



EDUGEP



XADREZ

Atividades de Enriquecimento Curricular

APRESENTAÇÃO



O xadrez é considerado por alguns uma arte, para outros ciência, no que todos concordaremos é que é um jogo. Mas, não é um jogo qualquer, pois se podemos desenvolver habilidades pessoais e superar problemas de grupo e conduta construindo autoestima e confiança em diferentes atividades, o xadrez é das poucas em que se exercita por inteiro a mente.

É um excelente exercício mental para todos, mas alguns por questões de idade poderão pensar que já será demasiado tarde para o fazer.

Porém não é muito tarde para as nossas crianças.

O xadrez é uma ferramenta educacional poderosa que iremos usar para fortalecer a mente da criança.

Nesse sentido, ao longo do ano serão trabalhados vários aspetos do jogo que permitirão a criança conseguir iniciar e finalizar um jogo de xadrez. Neste percurso, o xadrez ajudará a criança a aumentar a paciência, concentração, persistência, criatividade, intuição, memória e o mais importante, a habilidade para analisar a partir do conhecimento que tem, aprendendo a fazer escolhas difíceis por vezes, e a resolver problemas de maneira flexível.

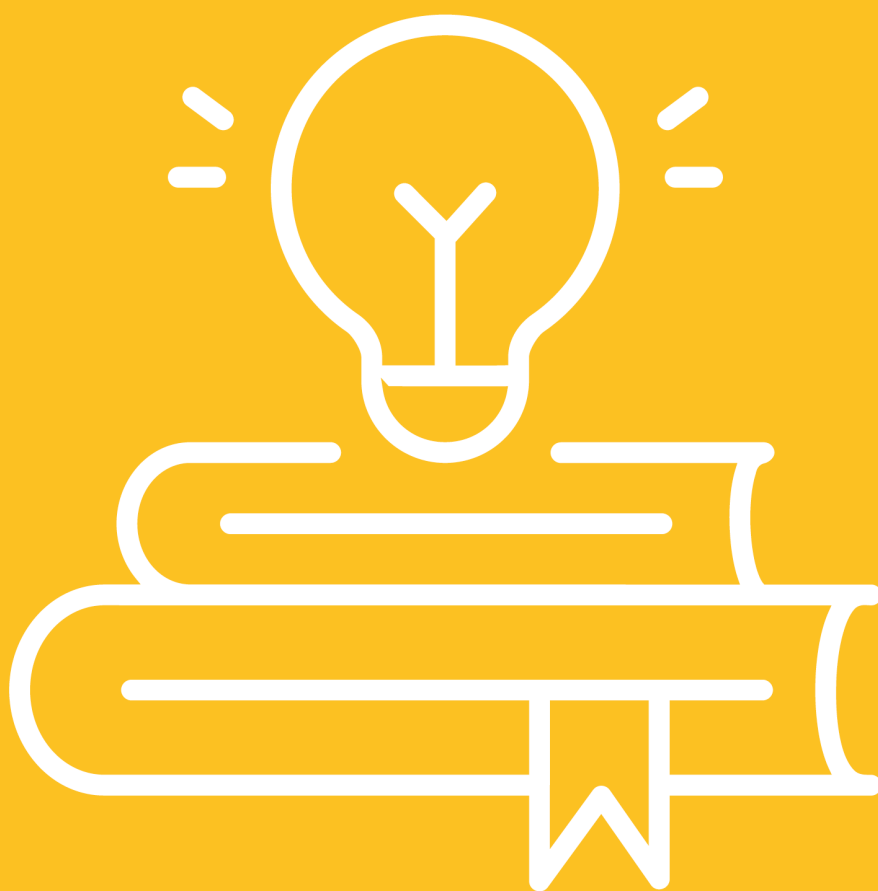
CONTEÚDOS



Os conteúdos a trabalhar ao longo do ano, poderão ser alterados tendo em conta os interesses do grupo e as condições em que eles se possam desenvolver.

1.º e 2.º anos	3.º e 4.º anos
Regras básicas e iniciação ao xadrez	O roque
O tabuleiro e as peças	Xeque, xeque-mate e afogado
As peças: movimentação, captura e seu valor	Domínio do centro

APRENDIZAGENS A PROMOVER



1º/2º anos

Conteúdos	Aprendizagens
Regras básicas e iniciação ao xadrez.	Cooperar com outros no processo de aprendizagem. Conhecer a história do xadrez.
O tabuleiro e as peças.	Conhecer e saber colocar as peças no tabuleiro.
As peças: movimentação, captura e seu valor.	Saber movimentar as peças e capturá-las diferenciando o seu valor.

3º/4º anos

Conteúdos	Aprendizagens
Regras básicas. O roque.	Cooperar com outros no processo de aprendizagem. Reconhecer a importância do rei protegendo-o através do roque.
Xeque, xeque-mate e afogado.	Reconhecer e executar o xeque, xeque-mate e afogado, visando a finalização do jogo.
Domínio do centro.	Reconhecer o controlo do centro como um elemento importante no jogo e ir adquirindo a capacidade de fazer escolhas, tomar decisões e resolver problemas.