mestres do xadrez, bem como sua biografia e sua contribuição para o crescimento do esporte • Analisar as partidas dos mestres decifrando os códigos de xadrez da planilha de anotações • Realizar pesquisas relacionadas ao assunto abordado • Estimular o raciocínio lógico de um modo prático jogando posições variadas • Solucionar problemas enxadrísticos e estimular o raciocínio lógico • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 3
<p>Bimestre 4</p> <p>Grandes mestres do xadrez Parte 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gambitos • Anatoly Karpov • Paul Morphy • Defesa Indiana • Garry Kasparov • Xadrez digital • Avaliação diagnóstica 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizar o gambito de Rei e Dama • Conhecer alguns grandes mestres do xadrez, bem como sua biografia e sua contribuição para o crescimento do esporte • Analisar as partidas dos mestres decifrando os códigos de xadrez da planilha de anotações • Realizar pesquisas relacionadas ao assunto abordado • Estimular o raciocínio lógico de um modo prático jogando posições variadas • Solucionar problemas enxadrísticos e estimular o raciocínio lógico • Memorizar defesa Índia do Rei e Dama • Conhecer os principais aplicativos do mundo digital relacionados ao xadrez • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 4

PROGRAMAÇÃO DE XADREZ PARA O 6^o ANO

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
Bimestre 1	<ul style="list-style-type: none"> História do Xadrez Tabuleiro de xadrez e coordenadas Valor das peças Xeque e xeque-mate Avaliação 1 	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer a história do xadrez e interpretar texto Obter noção de localização e espaço Conhecer as peças, suas movimentações e a forma como fazem capturas Solucionar problemas enxadrísticos estimulando o raciocínio lógico Memorizar o valor das peças e compreender a importância desse estudo Diferenciar xeque e xeque-mate Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 1
Bimestre 2	<ul style="list-style-type: none"> Fases de uma partida de xadrez Defesas Gambitos Meio de jogo Espetos Garfos Avaliação 2 	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as fases de um jogo de xadrez e memorizar algumas aberturas Decifrar códigos do xadrez através de exercícios práticos Compreender o objetivo das defesas num jogo de xadrez e memorizar algumas delas Compreender o fundamento das partidas com gambitos e memorizar alguns deles Conhecer alguns golpes táticos e suas aplicabilidades Solucionar problemas enxadrísticos que estimulam o raciocínio lógico, concentração, pensamento dedutivo, planejamento e organização Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2
Bimestre 3	<ul style="list-style-type: none"> Xeque descoberto Xeque duplo Peças sobrecarregadas Finais Mate de Rei e Dama VS Rei Mate de Rei e Torre VS Rei Avaliação 3 	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os termos técnicos do xadrez Aplicar xeque a descoberto e xeques duplos no adversário Compreender o que são finais de uma partida de xadrez Aplicar mates com as peças dama e torre através de exercícios práticos Solucionar problemas enxadrísticos estimulando o raciocínio lógico Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 3

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
Bimestre 4	<ul style="list-style-type: none"> • Miniaturas de xadrez • Armadilhas do xadrez • Abertura italiana • Defesa Caro-kann • Gambito do Rei • Filme: O xadrez das cores • Análise de partida: Paul Morphy X Duque de Brunswick • Avaliação 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber o que são miniaturas de xadrez e observar alguns exemplos • Obter noção do que são armadilhas de xadrez e saber evita-las ou aplica-las • Memorizar a abertura italiana, gambito do Rei, defesa caro kann e suas aplicabilidades • Obtenção de conhecimentos e valores através da visualização de um filme • Analisar a partida de Paul Morphy X Duque de Brunswick • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 4

PROGRAMAÇÃO DE XADREZ PARA O 7º ANO

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
Bimestre 1	<ul style="list-style-type: none"> História do Xadrez Tabuleiro de xadrez e coordenadas Valor das peças Xeque e xeque-mate Avaliação 1 	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer a história do xadrez e interpretar texto Obter noção de localização e espaço Conhecer as peças, suas movimentações e a forma como fazem capturas Solucionar problemas enxadrísticos estimulando o raciocínio lógico Memorizar o valor das peças e compreender a importância desse estudo Diferenciar xeque e xeque-mate Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 1
Bimestre 2	<ul style="list-style-type: none"> Posicionamento das peças Estrutura de peões Perigo do Rei na última fileira Oposição do Rei Táticos Estratégias Mate em 1 Mate em 2 Avaliação 2 	<ul style="list-style-type: none"> Saber fazer oposição do Rei e compreender sua importância no final de partida Saber desenvolver as peças do xadrez buscando coloca-las em boas posições Compreender fundamento táticos e estratégicos, bem como suas aplicabilidades Cuidar da estrutura de peões e conhecer as suas fraquezas Tomar os devidos cuidados com o Rei na última fila antecipando a defesa contra possíveis ataques do adversário. Solucionar problemas enxadrísticos que estimulam o raciocínio lógico, concentração, pensamento dedutivo, planejamento e organização Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2
Bimestre 3	<ul style="list-style-type: none"> Termos técnicos do xadrez Regras de xadrez Blitz Atacar o roque Mate de cavalo e bispo Mate de dois cavalos Mate de peão Avaliação 3 	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os termos técnicos do xadrez Saber atacar o roque adversário Aplicar mates com todas as peças através de exercícios práticos Solucionar problemas enxadrísticos que estimulam o raciocínio lógico, concentração, pensamento dedutivo, planejamento e organização Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 3

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
Bimestre 4	<ul style="list-style-type: none"> • Miniaturas de xadrez • Armadilhas do xadrez • Abertura dos 4 cavalos • Defesa Francesa • Gambito da dama • Filme: Super Humanos: Magnus Carlsen • Análise de partida: Partida Imortal Anderssen • Avaliação 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber o que são miniaturas de xadrez e observar alguns exemplos • Obter noção do que são armadilhas de xadrez e saber evita-las ou aplica-las • Memorizar a abertura dos 4 cavalos, gambito da dama, defesa francesa e suas aplicabilidades • Obtenção de conhecimentos e valores através da visualização de um filme • Analisar a partida imortal de Anderssen • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 4

PROGRAMAÇÃO DE XADREZ PARA O 8º ANO

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
Bimestre 1	<ul style="list-style-type: none"> • Campeões mundiais de xadrez • Tabuleiro de xadrez, peças, movimentos e captura • Valor das peças • Xeque e xeque-mate • Avaliação 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os campeões mundiais de xadrez • Interpretar textos • Obter noção de localização e espaço • Conhecer as peças, suas movimentações e a forma como fazem capturas • Solucionar problemas enxadrísticos estimulando o raciocínio lógico • Memorizar o valor das peças, compreender a importância desse estudo e calcular adições. • Diferenciar xeque e xeque-mate • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 1
Bimestre 2	<ul style="list-style-type: none"> • Erros na abertura • Ataque duplo • Usando o peão passado • Combinações • Posicionamento do Rei • Regra do quadrado • Mate em 1 • Mate em 2 • Avaliação 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber posicionar o Rei corretamente no final de um jogo de xadrez • Aplicar a regra do quadrado realizando cálculos matemáticos • Aplicar os golpes táticos ataque duplo, combinações e saber criar oportunidades para obter um peão passado • Compreender as ideias principais da abertura de uma partida de xadrez a fim de evitar erros • Solucionar problemas enxadrísticos que estimulam o raciocínio lógico, concentração, pensamento dedutivo, planejamento e organização • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2
Bimestre 3	<ul style="list-style-type: none"> • Termos técnicos do xadrez • Regras do xadrez rápido • Bloqueio das peças • Mate de Torre • Mate de Dama • Mate de Bispo • Avaliação 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os termos técnicos do xadrez • Saber como é jogado o xadrez rápido e conhecer as suas regras • Saber utilizar corretamente a estratégia de bloqueio das peças. • Saber aplicar corretamente mate de Torre, Dama e Bispo. • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 3

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
Bimestre 4	<ul style="list-style-type: none"> • Miniaturas de xadrez • Armadilhas do xadrez • Abertura Ruy Lopes • Defesa Pirc • Gambito Dinamarquês • Filme: A rainha de Katwe • Análise de partida: Byrne X Fischer • Avaliação 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber o que são miniaturas de xadrez e observar alguns exemplos • Obter noção do que são armadilhas de xadrez e saber evitá-las ou aplicá-las • Memorizar a abertura Ruy Lopes, Defesa Pirc, Gambito dinamarquês e suas aplicabilidades • Obtenção de conhecimentos e valores através da visualização de um filme • Analisar a partida de Burne X Fischer • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 4

PROGRAMAÇÃO DE XADREZ PARA O 9º ANO

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
Bimestre 1	<ul style="list-style-type: none"> História do Xadrez Tabuleiro de xadrez e coordenadas Valor das peças Xeque e xeque-mate Avaliação 1 	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer a história do xadrez e interpretar texto Resolver potências numéricas Obter noção de localização e espaço Conhecer as peças, suas movimentações e a forma como fazem capturas Solucionar problemas enxadrísticos estimulando o raciocínio lógico Memorizar o valor das peças e compreender a importância desse estudo Diferenciar xeque e xeque-mate Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 1
Bimestre 2	<ul style="list-style-type: none"> Notação Internacional de xadrez A matemática e o Xadrez Posição fechada ou aberta Posições de mate com a Dama Posições de mate com a Torre Sacrificar peças para dar mate Mate em 1 Mate em 2 Avaliação 2 	<ul style="list-style-type: none"> Relembrar os códigos de anotações das partidas do xadrez e fazer relação com os códigos internacionais utilizados Decifrar códigos internacionais através de exercícios práticos Analisar probabilidades a partir de algumas posições no xadrez Criar posições de mate com Dama e torre Compreender o fundamento tático de sacrificar peças para dar mate Solucionar problemas enxadrísticos que estimulam o raciocínio lógico, concentração, pensamento dedutivo, planejamento e organização Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 2
Bimestre 3	<ul style="list-style-type: none"> Termos técnicos do xadrez Bloqueio das peças Melhores enxadrístas do mundo Mate de cavalo Mate de peão Mate das peças Avaliação 3 	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os termos técnicos do xadrez Saber bloquear ataques das peças corretamente Conhecer os melhores jogadores do mundo Aplicar mates com todas as peças através de exercícios práticos Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 3

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
Bimestre 4	<ul style="list-style-type: none"> • Miniaturas de xadrez • Armadilhas do xadrez • Abertura escocesa • Defesa Siciliana • Gambito Evans • Filme: Life os a King • Análise de partida: Anderssen X Dufresne • Avaliação 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber o que são miniaturas de xadrez e observar alguns exemplos • Obter noção do que são armadilhas de xadrez e saber evita-las ou aplica-las • Memorizar a abertura escocesa, gambito Evans, defesa siciliana e suas aplicabilidades • Obtenção de conhecimentos e valores através da visualização de um filme • Analisar a partida de Anderssen X Dufresne • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 4

AVALIAÇÃO

Avaliar é acompanhar o processo de construção do conhecimento do aluno, ou seja, contribuir para o aprimoramento do seu saber. Mas, para isso, o processo avaliativo deve ser permanente e levar à reflexão e à ação contínuas a serviço do aluno (e não contra ele). Serão utilizados dois métodos de avaliação durante o ano letivo.

AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA

Realizada no início do ano e é um instrumento que permite investigar o nível de aprendizagem dos alunos e, com isso, adotar estratégias que contribuam para a eficácia do processo de ensino-aprendizagem.

A avaliação diagnóstica tem ainda outro propósito: identificar as dificuldades de aprendizagem, tentando identificar suas possíveis causas.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

Realizada no decorrer do ano letivo, sua finalidade é verificar se os alunos estão atingindo os objetivos propostos.

Essa avaliação permite reformulações, tanto do aluno como do professor. O primeiro, identificando seus erros e acertos e, com isso, podendo rever e superar dificuldades, bloqueios e lacunas de conhecimento. O segundo, detectando problemas nas estratégias didáticas, que podem ser reformuladas e aperfeiçoadas.

A avaliação formativa pode ser formal ou informal, ou seja, pode realizar-se por meio de provas ou por meio de atividades orais ou escritas; exercícios; participação em debates; identificação, análise e solução de problemas; etc.

É formativa toda avaliação que ajuda os alunos a aprender a se desenvolver, sem preocupação de classificar, certificar, selecionar.

Além de contínuo, o processo de avaliação deve ser concretizado por meio de vários instrumentos.

Apresentamos alguns, que podem ser adaptados pelo professor e aplicados ao longo do bimestre/ trimestre: Observação do professor; Trabalhos em grupos; Mapa conceitual; Projetos; Auto avaliação; Testes e provas; Seminários ou exposições; Campeonatos ou olimpíadas.

A avaliação é considerada uma ferramenta particular do professor e pode ser construída de acordo com as necessidades encontradas pelo professor no processo de ensino – aprendizagem, por isso o material não tem avaliações específicas de conteúdo.

É importante salientar que a avaliação não é apenas um instrumento avaliativo com objetivo de reprovar ou aprovar alunos em um determinado conhecimento, esse instrumento serve entre muitas funções para avaliar o aprendizado efetivo sobre o conteúdo, e para ajudar o professor nessa processo os livros do 6º ao 9º apresentam revisões dos conteúdos apresentados, como podemos ver no exemplo abaixo:

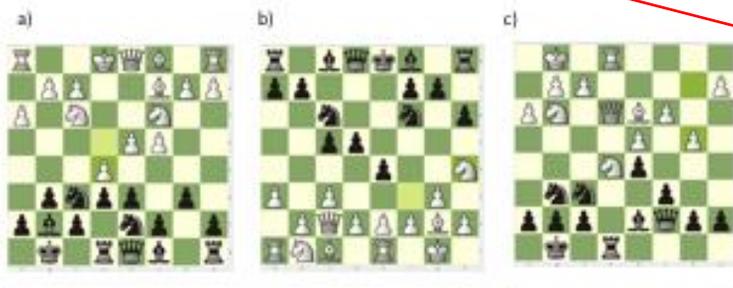


1) Escreva o nome das aberturas abaixo:



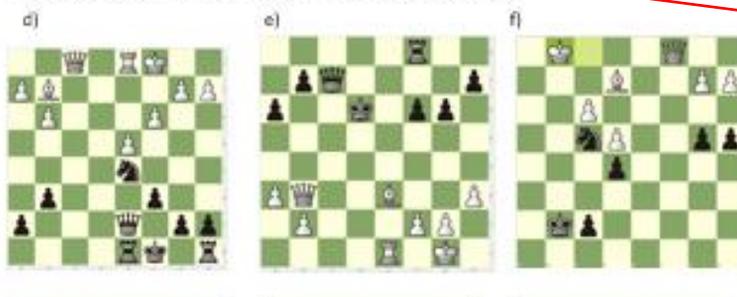
As revisões abordam os temas estudados ao longo do capítulo.

2) Identifique quem está melhor na posição, BRANCAS ou PRETAS:



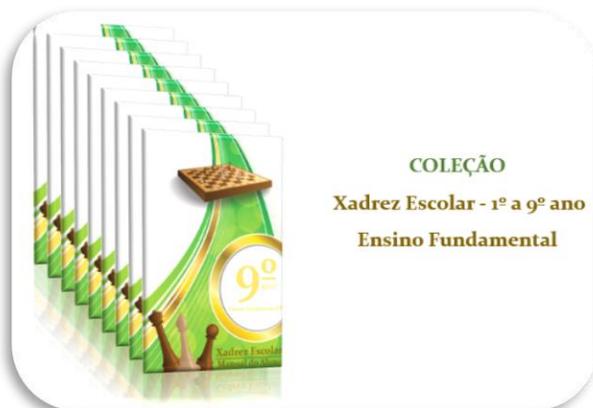
Os estímulos das respostas são variadas de acordo com as situações apresentadas.

3) Indique os melhores lances sobre cravada, espeto e garfos:



Os exercícios apresentados nas revisões são em grande parte os mesmo das atividades, isso ajuda a memorização dos conceitos.

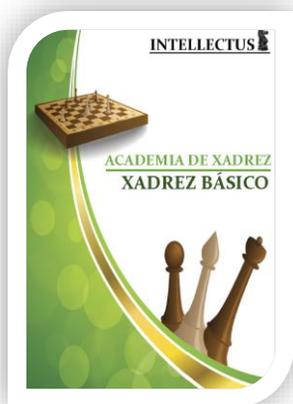
LIVROS DA INTELLECTUS



Coleção Ensino fundamental foi criada para auxiliar os professores que ensinam o xadrez nas Escolas públicas ou particulares com atividades específicas para cada ano escolar.



Coleção Academia de Xadrez foi criada para ajudar no treinamento básico dos alunos na Escola, nela é possível aprender sobre os fundamentos específicos do xadrez como **abertura, meio de jogo e finais**. Ela é composta do livro do professor que ensina aplicar a metodologia da coleção, a coleção serve para um ano de treinamento.



Coleção livro básico de xadrez como atividades pedagógicas para quem está iniciando no aprendizado e quer aprender de forma lúdica.



Coleção livro de planilhas com os termos técnicos do xadrez, ensino das anotações algébricas e 50 planilhas de treinamento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O método aqui apresentado é a base de todos os livros da INTELLECTUS, essa metodologia é registrada e publicada exclusivamente em nossos livros , criadas pelos nossos autores, tendo por objetivo facilitar o ensino do xadrez em qualquer ano escolar.

Nós, os autores, acreditamos que através dessas orientações os professores terão maior tranquilidade e facilidade para ensinar o xadrez nas Escolas, pois, possuem uma ferramenta norteadora tanto das atividades quanto das metodologias que podem ser aplicadas.

Os livros da **coleção ensino fundamental** e da **academia** apresentam atividades prontas para o professor direcionar suas aulas, tendo mais tempo para orientação dos alunos no processo educacional, ou seja, a Intellectus produz as atividades enquanto os professores dedicam um maior tempo para a evolução dos alunos.

Juntos podemos transformar e construir um mundo com mais xadrez e com mais educação.

Cleiton Marino Santana

Leticia Infantino Menezes Leite



ANOTAÇÕES



INTELLECTUS

Todos os direitos reservados por INTELLECTUS

Sistema de Ensino em Xadrez Escolar



Academia de Xadrez

Av. Agrícola Paes de Barros, 682, Verdão CEP: 78 030-210 - Cuiabá – Mato Grosso.

cleitonxadrez@gmail.com (65) 99662-70-72

leticiainfantino@outlook.com (65) 99964-11-02