

LAZER INCLUSIVO: TABULEIRO DE XADREZ ADPATADO

Cíntia Espindola de Andrade, Isabelle dos Santos de Araújo, Célio Gianelli Pinheiro, Paulo Henrique Azuaga Braga

Instituto Federal de Mato Grosso do Sul – Campo Grande-MS

cintia.ifms@gmail.com, isa2001araujo@gmail.com, celio.pinheiro@ifms.edu.br, paulo.braga@ifms.edu.br

Resumo

Nas escolas em que um aluno deficiente visual estuda, geralmente não há jogos adaptados para que este participe da aula sem dificuldades juntamente com os outros estudantes. É importante que os profissionais da área educacional saibam mostrar aos alunos que, ninguém deve ser excluído deste meio e sim acolhido, buscando sempre a interação de todos. Logo, a construção de um tabuleiro de xadrez adaptado auxiliaria na inclusão das pessoas deficientes, em especial alunos, nas aulas de educação física. O projeto se baseará em tabuleiros já existentes porém com algumas inovações, para que este atenda ao máximo as necessidades dos jogadores.

Palavras-chave: Tabuleiro. Xadrez. Adaptado. Inclusão.

Introdução

Grande parte da sociedade precisa de um olhar diferente quando se trata das particularidades que possuem e, de acordo Kramer, Lobo e Pinto (2011 p.2) “o cotidiano dos deficientes é dificultado, dentre outros motivos, pelo fato de os diversos produtos e serviços que são utilizados no dia-a-dia não serem projetados com tal intenção”. O projeto terá como prioridade a construção de um tabuleiro de xadrez adaptado, que auxiliaria o envolvimento de alunos com deficiência visual nas aulas de educação física, trazendo vários conhecimentos novos e a inclusão de todos, sem exceção.

Guzmán (2009) ressalta a importância do xadrez, pois estudos relatam a possibilidade do jogo aprimorar preciosas habilidades nos alunos, como: a sensação de uma pessoa/aluno ao jogar pela primeira vez, melhorias que o jogo proporciona na vida das pessoas com deficiência e desenvolvimento de novas habilidades.

Diante disso a Declaração de Salamanca (1994, 2.) transcreve que “toda criança tem direito fundamental à educação e a essa deve ser dada a oportunidade de atingir e manter o nível adequado de aprendizagem”, para que o cotidiano das pessoas com deficiência seja facilitado vem sendo desenvolvidos as tecnologias assistivas, produtos que possuem a finalidade de auxiliar pessoas deficientes em suas atividades diárias, porém a aquisição pode custar caro ao discente e não possuir eficácia necessária, mas ainda sim como assevera Galvão Filho (2009) esses objetos seriam uma saída para os desafios de aprendizagem de pessoas deficientes e de certa forma um meio de inserção do

indivíduo não só no ambiente escolar, mas na sua comunidade.

Metodologia

A metodologia utilizada se baseará em: definir os tipos de materiais que serão utilizados no tabuleiro e nas peças e conseguinte, adquirir os materiais necessários; realizar um esboço do tabuleiro; desenhar em 3D o tabuleiro definitivo e as peças no seu design final programa Solid Edge; imprimir as peças na impressora 3D; elaborar uma programação usando o Arduino para reconhecimento das casas por voz; desenvolver um manual de utilização; executar a montagem final do tabuleiro e das peças; apresentar o tabuleiro à uma jogador DF, para que ele aponte se as melhorias realizadas foram realmente redundantes e, por fim, promover a inclusão escolar de alunos com deficiência visual.

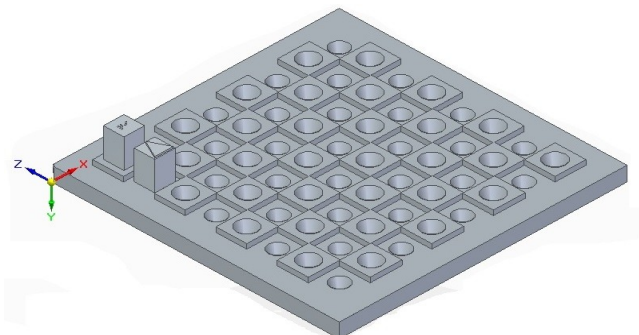


Figura 1. Projeto do protótipo. (Perspectiva do tabuleiro e dos modelos das peças, realizado no Solid Edge).

Resultados e Discussão

Realizamos uma pesquisa a respeito da existência de materiais e tabuleiros adaptados. E com base nos já construídos, estamos projetando o presente tabuleiro. Optamos por manter algumas das adaptações e incrementar outras, como: a identificação das linhas, colunas, peças em braille e o reconhecimento das casas por comando de voz utilizando o arduino. O material escolhido para a confecção das peças foi o PLA/ABS, que é utilizado para a impressão na impressora 3D, onde já foram impressos 2 protótipos delas.



Figura 2. Modelos iniciais das peças feitos na impressora 3D. (Peça da esquerda: com identificação em formas geométricas; da direita: com identificação em braille).

Considerações Finais

Verifica-se que o trabalho ainda está em construção, mas espera-se que o tabuleiro auxilie na inclusão de alunos com deficiência visual nas aulas de educação física e facilite a interação com alunos videntes, incentive os deficientes a praticarem o xadrez como esporte e melhore a qualidade de vida do seu praticante, como um meio de divertimento e aprendizado.

Referências

DECLARAÇÃO DE SALAMANCA Sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais. Salamanca, Espanha, 1994.

GALVÃO FILHO, T. A. et al. **Conceituação e estudo de normas.** In: **BRASIL. Comitê de Ajudas Técnicas. Secretaria Especial dos Direitos Humanos. Tecnologia Assistiva.** Brasília: CAT/SEDH, 2009.

GUZMÁN, A. L. S. **A Construção do Pensamento Concreto no Deficiente Visual Através do Xadrez.** Universidade Candido Mendes Pós-Graduação Lato Sensu a Vez do Mestre, Rio de Janeiro, 2009.

KRAMER, R. H. F. R.; LOBO R. R.; PINTO M. G. **Xadrez Adaptado. O Desenvolvimento de um Produto de Tecnologia Assistiva (TA) para Portadores de Necessidades Especiais da Visão.** ENEGEP, Belo Horizonte, 2011.

MACIEL, Maria Regina Cazzaniga. **Portadores de Deficiência. A Questão da Inclusão Social.** Centro de Democratização das Ciências da Informação, São Paulo, 2000.

Apoio:

Realização: