

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

OS BENEFÍCIOS DO JOGO DE XADREZ PARA OS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL DE UMA ESCOLA ESTADUAL DO MUNICÍPIO DE SÃO GOTARDO – MG

THE CHESS GAME BENEFITS ON INTELLECTUAL DISABILITY STUDENTS IN A PUBLIC SCHOOL OF SÃO GOTARDO – MG

Adriano Vasconcelos Fonseca¹
Elizângela Fernandes Ferreira²

RESUMO:

O aprendizado das pessoas com deficiência intelectual não acontece da mesma forma e no mesmo ritmo das pessoas sem deficiências. Ele precisa utilizar-se de estratégias diferenciadas para que os resultados aconteçam de forma satisfatória. Os jogos de estratégia, particularmente o xadrez, representam então, uma ferramenta educacional eficiente para contribuir com o processo de aprendizagem desses indivíduos. Nesse sentido, foi desenvolvido um estudo, com o objetivo de verificar a influência da prática do jogo de xadrez no desempenho cognitivo de pessoas com deficiência intelectual. De forma mais específica: (1) apresentar um programa de xadrez adequado às necessidades dos deficientes intelectuais. (2) propor situações problema cotidianamente, objetivando aquisições cognitivas. (3) avaliar os benefícios advindos da prática regular do jogo de xadrez. Como percurso metodológico foi adotado a pesquisa de campo. O programa foi composto por seis intervenções, uma vez por semana com duração de sessenta minutos. Participaram do estudo 12 indivíduos com idade entre 8 a 15 anos, que foram dispostos em duas turmas, uma matutina e outra vespertina no extra turno escolar. Como instrumento de coleta de dados foi aplicado um questionário sobre o xadrez ao início e término da pesquisa, além de um diário de campo, que objetivou acompanhar semanalmente o desenvolvimento individual dos participantes. O estudo demonstrou que a prática do xadrez influencia positivamente a aquisição cognitiva das pessoas com deficiência intelectual, melhorando a concentração, memorização e raciocínio lógico matemático, o que sugere sua implantação e prática para alunos com essa deficiência dentro do ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Programa de Ensino; Deficiência Intelectual; Xadrez.

ABSTRACT:

The learning of people with intellectual disabilities does not happen the same way or at the same rate of those without disabilities. It needs to be used in different strategies for the results to happen satisfactorily. The strategy games, particularly the chess game, represent in that case, one effective educational tool that contributes to the learning process of these individuals. In this sense, the study

¹ Especialista em Esportes e Atividades Físicas Inclusivas para Pessoas com Deficiência pela Universidade Federal de Juiz de Fora e graduado em Educação Física pela Faculdade Cidade de João Pinheiro e em Letras pelo Centro Universitário do Planalto de Araxá. Professor de Educação Física. Currículo: <http://lattes.cnpq.br/7724612852125286>.

² Mestra em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos e graduada em Educação Física pela Universidade Federal de Viçosa. Orientadora de pós-graduação a distância da Universidade Federal de Juiz de Fora e professora da Faculdade Ubaense Ozanam Coelho. Currículo: <http://lattes.cnpq.br/0595279934325883>.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

was developed with the objective of verifying the influence of chess game practice, in the cognitive performance of people with intellectual disabilities. More specifically: (1) Have an adequate chess program to those with intellectual disabilities. (2) Propose daily problem situations, having cognitive acquisition objective. (3) Evaluate the benefits from regular chess game practice. The adopted methodology was field research. The program consisted of six interventions, once a week, lasting sixty minutes. The study included twelve people, aged 8 to 15 years old. Those individuals were arranged in two classes, a morning and an afternoon class in extra school time. As data collection instrument was administered a questionnaire about chess, at the beginning and end of the study, in addition to a field diary aimed weekly monitor the individual development of the participants . The study showed that the chess practice influences positively the cognitive acquisition of people with intellectual disabilities, improving concentration, memorization and logical mathematical reasoning, suggesting its implementation and practice for students with this deficiency, within the school environment.

KEYWORDS: Education Program; Intellectual Disabilities; Chess.

01 – INTRODUÇÃO

Segundo Ferreira (2014), as pessoas com deficiência intelectual (DI), são caracterizadas por apresentar limitações significativas de seu funcionamento intelectual, bem como restrição de duas ou mais das habilidades adaptativas, ou seja, na comunicação, autocuidado, vida doméstica, saúde, segurança, dentre outros. Mafra (2008) corrobora com o exposto acima, ao afirmar que as pessoas com DI, retratam por vezes complicações para apreender alguns conteúdos, ou mesmo, para cumprir com suas obrigações sociais em competências de ordem públicas, para utilizar os seus recursos, para usufruir de sua independência, questões escolares, de lazer e trabalho.

Em relação à aprendizagem das pessoas com DI, Tripiana-Barbosa (2013), explica que ela não ocorre da mesma forma que com as pessoas sem deficiências. Por esse motivo, o Ministério da Educação (MEC), juntamente com a Secretaria de Educação Especial têm buscado entender melhor o mecanismo de aprendizagem neste público, com o intuito de suprimir o pensamento de incapacidade de aprendizado destes indivíduos (BRASIL, 2006). As pessoas com DI possuem apenas um tempo diferente para adquirir o aprendizado. Contudo, para que este processo seja real, os educadores precisam intervir de forma adequada e utilizar-se de estratégias diferenciadas para que os resultados aconteçam de forma satisfatória e concreta (BRASIL, 2006).

Tripiana-Barbosa (2013) acrescenta que o processo de aprendizagem para esse público pode necessitar de material pedagógico concreto, que viabilize

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

metodologias práticas, voltadas para as pessoas com DI, com intuito de desenvolver as habilidades cognitivas e facilitar a construção do conhecimento. A mesma autora ainda afirma que os jogos de estratégia, como o xadrez, quando inseridos adequadamente dentro do ambiente escolar, são um bom exemplo de estratégia atual e eficiente para a aquisição de habilidades cognitivas das pessoas com DI. Para Grandó (2000), essa prática não é recente, pois já na Grécia antiga, os jogos estratégicos eram usados para ensinar aos estudantes. Também evidencia a importância dos jogos como importantes recursos pedagógicos, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), ao proporem que os jogos propõem problemas ao jogador, favorecendo a criatividade para elaborar estratégias de resolução de problemas, além de propiciar a simulação de situações problemas que exijam do indivíduo uma resposta viva e imediata, estimulando assim o planejamento de suas ações (BRASIL, 1998).

Dentre os jogos de estratégias, sobressai o xadrez, sendo um jogo de estratégia e raciocínio, ou seja, é um jogo que apresenta a informação de forma perfeita, sem a presença da sorte ou do azar no decurso de uma partida (CONWAY, 2001). Visto desta forma, o jogo de xadrez representa uma estratégia metodológica que contribui para o alcance do processo de aprendizagem das pessoas com DI. Rezende (2013) considera que o xadrez já está sendo empregado há algum tempo na área da educação, sempre contribuindo para alcançar diversos resultados quando inseridos neste processo adequadamente, com boas intervenções.

Silva (2012) aponta avanços na capacidade de manter a atenção e a concentração, além do desenvolvimento do autocontrole psicofísico e estímulos das áreas cognitivas, motoras e sócio emocionais. Já Rezende (2013) considera que o xadrez encontra-se perfeitamente enquadrado nas exigências da educação moderna, por promover uma aprendizagem consciente, que estimula constantemente o aluno a pensar.

Desta forma, o objetivo principal da pesquisa foi verificar os benefícios do jogo de xadrez para pessoas com deficiência intelectual e de forma mais específica: (1) apresentar um programa de xadrez adequado às necessidades dos

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

deficientes intelectuais. (2) propor situações problema cotidianamente, objetivando aquisições cognitivas. (3) avaliar os benefícios advindos da prática regular do jogo de xadrez.

02 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 – Jogo de Xadrez

Rezende (2013) define o xadrez como um jogo de tabuleiro. No tabuleiro, existem 64 casas quadriculadas, onde se alternam cores claras e escuras. Cada jogador dispõe de 16 peças em seu exército, e elas possuem movimentos próprios no tabuleiro. O objetivo do jogo é encurralar e dar xeque mate no rei do adversário.

O mesmo autor ensina que existem inúmeras lendas sobre a criação do jogo de xadrez, porém a mais conhecida é a do sábio indiano Sissa. Sissa criou o xadrez a partir de um pedido do seu rei, Kaíde. Segundo a lenda, o rei ficou tão contente com o jogo que ordenou que Sissa pedisse o que quisesse, e este fez um pedido bastante improvável. O sábio pediu para que se colocasse um grão de trigo na primeira casa do tabuleiro. Dois grãos na segunda casa. Quatro na terceira. Oito na quarta e assim por diante, até a casa de número 64. O total de grãos de trigo seria seu pagamento. A princípio, o rei achou o pedido muito simples, mas depois de feito o cálculo pelos matemáticos do reino ficou constatado que mesmo se o rei recolhesse todos os seus tesouros, não conseguiria realizar o pagamento de sua dívida.

Rezende (2013) conclui que a partir de então, o jogo de xadrez passou a ter associação com cálculos matemáticos. Tal lenda é narrada por Malba Tahan, em seu livro “O homem que calculava”.

O xadrez é um jogo de estratégia e raciocínio. O matemático Conway (2004) traz sua definição sobre jogos de raciocínio como:

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

São aqueles jogos de informação perfeita, onde o acaso não intervém. São jogos como xadrez, ou as damas, em que não há jogo escondido, nem dados ou outro instrumento gerador de aleatoriedade que introduza o azar nas jogadas. Tudo está sobre a mesa (CONWAY, 2004, p. 01).

Continuando com Conway (2004), pode-se afirmar que não é qualquer tipo de jogo, por mais desafiante que seja que pode ser denominado jogo de raciocínio lógico, como, por exemplo, bingo, pôquer, etc. Ele não pode estar sujeito ao acaso, à sorte ou azar. Todos os resultados dependerão das estratégias traçadas pelos participantes para a obtenção do objetivo final: vencer. Há ainda outros fatores que os caracterizam: interação entre os jogadores, possibilidade de grande número de jogadas, clareza de visualização das jogadas, profundidade ou complexidade das estratégias possíveis.

Para Grandó (2001), as características do jogo de raciocínio evidenciam que ele envolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo, a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites, na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar.

Segundo Moras (2008), jogos de tabuleiro são jogos de raciocínio, sendo o mais conhecido o xadrez. Porém, para atingir o objetivo do jogo de xadrez, é necessário o exercício de diversas características, como raciocínio lógico, concentração, pensamento analítico, autonomia e autoconfiança. Numa partida o jogador deve preparar o movimento de suas peças imaginando imediatamente as respostas possíveis de seu adversário e reagir prontamente às escolhas alheias, exercitando a reversibilidade e a autonomia ao tomar as decisões por si mesmo.

Zonta et al. (2012) chamam a atenção para o fato de que os jogos de estratégia são instrumentos que devem ser explorados como um recurso pedagógico, pois além de desenvolver regras de comportamento, atuam na zona de desenvolvimento proximal. Dessa forma, o indivíduo consegue realizações numa situação de jogo, as quais ainda não é capaz de realizar numa situação de aprendizagem formal, pois nela constrói significados a partir dos conteúdos de aprendizagem sozinhos, mas, em uma situação interativa, na qual os mediados

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

têm um papel essencial, já que qualquer coisa que façam ou deixem de fazer é determinante para que o indivíduo aprenda ou não de forma significativa.

2.2 – Deficiência Intelectual

Para a Organização Mundial de Saúde (OMS), a deficiência é definida por problemas nas funções ou estruturas do corpo e reporta-se a desvios do que é considerada a norma, lembrando-se que estes desvios podem ser temporários ou intermitentes. Podem, também, variar ao longo do tempo e não se mantendo imutável, tal como a designação de incapacidade e deficiência intelectual pode induzir (SANTOS; MORATO, 2012).

Já a Deficiência Intelectual (DI), segundo a Associação Americana sobre Deficiência Intelectual do Desenvolvimento, (AAIDD), pode ser conceituada pela presença de limitações significativas do funcionamento intelectual do indivíduo, bem como na restrição de duas ou mais das habilidades aplicativas adaptáveis como comunicação, cuidados pessoais, tarefas cotidianas, autonomia, dentre outras. A mesma AAIDD também sustenta que essa incapacidade se apresenta antes dos 18 anos.

Segundo Mafra (2008), indivíduos com deficiência intelectual apresentam dificuldades em assimilar conteúdos diversos e atender às demandas da sociedade em comunicação, cuidados pessoais, competências domésticas, habilidades sociais, utilização dos recursos comunitários, autonomia, saúde e segurança, aptidões escolares, lazer e trabalho, dentre outros.

Para Ferreira (2014), as causas de uma deficiência intelectual não podem ser determinadas ou identificadas com clareza. Conhecem-se, entretanto, os fatores de risco que podem levar à Deficiência Intelectual. Essas causas podem ser pré-natais, perinatais ou pós-natais. Incluem fatores biomédicos, sociais, comportamentais e educacionais. As maiores decorrências antes do parto são problemas genéticos, desenvolvimento inadequado do embrião, e comportamento inadequado da gestante com vícios, má alimentação e falta de assistência médica. Durante o parto, observa-se prematuridade, falta de oxigenação por tempo

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

prolongado, falta de assistência médica ao momento do parto. Pós-parto, percebem-se acidentes, doenças, falta de assistência médica, privação de estímulos e intervenções tardias.

A mesma autora ainda considera que as características mais latentes da DI são a falta de concentração, memorização e dificuldades em resolver problemas, além das dificuldades na interação com as pessoas, dificuldades de compreensão e problemas na fala, o que pode ser ocasionado pela falta de estímulos.

2.3 – Benefícios do Jogo de Xadrez para Pessoas com Deficiência Intelectual

Segundo Moras (2008), os educadores estão buscando encontrar novas alternativas para aumentar o estímulo à aprendizagem, e o jogo de xadrez supre essa lacuna por desenvolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção e raciocínio lógico-dedutivo. Assim os jogos de estratégia, desde que planejados, são um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento. Contudo, eles devem ser utilizados como facilitadores do aprendizado e não como instrumentos recreativos na aprendizagem.

Para Santos (2006), outro motivo que correlaciona os jogos de raciocínio com o conhecimento é que a introdução de jogos no processo de aprendizagem possibilita a redução dos bloqueios apresentados por muitos alunos, que se sentem incapacitados para aprender. A utilização de recursos que possibilitem o pleno desenvolvimento da aprendizagem é importante dentro do contexto educacional. Expõe, ainda, que dentro da situação de jogo, onde é necessário ter uma atitude ativa e existe grande motivação, nota-se que, ao mesmo tempo em os indivíduos apresentam melhor raciocínio lógico, apresentam também melhor desempenho e atitude mais positivas frente a seus processos de aprendizagem.

Moras (2008) ainda destaca que os jogos a serem utilizados não devem ser escolhidos ao acaso. Eles devem estimular a resolução de problemas, principalmente aqueles ligados à prática diária, não se esquecendo de respeitar as condições da comunidade que fará o uso. As atividades devem criar um grau

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015	Trabalho 07 Páginas 100-124 periodicoscesg@gmail.com
--	----------------------------	--

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

de desafio e devem ser testadas antes de sua aplicação, para certificar-se dos resultados obtidos.

Martins (2007) complementa trazendo que os jogos de tabuleiro, notadamente o xadrez, propiciam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Essa atividade influencia no desenvolvimento do indivíduo, ensinando-o a agir reflexivamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Assim, o jogo de xadrez torna-se uma excelente alternativa de ensino e aprendizagem, desde que sua utilização seja adequada pelo condutor das atividades aos participantes.

O neurologista Luiz Celso Vilanova, da Universidade Federal de São Paulo confirma os benefícios dos jogos de raciocínio. Para ele, além de divertir, os jogos de raciocínio são uma ginástica para o cérebro. Eles desenvolvem habilidades, envolvendo inteligência e rapidez no processamento de informações. Por isso, é possível extrapolar o que se aprende nos jogos para outras situações, facilitando a descoberta de soluções para os problemas cotidianos (VILANOVA, 2006).

Em concordância com os apontamentos de Grandó (2001), foi elaborado o Quadro 01, contendo uma listagem de benefícios que os jogos de raciocínio, e dentre eles o jogo de xadrez, podem proporcionar aos indivíduos com deficiência intelectual:

Quadro 01 – Vantagens do uso de jogos de raciocínio (xadrez) no contexto de ensino-aprendizagem

VANTAGENS DO USO DE JOGOS DE RACIOCÍNIO NO CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- a) Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;
- b) Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas;
- c) Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las;
- d) Significação para conceitos aparentemente incompreensíveis
- e) Propicia o relacionamento das diferentes disciplinas;
- f) Requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento;
- g) Favorece à socialização entre os alunos e ao trabalho em equipe;
- h) É um fator de motivação para os indivíduos;
- i) Favorece o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da participação, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender;
- j) Podem ser utilizados para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com indivíduos de diferentes níveis;

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado em Grandó (2001).

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

Assim como Grando, Garcia (2008) acredita que a inserção dos jogos de tabuleiro nas atividades de aprendizagem de indivíduos com deficiência intelectual os ajuda a lidar com o erro, a perda, a frustração, o limite, o trabalhar em equipe, que é muito complicado, mas que são elementos tão presentes na vida cotidiana.

Para Piaget, a construção de estruturas mentais proporcionadas por atividades lúdicas (como os jogos de tabuleiro) permite desenvolver a aquisição do conhecimento. Enquanto processo de assimilação, os jogos de tabuleiro contribuem para trabalhar a inteligência, a aprendizagem e também é compreendida como conduta livre, espontânea, onde o indivíduo expressa sua vontade e faz o que lhe dá prazer. Assim, ao manifestar sua conduta lúdica, o indivíduo demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos de acordo com seu nível de desenvolvimento (ZONTA et al., 2012).

03 – METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa exploratória, do tipo pesquisa de campo. Suas variáveis abrangem o jogo de xadrez (independente) e os benefícios advindos de sua prática (dependente). O estudo ocorreu entre agosto e setembro de 2015, em uma escola estadual, localizada no distrito de Guarda dos Ferreiros, São Gotardo, Minas Gerais.

Como amostragem, foram incluídos na pesquisa todos os alunos com diagnóstico de deficiência intelectual, matriculados e frequentes na escola, que estivessem cursando do 1º ao 9º ano do ensino fundamental, em um total de 12 participantes. Foram montadas duas turmas, uma no período da manhã, contando com 6 indivíduos, denominados A1, A2, A3, A4, A5 e A6, e outra no período da tarde, também com 6 indivíduos, denominados B1, B2, B3, B4, B5 e B6. Os responsáveis pelos participantes na pesquisa assinaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (APÊNDICE I). A amostra foi intencional, sendo não-probabilística.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

Foram utilizados na pesquisa os materiais usuais ao jogo de xadrez, ou seja, mesas e cadeiras, tabuleiros de xadrez, peças do jogo de xadrez e relógios de xadrez.

A fase de coleta de dados foi iniciada com a aplicação de um programa de xadrez (APÊNDICE II) elaborado pelo pesquisador, composto por uma aula de xadrez por semana, com uma hora de duração, no período extra turno, ou seja, pela manhã para os alunos que estudam à tarde, e à tarde para os alunos que estudam pela manhã. No cronograma do programa de xadrez, foram abordados temas como: a história do jogo de xadrez, o tabuleiro de xadrez, o movimento e captura das peças do jogo, outras regras e situações envolvendo o jogo de xadrez.

Ao início e término da pesquisa foi entregue um questionário (APENDICE III) utilizado como instrumento de coleta dos dados pré e pós-programa de xadrez. O instrumento foi composto de 11 questões ao todo, sendo que as 7 primeiras questões foram no formato sim ou não, e objetivaram conhecer a intimidade do participante com o xadrez. Já as questões de 8 a 11 focaram o conhecimento específico do jogo, como o tabuleiro e o posicionamento, movimento e captura das peças.

Além do questionário, elaborou-se um diário de campo sistematizado (APÊNDICE IV), com o intuito de observar diariamente o desempenho individual dos participantes. Ambos os instrumentos criados pelo pesquisador, devido à escassez de instrumentos que pudessem contemplar os resultados obtidos.

Para a análise dos dados foi utilizado o programa Microsoft Excel, para tabulação e em seguida aplicou-se a estatística descritiva das variáveis, as quais foram apresentadas em porcentagem.

04 – RESULTADOS

O programa de xadrez elaborado para este estudo foi composto por 6 aulas, sendo os temas abordados: a história do jogo de xadrez, os objetivos do estudo do jogo, o tabuleiro e seus caminhos, a posição inicial das peças no tabuleiro, o movimento e a captura das peças, xeque e xeque mate, valores das

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

peças, formas de empate, movimentos especiais do jogo, torneio de xadrez envolvendo os participantes da pesquisa. No quadro 2 é possível observar a caracterização dos 12 participantes desta pesquisa.

Quadro 2. Caracterização dos participantes da pesquisa

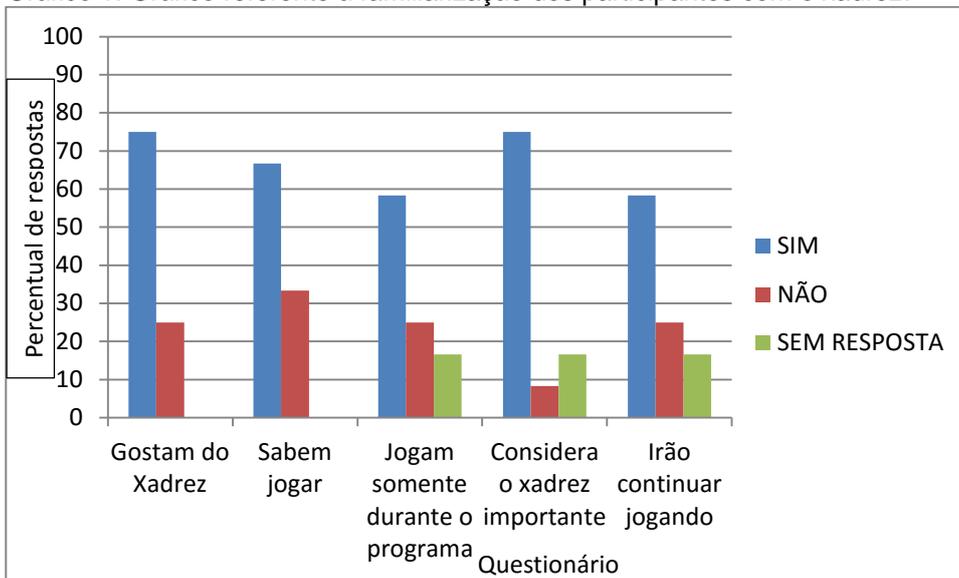
PARTICIPANTES				
Nome	Idade	Gênero	Atividades Extracurriculares	Terapia
A1	11	F	XADREZ E DANÇA	PSICOPEDAGOGA
A2	14	M	XADREZ E FUTEBOL	PSICOPEDAGOGA
A3	12	M	XADREZ E FUTEBOL	PSICOPEDAGOGA
A4	15	M	XADREZ E FUTEBOL	PSICOPEDAGOGA
A5	10	F	XADREZ E DANÇA	PSICOPEDAGOGA
A6	15	M	XADREZ E FUTEBOL	PSICOPEDAGOGA
B1	12	F	XADREZ E DANÇA	PSICOPEDAGOGA
B2	10	M	XADREZ E FUTEBOL	PSICOPEDAGOGA
B3	11	F	XADREZ E DANÇA	PSICOPEDAGOGA
B4	6	M	XADREZ E FUTEBOL	PSICOPEDAGOGA
B5	8	M	XADREZ E FUTEBOL	PSICOPEDAGOGA
B6	15	M	XADREZ E FUTEBOL	PSICOPEDAGOGA

Fonte: O autor, 2015
F (feminino) M (masculino)

Inicialmente os participantes responderam perguntas sobre sua relação com o xadrez, como pode ser verificado no gráfico 1, o qual demonstra que cerca de 70%, ou seja, a grande maioria dos participantes gostavam do jogo de xadrez, acreditavam que já sabiam jogar e consideravam que a prática do jogo de xadrez é importante, mesmo antes de participar do estudo. Já cerca de 60% dos participantes acreditavam que só jogariam xadrez durante as intervenções na escola, o mesmo percentual dos que supunham que iriam continuar jogando, mesmo depois de encerrada a pesquisa.

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

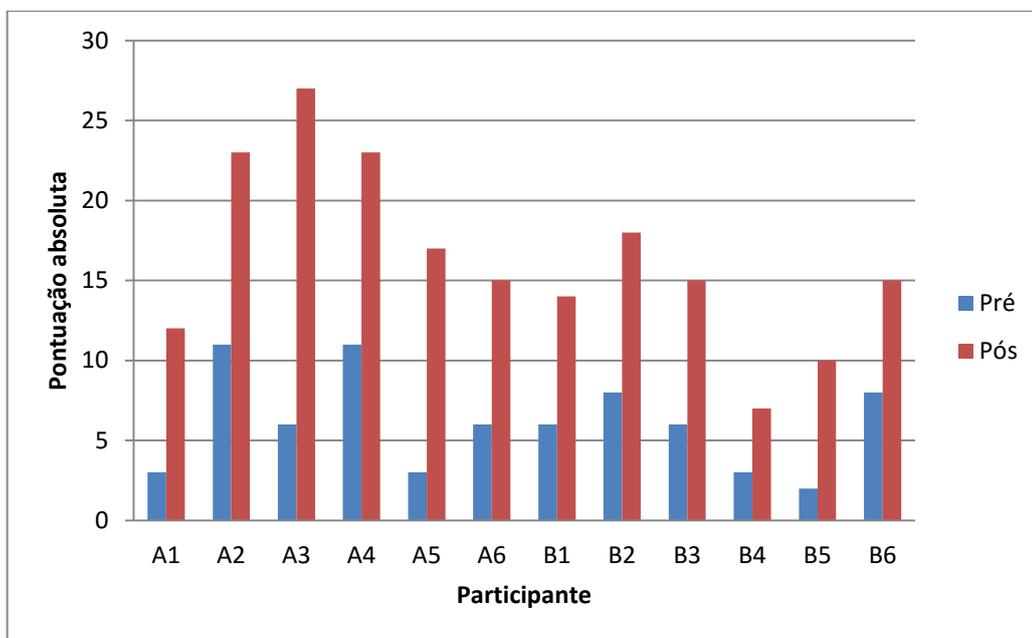
Gráfico 1. Gráfico referente à familiarização dos participantes com o xadrez.



Fonte: O autor (2015)

Além disso, os 12 participantes foram submetidos a uma avaliação inicial e final sobre o conhecimento do xadrez. Observa-se no gráfico 2 o desempenho pré e pós-intervenção do xadrez.

Gráfico 2. Gráfico referente à avaliação do conhecimento a cerca do Xadrez pré e pós- programa.



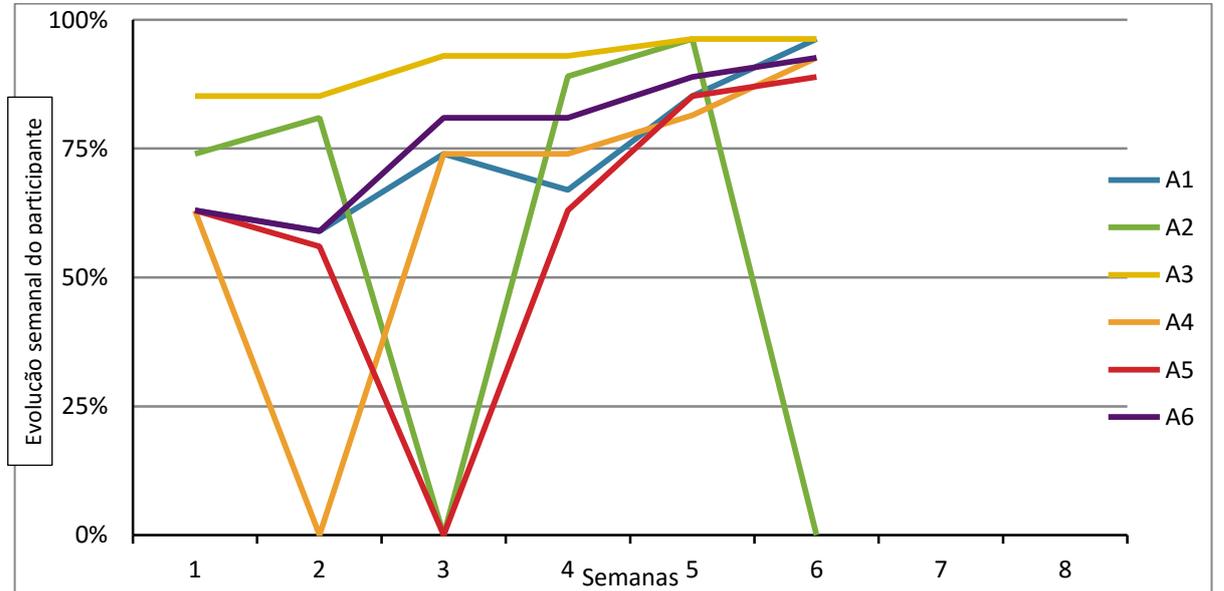
Fonte: O autor (2015)

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

Na avaliação sobre o conhecimento de xadrez pré e pós-programa, foram inseridas questões sobre o posicionamento inicial, movimento e captura das peças, os caminhos do tabuleiro, e análise de possíveis capturas e ameaças. No gráfico ficou evidenciado que todos os participantes do estudo pelo menos duplicaram seus conhecimentos sobre o jogo em apenas 6 intervenções do estudo. Alguns indivíduos suplantaram as expectativas, como os participantes A1, A3, A5 e B5, que chegaram a quadruplicar seus conhecimentos e benefícios sobre o xadrez.

Em relação ao desempenho individual dos participantes foi registrado por meio de ficha de observação, proveniente do diário de campo. O gráfico 3 demonstra a evolução ao longo das seis sessões de xadrez, na turma da manhã, composta por 6 participantes. Destacam-se os resultados de A1, A3 e A6 que foram frequentes a todas as intervenções, ao passo que A2, A4 e A5 demonstraram queda de desempenho, provavelmente devido à sua ausência em algumas intervenções.

Gráfico 3. Gráfico referente à avaliação individual dos participantes. Turma A ao longo do programa.



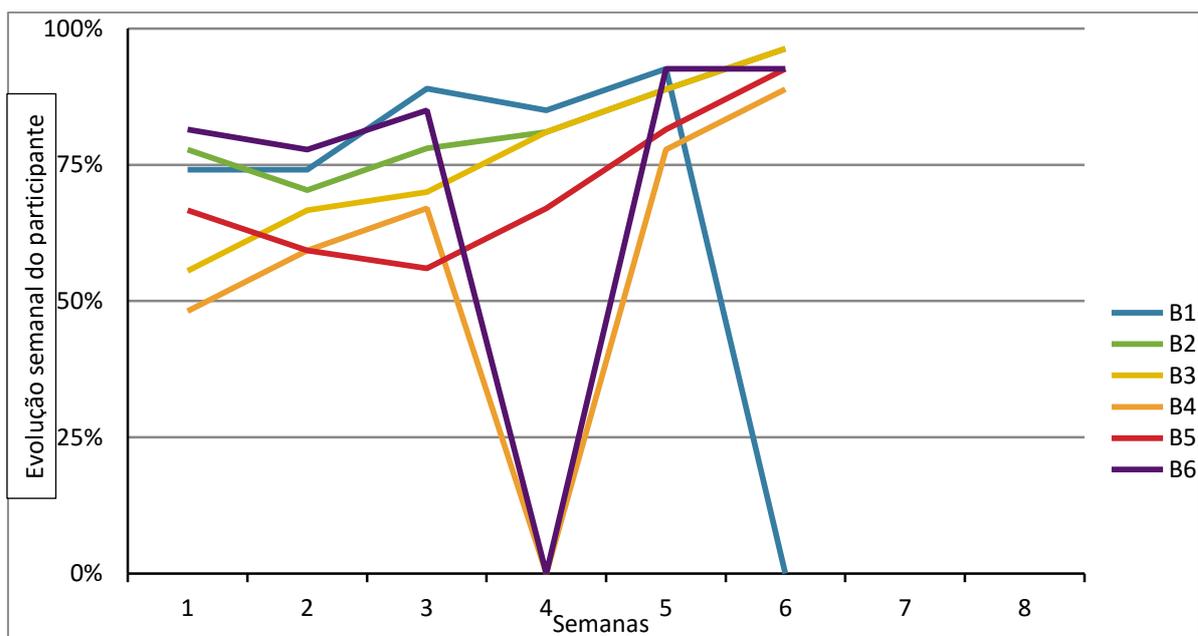
Fonte: O autor (2015)

O gráfico 4 apresenta o desempenho individual dos participantes da turma da tarde, com 6 participantes. Observa-se algumas similaridades com a turma da manhã, como a queda de rendimento dos alunos que se ausentaram em algumas

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

intervenções (B1). Dois participantes, B4 e B6 iniciaram a pesquisa com algumas dificuldades, porém nas semanas finais mostraram grande evolução. B2, B3 e B5 se destacaram desde o início da pesquisa, com excelente aproveitamento.

Gráfico 4. Gráfico referente à avaliação individual dos participantes turma B ao longo do programa.



Fonte: O autor (2015)

05 – DISCUSSÃO

O ensino do xadrez nas escolas, feito de forma organizada e planejamento adequado é uma atividade primordial, dados os benefícios adquiridos a partir de sua prática. É o que atesta Rezende (2013), que também destaca inúmeras experiências e pesquisas realizadas em várias partes do mundo confirmando os benefícios adquiridos pela prática do jogo de xadrez, como na Bélgica (1976) pelo Dr. Johan Christiaen, Nova Iorque (1981) feita por Joyce Brown, Califórnia (1985) feita por George Stephenson, e todas convergiram no sentido de que estudantes que dispunham de um programa de xadrez escolar apresentaram sensíveis melhoras quanto ao seu rendimento acadêmico, comportamento, concentração, esforço e autoestima.

Mafra (2008) além de sustentar todas estas importâncias, concluiu que o uso de jogos de raciocínio são imprescindíveis para o desenvolvimento global da criança. Ao mesmo tempo, Tripiana-Barbosa (2013) considerou que todas as pessoas, sejam elas deficientes intelectuais ou não, se beneficiam do uso de jogos de raciocínio, como o xadrez. A autora ainda afirma que apesar das pessoas com deficiência intelectual apresentarem dificuldades no aprendizado com alguns conteúdos, elas são capazes de aprender, desde que as intervenções sejam planejadas e estruturadas.

Tais resultados também puderam ser confirmados neste estudo, pois se percebeu que o uso do jogo de xadrez influenciou nas aquisições cognitivas de pessoas com deficiência intelectual. Os participantes demonstraram um aumento expressivo da capacidade de manter o foco e a atenção nas atividades propostas sem se dispersar durante um período maior de tempo, como nas situações problema propostas pelo pesquisador no decorrer das intervenções e no próprio andamento das partidas de xadrez. Silva (2012) ratifica tais resultados, pois observou avanços nestes quesitos e sua sucessão em tarefas fora do ambiente do jogo de xadrez, em estudo feito com estudantes com Transtorno de Déficit de Atenção.

A capacidade de concentração e memorização também ficou evidente nos participantes, quando passaram a fixar aspectos do jogo como posição e caminhos do tabuleiro, movimento e captura das peças, os objetivos e as regras do jogo. Para elucidar essa apuração, Giachini (2011) avalia que o enxadrista permanece a todo o momento durante uma partida de xadrez, observando todo o tabuleiro e as peças, e refletindo, planejando e entendendo todas as situações que lhe são oferecidas, utilizando o jogo como treinamento para utilização e aquisição destas capacidades. Além disso, observou-se que, houve significativa melhora na capacidade de seguir as regras estabelecidas. Neste quesito, Zonta et al. (2012) perceberam que o indivíduo com DI consegue desenvolver um comportamento adequado em uma situação de jogo que não conseguiria desenvolver em uma situação de aprendizagem formal, mas ele é capaz de transladar esse comportamento adequado adquirido para outras situações cotidianas posteriormente.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

À medida que os participantes foram descobrindo e assimilando os movimentos e capturas das peças do xadrez e suas possibilidades, foi possível observar uma maior organização no desenvolvimento do jogo e estruturação das partidas. Grandó (2000) fez constatações semelhantes com o uso de jogos similares ao xadrez, e acrescenta que com o aumento do repertório de partidas, também ficarão ampliadas as possibilidades, com desenvolvimento das estratégias e análises.

Em decorrência desta gama de possibilidades agora existentes no jogo de xadrez entre os participantes da pesquisa, a utilização do raciocínio lógico matemático e segurança nas tomadas de decisão estão mais frequentes. Em se tratando do aprimoramento do raciocínio lógico matemático, Morás (2008) ponderou que quando são utilizados jogos de raciocínio como o xadrez dentro do ambiente escolar, o jogador estará a todo o momento examinando o tabuleiro e seus caminhos (verticais, horizontais, diagonais, centro, marginais), e como as peças se movimentam por estes caminhos, visualizando e internalizando indiretamente várias figuras geométricas e conceitos matemáticos.

Quanto às tomadas de decisão, os participantes precisavam a todo o momento analisar o seu material, o material do seu adversário e a situação do tabuleiro e movimentar as suas peças de alguma forma, mesmo que eles acabassem por tomar decisões equivocadas e que se arrependessem depois. Para Grandó (2000) esse risco em se tomar decisões no jogo, ajuda o indivíduo a aceitar o seu comportamento diário, a admitir suas falhas e acertos e entender que eles estão alicerçados em suas próprias decisões.

Entretanto, este estudo deparou-se com algumas limitações como o número reduzido de sessões e um intervalo relativamente grande entre elas, além da carência de instrumentos avaliativos que pudessem averiguar mais especificamente os benefícios do xadrez para os participantes desta pesquisa.

06 – CONCLUSÃO

A partir da aplicação de um programa de xadrez que foi adequado para atender às necessidades dos alunos com deficiência intelectual, foi possível concluir que o xadrez é uma excelente alternativa pedagógica, e fornece benefícios significativos para estes indivíduos, como a melhoria da autoconfiança, organização e cumprimento às regras, maior capacidade de concentração, atenção e memorização, o cálculo, as estratégias, o raciocínio lógico matemático e as tomadas de decisões.

Assim, o jogo de xadrez, desde que introduzido com planejamento e de forma estruturada se torna um recurso pedagógico eficiente para a construção do conhecimento das pessoas com deficiência intelectual, bem como de qualquer indivíduo. Entretanto, o xadrez deve ser utilizado como facilitador e agente do aprendizado, e não como mero instrumento recreativo. Contudo, o assunto não se encontra esgotado. Foi dado apenas mais um passo em busca do conhecimento sobre o tema, que poderá ser discutido em estudos posteriores, que objetivem aprofundar ainda mais na discussão sobre o assunto.

07 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CONWAY, J. Jogos matemáticos. *Revista Ciência*, n. 1.120, nov. 2004.

FERREIRA, E. L. (Org.). *Esportes e atividades físicas inclusivas*. 2.ed. Juiz de Fora: NGIME/UFJF, 2014. 123 p., v.6.

GARCIA, S. Regras para vencer o jogo da aprendizagem. *Folha Dirigida*, Brasília, 05 maio 2008.

GIACHINI, Felipe Achilles. A Influência do Xadrez no Desenvolvimento da Capacidade de Concentração em Alunos da 6ª Série do Ensino Fundamental. Monografia (Especialização) – Curso de Educação Física, Unisep, Dois Vizinhos, 2011. Disponível em:

http://www.fexpar.com.br/2012/folders/Felipe_tcc_FINAL_concluido_revisado.pdf.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

Acesso em: 10 Set. 2015.

GIUSTI, P. *História ilustrada do xadrez*. São Bernardo do Campo/SP, Annablume, 2002.

GRANDO, R. C. *O jogo na educação: aspectos didáticos-metodológicos do jogo na educação matemática*. 2001. 96f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Campinas. Campinas/SP.

MAFRA, S. R. C. *O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual*. 2008. 52f. Dissertação (Mestrado em Programa de Desenvolvimento Educacional) – Universidade de Brasília, Brasília.

MARTINS, M. L. L. *Jogos digitais no ensino da matemática*. 2007. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/authors/1323/Maria-da-Luz-Lira-Martins>>. Acesso em: 10 mar. 2015.

MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - PCN's *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MORÁS, N. *Jogos Matemáticos: uma das formas mais eficazes para trabalhar matemática com surdos*. 2008. Disponível em: https://ouveosilencio.files.wordpress.com/2010/01/jogos_matematicos.pdf . Acesso em: 08 mar. 2015.

PICCOLO, G. M.; MENDES, E. G. Nas pegadas da história: tracejando relações entre deficiência e sociedade. *Rev. Educ. Espec.*, Santa Maria, v. 25, n. 42, p. 29-42, jan./abr. 2012 Disponível em: <http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/educacaoespecial/article/view/4611/3091>. Acesso em 29 jul. 2015.

REZENDE, Sylvio. *Xadrez na Escola: Uma Abordagem Didática para Principiantes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2013. 162 p.

SANTOS, G. S. A. *Utilização de jogos no ensino matemático*. 2006. Disponível em: <http://www.unimesp.edu.br/arquivos/mat/tcc06/Artigo_Greice_Saugo_de_Amaral_Santos.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2015.

SANTOS, S.; MORATO, P. Acertando o passo! Falar de deficiência mental é um

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

erro: deve falar-se de dificuldade intelectual e desenvolvimental (DID). Por quê?
Revista Brasileira de Edições Especiais, v. 18, n. 01, p. 03-16, jan./mar. 2012.

SILVA, N. A. *O xadrez como instrumento minimizador do Transtorno de Déficit de Atenção*. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense. 2012. Vol. 1. Disponível em:
http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_uem_edfis_artigo_nilda_antonia_da_silva.pdf. Acesso em: 29 jul. 2015.

SILVA, N. L. P.; DESSEN, M. A. Deficiência mental e família: implicações para o desenvolvimento da criança. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 17, n. 03, p. 133-141, maio./ago. 2001.

TRIPIANA-BARBOSA, Andressa. (2013) O uso de um jogo de tabuleiro educativo no ensino de leitura e escrita a deficientes intelectuais. 47 f., il. Dissertação de Mestrado em análise do comportamento. Universidade Estadual de Londrina. Disponível em:
<http://www.uel.br/pos/pgac/wp-content/uploads/2014/03/O-uso-de-um-jogo-de-tabuleiro-educativo-no-ensino-de-leitura-e-escrita-a-deficientes-intelectuais.pdf>
Acesso em: 02 abr. 2015.

ZONTA, A. P. A.; RODRIGUES, D. M. B. M.; SILVA, J. S. R.; SILVA, L. D.; SILVA, M. J.; BRASSAL, M. H. G. *Importância do jogo no processo de aprendizagem do aluno com deficiência intelectual*. 2012. Disponível em: <
http://reuni.unijales.edu.br/unijales/arquivos/28022012095537_242.pdf> . Acesso em: 10 mar. 2015

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015	Trabalho 07 Páginas 100-124 periodicoscesg@gmail.com
--	----------------------------	--

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

APÊNDICES

APÊNDICE 1

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido Os benefícios do jogo de xadrez para os alunos com deficiência intelectual de uma escola estadual do município de São Gotardo – MG

Prezado(a) Senhor (a):

Gostaríamos de convidar seu filho (a) para participar da pesquisa “**Os benefícios do jogo de xadrez para os alunos com deficiência intelectual de uma escola estadual do município de São Gotardo - MG**”, a ser realizada na Escola Estadual Coronel Hermenegildo Ladeira. O objetivo desta pesquisa é **investigar os benefícios do uso do jogo de xadrez para aquisições cognitivas nas pessoas com deficiência intelectual**.

A participação de seu filho (a) é muito importante e se dará da seguinte forma: após sua autorização, será aplicado ao seu filho (a) um questionário para avaliar os conhecimentos do seu filho (a) sobre o jogo de xadrez. Depois de aplicado o questionário, daremos início à segunda etapa, que consiste em uma intervenção, em que o pesquisador dará uma aula de xadrez por semana, no extra turno para seu filho (a), durante um período de dois meses, entre agosto e setembro. Será aplicado novo questionário ao término da pesquisa, com o objetivo de avaliar a evolução e aquisições cognitivas com o jogo de xadrez.

Gostaríamos de esclarecer que a participação de seu filho (a) é totalmente voluntária, o que permite a você: recusar-se a participar ou mesmo desistir a qualquer momento sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo a sua pessoa ou a seu filho (a). Certificamos ainda que as informações serão utilizadas somente para os fins desta pesquisa e serão tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a identidade de seu filho (a). O benefício esperado é que seu filho (a) aprenda a jogar xadrez e adquira melhoria nos campos cognitivos, sociais, pessoais e até mesmo no rendimento escolar. Informamos que o senhor (a) não pagará nada e nem será remunerado pela participação de seu filho (a) na pesquisa.

Estando em total conformidade com o conteúdo deste termo, o responsável assinará a autorização da participação do seu filho (a) na pesquisa no consentimento de participação, em duas vias de igual teor, ficando uma delas em sua posse e outra com o pesquisador.

Caso você tenha dúvidas ou necessite de maiores esclarecimentos pode me contatar:

Adriano Vasconcelos Fonseca – Rua Tabelião João Fonte Boa, 311 – centro – São Gotardo – MG – Tel (34) 36713747 Cel (34) 91590405, ou mesmo na escola – (34) 36716182.

Consentimento para participação:

Eu li o presente termo e estou de acordo com a participação do meu filho (a) na pesquisa “Os benefícios do jogo de xadrez para os alunos com deficiência intelectual de uma escola estadual do município de São Gotardo – MG”.

Estou devidamente esclarecido quanto os objetivos da mesma, bem como de todos os procedimentos. Tenho a garantia do pesquisador de disponibilizar qualquer esclarecimento adicional a que eu venha solicitar durante a decorrência da pesquisa e o direito de desistir da participação em qualquer momento, sem que a minha desistência implique em qualquer prejuízo à minha pessoa ou à do meu filho (a), sendo garantido anonimato e o sigilo dos dados referentes à identificação do meu filho (a), bem como de que a minha participação nesta pesquisa não me trará nenhum benefício econômico.

Eu, _____, autorizo a participação do meu filho (a) _____

na pesquisa, sob a execução do pesquisador prof. Adriano Vasconcelos Fonseca e orientação da profa. Msc. Elizângela Fernandes Ferreira. A pesquisa acontecerá na Escola Estadual Coronel Hermenegildo Ladeira, município de São Gotardo – MG, no período de Julho a Setembro de 2015.

Assinatura do Responsável: _____

Assinatura do Pesquisador: _____

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XII Jul-Dez 2015 periodicoscesg@gmail.com	Trabalho 07 Páginas 100-124
--	--	--------------------------------

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

APÊNDICE 2

ESPECIALIZAÇÃO UFJF – ESPORTES E ATIVIDADES FÍSICAS INCLUSIVAS PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA OS BENEFÍCIOS DO JOGO DE XADREZ PARA OS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL DE UMA ESCOLA ESTADUAL DO MUNICÍPIO DE SÃO GOTARDO – MG

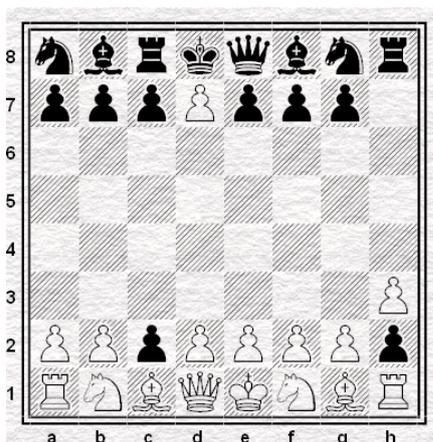
CRONOGRAMA DE INTERVENÇÃO PROGRAMA DE XADREZ PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL		
AGOSTO	06	<ul style="list-style-type: none"> • Histórico do jogo de xadrez. • Objetivos pedagógicos do jogo de xadrez. Porque estudar xadrez na escola? • O tabuleiro de xadrez. • As peças do jogo de xadrez e sua posição no tabuleiro.
	13	<ul style="list-style-type: none"> • Os peões. Seu movimento e captura. • O rei. Seu movimento e captura. • A guerra de peões.
	20	<ul style="list-style-type: none"> • Os bispos. Seu movimento e captura. • As torres. Seu movimento e captura. • A dama. Seu movimento e captura. • Inclusão do bispo, da torre e da dama na guerra de peões.
	27	<ul style="list-style-type: none"> • O cavalo. Seu movimento e captura. • Inclusão do cavalo na guerra de peões. • O xeque e as três formas de se sair de um xeque. • O xeque mate no jogo de xadrez. • Os lances irregulares.
SETEMBRO	03	<ul style="list-style-type: none"> • As formas de empate no jogo de xadrez. • Os valores das peças. • Jogo de xadrez. • Os movimentos especiais do jogo de xadrez <ul style="list-style-type: none"> a) Roque b) Promoção c) En Passant
	10	<ul style="list-style-type: none"> • Torneio de xadrez como finalização da pesquisa, com premiação em medalhas para todos os participantes.
<p>OBSERVAÇÃO: Os temas planejados para cada dia de intervenção poderão ser alterados, de acordo com o andamento e as respostas dadas pela turma no decorrer das aulas.</p>		

APÊNDICE 3

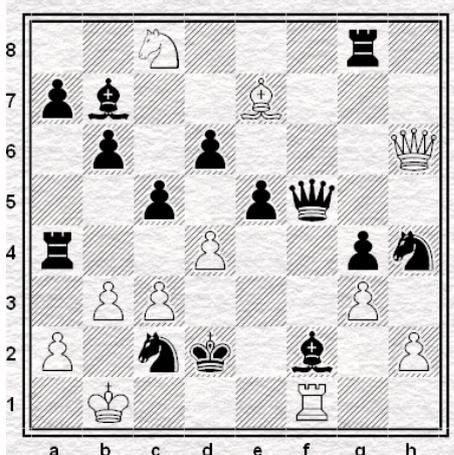
FICHA DE AVALIAÇÃO

Responda as perguntas abaixo com bastante atenção, contando tudo que você conhece sobre o jogo de Xadrez. As suas respostas vão contribuir muito para a pesquisa, e com os resultados dela, a vida de muitas outras crianças podem mudar para melhor.

1. Nome: _____
2. Quantos anos você tem? _____
3. Você sabe jogar Xadrez? () Sim () Não
4. Você gosta de jogar Xadrez? () Sim () Não
Por que? _____
5. Você joga Xadrez somente no projeto? () Sim () Não
Se você respondeu não, diga onde você joga e quantas vezes na semana isso acontece. _____
6. Você considera o jogo de xadrez importante? () sim () não
Por quê? _____
7. Você vai continuar jogando Xadrez, mesmo depois de encerrado o projeto?
() Sim () Não
Por quê? _____
8. As peças que estão nos lugares errados são:

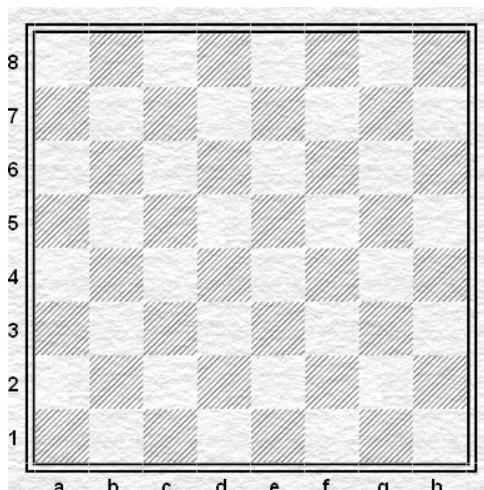


9. Circule as peças pretas que estão ameaçadas e podem ser capturadas pelas peças brancas.



FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

10. Observando o tabuleiro abaixo, faça o que se pede:



- a) Risque as linhas 2 e 6.
- b) Risque as colunas d, e, f.
- c) Risque a maior e a menor diagonais.

11. Enumere a 2 coluna de acordo com a 1 de acordo com os movimentos do jogo de xadrez:

- a. Torre () Ando uma casa em qualquer direção.
- b. Peão () Percorro as linhas e colunas do tabuleiro.
- c. Bispo () Em cada exército, percorremos somente as casa brancas ou somente as casas pretas.
- d. Rei () Sou a peça mais poderosa.
- e. Dama () Em meus movimentos, nunca posso voltar.

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

APÊNDICE 4

DIÁRIO DE CAMPO DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO					
NOME:		DATA:		CONTEÚDO:	
OBJETIVOS:					
INFORMAÇÕES RELEVANTES:					
LOCAL DA ATIVIDADE:			OPÇÕES		RELATO SOBRE AS OBSERVAÇÕES DE AQUISIÇÃO COGNITIVA
HABILIDADE	DURANTE A AULA O ALUNO	S	N	AS	
COGNITIVA	Posicionou corretamente o tabuleiro sobre a mesa				
	Conseguiu reconhecer as peças do jogo				
	Posicionou de forma correta as peças no tabuleiro				
	Conseguiu executar os movimentos das peças de forma correta				
	Seguiu as regras do jogo e das atividades				
	Conseguiu desenvolver o jogo e as atividades de forma organizada e estruturada				
	Manteve a atenção/foco no jogo e nas atividades propostas sem dispersar				
	Demonstrou ter entendido as atividades e conceitos propostos				
	Conseguiu solucionar problemas relacionados ao jogo e às atividades				

FONSECA, Adriano Vasconcelos; FERREIRA, Elizângela Fernandes. Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG.

ANEXOS



Arquivo pessoal do pesquisador



Arquivo pessoal do pesquisador



Arquivo pessoal do pesquisador



Arquivo pessoal do pesquisador