



GABINETE DO VEREADOR JORGE QUINTINO

Requerimento Nº /2021

Requeiro à Mesa Diretora dessa Respeitosa Casa, depois de ouvido o plenário e cumpridas as formalidades regimentais, que seja encaminhado à Excelentíssima Senhora Prefeita do município de Caruaru, Raquel Lyra, Anteprojeto de Lei que dispõe sobre o incentivo à aprendizagem de Xadrez na Rede municipal de ensino.

Anteprojeto:

Anteprojeto modelo para se tornar Projeto de lei que dispõe sobre o incentivo à aprendizagem de Xadrez na Rede municipal de ensino.

Art. 1º - Fica instituído no âmbito do Município de Caruaru, o Incentivo à Aprendizagem do Jogo de Xadrez, na rede Pública municipal de ensino.

Art. 2º - O Incentivo à Aprendizagem do Jogo de Xadrez consistirá em um conjunto de ações do Poder Executivo Municipal junto às diretorias das escolas Públicas que visem a:

- I - Promover o ensino e estimular a prática do jogo de xadrez nas escolas Públicas do Município de Caruaru;
- II - Promover ampla divulgação, junto às escolas Públicas municipais, dos benefícios e vantagens da prática do jogo de xadrez no desenvolvimento do raciocínio por parte de seus praticantes

Art. 3º - Para a consecução dos objetivos do Incentivo à Aprendizagem do Jogo de Xadrez, o Poder Executivo municipal irá:

- I - Firmar convênios com clubes, associações e federações que pratiquem a atividade do jogo de xadrez, para a promoção do ensino e difusão da prática do jogo de xadrez nas escolas Públicas municipais;
- II - Buscar apoio junto à iniciativa privada para patrocínio de campeonatos entre os alunos da rede Pública municipal;
- III - Firmar convênios com organizações não governamentais legalmente instituídas, visando à implementação de projetos para a promoção, ensino e difusão do jogo de xadrez voltado para as comunidades carentes do município;

IV - Realizar campanha de divulgação dos benefícios da prática do jogo de xadrez junto aos pais dos alunos da rede Pública municipal de ensino.

Art. 4º - O Poder Executivo municipal promoverá competições oficiais de xadrez anualmente, com a participação, sempre que possível de alunos da rede Pública municipal de ensino, pertencentes a municípios da Região.

Art. 5º - As despesas decorrentes com a execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 6º - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Vereador JORGE QUINTINO Autor

Rua 15 de Novembro, 201 | Nossa Senhora das Dores | Caruaru-PE | CEP 55.004-903 | Tel: (81) 3701-1850
www.caruaru.pe.leg.br | camara.caruaru@uol.com.br | CNPJ 11.472.180/0001-20 | SAPL - www.sapl.caruaru.pe.leg.br
Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP-Brasil.



Justificativa:

O Anteprojeto que ora encaminhamos a esta Casa Legislativa tem por finalidade incentivar à prática do jogo de Xadrez no município de Caruaru. Se reconhece na prática do jogo de Xadrez, como ótima ferramenta, para o desenvolvimento da memória, concentração e senso crítico, sendo, portanto, uma ótima medida em caráter suplementar no combate aos casos de alunos com dificuldade de alfabetização, leitura e escrita, caracterizando algo conhecido como “transtorno de aprendizagem”.

Do mesmo modo, a prática do jogo de Xadrez propicia a socialização, e integração entre os praticantes, bem como, o incentivo ao respeito às regras, sendo assim, imprescindível sua utilização para propiciar aos estudantes do município tais benefícios.

Vale destacar que Xadrez é uma das ferramentas educacionais mais poderosas que estão disponíveis para fortalecer a mente de uma criança. É fácil de aprender a jogar, a maioria das crianças com 6 ou 7 anos pode seguir as regras básicas, até mesmo com 4 ou 5 anos de idade podem jogar.

Como no aprendizado de um idioma ou instrumento musical, o início precoce ajuda a criança a torna-se proficiente, porém, no xadrez, independentemente da idade do indivíduo, pode aumentar a concentração, a paciência e a perseverança, como também, desenvolver a criatividade, a intuição, a memória e, mais importante, a habilidade para analisar e deduzir a partir de conjunto de princípios gerais, aprendendo a tomar decisões difíceis e a resolver problemas de maneira flexível.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Caruaru, Estado de Pernambuco. 06 de outubro de 2021.

Vereador JORGE QUINTINO Autor

Rua 15 de Novembro, 201 | Nossa Senhora das Dores | Caruaru-PE | CEP 55.004-903 | Tel: (81) 3701-1850
www.caruaru.pe.leg.br | camara.caruaru@uol.com.br | CNPJ 11.472.180/0001-20 | SAPL - www.sapl.caruaru.pe.leg.br
Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP-Brasil.