

ANOS INICIAIS



**PLANO ANUAL
XADREZ ESCOLAR**



PROPOSTA PEDAGÓGICA

XADREZ ESCOLAR *ANOS INICIAIS*

Professores:

Letícia Infantino Menezes Leite

Mariella Moura Lisboa

Walter Ramos Figueiredo

Introdução

Xadrez é um jogo de estratégia e tática onde os jogadores movem 32 peças em um tabuleiro de 64 casas. As casas divididas de forma igual são alternadas em cores claras e escuras.

O xadrez é um dos jogos mais importantes e populares do mundo: milhões de pessoas participam e praticam essa arte – tanto em torneios (amadores e profissionais) como em escolas ou clubes, por exemplo.

O objetivo do xadrez é movimentar as peças, eliminar as adversárias e preservar as suas com o objetivo máximo de encurralar o rei adversário e, por fim, tomar o reino todo.

É um esporte muito estudado, abrangendo diversas teorias matemáticas, físicas e até científicas em relação ao jogo, por isso, para muitos esse esporte pode ser considerado uma arte e ciência.

Oficialmente o xadrez é um esporte, e possui várias competições, torneios, Federações e centenas de milhares de praticantes em todo o mundo, mas, sua participação efetiva não se dá apenas pelo fator esportivo, mas, também pelo educacional.

Xadrez é uma das ferramentas educacionais mais importantes da atualidade, pois é através dessa atividade que os alunos desenvolvem suas habilidades esportivo-educacionais, e esse grande avanço foi denominado Xadrez Escolar.

Objetivos Gerais

O xadrez escolar é um movimento do esporte-educação, esporte porque o xadrez é considerado um esporte, e escolar pelo seu grande desenvolvimento na Escola.

O xadrez é um grande coadjuvante escolar pois é capaz de desenvolver várias habilidades nos seus praticantes, e sua prática dentro das Escolas tem ganhando espaço pelos benefícios que o xadrez proporciona para os alunos.

No Campo educacional o xadrez pode:

- 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.

Todos esses benefícios são fundamentais para o desenvolvimento do indivíduo, e essas habilidades podem ser estimuladas de forma lúdica através da prática do jogo na Escola.

Assim, o xadrez Escolar apresenta-se como uma grande ferramenta pedagógica de desenvolvimento cognitivo e social.

SISTEMA DE ENSINO DA INTELLECTUS

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, Arte, 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 a 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;
- Desenvolver novos elementos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor;
- Estimular os sentimentos de engajamento;
- Potencializar a 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 temas.

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 adequada 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 e dar um tempo para que eles definam seus objetivos educacionais. Preocupar-se em prover ambientes e ferramentas que ajudem os alunos a interpretar os vários pontos de vista 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 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 vistos no quadro abaixo:

LIVRO	EIXOS	ATIVIDADE
1º ANO	ÊNFASE NA ALFABETIZAÇÃO	Nessas atividades os alunos terão oportunidade de aprender os conhecimento 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 planejados 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

Do 1º ao 3º ano do ensino fundamental as crianças estão aprendendo a ler e escrever, e para isso é essencial elaborar 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.



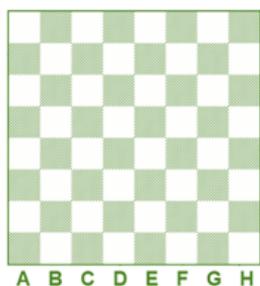
Pinte cada coluna ao lado usando cores diferentes e responda:

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

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

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

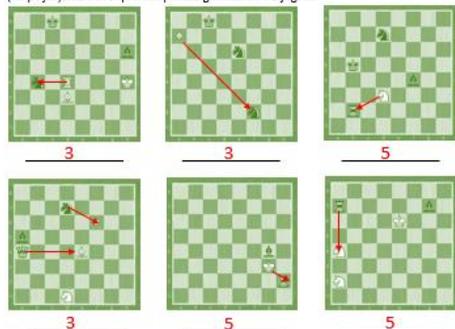
Modelos de atividades



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

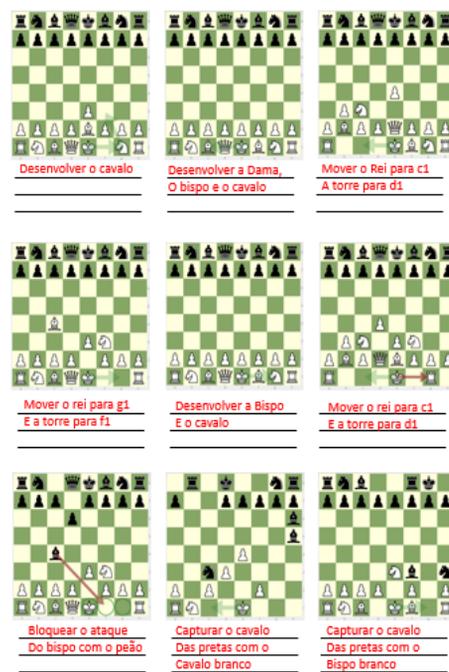
Indique o lance certo (com flechas) em cada tabuleiro para que haja ganho material (de peças) e escreva quantos pontos ganhou com a jogada.



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 raciocínio 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

Do 7º ao 9º ano do ensino fundamental as crianças estão se preparando para se aprofundar no desenvolvimento do pensamento lógico e dedutivo, porém, devido à 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 nessa fase é fundamental desenvolver a percepção da resolução de problemas, haja vista que nos anos anteriores, houve uma estruturação 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:

Mate em 01 lance para pretas

Mate em 01 lance para pretas

Mate em 02 lance para pretas



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

Branças jogam

Pretas jogam

Pretas jogam



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

Branças jogam e dão mate em 03 lances



1. Th1+ _____
2. _____



1. Th8+ _____
2. _____
3. _____

Pretas jogam e dão mate em 02 lances

Branças jogam e dão mate em 02 lances



1. Dh2+ _____
2. _____



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 solução dos diagramas, e essa percepção ao longo do tempo impulsiona a capacidade de resposta e posteriormente possibilitará uma melhor capacidade de julgar os problemas na vida diária.

ESTRATÉGIAS E ORIENTAÇÕES SOBRE A METODOLOGIA DAS AULAS

Ensinar xadrez é muito mais do que pedir para os alunos jogarem xadrez, ensinar xadrez é estruturar conhecimentos sobre o ensino de acordo com uma concepção pedagógica, e através de um planejamento, orientar o aprendizado dos fundamentos enxadrísticos de acordo com cada ano.

Mas como fazer isso?

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



ANALOGIA



ETAPAS DA AULA

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.

Vale ressaltar 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 NAS AULAS

Entendendo que cada professor tem seu método de ensino, esse livro apresenta um caminho que poderá ou não ser seguido pelo professor, pois as instruções aqui apresentadas são apenas de caráter 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, acompanham a leitura no livro e respondem as atividades teóricas; na parte prática os alunos podem realizar as atividades do tabuleiro sozinhos 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 DO 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, e 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 sozinhos 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, por isso 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.

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"> • O campo de batalha • 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 • Familiarizar-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"> • Movimento e captura do peão • Movimento e captura do cavalo • Movimento e captura do bispo • Movimento e captura da torre • Movimento e captura da dama • Movimento e captura do rei • Xeque e xeque-mate • Avaliação diagnóstica 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer e praticar o movimento do peão e a forma como captura • Conhecer e praticar o movimento do cavalo e a forma como captura • Conhecer e praticar o movimento do bispo e a forma como captura • Conhecer e praticar o movimento da torre e a forma como captura • Conhecer e praticar o movimento da dama e a forma como captura • Conhecer e praticar o movimento do rei e a forma como captura • Verificar a aprendizagem obtida no bimestre 3

Xadrez	Conteúdos	Objetivos
<p>Bimestre 4</p> <p>Movimento e captura II</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Paciência • Memória • Raciocínio • Concentração • Planejamento • Disciplina • Tomada de decisão • Avaliação diagnóstica 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a ter autodomínio quando não se pode controlar a maneira de agir das pessoas ou quando as coisas não saem como se quer. Ser sereno e tolerante frente às dificuldades. • Aumentar a capacidade de concentração e de armazenar informações. • Aumentar a autoconfiança , melhorar a maneira como nos expressamos para as outras pessoas no dia a dia, além disso, aprender a tomar decisões mais rapidamente. • Estimular a concentração para obter atenção durante as partidas e atividades realizadas. • Aprender a utilizar estratégias, fazendo uso de planejamento das jogadas, tanto de ataque quanto de defesa. • Obter uma disciplina exemplar, e superar todas as limitações a fim de vencerem na aplicação tática dos planos traçados. Fazer uso de replanejamento. • Fazer uso de análises de situações adversas a fim de tomarmos a melhor decisão (fazendo boas escolhas). • 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"> • O campo de batalha • O tabuleiro de Xadrez • Fila, coluna e diagonal • Termos fundamentais • Casas • Colocação das peças • Revisando • 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 senso 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"> • Peças diferentes • Ameaça ao Rei • Rei encurralado • Os poderes das peças • A matemática e o tabuleiro • A melhor decisão • Avaliação diagnóstica 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber como aplicar o xeque com as peças peão, cavalo, bispo, torre e dama. • Familiarizar-se com as peças do xadrez (seu formato digital) • 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 • Compreender o que é xeque-mate • Aprender quais são as formas de escapar de uma ameaça • Analisar situações a fim de tomar melhores decisões • 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-mate das peças • Concentração • Raciocínio lógico • Imaginação • Memória • Resolução de problemas • 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 e a concentração • Realizar cálculos • Praticar jogos que estimulam imaginação, 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 os 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 Giocco 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 eles têm 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 • Elementos de um tabuleiro • Término fundamentais • Casas do tabuleiro • Planos de mate parte 1 • Planos de 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>Finais e tático</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ganho material • Final – Rei e Torre • Eliminando o defensor • Final – Dama e Rei • Encurralando o Rei • Finais básicos de peões • Posições de mate com a Dama • 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 dama contra Rei e sua aplicabilidade • Reconhecer quando o rei está encurralado ou não, fazendo análise das melhores possibilidades de escapatória para o mesmo • Compreender finais de peões básicos e sua aplicabilidade • Reconhecer padrões de xeque-mate em posições com a peça dama • 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"> • Fases do jogo • Mate em 1 • Peças ativas • Mate em 2 • Tática • 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 • Praticar a resolução de problemas de mate em 1 e 2 jogadas • Relembrar os golpes táticos cravada, espeto, garfo e raio-x estudados no 4º ano • Solucionar problemas que envolvam trocas de peças de modo a obter vantagem material • 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 • Planos de mate – parte 3 • Análise de partida • Defesas • Decisões • 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 • Fazer análises de posições variadas de modo a encontrar a melhor jogada. • 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 debate, 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 nesse processo, os livros do 6º ao 9º ano apresentam revisões dos conteúdos apresentados, como podemos ver no exemplo abaixo:

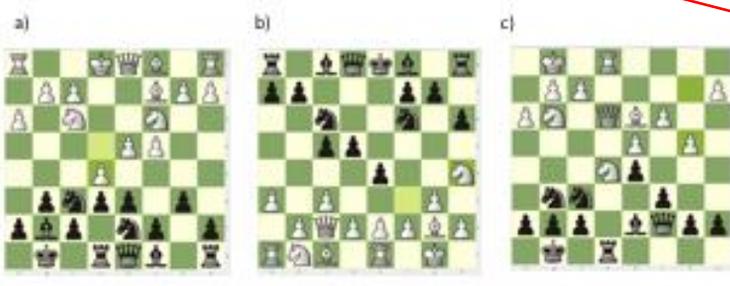


1) Escreva o nome das aberturas abaixo:



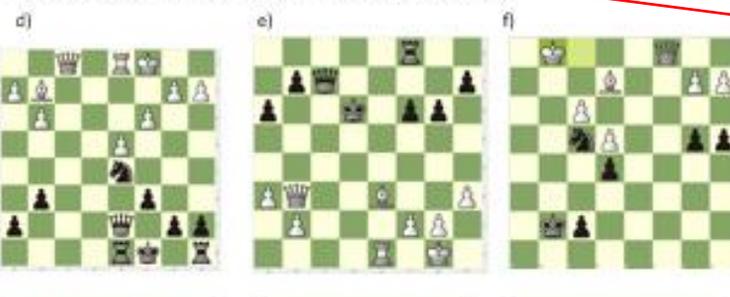
As revisões abordam os temas estudados ao longo do capítulo.

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 mesmos das atividades, isso ajuda a memorização dos conceitos.