

## DISCIPLINA ELETIVA

### TÍTULO

Tabuleiro de Ideias:

### DISCIPLINAS

Ênfase em Língua Portuguesa, Matemática, Artes e outras disciplinas da Base Comum e Técnica

### PROFESSORES

Flávio Rodrigues e Marcos Cruz

### JUSTIFICATIVA

Contribuir para o desenvolvimento da capacidade mental, Social e Cognitiva do aluno, criando novas estratégias e habilidades para o aprimoramento do seu raciocínio lógico. O exercício do jogo de xadrez no meio acadêmico permite alcançar, dentre outros, os seguintes objetivos:

- Desenvolver o raciocínio lógico;
- Aprimorar habilidades de observação, reflexão, análise e síntese;
- Aperfeiçoar habilidades e hábitos necessários à tomada de decisões;
- Compreender e solucionar problemas pela análise do contexto geral em que estão inseridos;
- Ampliar os interesses pelas atividades individuais;
- Melhorar o desempenho nos estudos e contribuir com o desenvolvimento de seu Projeto de Vida;

Diversos trabalhos publicados na literatura especializada sobre o assunto demonstram de forma irrefutável tais pontos, em particular o último entre eles, ou seja, os benefícios trazidos pela prática do xadrez no ensino da Matemática. Além disso, a prática regular do jogo de xadrez pode trazer benefícios para a saúde tais como: Exercitar os dois lados do cérebro; Aumentar o QI; Aguçar a criatividade; Melhorar a capacidade de resolver problemas; Ensina planejamento e melhora a tomada de decisão; Melhora a habilidade de leitura.

### OBJETIVOS

- Ensinar a história, fundamentos e regras do jogo;
- Observar durante as aulas de xadrez, a influência do mesmo sobre o desenvolvimento dos educandos, em conceitos como: atenção e concentração, imaginação e antecipação, memória, paciência e autocontrole, criatividade, inteligência, entre outros;
- Inserir os educandos em competições estudantis dentro e fora da escola (quando possível), de forma a utilizar o aspecto de socialização do xadrez;
- Trabalhar conteúdos matemáticos através da quantidade de movimentos e contagem de “casas” para fixar potenciação, probabilidades e resolução de problemas.
- Em português trabalhando a interpretação e produção de textos;
- Desenvolver o raciocínio lógico;

### HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS

- Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social através das competições realizadas.

- Ler, Escutar e produzir e interpretar textos orais, escritos sobre a história do xadrez com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações com os colegas sobre jogadas e curiosidades.
- Entender como o português e a matemática está presente dentro do contexto do desenvolvimento histórico do xadrez e suas variantes.
- Mostrar a aplicação de alguns conceitos matemáticos que fundamentam as jogadas através de aplicativos e jogos online.
- Entender a matemática e a linguagem presentes no jogo de xadrez.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Leituras e pesquisas sobre a história do xadrez;
- Pesquisa no laboratório de informática sobre história do xadrez e a relação matemática, jogadas e jogo online.
- Sistema de coordenadas (posição das peças).
- Raciocínio lógico.
- Pesquisa bibliográfica sobre o tema em questão.
- Exercícios escritos (interpretativo e questionários).
- Filmes com narrativas e roteiros sobre o Xadrez
- Análise SWOT com vistas ao Projeto de Vida
- Gêneros e Tipos Textuais: Roteiro, Carta do Leitor, Email, Resenha,
- Produção de roteiro, gravação, edição e exibição de curta metragem (Releitura)

#### METODOLOGIA

Aula prática do jogo segundo as regras.  
Aula teórica no laboratório de informática e/ou sala de aula  
Competições entre os alunos (interna) e externa em competições locais (Jogos na Rede/quando houver)  
Aula de campo.

#### RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS

Laboratório de informática.  
Datashow.  
Pen drive.  
Aula expositiva e dialogada.  
Materiais de papelaria (folhas impressas, TNT).  
Tabuleiros de xadrez e peças.  
Filmes e animações sobre xadrez.

#### PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA

Apresentação do trabalho realizado durante todo processo de ensino-aprendizagem;  
Exibição de um xadrez humano com algumas jogadas;  
Exposição de cartazes;  
Exibição Curta Metragem produzido pelos alunos

#### AValiação

Serão considerados: o desempenho do aluno na prática das regras, seu empenho em participar dos exercícios propostos no decorrer da Eletiva e sua contribuição para a Culminância.



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
*Secretaria da Educação*

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
COORDENAÇÃO DO PROGRAMA ESCOLA DE TEMPO INTEGRAL



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografia

GIUSTI, Paulo. Xadrez da Escola aos Primeiros Torneios – vol. I. São Bernardo do Campo: Barcarola Editora, 1999.

RESENDE, Sylvio. Xadrez na Escola – Uma abordagem didática para principiantes. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2002.

SILVA, Wilson da. Curso de Xadrez Básico – jogos pré-enxadrísticos. Curitiba: 2002.

OBSERVAÇÃO: