

# JOGOS INTELECTIVOS

## PLANO DE ENSINO

### 1 EMENTA

Conhecer a história do raciocínio lógico e os principais tipos de raciocinar. Utilizar jogos e situações-problema para estimular e exercitar o raciocínio lógico. Conhecer os jogos intelectivos Xadrez, Gamão, Tangram, Damas, Dominó, Mancala e Go, bem como sua utilização em contextos educativos. Conhecer jogos que podem ser trabalhados junto às Tecnologias Educacionais.

### 2 OBJETIVOS

#### *Gerais*

- a) Capacitar os alunos para desenvolverem trabalhos com Jogos Intelectivos em sala de aula.
- b) Desenvolver nos alunos, por intermédio de jogos intelectivos, hábitos relativos à observação, reflexão, análise e síntese, buscando contribuir para uma melhor organização do seu pensamento.
- c) Conhecer formas eficientes de raciocinar.

#### *Específicos*

- d) Conhecer as regras (*básicas, especiais e de competição*) do jogo de xadrez;
- e) Conhecer e aplicar metodologias de ensino do xadrez;
- f) Aprender a confeccionar os jogos intelectivos utilizados;
- g) Aprender a jogar Xadrez e conhecer os seguintes jogos: Gamão, Tangram, Damas, Dominó, Mancala e Go.
- h) Conhecer Jogos e Tecnologias Educacionais.

### 3 CONTEÚDOS

#### *Raciocínio Lógico*

- a) Breve histórico do pensamento lógico, desde suas raízes gregas até os dias atuais;
- b) Descrever os tipos principais de raciocínio (indução, dedução, abdução) e sua utilização no dia-a-dia;
- c) Jogos e situações-problema para exercitar o pensamento lógico;
- d) O funcionamento do cérebro, da memória e as áreas cerebrais importantes para o raciocínio lógico;
- e) O raciocínio moral (dilemas morais, etc.);
- f) Erros de raciocínio;
- g) Os Mapas Conceituais como forma de organizar o pensamento;
- h) O software CMAPS TOOLS para fazer Mapas Conceituais;

#### *Xadrez*

- a) As peças e suas propriedades cinéticas (rei, dama, torre, bispo e cavalo);
- b) O xeque, o xeque-mate e o afogamento;
- c) Metodologia de ensino: os jogos pré-enxadrísticos;
- d) Introdução à organização de competições;

- e) As regras do Gamão;
- f) As regras do Tangram;
- g) As regras de Damas;
- h) As regras do Dominó;
- i) As regras do Mancala;
- As regras do Go.
- j) Jogos e Tecnologias Educacionais.

#### 4 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1º bimestre

- a) Avaliação: sobre raciocínio lógico.
  - Valor: 8 pontos
- b) Presença e participação: para os alunos boa participação e com menor número de faltas.
  - Valor: 1 ponto
- c) Outras atividades avaliativas
  - Valor: 1 ponto

2º bimestre

- a) Avaliação: sobre as regras básicas do xadrez.
  - Valor: 3 pontos
- b) Seminários: Serão formados 6 grupos que apresentarão seminários sobre os seguintes jogos: Tangram, Damas, Dominó, Mancala, Gamão e Go.
  - Valor: 3 pontos

Obs.: 33% da nota do segundo bimestre

#### 5 BIBLIOGRAFIA

##### Básica

TIRADO, A. C. S. B. SILVA, W. **Meu primeiro livro de xadrez**: curso para escolares. Curitiba: Ed. Gráfica Expoente, 1995. (\*)

SILVA, W. **Raciocínio lógico e o jogo de xadrez**: em busca de relações. 2009. 578f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação. Universidade de Campinas, Campinas, SP, 2009. (\*)

\_\_\_\_\_. **Processos cognitivos no jogo de xadrez**. 184 p. Dissertação, Mestrado em Educação – Universidade Federal do Paraná, 2004. (\*)

\_\_\_\_\_. A história do xadrez. Texto não publicado. (\*)

\_\_\_\_\_. A natureza do xadrez. Texto não publicado. (\*)

\_\_\_\_\_. Jogo e educação. Texto não publicado. (\*)

\_\_\_\_\_. Os jogos pré-enxadristicos. Texto não publicado. (\*)

\_\_\_\_\_. Atividades enxadrísticas motivadoras. Texto não publicado. (\*)

FIDE. Leis de xadrez. Federação internacional de xadrez, 2004. (\*)

*(\*) Os textos com este sinal estarão disponíveis no CD-ROM que será entregue aos alunos.*

### **Complementar**

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Ed. Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MACEDO, L.; PETTY, A.; PASSOS, N. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.