

PLANO DE AULA

MÊS: Dezembro

PROFESSORA: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: Xadrez e Jogos De Tabuleiros

TURMAS: 1, 2, 3

ATIVIDADES: 4 Princípios básicos do xadrez: O domínio do centro, o desenvolvimento progressivo, a segurança real, a inatividade das peças.

JUSTIFICATIVA: Ensinar teoria e prática de jogos de tabuleiro e as regras de cada jogo e também refletir como eles auxiliam no aprendizado de cada um para incentiva-los. Ensinar o nome e valor das peças, regras do xadrez, táticas e técnicas para obter bons resultados. Elaboração e criação de vídeos lúdicos e recreativos ensinando a confecção e desenvolvimento dos jogos utilizando materiais que temos em casa. Possibilitando a exploração da criatividade, desenvolvimento cognitivo e psicomotor. Confecção de atividades impressas ensinando inicio e historia dos jogos aprimorando a leitura e desenvolvimento cognitivo.

Durante este mês trabalhamos: 4 Princípios básicos do xadrez: O domínio do centro, o desenvolvimento progressivo, a segurança real, a inatividade das peças.

O jogo de xadrez favorece o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio lógico-matemático, a memória, a criatividade, a antevisão, a tomada de decisão e o autocontrole. Além disso, por ser uma atividade com regras bem definidas, também favorece o exercício da ética ao promove o respeito ao oponente e às leis do jogo.

OBJETIVO GERAL: Trabalhar o raciocínio lógico, concentração, planejamento. Melhora no aprendizado, nos aspectos cognitivo e psicomotor. Oferecer espaços lúdicos, de compartilhamento de saberes e da competição saudável. Desenvolver a capacidade de planejamento contribuindo para alcançar a paciência para melhora nos resultados obtidos.

DESENVOLVIMENTO:

Durante as aulas de xadrez trabalhamos os 4 Princípios básicos do xadrez: O domínio do centro, o desenvolvimento progressivo, a segurança real, a inatividade das peças.

Domínio do centro: Durante as aulas expliquei na prática como faz para dominar o centro do tabuleiro: As quatro casas mais disputadas de uma partida são 'd4', 'd5', 'e4', 'e5'. Estas representam o exato centro do tabuleiro de xadrez, que regula muitas condições de ataque e de defesa. Ou seja, é recomendável que se tenha controle do que ocorre nas casas centrais, ou dominando-as, ou ocupando-as. Bons movimentos iniciais, portanto, seriam os avanços dos peões que estão em 'e' e em 'd'. Geralmente, enxadristas iniciantes tendem a mover as peças periféricas primeiras para liberar as torres. Mover os peões das colunas 'a' e 'h' logo na abertura da partida implica em um distanciamento significativo do meio do tabuleiro e reduz as possibilidades de desenvolvimento inicial de peças mais recomendadas que a torre.

Desenvolvimento Progressivo: Expliquei que o jogador deve ter em mente que o desenvolvimento de suas peças no jogo de xadrez deve ser progressivo. Isso não significa que deve ser lento, mas que tem etapas importantes para o equilíbrio dos princípios básicos de abertura. Os bispos e os cavalos são peças menores que as torres e a dama, por isso evite levar as peças maiores diretos para o jogo. Desenvolver cavalos e bispos primeiro garante melhor domínio do centro e evita que você perca tempo ao ter peças de maior valor atacadas. Claro que quanto mais experiente for o enxadrista, mais ele saberá o momento certo de quebrar essa regra.

A segurança real: O rei, sendo o alvo principal do tabuleiro, deve ser protegido o mais cedo possível. A jogada mais comum para a segurança do rei é o roque, que é um movimento combinado entre o rei e a torre quando não há peças entre os dois e eles não haviam sido movidos ainda, o que coloca o rei mais próximo à extremidade do tabuleiro. Tanto o roque grande quanto o pequeno podem ser feitos, mas o roque pequeno é muito mais comum. É importante pensar que ao cumprir as três primeiras etapas, todo o seu jogo fica mais fácil. Depois que o rei

está seguro, desenvolver as peças fica mais cômodo, principalmente se você proteger o seu rei antes do adversário. Isso deixa seus ataques mais seguros e suas defesas mais estruturadas, visando o centro e as peças inimigas importantes.

A inatividade das peças: Às vezes, optando pelo desenvolvimento constante de algumas peças, esquecemos ou ignoramos o desenvolvimento de outras. Recomenda-se sempre tirar peças da inatividade quando possível, gerando dinamismo à partida. Evitando, portanto, movimentar a mesma peça mais de uma vez ou capturar peões distantes enquanto não tiver suas peças desenvolvidas e seu rei em segurança.

FEEDBACK DA AULA:

TURMA 1: Durante este mês apesar dos alunos serem iniciantes e terem mais dificuldades teve uma melhora significativa, os alunos da turma 1 estão evoluindo bastante, alguns com mais dificuldades que os outros, porém estão conseguindo acompanhar.

TURMA 2: O feedback da turma 2 foi positivo os alunos conseguirão acompanhar bem as aulas, os alunos são bem interessados em aprender então facilita muito.

Turma 3: O Resultado foi ótimo a maioria da turma 3 já sabem jogar super bem o xadrez, alguns alunos que não sabiam jogar já estão jogando. Os alunos estão conseguindo acompanhar as aulas cada um com sua particularidade. Os alunos que vem se destacando durante as aulas é o Caio que já sabe jogar muito bem, e o aluno Davi que não sabia jogar e agora está jogando cada vez melhor. .

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

<https://www.ichess.net/pt/blog/chess-opening-principles/>

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_ufpr_edfis_artigo_fernando_jose_sanglard_gessi.pdf