

|  |
| --- |
| **DISCIPLINA ELETIVA** |
| **TÍTULO** |
| **Xadrez na escola** |
| **DISCIPLINAS** |
| Educação Fisica, História e Matemática |
| **PROFESSORES** |
| Emerson oliveira de Souza ( Educação Física )  Marcos Antônio da Silva ( História )  Joana da Silva Mendes ( Matemática ) |
| **COMPETÊNCIAS GERAIS DA BASE** |
| CG01 – Conhecimento.  CG04 – Comunicação.  CG08 – Autoconhecimento e autocuidado.  CG09 – Empatia e cooperação.  CG10 – Responsabilidade e cidadania |
| **TEMAS INTEGRADORES** |
| TI09 – Vida Familiar e Social.  TI13 – Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica.  TI15 – Ética e Cidadania. |
| **JUSTIFICATIVA** |
| O jogo de xadrez nas escolas é uma forma de entretenimento lúdico-educacional capaz de desenvolver nas crianças e jovens a capacidade de concentração, planejamento de ação, memória, julgamento, imaginação,, antecipação, vontade de vencer, paciência, autocontrole, espírito de decisão, lógica matemática, criatividade, inteligência, organização metódica do estudo e interesse por línguas estrangeiras, devendo utilizar métodos que desenvolvam características positivas da personalidade humana, visando a integrar o jovem à sociedade e aos grupos que o cercam. Simultaneamente, a observação das reações individuais dos alunos servirá de base para relatórios úteis aos professores e escolas envolvidas. As várias correntes filosóficas, sociológicas e pedagógicas são unânimes em afirmar a enorme utilidade prática do ensino do xadrez nas escolas. Sua prática estimula o cálculo e o raciocínio, adquirindo e aprimorando valores morais positivos como autoestima, solidariedade e respeito mútuo |
| **OBJETIVOS** |
| Despertar o interesse por essa prática milenar, criar um clube de Xadrez na Escola, para que se perpetue no âmbito escolar, melhorar os índices de aprendizagem da escola. |
| **HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS** |
| O jogo de xadrez desenvolve o raciocínio lógico e o nível de concentração dos estudantes, contribuindo para o aprendizado em sala de aula. O xadrez é importante na educação, pois, além de abordar um esporte saudável, acaba também despertando simpatia nos educandos e auxiliando em aspectos cotidianos. |

|  |
| --- |
|  |
| **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO** |
| A história do Xadrez; As Leis do Xadrez; A informática e o Xadrez; A Inteligência Artificial e o Xadrez; Construção de Xadrez Gigante; Encenação Xadrez Humano. |
| **METODOLOGIA** |
| Aulas expositivas com auxílio do material fornecido pelo projeto Xadrez nas escolas; Pesquisas; Jogos em equipe e individual; e construção das atividades práticas de forma dialogada. |
| **RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS** |
| Datashow; notebook; caixas de papelão; fitas adesivas; cola quente; cartolinas; EVAs; folhas de Isopor; material didático; Livro de Xadrez; Mural Magnético; Jogos de peças de Xadrez e tabuleiros; sala para desenvolvimento das atividades |
| **PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA** |
| Encenação do Xadrez Humano; e exposição do xadrez gigante, com alunos ensinando os demais alunos da escola. |
| **AVALIAÇÃO** |
| Participação; assiduidade; e abstração dos conceitos estudados e criados pelos estudantes. |
| **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS** |
| Modelo Pedagógico Metodologias de Êxito da Parte Diversificada do Currículo Componentes Curriculares Ens.Médio (Caderno 4 ICE).Livro de Xadrez(MANUAL) Nicolau Leitão e Rafael Leitão. 2018. |