

E.M. VEREADOR EVILÁSIO VASCONCELOS

# Xadrez, um jogo pra vida

## INFORMAÇÕES INICIAIS

Assessor(es) Pedagógico(s): Rosa Maria Ferreira Botassin

Educador(es): Verônica Cecília Lacerda Da Silva Borges

Turma(s): 3º ano

Quantidade de crianças e/ou adolescentes: 20

Etapa(s) da educação básica: 3º ano EF

## CURRÍCULO

**De onde partimos?** O projeto Xadrez, um jogo para vida, será trabalhado nos componentes curriculares de: Português, História, Matemática e Artes, contemplando as habilidades: EF15AR02, EF15AR04, EF15AR24, EF03MA03, EF03MA15, EF03HI05, EF03LP24, EF15LP03. E realizaremos expedições investigativas através de vídeos, documentários e com familiares.

**Ciência do Coordenador Pedagógico:** Sim

**Permitir consulta pública:** Sim

## EXPEDIÇÃO INVESTIGATIVA

**Território a ser investigado:** Sala de aula e residência dos alunos.

**Pergunta exploratória:** O que é o xadrez? como se joga?

**Descrição da expedição (registro de experiências):** As expedições foram realizadas no auditório com vídeos apresentando a origem e a lenda do xadrez, exibição de documentários com jogadores profissionais mostrando os campeonatos e curiosidades sobre o jogo, vídeos explicando os movimentos das peças, e os alunos buscaram informações com seus familiares que conheciam o jogo e algumas regras.

## ÍNDICES INICIAL E FORMATIVO

**Descrição do índice inicial - O que já sa-**

**bemos?** Os alunos tinham conhecimento que o xadrez possuía peças que eram diferentes dos jogos comuns que eles já conheciam (exemplo o jogo de dama), e que as regras e movimentos eram diferentes.

**Descrição do índice formativo - O que queremos saber?** Aprender as regras, movimento das peças, onde surgiu o jogo e a relação que podemos fazer entre o jogo e nossa vida, o que eles tem em comum?

## ARTICULAÇÃO COM O CURRÍCULO/MOBILIZAÇÃO DOS SABERES ESCOLARES

**Componentes curriculares/Campos de experiência (conteúdos ou saberes desenvolvidos):** Português, Matemática, História e Artes.

**Ações pedagógicas de aprendizagem:** Foram desenvolvidas atividades com textos explicativos, desenhos do xadrez, vídeos e documentários, confecção de um xadrez gigante com garrafa pet e TNT, ocinas em sala e com a família e campeonato.

## COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM

**Como foi a participação e a contribuição da Comunidade Aprendizagem?** As famílias participaram das ocinas com as crianças jogando com elas em vários momentos, a equipe pedagógica auxiliou no manuseio do data show e computador, e também prestigiaram a nal do campeonato que ocorreu em sala de aula.

**Apoiadores:** Família e equipe pedagógica.

## ÍNDICE FINAL

**Como foi o índice final - O que descobrimos e aprendemos?** Com o xadrez as crianças descobriram que praticando o jogo elas aumentam sua capacidade de: concentração, atenção, comportamento, respeito, ética, convivência com os colegas e familiares, probabilidade, raciocínio lógico, tomada de decisões, paciência e memória. E o xadrez como jogo para vida nos ensina o mais importante na solução de um problema, que é saber olhar e entender a realidade que apresenta, é o pensar, refletir para sim se tomar decisões.

**Como foi a atividade integradora?** Com esse projeto as crianças passaram a ser mais amigas, competem de maneira saudável e sempre estão dispostas a ajudar quem não sabe com dedicação e paciência.

**Quais princípios e valores do Programa foram desenvolvidos?** Cooperação, Cidadania, Respeito à diversidade, Justiça, Diálogo.

**Período inicial:** 04/05/2023

**Período final:** 29/06/2023

**O que mais lhe marcou como educador(a) no percurso do projeto?** A dedicação dos alunos em aprender um jogo que quase ninguém sabe pois as regras não são simples.

