Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica- CAp UERJ

XADREZ E EDUCAÇÃO FÍSICA

UMA JOGADA POSSÍVEL

Matheus Ramos da Cruz (Org.)

XADREZ E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA JOGADA POSSÍVEL

AUTORES

Matheus Ramos Da Cruz

Prof. Dr. José Antonio Vianna

Profª Ms. Lilian Silva

Prof.ª Margareth Rose

Prof.ª Mônica Lopes De Mello

Prof.ª Ms. Fátima Bispo

Prof.ª Simone Domingues

Prof.ª Áurea Sakamoto

Rio de Janeiro
2020

ISBN: 978-65-88405-17-8

NEPE
Núcleo de Extensão, Pesquisa e Editoração
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira

Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional.

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CAP/A

C957 Cruz, Matheus Ramos da

Xadrez e educação física: Uma jogada possível / Matheus Ramos da Cruz, José Antonio Vianna. - 2020.

53 p. : il.

Produto originado da dissertação do PPGEB – CAp/UERJ.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-65-88405-17-8 (e-book).

Autorizo apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação.

_____ _____

Assinatura Data

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 6

O XADREZ 7

PEÇAS DO XADREZ 9

XADREZ E EDUCAÇÃO FÍSICA: QUAL A RELAÇÃO? 14

LISTA DE ATIVIDADES 20

1. QUIZ DE XADREZ 20
2. TODOS CONTRA O REI 23
3. RODÍZIO DE 3 24
4. FASES DA VIDA 25
5. LINHAS, COLUNAS E DIAGONAIS 26
6. DUAS TORRES CONTRA O REI (MATES ELEMENTARES) 26
7. REI / DAMA CONTRA REI (MATES ELEMENTARES) 27
8. REI / TORRE CONTRA REI (MATES BÁSICOS) 28
9. BATALHA DE PEÕES NO TABULEIRO DE TRILHA 29
10. MATE EM 1 LANCE 29
11. GATOS E RATO 30
12. XADREZ DO "SIM" 30
13. JOGO 1: EXTERMÍNIO 31
14. “VEM JOGAR COMIGO!” 31
15. PEÕES X TORRES 32
16. PEÇAS X PEÕES COM SUPER EXÉRCITO 33
17. PEÕES X BISPOS 34
18. XADREZ LITERÁRIO 34
19. ATAQUE DA TORRE (OU QUALQUER PEÇA) 35
20. QUAL O CAMINHO MAIS CURTO? 36
21. CORRIDA DOS REIS 37

22. EM QUE CASA ESTOU? 38
23. ACHE MINHA CASA 39
24. JOGO DO ESPELHO 39
25. DESAFIO DE PROBLEMAS TÁTICOS EM DUPLAS 40
26. CORRIDA DO CAVALO 41
27. CAVALO FAMINTO 41
28. CAVALO SEMEADOR 42
29. CAVALO CAÇADOR 43
30. DESAFIO DO CAVALO 44
31. JOGO CONDICIONADO COM PEÕES DA DAMA E DAS TORRES. 45
32. DADO DA VEZ 46
CONCLUSÃO 47
BIBLIOGRAFIA 48
SUGESTÕES DE VÍDEOS DIDÁDITOS 51

APRESENTAÇÃO

O presente produto advém de um projeto de pesquisa que foi desenvolvido durante o Programa de Pós-Graduação de Ensino e Educação Básica CAp- UERJ (PPGEB- CAp UERJ). A pesquisa realizada durante o período compreendido entre 2018 e 2020 buscou verificar as possíveis contribuições da prática do xadrez para o desempenho da orientação espacial de crianças matriculadas regularmente no primeiro segmento do ensino fundamental.

Como parte complementar do estudo realizado, optou-se por realizar esta apostila com atividades didático-pedagógicas que aproximam a prática do xadrez sobre diferentes perspectivas para as aulas de educação física escolar. As atividades que serão mostradas nesta produção são advindas de um importante projeto da Secretaria Municipal de Ensino do Rio de Janeiro (SME- RJ), conhecido como Heróis do Tabuleiro. Este projeto é responsável pelo treinamento e capacitação de professores de educação física que atendem crianças e jovens com idades entre 7 a 15 anos do primeiro e segundo segmentos do ensino fundamental. Este projeto foi iniciado em 2005 na SME- RJ e atendia escolas da 7ª Coordenadoria Regional de Educação do Rio de Janeiro (CRE- RJ). Atualmente o projeto se estende pelas diferentes CRES atendendo mais de 32.000 crianças em 96 escolas municipais.

Esta produção é advinda da parceria realizada com o Heróis do tabuleiro e com a professora líder e organizadora do projeto Fátima Bispo. Nesta apostila o leitor irá se deparar primeiramente com uma breve contextualização teórica que descreve as possíveis associações da educação física escolar com a prática do xadrez, seguida posteriormente por 32 propostas de atividades que podem ser reproduzidas ou adaptadas para o universo escolar.

Esta produção busca incentivar a elaboração de propostas por parte de professores de educação física que integram a prática de atividades com o uso do xadrez dentro do ambiente das aulas de educação física escolar.

O XADREZ

O xadrez atualmente é um dos jogos milenares mais praticados no mundo apresentando diferentes teorias que falam sobre a sua origem. Há relatos que apontam que o xadrez advém da cultura egípcia, hindu ou árabe (SÁ, 2009). Autores como Silva (2002) e Castro (19940 afirmam que o xadrez como conhecemos hoje, advém de um jogo chamado Chaturanga. O nome Chaturanga significa "quatro membros" e representa os símbolos que compõem o exército Indiano, composto pelo elefante, pelo cavalo, pelo carro e pela infantaria (SÁ, 2009). Diferentemente do xadrez, o Chaturanga era praticado por 4 pessoas ao mesmo tempo, que realizavam movimentos no tabuleiro de acordo com o número que tiravam ao jogar dados. Na figura 1, é apresentado o Chaturanga.

Figura 1- Esquematização do Chaturanga

Fonte: Retirado de Marsters Traditional Games

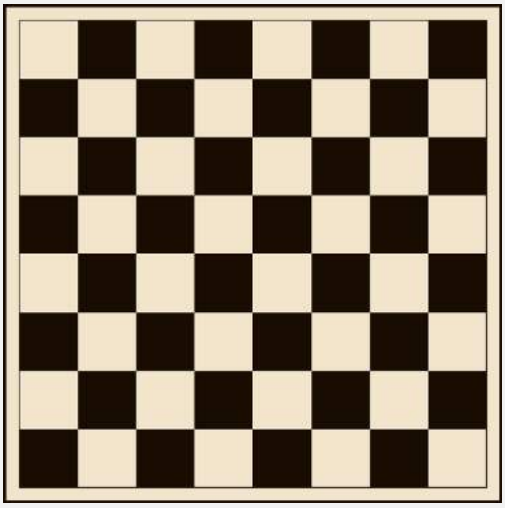
Com o desenvolvimento das rotas de comércio pelo mundo, o xadrez começou a ser popularizado na Europa por volta do século XI (KING, 2009). Aproximadamente em 1475, o jogo passou a ser praticado por 2 pessoas e outras modificações também foram implementadas como o tabuleiro com casas pretas e brancas e as peças (CASTRO, 1994). Após estas modificações, o jogo ficou conhecido como "xadrez europeu", obtendo as características que são utilizadas até hoje.

O jogo de xadrez é constituído pelos seguintes componentes:

- 32 peças igualmente divididas em pretas e brancas ou claras e escuras
- Tabuleiro com 64 casas pretas e brancas (32 pretas e 32 brancas)

A orientação correta do tabuleiro para realizar a prática do jogo deve posicionar uma casa branca no lado inferior direito dos dois jogadores, como mostra a figura 2.

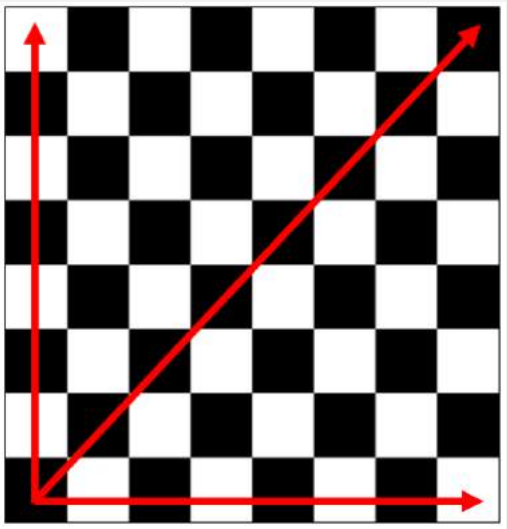
Figura 2- Esquematização do Tabuleiro de xadrez



Fonte: Retirado de Pixabay

O tabuleiro do jogo de xadrez também é composto por casas que são divididas em colunas, fileiras e diagonais (TIRADO; SILVA, 1999). As colunas são formadas por casas posicionadas na vertical. As fileiras já são formadas por casas posicionadas na horizontal e as diagonais, por casas que atravessam linhas oblíquas no tabuleiro (Figura 3).

Figura 3 - Esquematização das linhas, colunas e fileiras do Tabuleiro de xadrez

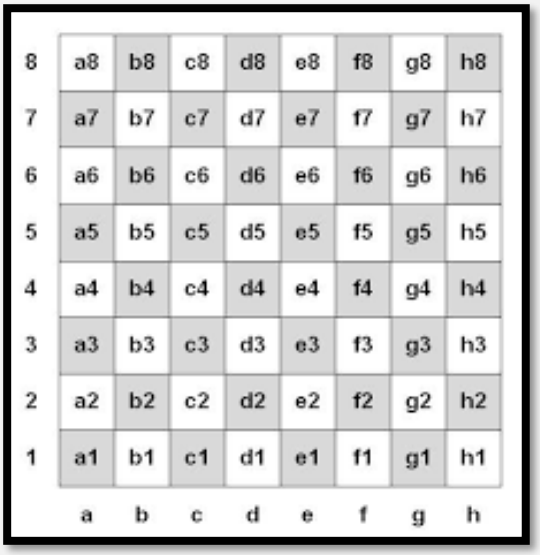


Fonte: Elaborado pelos autores

As casas do tabuleiro também são classificadas de acordo com o posicionamento das fileiras e colunas. As colunas são denominadas por letras que vão de A a H e as fileiras são enumeradas de 1 a 8 (Figura 4) (EADE, 2010; TIRADO; SILVA, 1999). Estas

classificações são importantes para criar pontos de referência, auxiliando assim o jogador a se orientar mentalmente pelo tabuleiro.

Figura 4 - Esquematização das casas do Tabuleiro de xadrez



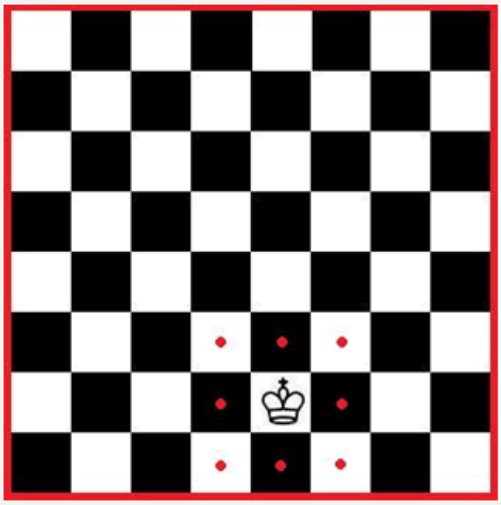
Fonte: Barbosa *et al*, 2016

PEÇAS DO XADREZ

As peças do xadrez são compostas por diferentes classes, sendo divididas em: Rei, Rainha, Bispo, Torre, Cavalo e Peão. Cada classe tem um número de peças diferente em cada exército e realizam movimentos diferentes no tabuleiro. Abaixo, serão descritas as características de cada peça.

O rei dentro do jogo representa a peça mais importante a ser protegida. Ao ser capturado, o jogo termina e a vitória é atribuída ao jogador que conseguir derrubar o rei adversário. Cada exército tem apenas um rei que pode se movimentar livremente pelas linhas, colunas e fileiras do tabuleiro. No entanto, o rei pode se movimentar apenas uma casa de cada vez

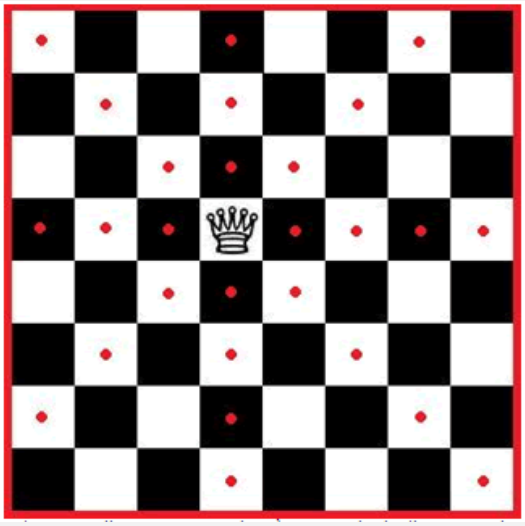
Movimentação do Rei no Tabuleiro



Fonte: soxadrez.com.br

A rainha é a segunda peça mais importante do jogo, sendo a mais poderosa no tabuleiro. Cada exército tem apenas uma rainha em seu poder que pode se movimentar livremente pelas linhas, fileiras e colunas do tabuleiro pelo número que casas que o jogador quiser.

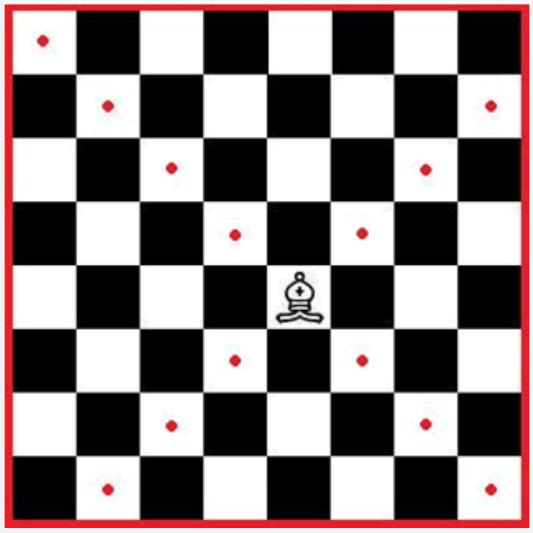
Movimentação da Rainha no Tabuleiro



Fonte: soxadrez.com.br

O Bispo é a peça que se movimenta pelas diagonais pelo número de casas que o jogador preferir. Cada exército tem 2 Bispos. Durante o jogo, o Bispo que iniciar a sua movimentação por uma casa preta ou branca, somente poderá transitar pelas casas desta cor por todo o jogo.

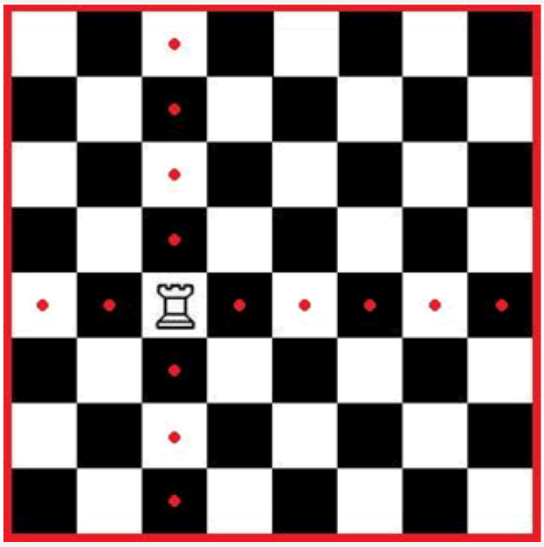
Movimentação do Bispo no Tabuleiro



Fonte: soxadrez.com.br

A torre pode se movimentar pelas linhas verticais e horizontais do tabuleiro por quantas casas o jogador quiser. Cada exército pode ter consigo 2 torres.

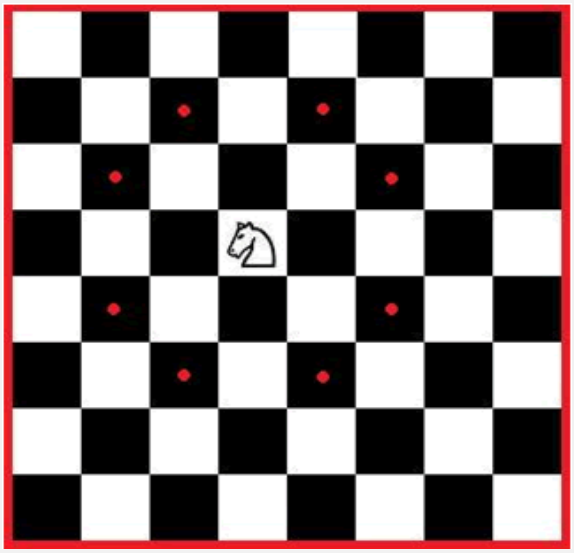
Movimentação do Bispo no Tabuleiro



Fonte: soxadrez.com.br

O Cavalo apresenta uma característica peculiar na sua movimentação no tabuleiro. É a única peça que pode saltar sobre as outras, sendo do mesmo exército ou do exército adversário. O Cavalo se movimenta em “L”, andando duas casas na vertical e uma na horizontal ou duas casas na horizontal e uma na vertical. Cada exército tem consigo 2 Cavalos.

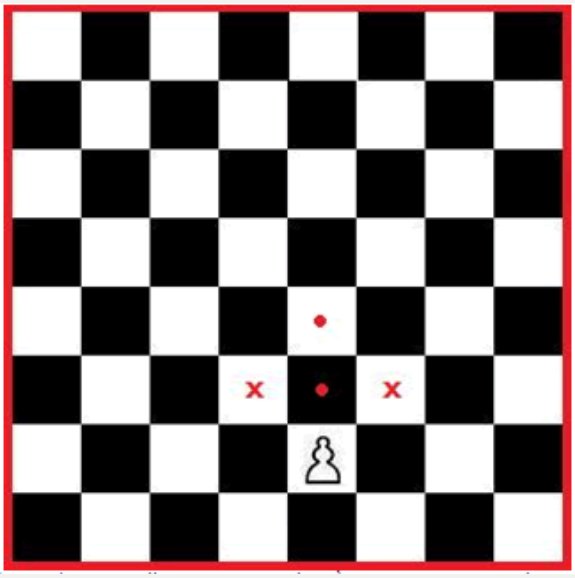
Movimentação do Cavalo no Tabuleiro



Fonte: soxadrez.com.br

O Peão pode se mover apenas uma casa para frente no tabuleiro, exceto para captura, onde pode realizar um movimento para uma casa diagonal. Cada exército tem consigo 8 peões.

Movimentação do Peão no Tabuleiro



Fonte: soxadrez.com.br

XADREZ E EDUCAÇÃO FÍSICA: QUAL A RELAÇÃO?

Antes de compreendermos como a prática do xadrez se associa com a educação física escolar, temos que entender primeiramente um dos aspectos fundamentais do desenvolvimento humano muito trabalhado na educação física: o desenvolvimento motor.

Este processo natural de desenvolvimento é caracterizado por diferentes modificações que ocorrem no desenvolvimento dos gestos corporais que ao longo da vida são implementados em atividades cotidianas, atividades físicas e esportivas (GALLAHUE; OZMUN; GOODWAY, 2013; HAYWOOD; GETCHEL, 2016).

No desenvolvimento motor há um componente muito importante presente na realização de muitas atividades que o ser humano realiza durante o seu dia a dia, que é a lateralidade. A lateralidade, segundo Rosa Neto *et al* (2011) pode ser compreendida como a preferência de utilização de partes simétricas do corpo para a realização de diferentes atividades. Fonseca (1988) afirma que a lateralidade é fundamental para a formação de relações presentes entre o movimento corporal e a organização intersensorial. A partir de um bom desenvolvimento da lateralidade é possível desenvolver um aspecto do desenvolvimento motor muito importante: a orientação espacial. Esta pode ser definida como a maneira que o indivíduo se localiza e se relaciona com objetos, símbolos e pessoas no ambiente em que vive (FONSECA, 2009), sendo vinculada diretamente com o esquema corporal (ROSA NETO, 2002). O domínio da orientação espacial permite a criança representar mentalmente seu corpo a si mesma, auxiliando assim na sua relação com outras pessoas e o mundo exterior.

Na literatura e possível observar que há uma relação intrínseca entre a lateralidade e a orientação espacial com os processos de aprendizagem da leitura e da escrita de crianças (LUCENA *et al*., 2010; (ROSA NETO *et al*, 2013; LUCENA *et al*, 2010; ALVIM; BORGES, 2004; VIANNA, 2015; SILVA, 2017). Diante desta relação, se torna importante que durante os primeiros anos escolares, as crianças possam realizar atividades que auxiliem no aprimoramento destes aspectos motores. O bom desenvolvimento destes componentes pode auxiliar neste sentido, não só no engajamento de atividades desportivas e cotidianas, como também na diminuição dos fatores que contribuem para problemas de aprendizagem escolar.

Um ambiente onde a lateralidade e a orientação espacial direita-esquerda podem ser trabalhadas é na escola, principalmente na educação física escolar, visto que os

conteúdos básicos da cultura corporal de movimento auxiliam na elaboração de atividades direcionadas que podem promover o aprimoramento da lateralidade e da orientação espacial (ROSA NETO *et al*., 2013; GALLAHUE; OZMUN; GOODWAY, 2013; SARAIVA; RODRIGUES, 2011). A cultura corporal de movimento é constituída pelo ensino da prática de esportes, da ginástica, das lutas, da dança e dos jogos.

Dentro dos conteúdos da cultura corporal de movimento e mais especificamente dos jogos, podemos destacar o xadrez. O xadrez no ambiente escolar tem sido visto como uma ferramenta de apoio pedagógico. Por ser um jogo que apresenta características singulares na dinâmica em que é realizada o jogo, é preciso que o indivíduo que está praticando mantenha uma concentração alta para ter um bom desempenho na partida. Por conta desta demanda, e pela adaptação que é possível realizar com os componentes do xadrez, no caso peças e tabuleiro, é possível observar propostas que integram a prática do xadrez para o desenvolvimento de áreas do saber fundamentais do ensino, como a geografia (SOARES; SOARES, 2014) e de fatores que compõem a matemática como coordenadas cartesianas, noções espaciais, geometria, estatística e progressões aritméticas (OLIVEIRA; CASTILHO, 2014).

Autores como Angélico e Porfírico (2010), salientam que por apresentar natureza desenvolvimental, o xadrez pode auxiliar cognitivamente no aprendizado de diversas disciplinas, tais como a história, a geografia, a matemática e a geometria.

Teixeira, Teixeira e Gomes Júnior (2014), apontam alguns exemplos de aplicação do xadrez nas áreas de ensino escolares. No ensino da língua portuguesa, é possível articular um trabalho didático com a utilização do xadrez por meio de textos, poesias, jogos com palavras cruzadas e caça-palavras. Na matemática, a utilização do tabuleiro, a movimentação específica de cada peça, apresentação de problemas e noções de espaço e áreas, podem ser utilizadas como estratégias.

Nas artes, o xadrez pode ser utilizado na realização de trabalhos artesanais, como a fabricação de peças com materiais artesanais (RODRIGUES; SARRAPIO, 2018). Conteúdos das áreas de História e Geografia também podem ser trabalhados por meio do levantamento de informações acerca das origens do xadrez, e dos locais de disseminação da prática (ANGÉLICO; PORFÍRICO 2010). E uma questão que surge ao observar as diferentes aplicações do xadrez nas áreas de ensino escolar é: Como o xadrez se articula com a educação física? Qual a sua relação com o movimento corporal?

Na literatura, é possível verificar alguns estudos que enfatizam a presença do xadrez na área da educação física escolar (RODRIGUES, 2008; SILVA, 2010;

RODRIGUES, 2010; FRANÇA, 2012; RIBEIRO *et al*., 2017). Um dos argumentos para isto, pode ser atribuído à sua presença entre os conteúdos básicos que compõem a cultura corporal de movimento: os jogos, a dança, as lutas e a ginástica (CASTELLANI FILHO *et al*., 2014). O xadrez neste sentido, se apresenta como um esporte integrante da cultura corporal, apesar de não apresentar movimentos corporais com a participação de grandes grupamentos musculares ou com a expressão corporal mais ampla, é concebido como um esporte. A prática do xadrez é mantida por entidades esportivas e apresenta campeonatos em suas diferentes esferas organizacionais: mundiais, nacionais, federais e estaduais.

Além disso, na educação física escolar a prática do xadrez se atribui de sentido pela própria legislação brasileira. Por apresentar uma grande diversificação de fenômenos e conteúdo, a educação física foi escolhida como uma área interessante para a aplicar do xadrez nas escolas. Em 1996 a lei nº 9.394 da Lei de Diretrizes e Bases da educação brasileira nos artigos 26 e 27, incluíram a prática do xadrez na parte diversificada dos conteúdos do currículo escolar, juntamente com a promoção da prática de esportes (BRASIL, 1996).

Apesar de ainda encontrarmos uma escassez de propostas pedagógicas no âmbito nacional que realizem a aplicação do xadrez nas escolas, é possível observar estudos que buscaram verificar o efeito desta prática na educação física escolar.

Na revisão bibliográfica realizada por Ribeiro *et al*. (2017), por exemplo, os autores buscaram verificar como o xadrez pode auxiliar no aprimoramento do domínio cognitivo de estudantes nas aulas de educação física. O estudo pode evidenciar contribuições importantes no desenvolvimento da memória, do raciocínio lógico e da concentração. Um ponto importante a se dizer neste trabalho está no fato dos autores buscarem por meio de diferentes pesquisas interligar as demandas e os benefícios do xadrez com o desenvolvimento de componentes que podem ser trabalhados dentro da educação física escolar. Isso ocorreu por conta ainda da escassez de trabalhos que se encontram na literatura com esta temática, no entanto é possível verificar que esta prática pode ser benéfica para os alunos.

Outro trabalho que pode ser destacado foi realizado por Rodrigues (2008), no qual a autora buscou implementar a prática do xadrez nas aulas de educação física escolar de alunos do 5º ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Florianópolis. Juntamente com a aplicação da intervenção, a autora buscou desenvolver relações da prática do xadrez realizada com conteúdos das disciplinas de história, geografia e

geometria. A intervenção proposta teve uma duração de 19 dias. Durante este tempo, os alunos participaram de 3 aulas por semana.

Ao final da intervenção, foi possível observar que a prática do xadrez pode ser inserida nas aulas. Os alunos aprenderam as ações do jogo e a dinâmica específica do xadrez. Um relato importante referido pela autora foi a dificuldade encontrada nas primeiras aulas em fazer com que os alunos se interessassem mais pelo xadrez do que pelo futebol. O estudo traz contribuições interessantes, demonstrando que a prática sistematizada e organizada, pode ser inserida, dentro de suas limitações, nas aulas de educação física.

Observa-se também no estudo de Nascimento (2018) mais uma contribuição para entender este fenômeno. O autor propôs em seu estudo de natureza quase-experimental verificar como o uso do xadrez poderia facilitar o aprendizado de conteúdos escolares. Nesta pesquisa, cerca de 33 alunos de uma escola estadual, localizada no município de Ingá, com idades entre 8 e 13 anos, participaram de aulas de educação física com conteúdo voltados para o ensino da matemática, que especificamente foram constituídos pelo estudo das figuras geométricas, cálculos de áreas e frações matemáticas.

A intervenção foi composta por aulas teóricas e práticas tendo como tema norteador o xadrez. Num primeiro momento, os alunos participaram de aulas que apresentaram conceitos gerais e históricos acerca do xadrez. Depois, os alunos participaram de atividades práticas com o jogo propriamente dito. Após a intervenção realizada, foi analisado se os alunos apresentaram melhorias no desempenho escolar e na frequência das disciplinas de matemática e educação física. Os resultados apontaram melhora no desempenho matemático.

Um ponto importante a se destacar nestes trabalhos está no fato da possiblidade de trazer o xadrez para as aulas de educação física. No entanto o que se observa na literatura é a escassez de estudos que investiguem quais são as contribuições desta para o desempenho motor e, mais especificamente, para a lateralidade e para a orientação espacial de crianças.

A partir disto, levanta-se o seguinte problema: “como o xadrez se associa com o desenvolvimento da lateralidade da orientação espacial?” É verdade que os jogadores não se movimentam como a maioria das atividades que são aplicadas dentro das aulas escolares de educação física. Mas existe movimento no xadrez. Um movimento sutil acompanhado de uma percepção espacial apurada quando comparado com os

movimentos amplos necessários para a prática de outros esportes, mas fundamental para que o jogo aconteça: o movimento das peças!

Durante a dinâmica do jogo, o enxadrista a todo momento realiza intervenções dentro do espaço de jogo, constituído pelo tabuleiro. As peças que compõem o jogo têm características de movimentações distintas, o que faz com que a busca nos espaços dentro do tabuleiro para produzir as jogadas seja uma constante. Para que as movimentações das jogadas sejam combinadas para realizar as ações contra o adversário, França (2012) aponta que o enxadrista necessita conhecer, organizar e interferir no espaço durante a dinâmica do jogo. Estas características se tornam importantes pois ao conhecer as noções de espaço e direção, neste caso direita e esquerda; frente e trás; diagonais, o jogador pode planejar suas ações e a combinação de movimentos que irão compor suas jogadas. Este conhecimento se aplica não somente nas suas próprias jogadas como também na melhor previsão dos movimentos que seu adversário pode efetuar. Ao mentalizar e observar de que maneira as peças podem se mover dentro do jogo, há a possibilidade de que as noções referentes a lateralidade e a orientação espacial possam estar sendo desenvolvidas. Além disso, a observação dos movimentos realizados pelo adversário, pode auxiliar na melhor compreensão de "movimentos espelhados" – movimentos realizados pelo indivíduo sem a interpretação correta dos lados sobre a perspectiva de outra pessoa. Cabe lembrar que os movimentos espelhados podem transbordar para o processo de alfabetização e letramento, levando a dificuldades no aprendizado escolar.

Outros pontos interessantes a serem destacados no trabalho cognitivo que é realizado durante o jogo de xadrez, que se associam ao desenvolvimento motor, é o esquema corporal e a orientação espacial. Haywood e Getchel (2016) afirmam que o esquema corporal é constituído pelo conhecimento do indivíduo em relação a identificação das partes de seu próprio corpo dentro do espaço. Ao mover uma peça no tabuleiro, o enxadrista pode estar concentrando cognitivamente sua atenção aos possíveis posicionamentos que pode efetuar em relação as demais peças presentes no jogo. A orientação espacial, neste contexto também pode se mostrar presente no momento que indivíduo observa no tabuleiro de que maneira os movimentos realizados podem influenciar as ações reproduzidas pelo seu adversário e vice-versa. O planejamento das jogadas e movimentos a serem realizados, podem contemplar a relação do sujeito (consigo mesmo) com as peças e o tabuleiro (o meio), a relação com o seu adversário (o outro) e a junção destes aspectos.

Desta forma, conseguimos admitir as possíveis contribuições da prática do xadrez dentro do ambiente escolar da educação física. É possível que a dinâmica do jogo possa auxiliar no aprimoramento da lateralidade e da orientação espacial. Mas se formos pensar de maneira prática: Como podemos aplicar atividades no contexto das aulas? Esta é uma pergunta que mexe bastante com a criatividade do professor regente que muitas vezes necessita pensar bastante e utilizar até materiais alternativos para que as práticas corporais dentro da aula possam ocorrer da melhor forma.

Diante disso, o item seguinte apresentará propostas de atividades de xadrez que possam ser utilizadas em diversas aulas de educação física.

LISTA DE ATIVIDADES

1. ***QUIZ DE XADREZ***

Conteúdo: As peças, seus movimentos e captura; o tabuleiro e suas linhas.

Objetivo pedagógico: Fixar os nomes das peças, suas movimentações, modo de captura de cada uma, assim como suas posições no tabuleiro, além do valor relativo de cada peça; habilidade tátil; introduzir terminologia técnica; funções executivas (tomada de decisões, memória operacional, categorização, fluência).

Objetivo do jogo: Identificar a peça correspondente à resposta.

Posição inicial do tabuleiro: Não se utiliza o tabuleiro, apenas 1 peça de cada tipo e um saquinho ou pote para colocá-las.

Desenvolvimento: Cada aluno deverá responder à pergunta (as sugestões de perguntas se encontram em anexo – abaixo) retirando do pote a peça correspondente. Caso o aluno não acerte, poderá pedir ajuda a um outro para responder a mesma pergunta, que dará dicas ou fará mímica (conforme o que ficar acertado previamente). A turma pode ser dividida em duas equipes e os alunos ao acertarem poderão marcar ponto para sua equipe. Outra possibilidade é a turma ter uma meta a alcançar ("X" pontos).

Variação: Ao invés do aluno escolher a peça pelo tato, todas as peças (uma de cada) poderão estar expostas e o aluno poderá escolher visualmente a peça correspondente à resposta da pergunta.

Observação: As perguntas deverão ser escolhidas alternadamente e de acordo com o nível dos alunos. Outras perguntas poderão ser elaboradas, mas cuidado para não haver mais de uma resposta!

***Anexo**: Sugestões de perguntas para a atividade (são 40 ao todo)

Perguntas – Tabuleiro

✓ Quantas casas tem um tabuleiro de xadrez?

✓ Quantas peças tem de cada lado do jogo?

✓ Quantas peças tem no total do jogo?

✓ Ao posicionar o tabuleiro, a casa do canto a sua direita deve ser de que cor?

✓ Como se chama a linha do tabuleiro formada por casas uma ao lado da outra?

✓ Como se chama a linha do tabuleiro formada por casas uma em cima da outra?

✓ Como se chama a linha do tabuleiro formada por casas ligadas pelos ângulos?

✓ Quais são as casas que formam o centro do tabuleiro?

Perguntas – PEÃO

✓ Qual é a única peça que anda de uma maneira e captura de outra?

✓ Qual é a única peça que anda para frente e captura na diagonal?

✓ Qual é a peça, além do Cavalo, que pode ser utilizada para iniciar o jogo?

✓ Qual é a única peça que pode ser promovida?

✓ Qual é a única peça que somente pode andar para frente?

✓ Qual é a única peça que a primeira vez que sai da sua posição inicial pode escolher se avança para frente uma ou duas casas?

✓ Qual é a única peça que somente pode capturar na diagonal para frente?

✓ Qual é a única peça que somente pode andar uma casa de cada vez para frente (depois que já saiu da sua posição inicial)?

✓ Qual a peça que ocupa a linha 2 e 7 no tabuleiro na posição inicial do tabuleiro?

✓ Existem 8 peças iguais a ela de cada lado do tabuleiro. Que peça é essa?

✓ Qual é a peça que tem o valor relativo igual a 1 ponto?

Perguntas – TORRE

✓ Qual é a peça que tem o valor relativo igual a 5 pontos?

✓ Qual a peça que ocupa os cantos do tabuleiro na posição inicial?

✓ Que peças ocupam as casas a1, a8, g1 e g8 na posição inicial do tabuleiro?

✓ Qual a peça que somente pode se movimentar e capturar no formato de cruz (para frente, para trás, para direita e esquerda)?

✓ Que peça anda quantas casas você quiser, mas somente para frente, para trás, para direita e para esquerda?

Perguntas – BISPO

✓ Qual é a peça que tem o valor relativo igual ao do Cavalo (3 pontos)?

✓ Qual é a peça que fica entre o Cavalo e o Rei e entre o Cavalo e a Dama na posição inicial do tabuleiro?

✓ Qual a peça que fica ao lado do Rei e da Dama na posição inicial do tabuleiro?

✓ Qual a peça que somente se movimenta e captura em diagonal, formado um "X" (diagonal para frente e diagonal para trás)?

Perguntas – CAVALO

✓ Qual é a peça que tem o valor relativo igual ao do Bispo (3 pontos)?

✓ Qual é a peça, além do Peão, que pode ser utilizada para iniciar o jogo?

✓ Qual é a única peça que pode pular outras?

✓ Qual é a única peça que se movimenta e captura em formato de "L"?

✓ Qual é a única peça que faz "curva"?

✓ Qual é a única peça que sempre anda 4 casas (contando a que ele está)?

✓ Qual é a única peça que tem o nome de um animal?

✓ Qual a peça que fica ao lado da Torre na posição inicial do tabuleiro?

Perguntas – DAMA

✓ Qual é a peça que tem o valor relativo igual a 9 pontos?

✓ Qual a peça mais poderosa do jogo – se você mencionou isso na aula (ela é chamada assim, pois pode fazer o movimento de todas as peças, exceto o do Cavalo).

✓ Qual é a única peça que pode se movimentar e capturar para todos os sentidos e direções, quantas casas quiser?

✓ Qual é a peça que ocupa a casad1 de um lado e do outro a casa d8 na posição inicial do tabuleiro?

Perguntas – REI

✓ Qual a peça mais importante do jogo?

- ✓ Que peça tem valor absoluto, pois vale o jogo?
- ✓ Qual é a única peça que não pode ser capturada (nunca sai do tabuleiro)?
- ✓ Qual é a única peça que pode se movimentar e capturar para todas as direções e sentidos, mas deslocando-se apenas uma casa de cada vez?
- ✓ Qual é a peça que se estiver sendo atacada está em xeque?
- ✓ Qual é a peça que quando está atacada e não pode ser salva está em xeque-mate?
- ✓ Qual é a única peça que uma vez atacada, obrigatoriamente tem que ser salva ou o jogo não continua?

2. TODOS CONTRA O REI

Conteúdo: O Rei: movimento, captura e suas especificidades; introdução do conceito de xeque e xeque-mate; casa atacada.

Objetivo pedagógico: Trabalhar o mate, o movimento e forma de ataque de todas as peças (exceto o peão); planejamento estratégico; funções executivas (planejamento, tomada de decisões, flexibilidade cognitiva).

Objetivo do jogo: Diferente para cada um dos jogadores:

- ✓ Para quem joga com as peças: dar o mate dentro do limite máximo de lances (estabelecido);
- ✓ Para quem joga com o Rei: evitar o mate

Posição inicial do tabuleiro: Um dos lados com todas as peças na posição inicial e sem os peões e o outro lado somente com o Rei na sua posição original.

Desenvolvimento: Antes de iniciar o jogo, de acordo com o nível dos alunos, define-se a quantidade máxima de lances para quem está jogando com as peças dar o Xeque-mate, por exemplo, 10 lances. Quem está com as peças ganha o jogo se conseguir dar o mate dentro do limite máximo de lances e quem está com o Rei ganha o jogo se conseguir evitar o mate. O Rei inicia o jogo. Vale destacar que são utilizadas todas as regras do xadrez, inclusive o "lance impossível" e a possibilidade de o Rei capturar o adversário para se salvar.

Variação: Para aumentar o nível de dificuldade pode-se:

✓ Retirar uma das Torres, de preferência de lados opostos;

✓ Retirar as duas Torres;

✓ Retirar a Dama;

✓ Limitar o movimento das peças somente até a metade do tabuleiro, permitindo que só a Dama possa invadir o campo adversário;

✓ Impedir que todas as peças invadam o lado adversário.

Dicas: Marcar com pedacinho de fita crepe pintada, as casas que estão atacadas ao redor do Rei, a cada lance, verificando assim quais as casas possíveis para o Rei se movimentar. Isso pode ser feito junto com os alunos.

3. RODÍZIO DE 3

Conteúdo: Xeque e xeque-mate

Objetivo pedagógico: Trabalhar mate e xeque-mate, o movimento e forma de ataque de todas as peças; planejamento estratégico; antecipação; tomada de decisões; flexibilidade cognitiva; memória operacional.

Objetivo do jogo: Dar o Xeque-mate primeiro.

Posição inicial do tabuleiro: Todas as peças em suas posições originais.

Desenvolvimento: O jogo ocorre com todas as regras do xadrez, no entanto, com 3 jogadores que irão se revezando para jogar, ex.: o nº 1 joga com as brancas, o nº 2 com as pretas, o nº 3 com as brancas; depois inicia-se novamente o rodízio com o nº 1 jogando com as pretas, ou seja, ora o jogador joga com as brancas, ora com as pretas. Deste modo, o vencedor será o jogador que conseguir realizar o mate primeiro.

Variação:

- ✓ Para os alunos com nível de conhecimento menor, pode ser realizado com outros jogos que não tenham todas as peças, modificando o objetivo do jogo.

4. FASES DA VIDA

Conteúdo: Peões: movimento e captura; promoção do peão.

Objetivo pedagógico: Jogar o Xadrez, com uma perspectiva diferente, com o tabuleiro esvaziado e inicialmente sem as peças que apresentam maior mobilidade em um confronto.

Objetivo do jogo: Promover os peões, e uma vez os Reis presentes no tabuleiro, dar Xeque Mate.

Posição Inicial do tabuleiro: Peões na posição inicial.

Desenvolvimento: o jogo se inicia como Batalha de Peões com promoção, sendo o primeiro peão "promovido" a Rei. Os próximos peões serão promovidos a uma das peças que estão fora do tabuleiro. Quando os dois Reis estiverem no jogo, só então, se jogará o Xadrez, promovendo os demais piões e as outras peças do jogo, até que se complete o tabuleiro.

Variação:

- ✓ Alertar aos alunos de que a Promoção do Peão a Rei não é permitida no Xadrez
- ✓ Destacar para os alunos que a "promoção" a Rei só é possível nessa brincadeira, não sendo admitida na regra oficial

5. ***LINHAS, COLUNAS E DIAGONAIS***

Conteúdo: Coordenadas do tabuleiro: Linhas, colunas e diagonal.

Objetivo pedagógico: Desenvolver os conceitos de linhas, colunas e diagonais, de forma lúdica, utilizando a memória corporal.

Objetivo do jogo: Se deslocar-se pelas "linhas" abertas de acordo com o movimento dos colegas.

Posição: Aturma dividida em cinco fileiras com o mesmo número de alunos de pé, com os braços abertos na altura dos ombros. Em destaque um fugitivo e um pegador. Professor no comando, indicando a posição a ser adotada pelo grupo.

Desenvolvimento: Fugitivo e pegador iniciarão uma perseguição entre seus colegas, que variarão seus posicionamentos ao comando de seu Professor. Os comandos e posicionamentos serão de linha, coluna e diagonal, o que toda a turma deverá se adequar, auxiliando o fugitivo e dificultando a movimentação do pegador.

Dicas: Os alunos deverão conhecer os conceitos de linhas, colunas e diagonais

6. ***DUAS TORRES CONTRA O REI (MATES ELEMENTARES)***

Conteúdo: Mates elementares.

Objetivo pedagógico: Trabalhar o xeque mate conhecido como "Mate escada".

Posição do tabuleiro: As peças devem iniciar nas suas posições originais. Um aluno jogará com as duas torres e o outro com o rei.

Desenvolvimento: O aluno que estiver jogando com o rei, deverá iniciar o jogo; enquanto o aluno que estiver jogando com as duas torres, tentará aplicar o xeque mate.

O jogo termina quando:

- ✓ Ocorrer o xeque mate;

- ✓ Uma das torres for capturada;

- ✓ O rei não estando em xeque, ficar sem possibilidade legal de movimentação, ou seja, em todas as casas onde o rei supostamente poderia jogar, ele "entra em xeque" (rei afogado);

- ✓ Um dos lados cometer 3 lances impossíveis

Variações:

- ✓ Estabelecer tempo ou número de lances para que o aluno aplique o xeque mate, ex: Aplicar o xeque mate antes do 10º lance;

- ✓ Estabelecer delimitação de espaço para aplicabilidade do xeque mate (Ex: As torres não poderão ultrapassar a metade do tabuleiro).

7. . REI / DAMA CONTRA REI (MATES ELEMENTARES)

Conteúdo: Mates elementares

Objetivo pedagógico: Aprendizagem do xeque mate.

Posição do tabuleiro: As peças devem iniciar nas suas posições originais. Um aluno jogará com o Rei e com a Dama e o outro somente com o Rei.

Desenvolvimento: O aluno que estiver jogando com o Rei, deverá iniciar o jogo; enquanto o aluno que estiver jogando com o Rei e a Dama, tentará aplicar o xeque mate. O jogo termina quando:

- ✓ Ocorrer o xeque mate;

- ✓ A Dama for capturada;

- ✓ O rei não estando em xeque, ficar sem possibilidade legal de movimentação, ou seja, em todas as casas onde o Rei supostamente poderia jogar, ele "entra em xeque" ou "junta" com outro Rei (Rei afogado);

- ✓ Um dos lados cometer 3 lances impossíveis.

Variação:

- ✓ Estabelecer tempo ou número de lances para que o aluno aplique o xeque mate (Ex: Aplicar o xeque mate antes do 12º lance).

8. REI / TORRE CONTRA REI (MATES BÁSICOS)

Conteúdo: Mates elementares.

Objetivo pedagógico: Aprendizagem do xeque mate.

Posição do tabuleiro: As peças devem iniciar nas suas posições originais. Um aluno jogará com o rei e com uma torre, e o outro somente com o rei.

Desenvolvimento: O aluno que estiver jogando com o Rei, deverá iniciar o jogo; enquanto o aluno que estiver jogando com o Rei e a Torre, tentará aplicar o xeque mate. O jogo termina quando:

- ✓ Ocorrer o xeque mate;

- ✓ A Torre for capturada;

- ✓ O Rei não estando em xeque, ficar sem possibilidade legal de movimentação, ou seja, em todas as casas onde o Rei supostamente poderia jogar, ele "entra em xeque" ou "junta" com outro Rei (Rei afogado);

- ✓ Um dos lados cometer 3 lances impossíveis.

Variação: Estabelecer tempo ou número de lances para que o aluno aplique o xeque mate (Ex: Aplicar o xeque mate antes do 15º lance).

9. BATALHA DE PEÕES NO TABULEIRO DE TRILHA

Conteúdo: Peões- movimento e captura

Objetivo pedagógico: Criar o hábito com jogos de tabuleiro.

Posição inicial do tabuleiro: As peças devem iniciar nas suas posições originais.

Desenvolvimento: Movimentar uma peça sobre a trilha uma casa de cada vez**.**

Variações: O início de cada jogo as peças podem ser posicionadas aleatoriamente, mas para vencer elas precisam chegar do outro lado do tabuleiro.

10. MATE EM 1 LANCE

Conteúdo: Xeque mate

Objetivo pedagógico: Análise de uma situação de jogo, onde o xeque mate ocorrerá na próxima jogada.

Posição do tabuleiro: As peças serão colocadas no tabuleiro no local exato definido pelo professor, configurando uma "posição". Somente devem estar no tabuleiro as peças indicadas. Sendo assim, é possível que nem todas as peças sejam utilizadas em uma determinada posição.

Desenvolvimento: A posição de jogo é mostrada num "tabuleiro gigante" e o professor desafia os alunos a encontrar a resposta, ou seja, o lance do xeque mate. Quando um aluno descobrir, deverá dizer oralmente o nome da peça e a casa para onde ela será movimentada (letra e número).

Variação:

- ✓ O professor poderá permitir que todos os alunos respondam, se fizer a atividade sob a forma escrita.

- ✓ O professor mostra situações de xeque mate em 1 lance no "tabuleiro gigante", e os alunos respondem numa folha de papel, o nome da peça e o local para onde ela será movimentada. Esta folha deverá ser entregue ao professor para correção.

11. GATOS E RATO

Objetivo pedagógico: Introduzir ou reforçar o conceito de xeque-mate.

Peças participantes: 4 bispos (gatos) e 1 rei (rato).

Desenvolvimento: Os 4 bispos são colocados na primeira ou na última fileira do tabuleiro em casas de uma mesma cor e o rei na fileira da extremidade oposta em uma casa central da mesma cor que os bispos. Os gatos (bispos) só podem se movimentar uma casa para frente em diagonal e o rato (rei) movimenta-se uma casa na diagonal para frente ou para trás. Se os gatos prenderem o rato (xeque-mate) vencem, mas se o rato chegar na fileira oposta da qual saiu, será o vencedor.

Obs.: Não há captura e nem casas atacadas.

12. XADREZ DO "SIM"

Conteúdo: Estratégia.

Objetivo pedagógico: Fixar a movimentação das peças e seu modo de captura; forçar o adversário a fazer jogadas que facilitem o seu jogo e, ao mesmo tempo dificultem o dele; reversibilidade do pensamento, abstração e antecipação.

Objetivo do jogo: Dar xeque mate

Desenvolvimento: Cada jogador, após sua jogada, deve dizer qual o tipo de peça que o adversário tem que jogar.

Posição do tabuleiro: Posição inicial com todas as peças.

Variações:

- ✓ Variação do xadrez do "não".

13. JOGO 1: EXTERMÍNIO

Conteúdo: Capturas e dinâmica de jogo.

Objetivo pedagógico: Fixar o movimento de deslocamento e captura do peão e das peças.

Posição do tabuleiro: Posição inicial.

Desenvolvimento: O jogo inicia como numa partida convencional, no entanto os jogadores não terão a preocupação de cercar o rei, ne de aplicar o xeque e/ou mate. Vence quem capturar o maior n° de peão e peças de seu oponente. Lembrando que o Rei é o único que não pode ser capturado!

Variações:

- ✓ Ganha quem capturar as peças que somam o maior valor relativo.

Observação:

- ✓ Este é um jogo interessante para ser utilizado com turmas que ainda não dominam todas as peças. Caso a turma domine as ações das peças, aconselha-se utilizar o Rei para realizar o jogo.

14. "VEM JOGAR COMIGO!"

Conteúdo: Jogo cooperativo

Objetivo pedagógico: Promover sociabilidade e o trabalho em equipe

Desenvolvimento: Neste jogo será utilizado um tabuleiro mural. Este complemento pode ser utilizado para várias atividades e consiste na realização de um tabuleiro com

dimensões maiores que pode ser fabricado com papel, feltro ou EVA, como mostra a figura abaixo.

Figura 5 – Exemplo de Tabuleiro Mural

Fonte: Queroxadrez.com

Para realizar o jogo, dois alunos serão chamados para representar duas equipes (A X B). Ocorrerá um jogo de xadrez propriamente dito com uma modificação: A jogada de cada jogador deverá ser realizada a partir da sugestão de seus colegas de equipe. Após todos os alunos realizarem as suas sugestões para seus respectivos colegas de equipe, o professor deverá realizar a inversão de ações: Os alunos que orientavam o jogador A, agora deverão orientar o jogador B e vice-versa.

15. PEÕES X TORRES

Objetivo pedagógico: Fixar movimento e captura de Peões e Torres, atenção e concentração.

Objetivo do jogo:

Dos Peões – Chegar na linha final com um peão.

Das Torres: - Capturar todos os peões.

Posição Inicial do Tabuleiro: Peões na linha dois e Torres em a8 e h8.

Desenvolvimento: Neste jogo teremos uma disputa entre Peões e Torres. O jogador que jogar com os Peões terá o objetivo de levar pelo menos uma de suas peças à linha 8,

enquanto que o jogador que possui as Torres, deverá capturar todas as peças de seu adversário. Vencerá a partida o participante que conseguir cumprir a sua meta primeiro.

16. PEÇAS X PEÕES COM SUPER EXÉRCITO

Conteúdo: Introdução à dinâmica do jogo

Objetivo pedagógico: Introduzir e avaliar a aprendizagem do movimento das peças.

Objetivo do jogo: De acordo com a variação jogada- chegar com um ou mais peões na última linha; colocar uma peça em uma determinada casa.

Posição do tabuleiro: Os 16 peões (pretos e brancos) iniciam nas linhas 1 e 2 ou na 7 e 8 (alternando brancos e pretos) e as peças escolhidas ficam no outro extremo do tabuleiro, na última linha, colocadas de forma aleatória.

Desenvolvimento: O jogo deve ser realizado no quadro mural. Os alunos devem jogar com as peças que são o objetivo da aula. Se a peça trabalhada for o cavalo, por exemplo, os alunos devem jogar com os quatro cavalos do tabuleiro (dois brancos e dois pretos) e o professor joga com os dezesseis peões (brancos e pretos). Os alunos ganham se capturarem todos os peões e o professor ganha se chegar na última linha com dois peões (um preto e um branco). Cada aluno deve ir ao mural para realizar o seu lance.

Variações:

- ✓ Pode ser utilizado tanto no momento de apresentação das peças quanto para o momento de avaliação da aprendizagem.
- ✓ Ao invés de usar o par de peças, podem ser usadas peças diferentes e em quantidades diversas.
- ✓ Pode ser feito no tabuleiro de mesa com os dois alunos.

17. PEÕES X BISPOS

Objetivo pedagógico: Fixar movimento e captura de Peões e Bispos, atenção e concentração.

Objetivo do jogo:

Dos Peões – Chegar na linha final com um Peões.

Dos Bispos: - Capturar todos os Peões.

Posição Inicial do Tabuleiro: Peões na linha dois e Bispos em c8 e f8.

Desenvolvimento: Neste jogo teremos uma disputa entre Peões e Bispos. O jogador que jogar com os Peões terá o objetivo de levar pelo menos uma de suas peças à linha 8, enquanto que o jogador que possui os Bispos, deverá capturar todas as peças de seu adversário. Vencerá a partida o participante que conseguir cumprir a sua meta primeiro.

18. XADREZ LITERÁRIO

Objetivo pedagógico: Trabalhar o movimento do cavalo, localização espacial, abstração, concentração.

Objetivo da atividade: Identificar o texto / palavra que está embaralhado utilizando o movimento do cavalo.

Posição Inicial: Comece na casa assinalada com * e termine na casa marcada com **.

Desenvolvimento: Desenhar no quadro a matriz abaixo. Percorrendo os quadradinhos com movimento do cavalo no jogo de xadrez (em qualquer posição), o aluno formará um pensamento, um trecho de música, um provérbio...

Dica: Numerar as casas na medida em que elas forem sendo utilizadas facilita a realização da tarefa, assim como a utilização de músicas de grande apelo popular (hinos de clubes de futebol, por exemplo).

Requisitos mínimos: Saber ler; dominar o movimento do cavalo.

Variação:

- ✓ Alterar o tipo de texto, utilizando a matriz dada
- ✓ Criar novas matrizes
- ✓ Substituir o trecho de música por outro
- ✓ Substituir o trecho de música por um conceito trabalhado pela Profª II, fazendo integração das disciplinas e reforçando conteúdo dado.

*CI	AS	DE		LHO	MIL	ÇÃO	BRA	
MA	DE	VI	DE	RA	MEU	VI	TOS	
LHO	DA	CHEI	AS	CAN	MA	CI	DO	SIL**
A	RA	EN		DA	CO	CAN	RA	

"Cidade Maravilhosa, cheia....

Variação:

- ✓ No tabuleiro mural etiquetar os peões com sílabas para formar a palavra ou frase esperada (de acordo com o nível de leitura da turma).
- ✓ Os peões devem ser capturados pela peça na ordem específica para formar a palavra ou frase.

19. **ATAQUE DA TORRE (OU QUALQUER PEÇA)**

Conteúdo: Movimento das peças e captura.

Objetivo pedagógico: Reforçar o domínio do movimento e captura das peças; antecipação e planejamento.

Objetivo do jogo: Capturar os peões na menor quantidade de lances possível.

Posição do tabuleiro: A peça a ser trabalhada deve ser colocada em um dos cantos do tabuleiro, pelo aluno que está jogando com a mesma. Os peões devem ser distribuídos

aleatoriamente no tabuleiro pelo outro aluno. No caso dos bispos os peões devem ser colocados nas casas onde o mesmo vai correr.

Desenvolvimento: Quem estiver com a peça deve capturar todos os peões na menor quantidade de lances possível.

Variações:
Peças da mesma cor contra os peões adversários; pode ser feito no quadro: professor x alunos; no tabuleiro mural, determinar uma quantidade mínima de lances para iniciar; no tabuleiro mural utilizar duas peças, uma de cada cor, e todos os peões de modo que a peça preta tenha que capturar os peões brancos e a peça branca tenha que capturar os peões pretos.

20. QUAL O CAMINHO MAIS CURTO?

Conteúdo: Movimento das peças e captura.

Objetivo pedagógico: Fixação do movimento das peças; planejamento e estratégias.

Objetivo do jogo: Capturar a peça adversária no menor número de lances possível.

Posição do tabuleiro: A peça a ser trabalhada deve começar na sua posição inicial; outras peças da mesma cor devem ser distribuídas no tabuleiro mural pelo professor, de forma a dificultar o caminho a ser percorrido pelos alunos para capturar a peça adversária, previamente posicionada pelo docente.

Desenvolvimento: A partir da posição inicial, movimentar a peça de forma a percorrer o menor caminho possível para atingir o objetivo.

21. CORRIDA DOS REIS

Conteúdo: Movimento do Rei e introdução do conceito de "lance impossível".

Objetivo pedagógico: Fixação do movimento do Rei; planejamento, antecipação, estratégias e introdução do conceito de "lance impossível".

Objetivo do jogo: Levar o seu Rei à uma de suas casas pré-determinadas antes de seu adversário.

Posição do tabuleiro: O Rei branco deve começar na casa h1, enquanto o Rei preto deve iniciar o jogo na casa h8.

Desenvolvimento: A partir da posição h1 para o Rei branco e h8 para o Rei preto, iniciar o movimento dos Reis, a partir do Rei branco, rumo à uma das "casas-objetivo". Para vencer o jogo, o aluno que move o Rei branco deve chegar ou na casa h8 ou na casa a8 antes que seu adversário, aluno que move o Rei preto, chegue ou na casa h1 ou na casa a1. Caso o aluno mova o Rei para uma casa que está sendo atacada pelo Rei adversário, conta-se 1 lance impossível. Se a movimentação se repetir por mais 2 vezes, totalizando 3 lances impossíveis, o jogo termina com a vitória do adversário, mesmo não tendo ele alcançado uma "casa-objetivo".

Variações:

- ✓ Corrida dos reis com obstáculos: Cada aluno terá 4 Peões além de seu Rei. Antes do início da partida, os 2 alunos posicionam seus Reis nas casas h1 (branco) e h8 (preto) e colocam seus Peões em qualquer lugar do tabuleiro. O jogo desenvolve-se da mesma forma, porém, os Peões, apesar de não se moverem, estão atacando casas que devem ser evitadas pelos Reis adversários para não cometerem lances impossíveis. Os Peões podem ser capturados pelos Reis.

Comentários: Apesar dos alunos de 2 e 3 anos iniciantes demorarem um pouco para assimilar que um Rei não pode capturar o outro e que devem evitar as casas atacadas pelo adversário, ao longo dos jogos, foram aprimorando as estratégias para atingir seus objetivos sem mover de forma equivocada suas peças.

22. EM QUE CASA ESTOU?

Conteúdo: O tabuleiro (colunas e fileiras).

Objetivo pedagógico: Percepção do tabuleiro como parte do jogo, com letras e números, que serão usados para mapear as peças.

Objetivo do jogo: Perceber onde o Peão foi colocado no tabuleiro mural e dizer se o aluno vendado, escolhido pelo professor para dar palpites a respeito da posição do Peão, acertou ou não a posição da peça.

Posição do tabuleiro: Peão posicionado em qualquer casa do tabuleiro.

Desenvolvimento: O professor escolhe um aluno voluntário para se posicionar junto ao tabuleiro mural com uma venda nos olhos. O professor coloca um Peão em qualquer lugar do tabuleiro. Professor pergunta se a turma está vendo em que casa o Peão se encontra e aguarda resposta positiva sem revelação da casa ocupada. Professor apresenta 5 chances para o aluno vendado dar palpites de em que fileira (número) o Peão se encontra. Turma dá o feedback para o aluno vendado (sim ou não). Caso o aluno vendado acerte a fileira que o Peão se encontra nos 5 palpites, turma paga uma prenda (entende-se por prenda uma tarefa determinada pelo professor). Caso o aluno não acerte, ele, junto com o professor, realiza um exercício físico (polichinelos, saltos, corrida no lugar, etc.).

Variações:

- ✓ O aluno vendado deve acertar a coluna (letra) que o Peão se encontra
- ✓ O aluno tem 10 chances ao todo para acertar, primeiro a coluna (letra) e, depois, a fileira (número) onde o Peão se encontra.

23. ACHE MINHA CASA

Conteúdo: O tabuleiro (colunas e fileiras).

Objetivo pedagógico: Percepção do tabuleiro como parte do jogo, com letras e números, que serão usados para mapear as peças.

Objetivo do jogo: Posicionar a peça na casa solicitada pelo professor corretamente e somar um maior número de acertos que a equipe adversária.

Posição do tabuleiro: Tabuleiro vazio.

Desenvolvimento: Turma dividida em 2 equipes representadas pelo Peão branco e pelo Peão preto. Cada equipe, de pé, forma uma fila atrás de um tabuleiro de mesa. Professor solicita que cada Peão seja posicionado em determinada fileira (número). Os primeiros alunos de cada time devem posicionar seu Peão na fileira pedida pelo professor. Caso esteja certo, a equipe ganha um ponto; se errar, a equipe não soma ponto. Após sua vez, aluno vai para o final de sua fila. Vence a equipe que, após todas as solicitações do professor, somar mais pontos.

Variações:

Professor solicita que cada Peão seja posicionado em uma determinada coluna (letra); professor solicita que cada Peão seja posicionado em uma casa específica (combinação de letra e número).

24. JOGO DO ESPELHO

Conteúdo: Domínio dos Movimentos das Peças, Coordenação Espacial, Abstração.

Objetivo Pedagógico: Movimentar o Tabuleiro, estando do lado oposto ao das peças, exercitando a reversibilidade do pensamento, coordenação espacial e abstração.

Objetivo do Jogo: Jogar Xadrez estando do lado oposto ao das suas peças no jogo.

Posição Inicial do Tabuleiro: Posição oficial, com os jogadores invertidos em relação ao tabuleiro.

Desenvolvimento: Jogar dentro das regras, mas movimentando as peças do lado oposto, a frente do adversário. O jogo acontece como se estivesse em frente a um espelho.

Variações:

- ✓ Jogar com o tabuleiro, em posição lateral aos jogadores.

Dicas: Esse jogo exige dos jogadores domínio do jogo.

25. DESAFIO DE PROBLEMAS TÁTICOS EM DUPLAS

Conteúdo: Temas Táticos.

Objetivo Pedagógico: Desenvolver a abstração, imaginação e a previsibilidade, através de desafios previamente propostos.

Objetivo do Jogo: Solucionar problemas que poderão surgir nas partidas, aprimorando qualitativamente o jogo dos praticantes.

Posição Inicial do Tabuleiro: Posição sugerida pelo desafio, de acordo com o tema proposto.

Desenvolvimento: Desafios previamente propostos, entregue aos alunos em duplas, para serem solucionados.

Variações:

- ✓ A atividade poderá ser desenvolvida em trios, ou em grupos maiores

Dicas: os alunos deverão ter domínio do jogo, antes de participar destas atividades

26. CORRIDA DO CAVALO

Conteúdo: Movimento do Cavalo.

Objetivo pedagógico: Fixar o movimento de deslocamento do Cavalo.

Objetivo do jogo: Dar a volta no tabuleiro com o Cavalo.

Posição inicial do tabuleiro: O Cavalo começa em um dos cantos do tabuleiro (a1, a8, h1 ou h8).

Desenvolvimento: Dar a volta no tabuleiro com o Cavalo passando, obrigatoriamente, pelos cantos (a última casa do movimento deve ser uma casa do canto) na menor quantidade possível de lances (é possível completar o circuito em 20 lances).

Variação:

- ✓ Dois Cavalos adversários ao mesmo tempo.
- ✓ Cada um começando no canto que corresponda a diagonal do outro.
- ✓ Ganha quem conseguir dar a volta primeiro.
- ✓ São utilizados lances alternados. Neste caso, o Cavalo não pode ser capturado.

Dicas: Para facilitar, pode colocar peões nos cantos para serem capturados.

27. CAVALO FAMINTO

Conteúdo: Cavalo – movimento e captura.

Objetivo pedagógico: Fixar o movimento de deslocamento e captura do Cavalo.

Objetivo do jogo: Capturar com o Cavalo os grãos (ou bolinhas de papel ou tampinhas) que estarão em todas as casas do tabuleiro.

Posição inicial do tabuleiro: Colocar grãos (ou bolinhas de papel ou tampinhas) em todas as casas do tabuleiro (exceto onde o cavalo estiver). Um Cavalo em uma das

posições iniciais (b1, g1, b8 ou g8). Se for em dupla, um Cavalo de cada lado, em suas posições iniciais.

Desenvolvimento: Capturar com o Cavalo, na menor quantidade de lances possíveis ou no menor tempo possível, todos os grãos (ou bolinhas de papel ou tampinhas) que estiverem ocupando as casas do tabuleiro.

Variação:

- ✓ Usar dois Cavalos adversários trabalhando ao mesmo tempo, alternando os lances;
- ✓ Maior dificuldade: não pode passar por casas que já passou.

Observação:

- ✓ Só será permitido capturar os grãos da casa em que o Cavalo ocupar no final do lance.
- ✓ O Cavalo não pode ser capturado.

Dicas: Os grãos ou tampinhas podem ter valores diferentes, usando cores variadas.

28. CAVALO SEMEADOR

Conteúdo: Movimento do Cavalo.

Objetivo pedagógico: Fixar o movimento de deslocamento do Cavalo.

Objetivo do jogo: Preencher todas as casas do tabuleiro com grãos, bolinhas de papel ou tampinhas.

Posição inicial do tabuleiro: Um Cavalo em uma das posições iniciais (b1, g1, b8 ou g8). Se for em dupla, um Cavalo de cada lado, em suas posições iniciais.

Desenvolvimento: Utilizando o Cavalo, colocar um grão (ou bolinha de papel ou tampinha) na casa ocupada por ele ao final de cada lance (como se estivesse "semeando"), de tal forma que ocupe todas as casas do tabuleiro na menor quantidade de lances possíveis ou no menor tempo possível.

Variação:

- ✓ Usar dois Cavalos adversários trabalhando ao mesmo tempo, alternando os lances;
- ✓ Maior dificuldade: não pode passar por casas que já passou.

Observação:

- ✓ Só será permitido "semear" os grãos na casa em que o Cavalo ocupar no final do lance.
- ✓ O Cavalo não pode ser capturado.

Dicas: se for jogado em dupla, cada aluno poderá tem bolinhas de papel de cores diferentes.

29. CAVALO CAÇADOR

Conteúdo: Cavalo – movimento e captura

Objetivo pedagógico: Fixar o movimento de deslocamento e captura do Cavalo.

Objetivo do jogo: Capturar, com o Cavalo, todos os peões adversários.

Posição inicial do tabuleiro: Cada Cavalo (um de cada cor) deve ser colocado em um dos cantos do tabuleiro (Branco: a1 ou a8; Preto: h1 ou h8). Depois disso, cada aluno espalha aleatoriamente seus peões pelas casas do tabuleiro.

Desenvolvimento: Cada Cavalo, em movimentos alternados, deve capturar todos os peões adversários – que não se movimentam (O Cavalo branco deve capturar os Peões pretos e o Cavalo preto deve capturar os Peões brancos). Vence a atividade o jogador que conseguir capturar todos os peões do adversário primeiro.

Variação:

- ✓ Utilizar dois Cavalos;
- ✓ Começar com os Cavalos em casas centrais;
- ✓ Primeiro colocar os peões e depois escolher onde o Cavalo vai começar;
- ✓ Pode utilizar tempo ou lances.

Observação:

- ✓ Os peões não se movem no jogo.
- ✓ A quantidade de peões a serem utilizados pode variar de acordo com o objetivo e tempo disponível.
- ✓ Os Cavalos não podem ser capturados.
- ✓ Tomar cuidado para não "prender" o Cavalo ao espalhar os peões pelas casas do tabuleiro.

Dicas: Pode-se fantasiar, dizendo que os peões olharam para a Medusa e viraram estátuas e não conseguem mais se movimentar.

30. DESAFIO DO CAVALO

Conteúdo: Cavalo – movimento e captura.

Objetivo pedagógico: Fixar o movimento de deslocamento e captura do Cavalo.

Objetivo do jogo: Capturar todas as peças utilizando o Cavalo.

Posição inicial do tabuleiro: Todas as peças (brancas e pretas) devem ocupar apenas um dos lados do tabuleiro, não importando a ordem (linhas 1, 2, 3 e 4 ou 5, 6, 7 e 8). Um dos cavalos deve ocupar um dos cantos do tabuleiro (a1 ou a8, caso as peças estejam nas linhas 1 a 4 ou h1 ou h8, se as peças estiverem nas linhas 5 a 8).

Desenvolvimento: Utilizando o cavalo que se encontra no canto do tabuleiro, deve-se capturar todas as peças na menor quantidade de lances possíveis ou no menor tempo possível.

Variação:

- ✓ Pode utilizar peças, tampinhas ou qualquer outro objeto que ocupe as casas.
- ✓ Pode ser levado em consideração o valor das peças.
- ✓ Se for feito com outros objetos, esses podem ter valores diferentes, de acordo com a cor ou alguma outra característica.

Observação:

- ✓ Pode utilizar as linhas que não estão sendo ocupadas para a realização do movimento do Cavalo.

Dicas: Um segundo aluno pode fazer a contagem de lances e depois inverter a posição, comparando quem fez o menor número de lances; para dificultar, pode impedir que o Cavalo passe por casas repetidas.

31. JOGO CONDICIONADO COM PEÕES DA DAMA E DAS TORRES.

Conteúdo: Princípio da abertura.

Objetivo pedagógico: Desenvolver conhecimentos sobre os princípios básicos da abertura: centro, desenvolvimento, mobilidade e proteção ao Rei.

Objetivo do jogo: Dar xeque mate a partir do cumprimento de uma ou mais condicionante.

Posição inicial do tabuleiro: Posição inicial das peças, permanecendo somente os peões das Torres e da Dama. Os outros cinco são retirados do tabuleiro.

Desenvolvimento: Partindo da posição inicial das peças, só pode dar xeque mate se cumprir uma condicionante, previamente estipulada pelo professor, relativa à abertura e tendo como tema "centro" ou "desenvolvimento".

Variação:

- ✓ Só pode dar mate depois de desenvolver os dois Cavalos e os dois Bispos;
- ✓ 2- Somente pode dar mate se estiver dominando o centro;
- ✓ 3- Só pode mexer "X" peões.
- ✓ 4- Só pode dar mate se todas as peças estiverem com mobilidade;
- ✓ 5- Só pode dar mate se o seu Rei não estiver em coluna central;
- ✓ 6-Só pode dar mate se tiver feito o roque.

32. <u>DADO DA VEZ</u>

Conteúdo: Casa atacada.

Objetivo pedagógico: Desenvolver o conceito de casa atacada.

Objetivo do jogo: Capturar a maior quantidade de peças do adversário.

Posição inicial do tabuleiro: Todas as peças devem ser espalhadas aleatoriamente no tabuleiro com exceção do Rei que não participa do jogo. Além das peças devem ser usados dois dados especiais (uma peça em cada face). A face sem peça indica que o aluno fica sem jogar uma rodada.

Desenvolvimento: As peças devem ser espalhadas aleatoriamente no tabuleiro, por cada jogador, alternadamente. O dado deve ser lançado por um dos jogadores e peça que sair deve ser usada para capturar uma peça do adversário, sem mover a sua peça. O aluno deve perceber as casas que a sua peça está atacando e se tem peças passíveis de serem capturada. Se encontrar peça para capturar, essa deve ser retirada do tabuleiro sem que a sua própria seja mexida. Ganha quem capturar mais peças.

Variação:

- ✓ A peça que sai no dado é, efetivamente, mexida para capturar;
- ✓ 2- No dado, pode substituir a face "ficar sem jogar" por "pode mover uma peça e capturar".

CONCLUSÃO

A partir das atividades propostas nesta produção é possível ver que a prática do xadrez pode ser implementada nas aulas de educação física dentro da escola.

Fatores importantes pertencentes ao desenvolvimento motor que devem ser constantemente estimulados na infância como a lateralidade e a orientação espacial, por meio de jogos e atividades lúdicas com o uso do xadrez, também podem ser trabalhados no cotidiano escolar.

Sugere-se que professores e profissionais de educação física e de outras áreas do ensino possam elaborar projetos e propostas que integrem a prática do xadrez no âmbito escolar.

BIBLIOGRAFIA

ALVIM, P. B.; BORGES, O. P. Análise da relação da estrutura espaço-temporal e alfabetização em crianças de 6 e 7 anos**. RevPortCiencDesp**, v. 4, n. 2, p. 155-67, 2004.

ANGÉLICO, L. P., PORFÍRIO, L. C. O jogo de xadrez modifica a escola: Por que se deve aprender xadrez e tê-lo como eixo integrador no currículo escolar? **Diálogos Acadêmicos**, v. 1, n. 1, p. 1-18, out./jan., 2010

BARBOSA, Evandro Amorim, *et al.* Cartilha de Xadrez- Módulo1: Iniciantes. Clube de Xadrez de São Sebastião, 2016. Disponível em: https://www.cxssp.com.br/wp-content/uploads/2016/04/Cartilha_de_Xadrez_para_Iniciantes_CXSSP_Modulo_1.compr_.pdf

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Vol. 7, Brasília-DF: MEC/SEF, 1996.

CASTELLANI FILHO, Lino *et al*. **Metodologia do ensino de educação física**. Cortez Editora, 2014.

CASTRO, C. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, Rio de Janeiro, v. 1, n.2, p. 1-11, 1994.

EADE, James. **Xadrez:** Para Leigos. Alta Books, 2010.

FONSECA, Vitor. **Da filogênese à ontogênese da motricidade**. Porto Alegre: Artes, 1988.

FONSECA, Vitor. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Artmed Editora, 2009.

FRANÇA, Cristiano de Souza. Xadrez como ferramenta pedagógica para as aulas de Educação Física Escolar. 2012. 31f. Monografia (Especialização em Educação Física Escolar)-Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 5 jun. 2012.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C.; GOODWAY, Jackie D. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos.** AMGH Editora, 2013.

HAYWOOD, Kathleen M.; GETCHELL, Nancy. **Desenvolvimento Motor ao Longo da Vida.** 6ª Edição. Porto Alegre: Artmed Editora, 2016.

KING, D. **Aprenda tudo sobre o Xadrez**. São Paulo: Zastras, 2009.

LUCENA, Neide Maria Gomes de *et al.* Lateralidade manual, ocular e dos membros inferiores e sua relação com déficit de organização espacial em escolares. **Estud. Psicol.** (Campinas), v. 27, n. 1, p. 03-11, 2010.

"MOVIMENTOS DAS PEÇAS" em *Só Xadrez*. Virtuous Tecnologia da Informação, 2013-2020. Consultado em 08/03/2020 às 14:01. Disponível na Internet em http://www.soxadrez.com.br/conteudos/movimentos/

NASCIMENTO, F. R. do. O xadrez como ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem. 2018. 31f. Monografia (Especialização em Educação Física Escolar)-Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2018.

OLIVEIRA, Cléber Alexandre Soares de Oliveira; CASTILHO, José Eduardo. O Xadrez como ferramenta pedagógica complementar na educação matemática. Disponível em: < http://www.xadrezreal.com.br/documentos/artigo_02.pdf > Acesso em: 15/mai/2019.

RIBEIRO, Andréa Jaqueline Prates *et al.* XADREZ NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA. **Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc São Miguel do Oeste**, v. 2, p. e13423-e13423, 2017.

RODRIGUES, A. O xadrez na educação física escolar. **Motrivivência**, Santa Catarina, Ano 20, n. 31, p. 182-186, mai., 2010.

RODRIGUES, Andréia. O Xadrez na Educação Física Escolar. **Motrivivência**, v. 20, n. 31, p. 182-186, 2008.

RODRIGUES, Carlos Roberto; SARRAPIO, Luiza Procópio. As contribuições do xadrez para o processo de ensinoaprendizagem: aspectos sociais e pedagógicos do jogo na escola. **Revista da Universidade Vale do Rio Verde**, v. 16, n. 1, 2018.

ROSA NETO, F**. Manual de avaliação motora**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

ROSA NETO, Francisco *et al.* A lateralidade cruzada e o desempenho da leitura e escrita em escolares**. Rev. CEFAC**, São Paulo, v. 15, n. 4, p. 864-872, Aug. 2013.

ROSA NETO, Francisco *et al*. O esquema corporal de crianças com dificuldade de aprendizagem. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 15, n. 1, 2011.

SÁ, A.V.M.de. História do xadrez. In: CALDEIRA, A. **Para ensinar e aprender xadrez na escola**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2009. p. 11-20.

SARAIVA, João Paulo; RODRIGUES, Luís Paulo. Desenvolvimento motor e sucesso académico. Que relação em crianças e jovens?.**Revista Portuguesa de Educação**, v. 24, n. 1, p. 193-211, 2011.

SILVA, Kelly da *et al.* Relation between arithmetic performance and phonological working memory in children. In: CoDAS. Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia, 2017.

SILVA, Leomagon Rodrigues. Contribuições do xadrez para o ensino-aprendizagem de Matemática. 2010. 174 f. Tese de Doutorado (Doutorado em Educação) -Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 7 jul.2010.

SILVA, Wilson da. Curso de xadrez básico. Curitiba: Secretaria do. Estado da Educação e Federação Paranaense de Xadrez, 2002. Disponível em: www.cex.org.br/html/ensino/Apostilas/pdf/apostila_completa.pdf acesso em 20/05/2019.

SOARES, A. P; SOARES, S. P. O Jogo de xadrez como metodologia para o ensino de geografia. **Cad. Pes**, São Luís, v. 21, n. 3, set./dez., 2014.

SPULDARO, Arlete *et al.* Título: O jogo de Xadrez na Matemática: processo ensino-aprendizagem, reflexão e ação. **Secretaria de estado da educação – pr.**, 2012.

TEIXEIRA, C. A. P., TEIXEIRA, I. C. P. O., JÚNIOR, D. M. G. O Xadrez na educação básica: Desenvolvendo metodologia de ensino-aprendizagem na escola municipal colônia agrícola. Congressos.cbce, Guanambi, set. 2014.

TIRADO, ACSB; SILVA, Wilson da. Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares. Curitiba: Expoente, 1995.

VIANNA, José Antonio. Lateralidade e fracasso escolar. **e-Mosaicos**, v. 4, n. 8, p. 30-39, 2015.

SUGESTÕES DE VÍDEOS DIDÁDITOS

Vídeo 1: História e regras do Xadrez

Link: https://youtu.be/J95yEVoTI3g

Duração: 7min 35s

Assunto: Narra a origem do jogo de xadrez, através de imagens coloridas, apresenta o tabuleiro e as peças; posição, valor, formas de captura e movimentação das peças.

Faixa etária: Ideal para iniciantes.

Vídeo 2: Xadrez- Uma história de encantar

Link: ttps://youtu.be/RnkUp_qX72I

Duração: 6min 33s

Assunto: Animação que recria o imaginário, dando vida as peças.

Faixa etária: Ideal para crianças a partir dos três anos.

Vídeo 3: Os princípios básicos da abertura no Xadrez

Link: https://youtu.be/Pfc_t6OmuSc

Duração: 13min 38s

Assunto: Como começar o Jogo? Domínio do centro, desenvolvimento das peças e segurança do Rei. Ideal para fixar os movimentos de abertura.

Pré-requisitos:

*Saber os movimentos das peças;

*Saber arrumar as peças no tabuleiro;

*Saber Roque, Promoção, Captura En passant.

*Saber Xeque e Xeque-Mate.

Vídeo 4: A história do Xadrez – Quintal da cultura. Histórias de Papel.

Link: https://youtu.be/E6ijPWbobR0

Duração: 3min 53s

Assunto: Apresenta a história de forma lúdica e objetiva, linguagem simples.

Faixa etária: Ideal para crianças.

Vídeo 5: A lenda do Jogo de Xadrez

Link: https://youtu.be/o7xCUm19nMo

Duração: 3min 22s

Assunto: Conta a história de maneira lúdica, ilustrado por figuras desenhadas, narrado em voz de criança, tornando o vídeo de fácil entendimento.

Vídeo 6: Vida em miniatura: um vídeo-documentário sobre xadrez

Link: https://youtu.be/W0Bhnk9CJ3s

Duração: 30min 29s

Assunto: Ideal para apresentar os benefícios do Xadrez. Vídeo motivacional para adultos. Relato sobre como o xadrez mudou e influenciou vidas. Relata as lendas, regras, políticas e apoio de governos a introdução do Xadrez nas escolas. O vídeo conta ainda com o apoio de uma psicóloga, que faz interferência e exemplifica os benefícios do Xadrez.

Faixa etária: Adultos.

Vídeo 7: Aprenda como jogar xadrez em apenas 16 minutos

Vídeo dividido em duas partes.

Primeira parte:

Link: https://youtu.be/LYUb8tAOKVQ

Duração: 7min 48s

Segunda parte:

Link: https://youtu.be/J6GesSRdTn4

Duração: 8min 15s

Assunto: Fala sobre regras básicas, tabuleiro, peças (movimento e captura), organização das peças e roque.

Faixa etária: Voltado para iniciantes.

Vídeo 8: Xadrez das Cores

Link: https://www.youtube.com/watch?v=NavkKM7w-cc

Duração: 21min 06s

Assunto: o Vídeo narra a história de uma senhora branca que fica sob a guarda de uma empregada doméstica negra. A idosa não faz questão nenhuma de disfarçar seu racismo e utiliza o jogo de xadrez para humilhar a empregada, mas é justamente o jogo de xadrez que fará com que as personagens produzam reflexões que mudarão as suas vidas.

Faixa etária: Adultos