



ESTADO DO RIO DE JANEIRO

PREFEITURA MUNICIPAL DE ENG.º PAULO DE FRONTIN

Gabinete do Prefeito

Lei Municipal nº. 699/2004.



**“Dispõe sobre o ensino de Xadrez
nas Escolas Públicas Municipais”**

A Câmara Municipal de Eng.º Paulo de Frontin, por seus representantes legais com fulcro no Art. 14 da Lei Orgânica Municipal e Art. 46, I do Regimento Interno Cameral, Decreta e o Prefeito Municipal, sanciona a seguinte,

Lei Municipal:

Artigo 1º - Fica estabelecida a introdução do ensino de xadrez nas Escolas Públicas Municipais, como conteúdo optativo na área de Educação Física.

Artigo 2º - O ensino de Xadrez nas Escolas Municipais tem como objetivo:

- I – Desenvolver o raciocínio lógico dos alunos;
- II – Canalizar o gosto dos alunos para a prática de atividades intelectuais;
- III – Desenvolver habilidades de observação, reflexão, análise e síntese;
- IV – Compreender e selecionar problemas pela análise do contexto geral em que se valoriza a tomada de decisões;
- V - Melhorar o desenvolvimento dos alunos em todas as áreas de estudo e, em particular, de matemática.

Artigo 3º - A Prefeitura Municipal, através da Secretaria Municipal de Educação, adotará as devidas providências para capacitação de professores do quadro efetivo do magistério Público Municipal ou contratação de professores habilitados, que ministrarão aulas de xadrez.

Artigo 4º - O ensino de xadrez nas Escolas Públicas Municipais, será adotado em fase experimental num período de um ano, podendo ser implantado em definitivo após a análise dos resultados.

Parágrafo Único – Para cumprimento do previsto no Art. 4º serão escolhidas 3 (três) escolas com maior número de alunos, da sede e interior para introdução do ensino de xadrez.

Artigo 5º - Esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação, e produzirá seus efeitos a partir do início do ano letivo seguinte:

Artigo 6º - Revogam-se as disposições em contrário.

P.M. de Eng.º Paulo de Frontin, 22 de junho de 2004.

Cel. Jurandy Barbosa da Paixão
Prefeito Municipal

Cidade da melhor idade