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, Sertã, 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
CONHECES AS PEÇAS DO XADREZ?
Torre Cavalo Bispo Peão Dama Rei
O MOVIMENTO DAS PEÇAS
REI: Move-se em todas as direções apenas uma casa.
DAMA: Move-se em todas as direções (linhas, colunas e diagonais), sem limite.
TORRE: 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 a direita ou para a esquerda, ou 2 casas para a direita 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 jogada 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
CAPTURA: Para capturar peças ao adversário move-se a peça para a casa da peça a capturar, retirando a peça do adversário do tabuleiro. No caso dos peões, 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 avanço de duas casas do peão, caso haja um peão adversário na coluna adjacente no quarto fila 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 a técnica é igual em ambos. O Rei movimenta-se duas casas em direção à torre e esta passa por cima do rei colocando-se na casa imediatamente a seguir.
O Roque é proibido quando: O Rei ou a Torre já se moveram; o Rei encontra-se em Xeque; o Rei passa por uma posição Xeque.
XEQUE: É a ameaça de captura do Rei por uma peça adversária, obrigando a defender-se movendo-se para outra casa sem ameaça ou protegendo-se por outra peça.
XEQUE-MATE: 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 empata quando: Um dos jogadores faz xeque mate, vencendo, um dos jogadores fica "afogado", sendo empate, a eliminação de peças do tabuleiro leva a uma posição de empate teórico.
AFOGADO: É a vez de um jogador jogar, o seu Rei não está em Xeque e nenhuma das suas peças se pode mexer.
POSIÇÕES DE EMPATE TEÓRICO: 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.
MÉDIO TEJO
a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1
Federação Portuguesa de Xadrez
www.fpx.pt
SUGESTÃO
1. Podes colar o teu novo tabuleiro em cartão para ficar mais resistente.
2. Cola as peças em tampas com o diâmetro de moedas de 2 cêntimos e joga com os teus amigos de forma mais divertida.
INSTRUÇÕES:
1. Recorta o Tabuleiro com uma tesoura.
2. Retira as regras pelos tracejados a vermelho e aprende a jogar.
3. Recorta as peças e coloca-as em posição de jogo.