



XADREZ: MUITO ALÉM DO TABULEIRO

Categoria: Educação Especial

Modalidade: Matemática Aplicada e/ou Inter-relação com outras disciplinas

TOMM, Luiza Dias, RODRIGUES, Luis Carlos, BORTOLINI, Rubia Vergínia

Instituição participante: EEEM Roberto Löw-36ªCRE

INTRODUÇÃO

Este relato de projeto intitulado: **Xadrez: muito além do tabuleiro**, referenda um trabalho colaborativo de experiência na modalidade da Educação Especial, na perspectiva da Educação Inclusiva, na Escola Estadual de Ensino Médio **Dr. Roberto Low**, município de Nova Ramada/RS, no espaço da Sala de Recursos¹, na qual acontece o Atendimento Educacional Especializado – AEE². As mediações de trabalho envolveram uma aluna com diagnóstico de Autismo, matriculada e frequentando o 2º Ano/Ensino Médio. Foi construído o planejamento pedagógico multidisciplinar com a orientação educacional e o professor do componente curricular de Educação Física, iniciado durante o 1º trimestre letivo.

A relevância deste projeto se justifica como uma possibilidade de valorizar o hiperfoco de interesses da educanda, especificamente com teor teórico e construir vínculos, pois sendo o jogo de xadrez, jogado por apenas duas pessoas e em ambientes mais calmos, de modo a estimular a interação dos enxadristas, um com o outro. Salienta-se que os sujeitos com diagnóstico de autismo podem apresentar fragilidades com relação às questões que envolvem o contato físico e as questões enxadristas. Neste contexto, são proporcionados estímulos, oportunizando de maneira lúdica a agir em situações que exigem a interação social, a tomada de decisões e a sociabilidade.

¹ A Sala de Recursos Multifuncionais, locus preferencial do AEE, é o espaço físico que contém mobiliários, recursos pedagógicos e de acessibilidade e materiais didáticos para atender às necessidades educacionais específicas dos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação.

² O Atendimento Educacional Especializado (AEE) evidenciado na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008) está a serviço da educação especial que busca complementar ou suplementar a formação do aluno tendo em vista a sua aprendizagem e inclusão no contexto escolar.



CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Referendamos que, o principal objetivo foi desafiar a educanda a pesquisar e construir um trabalho, no espaço da Sala de Recursos, no qual acontece o AEE - Atendimento Educacional Especializado. De modo colaborativo, foram desenvolvidas inicialmente vivências pedagógicas a partir das inferências realizadas pelo professor da Modalidade da Educação Especial, de maneira dialógica e expositiva, pontuado:

- 1 - O objetivo do jogo de xadrez, que consiste em cada jogador colocar o rei do oponente sob ataque de tal forma que o adversário não tenha pra onde escapar.
- 2 - Quais habilidades a prática do xadrez desenvolve. O xadrez desenvolve habilidades como a memória, a concentração, o planejamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado para a vitória, sendo um complexo e poderoso exercício cerebral. Sua prática desenvolve o raciocínio matemático e o pensamento crítico, além de melhorar a imaginação, criatividade e comunicação.
- 3 - A origem, a História do Jogo de Xadrez. O jogo surgiu na Índia com o nome originário Chaturanga, palavra sânscrita que significa “os quatro elementos de um exército”. Posteriormente, ele foi levado para a Pérsia e a China onde ficou conhecido como “o Jogo do Elefante”. O jogo havia ficado conhecido dessa maneira por algum tempo devido ao fato de que na época o elefante era um elemento importante no exército indiano. O jogo se espalhou pela Europa entre os séculos VII a X. O jogo passou por várias mudanças de nome, passando pelo árabe “Al-Shatranj”, que foi então traduzido para o espanhol e ficou “Ajedrez”, e por fim foi traduzido para o português “Xadrez”, como é conhecido nos dias de hoje.
- 4 - Quais são as peças do jogo de xadrez,



PEÃO: é a peça menos poderosa e vale um ponto.



Bispo: Cada lado começa com dois bispos, um em uma casa clara e outro em uma casa escura. O bispo é uma peça menor (como o cavalo) e vale três pontos.



Cavalo: é considerado uma peça menor (como o bispo) e vale três pontos.



Torre: Cada lado começa com duas torres, uma na ala da dama e outra no ala do rei. É considerada uma peça maior (como a dama) e vale cinco pontos.

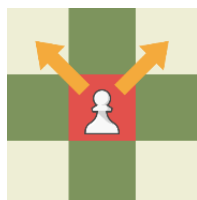


Dama: é a peça mais poderosa do xadrez, no início cada lado começa com uma dama. É considerada uma peça maior (como a torre) e vale nove pontos.

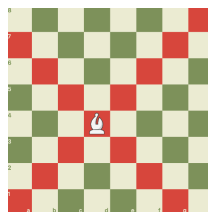


Rei: é a peça mais importante, ele não é uma peça muito poderosa.

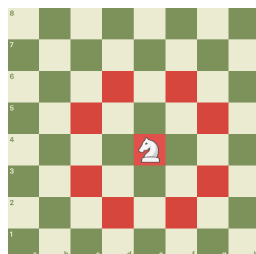
5 - Como são os movimentos das peças de xadrez?



Peão: se for o primeiro lance de um peão, ele pode avançar uma ou duas casas. Se um peão já se moveu na partida, ele pode avançar APENAS uma casa, sempre para frente, para capturar outras peças é apenas para frente na diagonal de esquerda ou direita. O peão é a ÚNICA peça que não pode recuar (voltar).



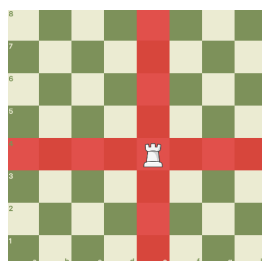
Bispo: pode mover-se na diagonal quantas casas quiser, desde que não seja bloqueado por suas próprias peças ou por uma peça inimiga. Uma maneira fácil de lembrar como um bispo pode se mover é imaginar que ele se move em X. Ele pode capturar uma peça do oponente movendo-se para a casa que ela ocupa, retirando-a do tabuleiro.



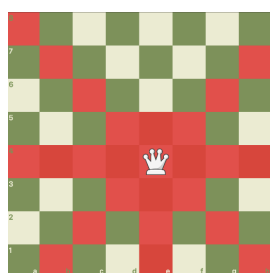
Cavalo: é a única peça de xadrez que pode saltar sobre outra peça. Ele move uma casa para a esquerda ou direita na horizontal e depois duas casas para cima ou para baixo na vertical, ou ele move duas casas para a



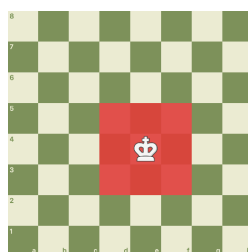
esquerda ou para direita na horizontal e depois uma casa para cima ou para baixo na vertical – ou em outras palavras, o cavalo se move em L. O cavalo pode capturar apenas a peça que estiver na casa onde ele parar, e não a peça que ele parar.



Torre: ela pode mover quantas casas quiser para esquerda ou direita (na horizontal), ou quantas casas quiser para cima ou para baixo (na vertical), desde que não seja bloqueada por outras peças. Uma maneira fácil de lembrar como uma torre pode se mover é imaginar que ela se move como um sinal de +.



Dama: Pode mover-se quantas casas quiser na horizontal e na vertical (como a torre). A Dama também pode mover quantas casas quiser na diagonal (como o bispo). Uma maneira fácil de lembrar como uma dama pode se mover é saber que ela se move como uma torre e um bispo juntos.



Rei: Apenas pode se mover (ou capturar) uma casa em qualquer direção. O rei não pode ser capturado! Quando um rei é atacado, diz-se que ele está “em cheque”.

6 - Como é o tabuleiro de xadrez?



O tabuleiro de xadrez é composto por oito colunas e oito linhas, o que resulta em 64 casas possíveis para a modalidade das peças, as peças são compostas por oito peões, duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma rainha e um rei, cada peça tem sua particularidade no modo de movimentar-se sobre o tabuleiro.

7 - Principais jogadas do Xadrez para iniciantes:



*Roque: Existem dois tipos de roque, a depender da torre escolhida para o movimento: o roque maior (quando realizado com a torre mais afastada) e o roque menor quando feita com a torre mais próxima. Vale lembrar que o movimento do roque apenas pode ser feito se a torre escolhida e o rei não tiverem feito nenhuma jogada ainda.

*Promoção do peão: O movimento característico do peão é a promoção. Este acontece quando um peão atinge a última linha, ou inversamente a primeira do adversário. Quando isso acontece o jogador tem de converter o peão numa dama, torre, bispo ou cavalo.

Vale ressaltar que, neste momento de mediação a aluna, observava, acompanhava e questionava todas as informações com atenção, anotando em sua caderneta. Após ter se apropriado da logística do jogo de xadrez, foi compartilhado com a aluna, informações sobre o evento da feira de matemática, bem como conversado com a família, da estrutura e organização do evento. Diante disso, chegou o momento de decidir, como seria a participação e apresentação da aluna na Feira Estadual de Matemática, no dia 23 de outubro do corrente ano. Com o objetivo de associar os conhecimentos de pesquisa construídos e vivenciados, com a ajuda da orientadora educacional e do professor de AEE, os dados coletados foram registrados em forma de slides, utilizando o Apresentações Google como maneira dinâmica de organizar e registrar a apresentação das informações.

Considerando, que os jogos, são uma ferramenta valiosa para estimular o desenvolvimento de todos os educandos, e especificamente, dos alunos com diagnóstico de autismo, com a intenção de criar um ambiente inclusivo e engajador, além de promover o crescimento social, cognitivo e emocional dos estudantes, foi oportunizado em parceria com o professor de educação física, um momento coletivo, uma oficina de xadrez, com os colegas de turma, no contexto da sala de aula regular da educanda.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A literatura clínica aponta que, o Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um distúrbio do neurodesenvolvimento caracterizado por desenvolvimento atípico, manifestações comportamentais, déficits na comunicação e na interação social, padrões de comportamentos repetitivos e estereotipados, podendo apresentar um repertório restrito de interesses e atividades. Diante disso o jogo de xadrez, estimula a capacidade do pensamento simbólico,



estrutura de regras, previsão de acontecimentos, jogadas futuras e suas consequências, teorizados por Piaget, ao afirmar que

Mas o jogo não representa apenas o vivido, também prepara o devir. É no espaço livre de pressões que as habilidades (no caso, para se viver em sociedade) são exercitadas, podendo assim servir de suporte a outras de nível mais alto, quando necessárias. A regra é uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta. É como Piaget define a regra, característica principal das relações dos indivíduos em sociedade, os quais quando jogam, o fazem socialmente. (PIAGET, 1977, p. 30)

Então, o ensino e a prática do xadrez têm relevante importância pedagógica, constatada durante as mediações, entre outros, no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sintético, da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo, habilidades estas, importantes para todos os sujeitos, com e ou sem deficiências conviver dentro e fora do ambiente escolar, teorizados em:

O jogador de xadrez é constantemente exposto a situações em que precisa efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade pode mais facilmente, aprender a planejar adequada e equilibradamente, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários e compreender limites e valores estabelecidos e a vivenciar a riqueza das experiências de flexibilidade e reversibilidade de pensamentos e posturas. (VASCONCELOS, 1991, p. 125)

O jogo de xadrez, a partir da análise de sua complexidade, pode ser interpretado dos mais diferentes pontos de vista: como um desafio a ser conquistado, o qual requer certa dose de raciocínio e esforço pessoal, a maneira que a partida se desenrola com todos os seus detalhes e lances planejados com certa imaginação criando uma atmosfera de beleza ímpar semelhante a uma obra de arte (PIAGET, 1977). Então, considerando todo o processo de mediações, a partir das atividades do projeto Xadrez: Muito Além Do Tabuleiro, é possível constatar o envolvimento da educanda, desde o início, de quando foi apresentado o jogo no contexto da sala de recursos, seu comprometimento e autonomia para organizar a apresentação do trabalho, sua interação com os colegas na oficina em sala de aula regular, e ainda dentre todas as evidências mencionadas, em específico, as questões que envolvem a socialização e a auto estima, da educanda em se perceber e demonstrar no ambiente escolar, como uma estudante protagonista diante a necessidade de realizar um planejamento estratégico, com tomada de decisões e exercício de sociabilidade.



CONCLUSÕES

Considerando a escola inclusiva, destacamos o inciso VIII, presente no Art. 13 da resolução Nº 04 de 2009, que busca direcionar procedimentos, técnicas e estratégias para as práticas, o qual estabelece, dentre outras coisas, a articulação do professor do AEE – Atendimento Educacional Especializado, com os professores da sala de aula regular, visando promover a participação dos alunos nas atividades escolares. Ao considerar o inciso, é possível concluir que, o jogo de xadrez, como um instrumento pedagógico lúdico, potencializa o ensino-aprendizagem dialógico, empático e impulsionador das competências e habilidades de forma interativa, envolvente e autônoma, para além do contexto escolar.

REFERÊNCIAS

PIAGET, Jean. A formação do Símbolo na Criança. São Paulo: EDUSP, 1977.

VASCONCELOS, F. Apontamentos para uma História do Xadrez e 125 Partidas Brilhantes. Brasília: Editora Santa Casa, 1991.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática/ Secretaria de Educação Fundamental.- Brasília: MEC/SEF, 1997

Trabalho desenvolvido com a turma do 2ºAno, da Escola Estadual de Ensino Medio , pelos alunos: digitar nome dos alunos em ordem alfabética, separador por *ponto e vírgula*.

Dados para contato:

Expositor: Luiza Dias Tomm; **e-mail:** luiza-dtomm@educar.rs.gov.br;

Professor Orientador: Luis Carlos Rodrigues; **e-mail:** luis-crodrigues@educar.rs.gov.br

Professor Co-orientador: Rubia Vergínia Bortolini; **e-mail:** rubia-vbortolini@educar.rs.gov.br.