

PLANIFICAÇÃO ANUAL 2023/2024

ATIVIDADE: JOGOS DE TABULEIRO - XADREZ - CAF

ANO: 1º, 2º, 3º E 4º

No âmbito da área de jogos de Tabuleiro irão ser explorados diversos jogos nomeadamente o Jogo do Galo e as Damas, decorrendo esta exploração ao longo do ano. Além destes dois jogos e outros que possam ser ainda explorados, teremos uma primazia para o jogo de tabuleiro melhor considerado como ferramenta pedagógica e que é o Xadrez, através do qual pretende-se proporcionar às crianças a participação numa Atividade Lúdica atrativa e cativante, permitindo-lhes, igualmente, elevar as suas capacidades de cálculo, de raciocínio lógico e abstrato, de concentração, de imaginação e de antecipação. Espera-se, pois, que a área de Xadrez contribua fortemente para o desenvolvimento mental das crianças, apoiando as aprendizagens previstas para o domínio do ensino curricular, assim como das restantes áreas de enriquecimento curricular. Paralelamente, almeja-se a acentuada otimização, por parte das crianças, da capacidade de conviver em grupo e de respeitar o outro, aprimorando também o sentido de tolerância e autocontrolo e não descurando características tão fundamentais à convivência social como o espírito de decisão e de coragem.

Como objetivos essenciais da área de Xadrez, indicamos (a) o desenvolvimento do conhecimento prático relativo às regras básicas que o jogo de Xadrez apresenta, (b) a fomentação do espírito de grupo, de tolerância, de autocontrolo, de autonomia e de (auto)reflexão, (c) o aumento do sentido de responsabilidade pelo cumprimento de regras, fomentando também o rigor de atitudes, comportamentos e decisões, (d) o desenvolvimento da organização metódica do estudo e (e) a participação em torneios de Xadrez, dando a conhecer esta dimensão do mundo numa ótica ainda mais realista.

1º Semestre

Conteúdos	Objetivos	Atividades	Materiais	Avaliação
<p>-- Iniciar a aprendizagem do jogo de xadrez através da apresentação da História, Tabuleiro, Regras e as Peças constituintes do jogo.</p> <p>-- Consolidação da aprendizagem do jogo de xadrez</p>	<p>-- Dar a conhecer aos alunos a origem e a evolução do jogo de xadrez</p> <p>-- Identificarem todas as componentes associadas ao tabuleiro e regras</p> <p>-- Dominarem totalmente as peças do jogo, posição inicial, movimentos e capturas.</p> <p>-- Consolidar a prática de jogos entre alunos</p>	<p>-- Prática e interação com o tabuleiro mural</p> <p>-- Prática e interação com o tabuleiro de jogo</p> <p>-- Aplicação de fichas de trabalho individuais sobre o tabuleiro e movimento de peças</p> <p>-- Jogos com alternância de cores e de adversários</p> <p>-- Realização de torneios entre turmas</p>	<p>-- Tabuleiro mural</p> <p>-- Tabuleiro de jogo</p> <p>-- Peças</p> <p>-- Fichas de trabalho</p>	<p>-- Questionário oral/escrito</p> <p>-- Avaliação das fichas de trabalho realizadas</p> <p>-- Registo em tabela classificativa dos jogos realizados</p> <p>-- Avaliação do conteúdo inserido nas aulas temáticas</p>

2º Semestre

Conteúdos	Objetivos	Atividades	Materiais	Avaliação
<p>-- Conhecer e identificar os conceitos técnicos e movimentos característicos associados ao desenvolvimento do jogo</p> <p>-- Introdução dos relógios nas aulas</p> <p>-- Apresentação dos últimos conceitos técnicos e movimentos associados ao jogo de xadrez</p> <p>-- Inserir as 3 fases do jogo de xadrez</p> <p>-- Anotação das partidas</p>	<p>-- Introdução de novos conceitos como o roque, grande roque, promoção do peão, captura na passagem, xeque, jogada ilegal e xeque-mate</p> <p>-- Criar e dinamizar aulas temáticas para a prática destes conceitos inseridos no jogo</p> <p>-- Aprendizagem das regras associadas ao relógio e o seu correto manuseamento</p> <p>-- Introdução de novos conceitos como os diversos mates prematuros e os empates teóricos</p>	<p>-- Demonstração dos novos conceitos e movimentos</p> <p>-- Realização de aulas temáticas</p> <p>-- Aplicação de fichas de trabalho referente ao xeque-mate</p> <p>-- Realização de torneios entre turmas com recurso a relógio</p> <p>-- Demonstração dos novos conceitos e movimentos</p> <p>-- Realização de jogos com recurso à anotação de partidas</p>	<p>-- Tabuleiro mural</p> <p>-- Tabuleiro de jogo</p> <p>-- Peças</p> <p>-- Fichas de Anotação de Partidas</p> <p>-- Relógios</p>	<p>-- Questionário oral/escrito</p> <p>-- Avaliação dos novos conteúdos inseridos nas aulas</p> <p>-- Avaliação da utilização dos relógios</p> <p>-- Avaliação das anotações das partidas realizadas pelos alunos</p>

	<p>-- Dar a conhecer as 3 fases do jogo de xadrez e quais as preocupações a ter em cada uma delas</p> <p>-- Identificar as coordenadas no tabuleiro e conseguirem anotar os lances e a respetiva partida</p>			
--	--	--	--	--