



SEÇÃO DOSSIÊ TEMÁTICO

EDUCAÇÃO FÍSICA, JOGOS E ATIVIDADES FÍSICAS
PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Xadrez para pessoas com deficiência visual: saberes de um cotidiano singular no Instituto Benjamin Constant

Chess for people with visual impairment: knowledge from a unique day at the Benjamin Constant Institute

Arlindo Fernando Paiva de Carvalho Junior¹

RESUMO

Cada relação com o outro e cada (des)construção do conhecimento é única e própria do cotidiano e da identidade e complexidade humanas. Por isso, as estratégias didáticas são diversas e plurais, criadas e (re)pensadas conforme as necessidades e potencialidades dos estudantes, tornando rica a prática pedagógica de cada cotidiano. O presente texto, de perspectiva qualitativa, com base em narrativa autobiográfica, busca apresentar os saberes de experiência de fazeres pedagógicos no ensino do jogo de xadrez junto a estudantes com deficiência visual (DV) do Instituto Benjamin Constant (IBC). Este relato de experiência visa compartilhar, por meio da escrita, as adaptações utilizadas no jogo para estudantes com DV, incluindo as principais regras e estratégias específicas para o seu ensino, nas aulas do IBC. Tais regras, bem como suas respectivas adaptações, são apresentadas com base nas leis do xadrez da *Fédération Internationale des Échecs* (FIDE), Federação Internacional de Xadrez. As estratégias didáticas que aqui se encontram ilustradas são (des)construídas a partir da singularidade e identidade dos estudantes com DV no IBC. Conclui-se que o xadrez é uma importante ferramenta lúdica e pedagógica para o desenvolvimento da concentração e do equilíbrio emocional, para a criação de estratégias, bem como para a melhora do autocontrole. Além disso, tal prática auxilia no aprendizado de outros saberes e possibilita interações sociais e inclusão por meio do lazer, formação educacional e profissionalização. Espera-se que os saberes apresentados possam ressoar em outros cotidianos, disseminando o xadrez para pessoas com DV e contribuindo para construção de práticas mais dignas, justas e inclusivas.

Palavras-chave: Xadrez. Deficiência Visual. Educação Física. Narrativa Autobiográfica. Inclusão.

ABSTRACT

Each relationship with others and each (de)construction of knowledge is unique and typical of everyday life and human identity and complexity. Therefore, teaching strategies are diverse and plural, created and (re)thought according to the needs and potential of students, making every day pedagogical practice rich. This text, from a qualitative perspective, based on an autobiographical narrative, seeks to present knowledge from the experience of pedagogical practices in teaching the game of chess to students with visual impairment (VI) at the Benjamin Constant Institute (IBC). This experience report aims to share, through writing, the adaptations used in the game for students with VI, including the main rules and specific strategies for teaching the game in IBC classes. These rules, as well as their

¹ Instituto Benjamin Constant
Doutor em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)
E-mail: arlindofernandopaiva@ibc.gov.br



respective adaptations, are presented based on the chess laws of the Fédération Internationale des Échecs (FIDE), the International Chess Federation. The teaching strategies illustrated here are (de)constructed based on the uniqueness and identity of students with VI at IBC. It is concluded that chess is an important recreational and pedagogical tool for developing concentration and emotional balance, for creating strategies, as well as improving self-control. Furthermore, this practice helps in learning other knowledge and enables social interactions and inclusion through leisure, educational training and professionalization. It is hoped that the knowledge presented can resonate in other daily lives, disseminating chess to people with VI and contributing to the construction of more dignified, fair, and inclusive practices.

Keywords: Chess. Visual Impairment. Physical Education. Autobiographical Narrative. Inclusion.

Introdução

A verdadeira origem do jogo de xadrez ainda é desconhecida (Silva, 2021; Rezende, 2002; Zlotnik *et al.*, 2006), mas sabe-se que essa é uma prática milenar que está presente em nossa sociedade por muitas gerações. Assim como os demais esportes coletivos e individuais, o xadrez ganhou espaço e praticantes por todo o mundo e foi adaptado para que pessoas com deficiência visual (DV) pudessem praticá-lo, tendo acesso a mais uma possibilidade de jogo. As adaptações de suas regras para a prática da pessoa com DV visam tornar o jogo acessível sem descaracterizá-lo ou infringir a regra geral aplicada às pessoas que enxergam. São adaptações que possibilitam o acesso à informação pelas pessoas com DV para realização de jogadas por meio dos sentidos remanescentes do jogador, principalmente utilizando o tato e a audição.

Nesse sentido, as pessoas com DV podem jogar xadrez tanto entre si, como também com pessoas que enxergam, pois as características e regras principais do xadrez foram mantidas. A adaptação do jogo para a prática da pessoa com DV sem descaracterizar as regras tradicionais possibilita que, na escola e em outros ambientes sociais, o xadrez possa ser ensinado e praticado de forma inclusiva por todos.

Buscando contribuir com o aumento da prática de xadrez por pessoas com DV, o objetivo do presente texto é apresentar as principais adaptações do jogo para esse público, assim como compartilhar saberes de experiências (Larrosa Bondía, 2002) de algumas das estratégias didáticas utilizadas no ensino e aprendizagem do jogo. O compartilhamento de tais conhecimentos (des)construídos no fazer pedagógico junto a estudantes com DV tenciona fazer ressoar tais práticas em outros cotidianos e contextos escolares e não escolares, contribuindo para inclusão dessas pessoas em mais uma atividade de lazer, tanto no campo social quanto profissional.



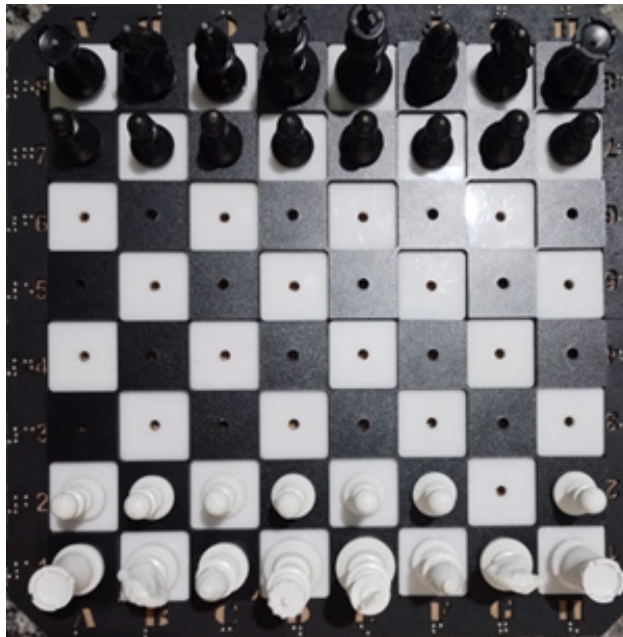
2 O xadrez adaptado para a pessoa com deficiência visual

As regras oficiais do xadrez são definidas pela *Fédération Internationale des Échecs* (FIDE), fundada em 1924, em Paris, na França (About [...], c2024), que também estabelece as adaptações do jogo para a prática da pessoa com DV. A *International Braille Chess Association* (IBCA), Associação Internacional de Xadrez em Braille, é vinculada à Federação Internacional de Xadrez e responsável pela modalidade destinada às pessoas com deficiência visual. Atualmente, a associação conta com a participação de aproximadamente sessenta países-membros dos continentes africano, europeu, asiático e americano (Rules [...], c2023). Como efeito cascata, as demais federações nacionais vinculadas à IBCA seguem e respeitam as regras por ela estabelecidas, a exemplo da Federação Brasileira de Xadrez para Deficientes Visuais (FBXDV).

A FBXDV foi fundada oficialmente em 2013, porém passou por um longo caminho de transformação. Criada em Porto Alegre, no ano de 1989, a Liga Braille de Xadrez se tornou a Associação Brasileira de Xadrez para Deficientes Visuais (ABXDV), em 10 de outubro de 2009, que posteriormente se transformou na Federação Brasileira de Xadrez para Deficientes Visuais (FBXDV), em 2 de agosto de 2013 (Quem [...], c2024). Atualmente, a FBXDV tem 48 entidades cadastradas e ativas, que podem disputar as competições organizadas pela própria federação (Entidades [...], c2024).

Essas competições utilizam as regras do xadrez e suas devidas adaptações do jogo para a pessoa com DV. Elas serão apresentadas a seguir e baseiam-se nas orientações das leis do xadrez publicadas pela FIDE. A ideia não é apresentar de forma minuciosa cada regra do jogo, mas compartilhar saberes que deem condições para que outros professores possam iniciar a prática de xadrez junto a estudantes com DV em outros contextos e realidades.

O tabuleiro de xadrez é quadrado, mede pelo menos 20x20 cm e é composto por 64 casas, sendo 32 brancas e 32 pretas (Rules [...], c2023; Leyes [...], 2023). As fileiras, na horizontal, são numeradas de 1 a 8, e as colunas, na vertical, recebem letras de A a H. Essa numeração inicia com a fileira de número 1 do lado das peças brancas e, de forma crescente, finaliza com a fileira 8 do lado das peças pretas, assim como a coluna inicia com a letra A à esquerda das peças brancas e termina com a letra H à direita das peças brancas. Esses números e letras servem para indicar a localização de cada peça no tabuleiro e, conseqüentemente, possibilitam as anotações das jogadas. A imagem a seguir apresenta o tabuleiro com as suas peças.

Figura 1. Imagem do tabuleiro de xadrez

Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

O tabuleiro de xadrez também é dividido em áreas, são elas: ala da rainha, ala do rei, pequeno centro, grande centro, área de ataque e área de defesa (Rezende, 2002). Uma vez que os estudantes conhecem essas áreas do tabuleiro, conseguem criar mapas mentais para desenvolver estratégias do jogo.

Referente ao tabuleiro, a adaptação realizada para a pessoa com DV é o desnível entre as casas brancas e pretas. As casas pretas são em alto-relevo, de modo que ao tateá-las as pessoas com DV consigam identificar quais são as casas pretas e quais são as casas brancas. As letras e números também são grafados no tabuleiro em Sistema Braille e/ou em tinta, a depender da acuidade visual da pessoa.

Cada casa, quadradinho, tem um furo no centro para que as peças, que levam um pino em suas bases, sejam fixadas no tabuleiro e não saiam do lugar ao serem tateadas pelo jogador. Nesse sentido, só é considerado “peça tocada” pelo jogador quando ele a retira desse furo no centro de cada casa (Rules [...], c2023; Leyes [...], 2023). A imagem a seguir apresenta o pino na base da peça e os furos no centro de cada casa do tabuleiro.

Figura 2. O pino na base da peça

Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

No jogo para pessoas que enxergam, os jogadores movimentam as peças em um mesmo tabuleiro, pois o acesso à informação e às jogadas ocorre por meio do sentido visual. No caso das pessoas com DV, cada jogador tem o seu tabuleiro, de modo que consigam ficar todo o tempo com as mãos sobre as peças, tateando-as, identificando suas localizações e criando estratégias durante o jogo. Essa adaptação é importante, pois se a pessoa com DV jogasse no mesmo tabuleiro que o adversário, ele não conseguiria ficar durante todo o tempo do jogo com as mãos na peça fazendo a leitura do jogo, e após cada jogada teria que tirar as mãos do tabuleiro para o adversário jogar. Com isso, teria que lembrar a localização de todas as peças do jogo tateando-as em cada jogada, o que levaria muito tempo e tornaria a partida longa e cansativa, por isso cada jogador utiliza seu próprio tabuleiro. Fazendo uma comparação, seria como pedir aos jogadores que enxergam que fechassem os olhos enquanto o adversário está jogando.

Nesse sentido, cada jogador movimenta as peças brancas e pretas em seu próprio tabuleiro. O jogador deve dizer para o adversário qual será a jogada, para que cada um movimente a peça em seus respectivos tabuleiros, e assim por diante, até que o jogo termine. Após o movimento anunciado pelo jogador, o adversário deve repeti-lo e executá-lo em seu tabuleiro.

Para que não haja confusões com as pronúncias das letras – como, por exemplo, o jogador falar B e o adversário entender D –, a FIDE sugere que sejam dados nomes a cada coluna de acordo com a letra, como iniciais dos nomes, para que os jogadores, ao anunciarem as jogadas, falem o nome das letras, evitando confusões, conforme o quadro a seguir (Rules [...], c2023; Leyes [...], 2023):

Quadro 1. Nomes das colunas do tabuleiro

COLUNA	NOME
A	ANA
B	BELLA
C	CÉSAR
D	DAVID
E	EVA
F	FÉLIX
G	GUSTAVO
H	HÉCTOR

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

3 As peças e suas movimentações

No xadrez, temos 16 peças pretas e 16 peças brancas, a saber: duas torres, dois bispos, dois cavalos, oito peões, uma dama e um rei. As peças pretas e as brancas têm a mesma quantidade (Rezende, 2002; Zlotnik *et al.*, 2006; Becker, 2002). Cada peça tem uma movimentação diferente, e não há mudanças na forma de se locomover e capturar no xadrez para a prática da pessoa com DV. As peças precisam ter o design *Staunton*, modelo adotado pela FIDE, e as únicas adaptações realizadas nelas são as marcações das peças pretas para diferenciação das brancas por meio do tato e a colocação de um pino na base de cada peça para que possam ser fixadas no furo no centro de cada casa do tabuleiro de xadrez.

Essas marcações nas peças pretas são realizadas geralmente na parte superior, como pequenas cabeças de alfinete em cima de cada uma. Com isso, o jogador, ao colocar as mãos sobre as peças no tabuleiro, consegue identificar quais são as pretas e quais são as brancas. Na imagem a seguir são apresentadas duas peças, uma branca e uma preta, de forma que possamos ver a diferenciação entre elas.

Figura 3. O pino na base das peças e a bolinha (cabeça de alfinete) na peça preta



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).



Quanto à movimentação das peças: a) o peão anda uma casa de cada vez, em linha reta, sempre para frente, podendo apenas na primeira jogada de cada peão andar duas casas (chamado de salto do peão), além disso, ele captura apenas em diagonal, andando uma casa de cada vez; b) a torre anda quantas casas quiser na vertical e na horizontal; c) o cavalo anda apenas formando um “L” de 4 casas (contando da casa em que o cavalo está até a casa em que será posicionado), e é a única peça que pula outras peças no jogo; d) o bispo anda quantas casas quiser em diagonal, cada jogador tem dois bispos, um anda nas diagonais das casas pretas e outro anda nas diagonais das casas brancas; e) a dama ou rainha anda quantas casas quiser em todas as direções, retas e diagonais; f) o rei anda uma casa de cada vez em qualquer direção (Rezende, 2002; Zlotnik *et al.*, 2006; Becker, 2002).

4 Os movimentos especiais

Os movimentos especiais no xadrez não se alteram para a partida com pessoas com DV, porém os jogadores precisam sinalizar a jogada falando o movimento especial que será realizado.

Promoção do Peão

Quando o peão atravessa o tabuleiro e chega na primeira fileira do lado do adversário, ele é promovido a qualquer outra peça do jogo, com exceção do rei. O jogador deve informar ao adversário a qual peça o peão será promovido (Rezende, 2002; Zlotnik *et al.*, 2006; Becker, 2002).

En Passant

É um movimento executado com o peão para capturar outro peão, que em sua jogada inicial anda duas casas. Nesse caso, quando o peão anda duas casas pulando uma casa que está sendo atacada pelo peão adversário, esse mesmo peão adversário pode capturá-lo com o movimento “*En Passant*”. O peão que capturar *En Passant* irá se movimentar e capturar o peão adversário como se ele tivesse andado apenas uma casa e parado na casa que está sendo atacada. O movimento *En Passant* deve ser realizado na jogada seguinte, imediatamente após a jogada do peão que andou duas casas (Rezende, 2002; Zlotnik *et al.*, 2006; Becker, 2002).

Roque

Este movimento é o único momento do jogo em que duas peças são movimentadas na mesma jogada, o rei e a torre. É um movimento utilizado para o desenvolvimento do jogo

e defesa do rei (Rezende, 2002). O roque pode ser realizado na ala do rei (pequeno roque) ou na ala da dama (grande roque). Consiste em movimentar o rei e a torre quando estão nas posições iniciais e com as casas vazias entre eles. O rei anda duas casas em direção à posição inicial da torre (horizontal) e a torre salta por cima do rei passando para o outro lado do rei, na casa ao lado, na mesma fileira (Rezende, 2002; Zlotnik *et al.*, 2006; Becker, 2002; Baker, 1991). No caso da prática com a pessoa com DV, o jogador deve sinalizar a jogada ao adversário falando se é o pequeno roque ou grande roque.

5 As anotações e o relógio

O relógio de xadrez tem dois indicadores de tempo conectados de modo que apenas um funciona em cada momento (Leyes [...], 2023). Cada indicador representa o tempo de um jogador. Quando a partida começa, o tempo do jogador com as peças brancas é iniciado. Enquanto isso, o indicador de tempo do jogador das peças pretas está parado. Ao terminar seu movimento, o jogador das peças brancas aperta um botão que para o seu tempo e automaticamente inicia a contagem de tempo do adversário com as peças pretas.

Nesse sentido, é importante definir que a jogada é considerada executada, quando: a) a peça capturada é retirada do xadrez; b) a peça é fixada com seu pino no furo de uma casa diferente do tabuleiro; e c) quando a jogada tiver sido anunciada (Rules [...], c2023; Leyes [...], 2023).

No caso das pessoas com DV, o relógio deve ter ponteiros reforçados, tendo um ponto em alto-relevo marcado a cada cinco minutos e dois pontos em relevo marcados a cada 15 minutos no relógio, além de uma bandeira que possa ser tocada (Rules [...], c2023; Leyes [...], 2023). Atualmente, há relógios digitais com a mesma lógica, com fones de ouvido que facilitam ao jogador com DV ouvir o seu tempo de jogo e o do adversário a qualquer momento na partida. Nas figuras 4 e 5 podemos ver as imagens de dois relógios digitais com acessibilidade sugeridos no site da Associação Internacional de Xadrez em Braille.

Figura 4. Relógio digital modelo Kaissa da fabricante Fundosa Accesibilidad



Fonte: Rules [...] (c2023).

Figura 5. Relógio digital da empresa DGT

Fonte: Rules [...] (c2023).

Por sua vez, as anotações das jogadas no xadrez poderão ser realizadas por meio da tinta, do Sistema Braille ou de gravador de áudio, conforme a necessidade e escolha do jogador com DV.

Importante destacar que no Brasil as competições organizadas pela FBXDV não dividem os jogadores em categorias conforme sua acuidade visual, como já acontece em outras modalidades esportivas. Isso talvez se dê em função do baixo número de jogadores nos torneios. Apesar de o xadrez ser um jogo conceituado, ainda há poucos patrocínios, literatura especializada, pesquisas e escolas de xadrez para pessoas com DV, o que dificulta a profissionalização de atletas e o avanço da prática no Brasil.

A influência do mercado neoliberal e a desigualdade social também são fatores que travam o crescimento da prática do xadrez por pessoas com DV, pois não é fácil encontrar lojas que comercializam os jogos adaptados, principalmente, a preços acessíveis para a população brasileira. Enquanto um jogo de xadrez tradicional pode ser encontrado por menos de R\$ 100 em diversas lojas populares, um jogo adaptado para pessoa com DV custa uma média de R\$ 250, encontrado na maioria das vezes apenas em lojas especializadas. Nesse sentido, Torres Santomé (2011) sugere que o jogo seja utilizado para recuperar e desenvolver novos valores prejudicados por sociedades com sistemas econômicos neoliberais, que exploram o consumo lúdico.

Em outros países, com um maior número de praticantes e jogadores de xadrez nas competições, os jogadores com DV são divididos em categorias conforme a acuidade visual e sexo de cada um.

6 Concepção metodológica

A concepção de investigação e de construção do conhecimento escolhida foi a narrativa autobiográfica (Passeggi, 2020) para (des)construir o conhecimento por meio do fazer



pedagógico. Isso é realizado em um movimento contínuo de reflexão sobre a prática (Freire, 2011), sobre o que se passou, sobre as possibilidades, levando em consideração a singularidade de cada pessoa e sua complexidade humana, as relações sociais, as tensões do cotidiano, as realidades complexas e únicas de cada identidade.

O texto de perspectiva qualitativa (Minayo, 2012, 2014) é escrito com base na compreensão dos fatos do cotidiano por um professor que lembra o ocorrido e descreve os conhecimentos construídos. “Aquele que narra transforma uma experiência em linguagem, atividade que, por sua vez, leva à compreensão e ao entendimento da experiência em si” (Gai, 2009, p. 137). Um professor limitado, que recorta a realidade por meio de sua leitura de mundo, de seu afeto, de seu estado psicológico. Um professor pesquisador que se compreende inacabado, inconcluso, em um contínuo movimento de busca, de construção histórica, com o mundo e com os outros (Freire, 2011). Essas são compreensões de uma realidade específica em uma escola especializada – o Instituto Benjamin Constant (IBC) –, no atual período histórico, tendo como objeto de observação e análise o ensino e a aprendizagem do xadrez para pessoas com DV.

A literatura sobre o ensino de xadrez para esse público não é vasta e, neste caso, a construção do conhecimento por meio da prática pedagógica é fundamental para sistematizar saberes sobre estratégias didáticas e compartilhar questões específicas que podem ser replicadas por outros profissionais em diferentes contextos.

7 Estratégias didáticas de ensino e aprendizagem do xadrez para estudantes com DV: saberes (des)construídos no IBC

O ensino de xadrez teve início nas aulas de Educação Física escolar, como conteúdo do componente curricular e, devido ao interesse e demanda dos estudantes, foi necessário montar uma oficina por meio de projeto de extensão para trabalhar com eles com apoio de outras pessoas: bolsistas de iniciação científica, estagiários e voluntários. Apesar do pouco tempo e da falta de tabuleiros, a procura foi significativa, o que mostrou o potencial do xadrez por meio do interesse dos estudantes com DV no processo de ensino, seja o jogo pelo jogo, seja como alicerce para a construção e desenvolvimento de outros saberes por meio do xadrez, como, por exemplo, a própria noção de direção e espaço desenvolvida na orientação e mobilidade, que pode ser trabalhada por meio da localização e movimentação das peças no jogo.



7.1 Iniciando a aula...

A aula de xadrez começa às 13h30, mas quando chego,² dez minutos antes, os estudantes já estão esperando na porta da sala de aula. E o meu caminhar, o barulho de meus passos e minha respiração denunciam minha chegada: “Boa tarde, tio, hoje irei jogar com as pretas”, “Tio, hoje quero jogar com o senhor”. E a aula começa: “Bom dia, vamos entrar”. A voz singular de cada pessoa revive na memória de cada um a sua percepção singular do outro, o timbre, a forma de pronúncia, o vocabulário, a fluência das palavras recorda memórias da identidade do outro.

Entrando na sala, os estudantes são orientados quanto à arrumação do ambiente por meio das técnicas de orientação e mobilidade – a localização das portas, das janelas, dos ventiladores, do ar-condicionado e dos demais mobiliários. Também realizo a audiodescrição, principalmente, em função de minha vestimenta, uma vez que os estudantes já me conhecem. E sinalizo quem são as pessoas que estão na sala de aula para contextualizar as relações sociais existentes naquele momento.

Já sentados em duplas, trios ou quartetos, os estudantes começam todas as aulas tirando os tabuleiros da bolsa e montando as peças nas posições iniciais do jogo. E cada grupo recebe atividades e orientações diferenciadas, de acordo com seu nível de aprendizagem no jogo e de suas necessidades enquanto pessoa.

Os estudantes com DV podem ter cegueira congênita, ou adquirida em uma fase específica da vida, podem ter baixa visão (Brasil, 2003; Sampaio, Haddad, 2010), visão monocular (Brasil, 2021) e ainda a DV associada a outras deficiências, como a surdocegueira e a deficiência múltipla sensorial visual. Nas aulas frutos desta narrativa participaram estudantes cegos, com baixa visão e com deficiência múltipla sensorial visual, neste caso, estudantes com DV (cegos e com baixa visão) associada à deficiência intelectual. Também tivemos um aluno cego com características do transtorno do espectro autista (TEA), mas sem laudo. Ao todo eram 15 estudantes que tinham entre 12 e 27 anos de idade, meninos e meninas.

As estratégias didáticas foram diversas e plurais, criadas e (re)pensadas conforme as necessidades e potencialidades dos estudantes. Cada relação com o outro e (des)construção do conhecimento foi única e própria de cada contexto, identidade e complexidade humana. Essas diversidades e pluralidades de corpos exigiram que testássemos diferentes estratégias para cada aluno, de modo que conseguíssemos contemplar a todos. O ensino das fileiras, das colunas, das diagonais, a identificação das peças pretas e brancas, o desnível entre as casas pretas e brancas, as jogadas especiais. Cada saber sobre o jogo era ensinado no coletivo para o grupo e trabalhado, estrategicamente, de forma individualizada com cada estudante.

² A escrita em primeira pessoa é uma das características da narrativa autobiográfica (Passeggi, 2020).



Buscarei apresentar a seguir algumas atividades e estratégias que facilitaram o aprendizado do xadrez para os estudantes com DV e que acredito que possam ser replicadas em outros cotidianos e contextos escolares e não escolares. São memórias registradas por meio do exercício de pensar, refletir e questionar a prática de ontem e a de hoje para melhorar a prática de amanhã (Freire, 2011).

7.2 Aprendendo o xadrez...

Quando os estudantes iniciam a prática do xadrez eles precisam conhecer o tabuleiro e as peças do jogo. O tabuleiro de xadrez é o primeiro a ser apresentado. Eles seguram, passam a mão em todo o tabuleiro, em cada detalhe, furinho, desnível das casas, os números e letras no Sistema Braille, sentem o cheirinho da madeira. Os estudantes com baixa visão têm uma facilidade maior ao investigar o tabuleiro em função de ainda terem o resíduo visual.

Ao apresentar as peças, também conto um pouco da história do jogo, a representação da guerra entre dois reinos, as estratégias que precisam ser utilizadas, as movimentações das peças, as formas de captura e o objetivo do jogo de capturar (dar xeque-mate) no rei adversário (Baker, 1991). Nessa aula, todas as peças e suas movimentações são apresentadas, de maneira mais teórica, mas na prática as peças são introduzidas aos poucos no jogo. Essa estratégia passou a ser utilizada após perceber que os estudantes confundiam as movimentações das peças. Nesse sentido, os estudantes passaram a iniciar jogando apenas com os oito peões pretos e os oito peões brancos no tabuleiro e as demais peças foram sendo introduzidas conforme o amadurecimento e conhecimento das peças pelos estudantes até que todas estivessem no jogo.

Um ponto importante que também merece atenção logo no início do aprendizado é a montagem das peças no tabuleiro, nas posições iniciais. Muitos estudantes erram o lado das peças brancas e pretas no tabuleiro, por isso a importância de deixá-los montarem as peças no tabuleiro no tempo deles, reconhecendo cada peça e as posicionando no tabuleiro, mesmo que isso leve a aula toda com os estudantes iniciantes. Para tornar essa atividade mais dinâmica e coletiva, o professor também pode cronometrar o tempo e brincar com os estudantes verificando quem monta as peças mais rápido no tabuleiro.

Com o conhecimento do tabuleiro e das peças, os estudantes precisam saber sinalizar as jogadas que irão executar e, para isso, precisam conhecer muito bem as fileiras (numeradas) e as colunas (com letras e seus respectivos nomes). Para esse aprendizado são interessantes *jogos de memória* com os nomes das colunas. Por exemplo, o professor, em uma roda, pode escolher um aluno e falar uma letra (de A a H), e o aluno terá que falar o nome correspondente



à letra escolhida pelo professor. Se o professor escolher a letra A, o aluno terá que falar o nome correspondente, “Ana”, conforme as letras e nomes apresentados no quadro 1. Em seguida, o aluno escolhe outra pessoa e uma outra letra para que a pessoa também diga o nome correspondente à letra, e assim sucessivamente para que todos treinem os nomes das colunas no coletivo.

Outra atividade interessante que também ajuda o estudante a falar e a realizar as anotações das jogadas é utilizar o tabuleiro de xadrez para jogar *batalha naval*. Os estudantes posicionam as peças do jogo espalhadas no tabuleiro, e o adversário, sem ver o tabuleiro, tenta adivinhar em qual casa estão as peças, falando o número da fileira e o nome da coluna. Assim, naturalmente, brincando, os estudantes aprendem os nomes das colunas e a posição das casas no tabuleiro.

A *fuga do rei* também é uma estratégia interessante para a movimentação das peças pelos estudantes iniciantes. Um jogador fica apenas com o rei no tabuleiro e o adversário fica com duas peças à escolha dele. A ideia é que quem esteja com rei fuja dos ataques das outras duas peças, que terão que armar estratégias para dar xeque-mate no rei.

Atividade parecida é o *duelo em dupla ou trio*, também utilizado com iniciantes para treinar a movimentação das peças. Nesse caso, cada jogador escolhe três peças do jogo sem ser o rei para duelarem no tabuleiro, vence quem capturar as três peças do adversário.

Cabe salientar que essas estratégias didáticas foram construídas a partir da compreensão do aprendizado e singularidade dos estudantes no decorrer das aulas, compreendendo que ensinar não significa transferir conhecimento (Freire, 2011), mas criar meios, condições para que cada estudante (des)construa seus saberes. Essas são atividades para jogadores iniciantes. Para os estudantes que já aprenderam as regras do jogo e sabem jogar, outras atividades são trabalhadas, aprofundando o conhecimento das estratégias do jogo de xadrez.

Algumas considerações

É inegável a constatação, por meio do comportamento dos estudantes, da potência do jogo de xadrez para desenvolver a atenção, a concentração e o cognitivo da pessoa com DV, no aprendizado e na prática do jogo em si e como ferramenta e alicerce para outros aprendizados e saberes. É uma importante ferramenta lúdica e pedagógica para a criação de estratégias, de interações sociais, de desenvolvimento do equilíbrio emocional e da melhora do autocontrole. O xadrez pode ser praticado em diferentes ambientes com objetivos distintos, para lazer, para fins educacionais ou de trabalho, promovendo a inclusão das pessoas com DV em diferentes contextos sociais.



O presente texto buscou apresentar as principais regras do jogo de xadrez e suas respectivas adaptações para a prática da pessoa com DV, assim como compartilhar algumas estratégias didáticas utilizadas no ensino do xadrez para esse público, de modo que professores e outros profissionais possam iniciar e desenvolver a prática do jogo nos seus diversos e singulares cotidianos junto à pessoa com DV. São saberes de experiência (des)construídos no fazer pedagógico que, uma vez compartilhados, podem ressoar em outros cotidianos, contribuindo com a prática e desenvolvimento do xadrez e na participação das pessoas com DV em diferentes contextos sociais de maneira digna, justa e inclusiva.

Referências

ABOUT FIDE. *In*: INTERNATIONAL CHESS FEDERATION. Lausana, Suíça: FIDE, c2024. Disponível em: <https://www.fide.com/fide/about-fide>. Acesso em: 16 mar. 2024.

BAKER, Charles. *Xadrez: primeiras lições*. São Paulo: Hemus, 1991.

BRASIL. Lei nº 14.126, de 22 de março de 2021. Classifica a visão monocular como deficiência sensorial, do tipo visual. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, ano 159, n. 55, p. 3, 22 mar. 2021. Disponível em: <https://in.gov.br/web/dou/-/lei-n-14.126-de-22-de-marco-de-2021-309942029>. Acesso em: 12 out. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. *Saberes e práticas da inclusão: desenvolvendo competências para o atendimento às necessidades educacionais de alunos cegos e de baixa visão*. Brasília, DF: MEC: Seesp, 2003.

BECKER, Idel. *Manual de Xadrez*. São Paulo: Nobel, 2002.

ENTIDADES cadastradas. *In*: FBXDV. Porto Alegre: FBXDV, c2024. Disponível em: <https://www.fbxdv.org.br/entidades-cadastradas>. Acesso em: 16 mar. 2024.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GAI, Eunice Terezinha Piazza. Narrativas e conhecimento. *Desenredo – Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo*, v. 5, n. 2, p. 137-144, jul./dez. 2009. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/1247/760>. Acesso em: 12 set. 2021.

LARROSA BONDÍA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 19, jan./abr. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2021.



LEYES del ajedrez 2023: Versión oficial en español. [S. l.] FIDE, 2023. Disponível em: <https://rcc.fide.com/2023-laws-of-chess-translations/>. Acesso em: 16 mar. 2024.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio da pesquisa social. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. p. 9-29.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: Hucitec, 2014.

PASSEGGI, Maria da Conceição. Enfoques narrativos en la investigación educativa brasileña. *Revista Paradigma*, Maracay, Venezuela, v. 41, Edición Cuadragésimo Aniversario, jun. 2020, p. 57-79, 2020. Disponível em: <http://revistaparadigma.online/ojs/index.php/paradigma/article/view/929>. Acesso em: 10 out. 2021.

QUEM somos. In: FBXDV. Porto Alegre: FBXDV, c2024. Disponível em: <https://www.fbxdv.org.br/node/1>. Acesso em: 16 mar. 2024.

REZENDE, Sylvio. *Xadrez na escola: uma abordagem didática para principiantes*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.

RULES of chess. In: INTERNATIONAL BRAILLE CHESS ASSOCIATION. Homberg, Alemanha: IBCA, c2023. Disponível em: <https://ibca-info.org/rules-of-chess/>. Acesso em: 16 mar. 2024.

SAMPAIO, Marcos Wilson; HADDAD, Maria Aparecida Onuki. Avaliação oftalmológica da pessoa com baixa visão. In: SAMPAIO, Marcos Wilson et al. (org.). *Baixa visão e cegueira: os caminhos para reabilitação, a educação e a inclusão*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2010. p. 45-53.

SILVA, Sebastião Gomes da. *O xadrez como estratégia pedagógica de ensino e aprendizagem: um estudo com alunos deficientes visuais do ensino médio integral do Instituto Federal de Mato Grosso campus Coronel Octayde Jorge da Silva*. Formiga, MG: Real Conhecer, 2021.

TORRES SANTOMÉ, Jurjo. *La justicia curricular: el caballo de Troya de la cultura escolar*. Madrid: Morata, 2011.

ZLOTNIK, Boris et al. *Curso de Xadrez*. Porto Alegre: Artmed, 2006. v. 1.

Recebido em: 28.3.2024

Revisado em: 15.7.2024

Aprovado em: 1.8.2024