



O MINDGAMES - Programa Intermunicipal para o desenvolvimento das competências metacognitivas – está a ser desenvolvido pelas escolas do Médio Tejo, tendo sido escolhida a modalidade de Xadrez. Verificou-se, ao longo deste ano letivo, uma grande adesão por parte dos alunos e docentes da região.

O MINDGAMES, surge integrado no Eixo 2 - Medidas de intervenção precoce, redução do abandono escolar e promoção do sucesso educativo– do PEDIME Plano Estratégico de Desenvolvimento Intermunicipal da Educação no Médio Tejo – uma iniciativa da Comunidade Intermunicipal do Médio Tejo em articulação com os 13 municípios e 18 Agrupamentos de Escolas.

Para o desenvolvimento do MINDGAMES - Xadrez foram entregues a todos os Agrupamentos de Escolas KIT's de Xadrez. Em concreto: um tabuleiro mural desdobrável com tripé para colocação, ideal para ensino do xadrez em sala de aula; um relógio oficial de competição,

homologado pela Federação Internacional de Xadrez e conjuntos de tabuleiros e peças de xadrez.

Ao longo deste ano letivo, realizaram-se várias ações de divulgação nas escolas, bem como um Workshop, intitulado “Ensino de Xadrez na Escola: Como abordar a modalidade em ambiente escolar”, com a presença professores de diferentes escolas do Médio Tejo, no Centro de Formação A23, em Torres Novas.

Foi, também, disponibilizada uma plataforma Moodle com o objetivo de proporcionar conteúdos pedagógicos digitalizados aos formandos. O objetivo do projeto foi possibilitar a partilha e um acesso facilitado aos conteúdos nas escolas.

Integrada na plataforma Moodle foi criado um fórum, para que cada formando pudesse partilhar as suas atividades e experiências. Nesta plataforma foi ainda criado um Chat, para partilha ideias, ou simplesmente promoção da interação com os restantes elementos do grupo.

Em julho está planeado mais um Workshop em Tomar - “Ensino de Xadrez na Escola: Como abordar a modalidade em ambiente escolar”, destinado aos professores do 1ºCiclo, monitores das Atividades de Enriquecimento Curricular (AEC's) e Atividades de Apoio ao Aluno e à Família (AAF's).

O Eixo 2 do PEDIME - Medidas de intervenção precoce, redução do abandono escolar e promoção do sucesso educativo – tem como objetivo promover a diminuição da retenção e do insucesso escolar e gerarum retorno assinalável amédio prazo e aumentar a escolarização média da região.

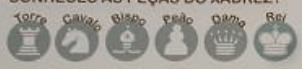
Recorde-se que o “PEDIME visa a promoção do sucesso escolar. Tem por objetivo disponibilizar a todos os Agrupamentos de Escolas e a todos os agentes educativos um conjunto de medidas que promovem o sucesso para que haja um desenvolvimento curricular, contextualizado na identidade de cada agrupamento e que vá ao encontro das necessidades específicas das comunidades”, afirma Maria Luísa Oliveira, coordenadora do PEDIME na Unidade de Planeamento Estratégico e Projetos Intermunicipais da CIM do Médio Tejo.

O PEDIME está implementado na área de abrangência da CIM do Médio Tejo que abrange os Municípios de Abrantes, Alcanena, Constância, Entroncamento, Ferreira do Zêzere, Mação, Ourém, Sardoal, Sertão, Tomar, Torres Novas, Vila de Rei e Vila Nova da Barquinha.

O PEDIME é um projeto cofinanciado pela União Europeia, Portugal 2020 e Programa Operacional do Centro 2020, através do Fundo Social Europeu. É promovido pela Comunidade Intermunicipal.

REGRAS

CONHECE AS PEÇAS DO XADREZ?



O MOVIMENTO DAS PEÇAS

REI: Move-se em todas as direções apenas uma casa.

DAMA: Move-se em todas as direções (frente, costas e diagonal), sem limite.

ROQUE: Move-se nas linhas e colunas, sem limite.

BISPO: Move-se nas diagonais, cada bispo numa casa de cor diferente, sem limite.

CAVALO: O cavalo tem um movimento especial que parece a letra "L". O cavalo movimenta-se 2 casas para frente ou para trás e em seguida 1 casa para o direito ou para a esquerda, ou 2 casas para o direito ou para a esquerda e em seguida 1 casa para frente ou para trás. O cavalo é a única peça do xadrez que pode saltar por outras peças.

PEÃO: No primeiro jogado pode avançar uma ou duas casas, depois só pode avançar uma casa de cada vez. Este é a única peça que não pode andar para trás.

LANCES

CAPTURE: Para capturar peças do adversário move-se a peça para a casa da peça a capturar, retirando a peça do adversário do tabuleiro. No caso das peças, apesar de se moverem em linha reta, capturam apenas na diagonal, com o alcance de uma casa.

"EN PASSANT": É um movimento especial de captura do Peão no jogo de xadrez. No tempo de duas casas do peão, caso haja um peão adversário na coluna adjacente na quarta file para as brancas, ou quinta para as pretas, este pode capturar o peão como se "de passagem", movendo-o para a casa por onde o peão capturado passou sobre. A captura "en passant" pode ser feita imediatamente após o peão ter sido jogado duas casas, caso contrário o jogador adversário perde o direito de fazê-lo posteriormente.

PROMOÇÃO: Quando um peão atinge a oitava linha ele é automaticamente promovido a qualquer peça à escolha de quem o promove (Dama, Bispo, Torre, Cavalo).

ROQUE: O Roque é uma jogada especial onde se podem movimentar duas peças simultaneamente o Rei e a Torre. Existem dois tipos de roque, o pequeno e o grande mas o técnico é igual em ambos. O Rei movimenta-se duas casas em direção à torre e esta passa por cima do rei colocando-se no caso imediatamente a seguir.

O Roque é proibido quando: O Rei ou a Torre já se moveram; o Rei encontra-se em Xaque; o Rei passa por uma posição Xaque.

AMEAÇA: É a ameaça de captura do Rei por uma peça adversária, obrigando o defensor a mover-se para outra casa sem atear ao rei protegendo-se por outra peça.

RESQUE-MADE: É quando se ataca o rei de forma a não ter fuga possível, terminando o jogo, vencendo o jogador que concretiza esta ameaça ao rei adversário.

O jogo **acaba** quando: Um dos jogadores faz xaque mate, vencendo, um dos jogadores fica "afogado", sendo empate, a eliminação de peças do tabuleiro leva a uma posição de empate técnico.

AFOGADO: É a vez de um jogador jogar, o seu Rei não está em Xaque e nenhuma das suas peças se pode mexer.

POSICÕES DE EMPATE TÉCNICO: Acontecem quando nenhum dos jogadores tem material suficiente para ganhar o jogo. São posições de empate: Rei contra rei; Rei e bispo contra rei; Rei e cavalo contra rei; ou Rei e bispo ou cavalo; Rei e dois cavalos contra rei.



SUGESTÃO

1. Preencher o Rei no caso tabuleiro, sem contar para ficar mais realista.
2. Colar as peças em locais com o número de moedas de 2, 5, 10 e 20 centavos e jogar com os seus amigos de forma mais divertida.

INSTRUÇÕES:

1. Recorta o tabuleiro com uma tesoura.
2. Retira as regras pelas tracejadas a vermelho e aprende a jogar.
3. Recorta as peças e colas-as em posição de jogo.