

O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS
DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
Produção Didático-Pedagógica

2010

VOLUME I

FICHA PARA CATÁLOGO
PRODUÇÃO DIDÁTICO PEDAGÓGICA

Título: Xadrez Escolar e o Desenvolvimento da Concentração e do Raciocínio Lógico	
Autor	Beatriz Torres Zaim
Escola de Atuação	Colégio Estadual Presidente Kennedy
Município da escola	Maringá
Núcleo Regional de Educação	Maringá
Orientador	Dr. Vanildo Rodrigues Pereira
Instituição de Ensino Superior	Universidade Estadual de Maringá
Disciplina/Área	Educação Física
Produção Didático-pedagógica	Unidade Didática
Relação Interdisciplinar	Não há
Público Alvo	Alunos do 7º série do Ensino Fundamental-turma "B"
Localização	Colégio Estadual Presidente Kennedy Avenida Mandacaru, 76 Maringá – Paraná
Apresentação:	Para que o aluno atual enfrente os novos desafios que estão postos na sociedade atual, a escola deve oferecer ferramentas e oportunidades que levem os mesmos a transpor estes desafios. E como forma de contribuir com estas ferramentas desenvolveremos este projeto sobre o jogo de xadrez e a educação, pois este jogo quando orientado pedagogicamente vem a ser um instrumento de extraordinária

	<p>importância na educação escolar. Dentre as maiores contribuições deste jogo, acreditamos que com a sua prática podemos desenvolver e estimular o pensamento lógico, concentração, criatividade, memorização, paciência entre outras habilidades necessárias para que o processo de aprendizagem seja alcançado nesta sociedade.</p>
Palavras-chave	Concentração; educação;xadrez e raciocínio

O JOGO DE XADREZ E A EDUCAÇÃO

Introdução

A escola dos novos tempos tem um papel muito mais importante do que a uma década atrás. Isto é, saber aprender e ensinar no século XXI é enfrentar o desafio contextual de se estar em processo de construção de uma sociedade do conhecimento que tem seu foco na produção intelectual, com intensiva utilização das tecnologias da comunicação e informação.(MORAES, 1997; ASSMAN, 1998; PERRENOUD, 1999; E DEVAL, 2001,

Um dos maiores desafios, ao saber que somos invadidos cotidianamente com inúmeras informações, é o de como lidar com esta nova sociedade, cuja revolução, nos meios de tecnologia e de informação, remete nosso pensar, refletir e agir sobre o como ensinar e aprender nesta nova sociedade.

Mediante tal realidade, a ação docente deve ser focada no ensinar para aprender, visto que a maior demanda educacional contemporânea é formar sujeitos capazes de aprender de modo criativo, contínuo, crítico e autônomo. Delors (2001), afirma que isto só poderá ocorrer com a adoção de novas abordagens, de novos modos de ensinar a capacidade de investigação e de aprender a aprender .

Em resumo, o mundo mudou, uma multiplicidade de novas formas de ensino surge a cada dia, trazendo uma revolução diária no cotidiano dos profissionais da educação.

A educação moderna deve ser voltada, cada vez mais, para encerrar o ciclo do ensino por adestramento, organizando-se pela aprendizagem consciente, onde o educando é estimulado continuamente a aprimorar a sua capacidade de pensar. Para tanto, os educadores não apenas devem se preocupar em transmitir conteúdos, mas também em criar condições para que o educando desenvolva a autonomia, o pensamento crítico e criador, a iniciativa e a capacidade de resolver problemas.

Diante de tantas mudanças, os professores buscam novas ferramentas para facilitar o processo ensino-aprendizagem.

Assim, o jogo foi observado como uma ferramenta que consegue chamar a atenção dos alunos, pois desperta neles o que muitos professores

gostariam que suas aulas despertassem, como a interesse, a dedicação e a atenção.

Mas para ser esta ferramenta, o jogo não deve ser visto simplesmente como um passatempo para distrair os alunos, ao contrário, este deve estar inserido dentro de um planejamento educacional, pois como refere Freire (1989), num contexto de educação escolar, o jogo é transformado em um instrumento pedagógico, em um meio de ensino, ocupando um lugar de extraordinária importância na educação escolar.

Através do jogo, podemos estimular o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra, como podemos ver o jogo é um meio para o desenvolvimento integral do ser humano e de aprimoramento da qualidade de vida (BROTTO, 1999).

Assim, atualmente os jogos estão mais presentes em sala de aula, quer para o auxílio do ensino de conteúdos, quer como recurso para desenvolver ou estimular habilidades necessárias para que o processo de aprendizagem aconteça.

Neste particular, o jogo de xadrez é uma atividade primordial por excelência, não só por atender às características de desporto estimulando entre outros o espírito competitivo e a auto-confiança, como adequando-se sobremaneira às exigências da educação moderna.

Pois, como afirma Delors (2001, p.97):

A transmissão de conhecimentos sobre diversidade da espécie humana, bem como levar as pessoas a tomar consciência das semelhanças e da interdependência entre todos os seres humanos do planeta é uma das missões fundamentais da educação e o xadrez nesse contexto, apresenta-se como um importante instrumento de tomada de consciência, pois ele é interativo e pode ser executado por qualquer pessoa, independentemente de quaisquer divergências.

Seguindo este pensamento, a prática educativa do jogo de xadrez, além de atender a uma das mais importantes missões da educação, como mencionado anteriormente, também potencializa o convívio das diferenças e de aprendizagens recíprocas entre professor e aluno. Talvez este seja um dos maiores desafios da educação: aprender a viver juntos, aprender a viver com os outros respeitando-se mutuamente em meio as diferenças.

O xadrez e a Educação

Estudos sobre o jogo de xadrez desenvolvidos por Sá e Rocha (1997), Silva (2002) e Rezende (2002) sugerem que o ensino e a prática do Xadrez sejam incluídos como conteúdo escolar, pois quando utilizada como instrumento pedagógico, a prática enxadrística pode trazer benefícios sócio-educativos, tanto por provocar o exercício da sociabilidade, como o trabalho da memória, a autoconfiança e a organização metódica e estratégica do estudo.

Porém, para que o xadrez possa ser um instrumento facilitador no desenvolvimento das estruturas mentais dos alunos, será preciso superar o conceito que o envolve como um simples jogo e enfatizar o fato de que, usado como instrumento de educação, pode auxiliar no desenvolvimento de algumas características do pensamento cognitivo, como: memorização, abstração, raciocínio lógico, dedução, indução e concentração. Além disso, estimular a paciência, a vontade de vencer, o autocontrole, o espírito de decisão, a motivação, a organização, entre outros.(MACHADO, 2010)

Tais características são reafirmadas por Neto (apud MACHADO 2010, p.01) quando afirma que “o xadrez proporciona a um praticante criatividade, concentração, memorização, paciência, disciplina, respeito a adversários, árbitros e leis e isso já é o suficiente para formar um cidadão com o caráter que a sociedade exige e em condições adequadas para ser bem sucedido na vida”.

A seguir serão apresentadas algumas capacidades que, segundo Garrido, citado por Silva (2010), são exercitadas com a prática do xadrez.

CAPACIDADES INTELLECTUAIS EXERCITADAS NA PRÁTICA DO XADREZ

Características	Descrição
Representação Espacial	O espaço físico do jogo é um tabuleiro de 64 casas. Este espaço é a limitação; o movimento das peças é sua evolução no espaço. Cada casa é individualizada por um sistema de coordenadas cartesianas (números e letras).
Representação Temporal	O sentido de sucessão do tempo, bem como controlar “instantes” do jogo. Estes dois itens formam os eixos

	do palco deste jogo.
Transmissão de Estruturas ou Estratégias. A análise	Melhorar o planejamento de tarefas cognitivas ou de técnicas de estudo a partir do momento em que se é capaz de determinar as próprias vantagens ou debilidades. Sentir que as próprias atividades cognitivas decorrem, como no xadrez, entre dois eixos (espaço-tempo)

Fonte: Silva, W. da (2010, p.12)

Ainda segundo este autor, pode-se observar algumas características psicoevolutivas da criança nos períodos pré-operatório e operatório concreto e quais são as respostas evolutivas quando da prática do jogo de xadrez.

CARACTERÍSTICAS PSICOEVOLUTIVAS DA CRIANÇA NOS PERÍODOS PRÉ-OPERATÓRIO E OPERATÓRIO CONCRETO E AS RESPOSTAS EVOLUTIVAS COM O JOGO DE XADREZ

PERÍODO PRÉ-OPERATÓRIO	
Característica	Resposta evolutiva com o jogo de xadrez
Egocentrismo	Deve-se levar em consideração o que o adversário faz. Na busca para encontrar a melhor solução, ao invés de fazer jogadas precipitadas, o sujeito irá, passo a passo, mudando o sentido do processo.
Pensamento Fenomênico	Deve-se centrar sua atenção no conjunto do jogo e não em cada uma das peças isoladamente. É necessário entender a totalidade do tabuleiro e o conjunto das peças de forma global.
Dificuldade para captar transformações	Relacionado com o valor relativo das peças. O valor inicial é numérico e fixo, mas pode ter uma valoração abstrata em função da posição das demais figuras.
Irreversibilidade	Em xadrez alguns processos são reversíveis. Podem ocorrer temas repetidos em posições diferentes e com número diferente de peças.
Pensamento não Estável	É necessário trabalhar para obter o equilíbrio entre assimilar um conceito e acomodá-lo às estruturas que possui. O xadrez, ao colocar em destaque

	diferentes possibilidades, pode ajudar a estabilizar e a amadurecer o pensamento.
PERÍODO OPERATÓRIO CONCRETO	
Percepção	Ampliação na capacidade de captar detalhes.
Capacidade de Análise e Síntese	Ao nível concreto do que é acessível pelos sentidos. Não apresenta um grau demasiadamente profundo durante a partida.
Maior fixação da Atenção	Pode-se concentrar mais o foco de atenção e evitar as distrações

Fonte: Silva, W. da (2010, p.13)

Apresenta-se ainda algumas capacidades emocionais que são estimuladas e exercitadas com a prática do jogo de xadrez. Garrido indica dez características, sendo elas divididas em cinco áreas: “ consciência das próprias emoções, o autocontrole emocional, automotivação, o reconhecimento das emoções dos outros, e o controle das relações com o outro.” (SILVA, 2010, p.15).

CAPACIDADES EMOCIONAIS EXERCITADAS COM O XADREZ

a) O conhecimento das próprias emoções (autoconsciência): ter clareza das emoções auxilia a dirigir melhor a vida	
Autonomia	É necessário tomar decisões pessoais e ser conseqüente com elas. É também necessário, portanto, se conhecer e saber “o que faço bem e o que não faço”, “onde costumo cometer este erro” e “tentarei não errar mais desta forma”. Educação da autocrítica
Autoestima	O xadrez ajuda o praticante a valorizar-se em termos desportivos (a vitória), artísticos (uma combinação brilhante, estética, ou elegante) e pessoais (estar no mesmo nível ou num nível melhor, comparando sua performance em dias diferentes, ou comparando-se com outro jogador).
b) A capacidade de controlar as emoções: de tranquilizar-se, de controlar a ansiedade, as tristezas, as preocupações, etc.	
Concentração	É a posição natural que se adota ante o tabuleiro. A situação de “stand by”. Momentaneamente as preocupações deixam de importar e procura-se seguir o fio

	do jogo. Aprende-se que é importante evitar as distrações.
Atenção	Considerar todas as peças. Colocar-se em guarda ante o que é evidente. A atenção é necessária para a reflexão
c) A capacidade de automotivação: o autocontrole emocional (capacidade de atrasar a recompensa e reduzir a impulsividade) é um elemento chave na obtenção de objetivo	
Autocontrole	Saber esperar e não emitir respostas com excessiva rapidez. É necessário procurar ir mais além, mais adiante quanto maior seja a dificuldade, retendo a impaciência e a impulsividade.
Autodisciplina	Obrigaçãõ de “ter que efetuar uma jogada”, de “ter que pensar”, de realizar importantes esforços.
Tenacidade	Qualidade de força interior que o jogo exige em momentos de dificuldade
d) O reconhecimento das emoções alheias (empatia): habilidade fundamental que envolve sentir o que o outro sentiria, caso estivesse na situação e circunstâncias experimentadas pelo outro.	
Empatia	É necessário avaliar, a cada instante, os movimentos e as possibilidades de ação do adversário, juntamente com as suas reações físicas. Durante o jogo costuma-se dizer “agora ele está melhor do que eu” ou vice-versa. Aprende-se a sentir respeito ou certa compaixão pelo adversário que perde, sobretudo se o adversário for conhecido, ou se demonstrar reações de tristeza. Todos sabem o que é ganhar e perder e no início se aprende, ou deveria aprender, a moderar as reações excessivamente efusivas em caso de vitória por respeito ao adversário que não teve tão bom desenlace no final
e) O controle das relações: relação com as emoções do outro	
Socialização	Não se pratica o jogo só. É necessário respeitar o silêncio, a sua vez de jogar. Ao final da partida, analisa-se em conjunto o que foi e o que deveria ter sido jogado (post-mortem). Deve-se manter a cordialidade com todos os participantes. É necessário felicitar-se mutuamente no final da partida
Aquisição de Regras	As regras do jogo são inalteráveis para todos. Ninguém pode estabelecer suas próprias normas nem impor

Fonte: Silva, W. da (2010, p.14)

Ao observarmos os quadros acima, pode-se verificar que a prática do jogo de xadrez se encaixa perfeitamente na concepção piagetiana a respeito dos jogos (NEGRINE, 1994). Isso ocorre, segundo esse autor, por ser um jogo de regras e, como tal, englobar característica dos jogos de exercícios e simbólicos.

Já na perspectiva do sociointeracionismo ou interacionismo cultural de Vygotsky (1989), este refere que estudos demonstram a relevância dos jogos, entre eles o jogo de xadrez como indispensáveis para a criação da situação imaginária.

Para este autor (p.184),“ Embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é, sem dúvida, um tipo de situação imaginária”.

Segundo esse mesmo autor, o tabuleiro de xadrez e suas peças são imagens culturais utilizadas nas situações interativas. Compreender as imagens é fundamental para a construção do conhecimento e sua socialização.

Assim, ao proporem a introdução do jogo nas escolas, mostram quais são as principais características que os jogos devem possuir para serem bons recursos didáticos. De acordo com seus estudos, o jogo ideal a ser usado como auxiliar pedagógico deve ser definido pelos seguintes critérios:

- 1) Devem ser conferidos aos objetos utilizados significados diferentes do que normalmente eles possuem;
- 2) a situação deve ser imaginária;
- 3) as ações realizadas devem representar interações presentes na sociedade em que vivem os participantes;
- 4) respeito as regras que orientam o jogo .

O jogo de xadrez é um jogo completo, pois se encaixa perfeitamente nesses moldes colocados por Vygotsky para o jogo ideal, porque:

- 1) por ser o xadrez jogado em um tabuleiro de 64 casas de cores alternadas que representa um campo de batalha onde dois “exércitos” deverão se defrontar. As peças constituintes do jogo representam reis, rainhas, cavalos, bispos, peões e torres, confere significados diferentes aos objetos utilizados:

2) por apresentar uma situação de uma guerra onde o objetivo é a captura do Rei adversário, oferece uma situação imaginária:

3) pelas suas ações consistirem em aumentar o auxílio mútuo entre suas peças e diminuir o poder das peças do adversário, as ações são representativas da sociedade. Em se tratando de uma competição, pode-se enfatizar os aspectos da cooperação e da organização. A situação, embora imaginária, poderá, de acordo com o tipo de orientação do professor, ser deslocada para exemplificar situações vividas nas experiências comuns da vida cotidiana.

4) em decorrência de cada jogador ter que esperar sua vez de jogar e cada peça possuir um tipo de movimento diferente, cuja obediência é necessária para que o jogo possa se realizar, exige o respeito às regras.

Só por isso, o xadrez já se qualifica como um precioso coadjuvante escolar, uma vez que os conhecimentos adquiridos ao estudar e aplicar as regras do jogo podem ser transferidos para o estudo e análise das situações concretas da vida cotidiana.

A interdisciplinaridade e o jogo de xadrez

Atualmente a educação trabalha muito com a interdisciplinaridade, isto é, a utilização de diversos conteúdos em uma mesma disciplina, sendo que com o jogo de xadrez pode-se estar trabalhando inúmeras disciplinas.

A inserção do jogo de xadrez no Ensino Fundamental – anos iniciais e finais, deve seguir a seguinte sistematização para melhor aproveitamento: do 1º ao 5º ano ele deve ser trabalhado de forma lúdica e, do 6º ao 9º ano com aprofundamento, saindo do lúdico e entrando nos estudos do jogo, nas suas estratégias.

Já no Ensino Médio, Oliveira e Castilho (2007, p.13) afirmam que o jogo de xadrez deve

(...) ser trabalhado para auxiliar nas competências de aprendizagens, baseando-se nos princípios e valores apresentados para assegurar uma educação permanente, voltada para a vida. Os estudos mais complexos, estéticos, políticos e éticos dentro das escolas deve ser observado nos estudos de xadrez no ensino médio, onde o aluno terá um vasto conhecimento no aprende a conhecer e aprender a fazer, estimulando ainda mais a criatividade, valorizando e expressando a diversidade do espírito inventivo dos alunos através da estética da sensibilidade.

Observa-se a seguir como se pode desenvolver o trabalho entre o jogo de xadrez e as disciplinas de matemática, Língua Portuguesa, História, Geografia e Artes.

Oliveira e Castilho (2007) refere que tanto a matemática como o xadrez são ciências que tem como ponto em comum o trabalho com o raciocínio lógico. Sendo esses alguns conteúdos que podem ser trabalhados com a interdisciplinaridade utilizando o xadrez dentro da matemática.

Através dos valores das peças de xadrez pode-se estar trabalhando, conforme afirmam Oliveira e Castilho(2007,p.14), o que se segue:

- Adição, quando há ganho de material através das trocas;
- Subtração, quando há perda de material através das trocas;
- Multiplicação, quando uma peça aumenta o poder da outra, como, por exemplo: dobrar as torres numa coluna aberta;
- Divisão, quando as peças estão mal posicionadas ocorre à divisão de forças no tabuleiro;
- Geometria, através de áreas de um quadrado, figuras planas, secção, matriz, movimentação geométrica das peças, coordenadas algébricas sobre um plano cartesiano, localização espacial em um plano, noção do tempo através do cálculo de lances e conceito do domínio espacial em uma determinada posição. Onde, quem tem mais espaço possui mais possibilidades de lances.
- Simplificação, através das idéias do grande gênio do xadrez mundial, o cubano Capablanca que dizia: “quando você está ganhando material troque peças para simplificar a posição”.
- Progressão Geométrica, através da lenda do Sábio Sissa, onde a cada casa do tabuleiro ele pediu ao rei um grão de trigo, na segunda, dois, na terceira, quatro, dobrando sucessivamente até a última casa do tabuleiro. Como o rei pediu para seus sábios efetuarem os cálculos, você poderá pedir aos seus alunos que efetuem este cálculo. Se a cada casa o número dobra, tem-se uma progressão geométrica de razão dois.
- Possibilidades, outra possibilidade interessante seria utilizar o estudo do xadrez (ciência) para calcular as possibilidades de cada lance, o aluno observará que é impossível esgotar-se as permutações possíveis no xadrez, ou seja, podemos utilizar potenciais para mostrar que os lances possíveis no xadrez são estimados por matemáticos na ordem de 10 elevado a 120! E fazer analogias em relação ao número de átomos estimados no universo que é de somente 10 elevado a 80.

Outra disciplina em que o jogo de xadrez pode contribuir é com a Língua Portuguesa, aqui suas contribuições também são enormes, pode-se citar a sua contribuição no enriquecimento do vocabulário do aluno devido a sua extensa nomenclatura, na leitura quando o aluno for ler a história e as regras desse jogo. A pesquisa, a produção de textos, poesias, história em quadrinhos, caça-palavras e até mesmo palavras cruzadas são outros trabalhos que poderão ser desenvolvidos (OLIVEIRA E CASTILHO, 2007).

Seguindo esta linha de pensamento, tem-se também a sua utilização nas disciplinas de Geografia e História, sendo que na História colabora quando o aluno for estudar as regiões que, supostamente, deram origem ao jogo de xadrez, ou mesmo em quais momentos históricos esse jogo foi criado e por que. Já na Geografia, pode-se estudar quais eram as plantas e animais daquela região, conhecer e localizar os rios, lagos, montanhas e as cidades.

Por fim, na disciplina de Artes, existem inúmeras maneiras que este jogo pode contribuir na interdisciplinaridade, tais como na construção das peças e do tabuleiro, na confecção de jogos pré-enxadristico entre outros.

Como se pode observar, o xadrez não é, em si, um instrumento de educação formal, mas ao tornar as peculiaridades deste jogo e as projetar uma a uma, ao campo educativo, pode-se constatar que suas características se convertem em outras tantas funções educativas.

Tenha-se em conta ainda que o xadrez cria hábitos de estudo, estimula a atitude de proceder com método e fomenta o desejo de superação mediante o conhecimento.

Parece não restar dúvida que trata-se de um poderoso componente pedagógico que catalisa várias disciplinas e desenvolve nos alunos o raciocínio lógico, a concentração, o pensamento criador entre outras características já mencionadas.

Essa riquíssima ferramenta sem qualquer dúvida, dá início a benefícios e de maneira significativa. Os benefícios de sua prática iniciam-se quando a criança passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para sua *noção espaço-dimensional*. Depois do tabuleiro são apresentadas as peças, cada qual com suas características físicas, seus movimentos e papel no jogo, auxiliando o *desenvolvimento da memória e da concentração*. O desenvolvimento do jogo, com a integração das peças e os cálculos das jogadas exercitam o *raciocínio lógico e imaginação*, assim como a escolha do próximo lance valoriza sua *iniciativa e autonomia*. (PARTOS, 1978)

Recursos que podem ser utilizados na prática do jogo de xadrez

Para que haja interesse na prática desse jogo é importante destacar o quanto uma primeira narrativa da história do xadrez e sua importância no

mundo podem motivar os alunos a conhecê-lo, para tanto o uso das mais diversas fontes de recursos torna-se interessante, como mapas, figuras, textos, filmes e jogos.

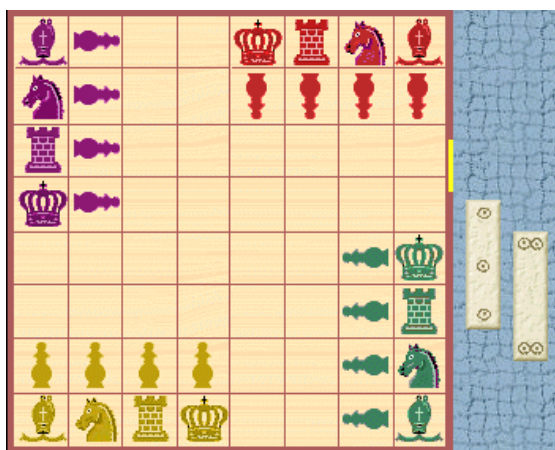
Para melhor compreender o que é o jogo de xadrez, será desenvolvida a seguir uma caracterização do jogo que abordará: a história do xadrez, onde será delineada uma breve evolução histórica do xadrez ; algumas propostas de trabalho e exemplos de jogos pré- enxadristas.

Diversas histórias são associadas à origem do xadrez, tornando difícil data-la com exatidão. Horton (1973) refere que, apesar de muitas civilizações tais como o antigo Egito e a China dinástica terem sido apontadas como o berço do xadrez, atualmente muitos pesquisadores concordam que o jogo tenha se originado por volta do Século V e VI da era cristã, no norte da Índia, sendo denominado de *Chaturanga* .



Chaturanga para duas pessoas

Fonte:http://www.chessvariants.com/crafts.dir/ceramic_tiles/construction-set.html



Chaturanga para quatro pessoas

Chaturanga para quatro pessoas

O *Chaturanga* era um jogo para dois ou quatro adversários. Cada oponente tinha um *rajaj* (rei), um carro de combate (torre), um cavalo , um elefante (bispo) e quatro soldados a pé (peões). Pode-se perceber que existe suficiente semelhança para confirmar que o xadrez é derivado deste jogo que significa quanto angas (exércitos).

Segundo Sá e Rocha (1997), o *Chaturanga* se difundiu basicamente em dois sentidos, um em direção ao Oeste e o outro ao Leste, sendo que nas regiões situadas ao Leste, o *Chaturanga* recebeu diversas denominações, tais como *Siang K'i* – jogo do elefante – na China, *Tjyang Keui* na Coréia e *Sho-gi* no Japão, porem ambos reconhecidos como – jogo do general.

Quanto à sua difusão na direção Oeste, na Pérsia, onde foi intencionalmente desenvolvido, houveram poucas e pequenas mudanças, e recebeu o nome de *Shatranj* – jogo de xadrez.

A introdução do xadrez na Europa ocorreu entre os Séculos IX e X por duas vias distintas. De acordo com Lauand (1988), na península Ibérica pelos árabes e na península Itálica, pelos sarracenos, sendo que, só então se espalhou por todo o continente Europeu até atingir os países nórdicos e a Rússia.

Para Kasparov (2007), o xadrez da era moderna tem suas bases teóricas na Idade Média, pois foi nesta época, no solo europeu que foram introduzidas as principais modificações no jogo, pela introdução do Bispo e da Dama, o que deixou o jogo mais dinâmico.

Foi também na Europa que surgiram literaturas novas do jogo, bem como os primeiros grandes jogadores patrocinados pela nobreza , que viajavam pelo continente divulgando um novo conhecimento a respeito do jogo. O primeiro Torneio Internacional de Xadrez aconteceu em 1851 na Inglaterra, seguido por eventos em Berlim, Viena e Paris.

Foi no final do Século XX, com a era da informática o xadrez foi adaptado esse contexto, através de softwares bem elaborados. O auxílio destes software tem auxiliado na análise mais profundas de partidas, bem como na iniciação ao xadrez. Deste modo contribuindo, para a crescente quantidade de novos enxadristas, no aprimoramento de treinamentos, na programação das etapas dos torneios entre outros.

Analisando o desenvolvimento da história do xadrez, pode-se observar que as mudanças sofridas por este jogo foi acompanhando as transformações das sociedades que o adotaram, reforçando desta maneira seu caráter de elemento cultural. Tal premissa foi confirmada por Lasker (1999), quando refere que a influencia cultural para o desenvolvimento e valorização do xadrez é claramente marcado pelas transformações sociais.

Em 20 de julho de 1924, é fundada em Paris a Federação Mundial de Xadrez (*Federation Internationale des Echecs*, conhecido como FIDE de sua sigla em francês) sendo reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional como a Federação Internacional de Esportes em 1999.

Os registros do xadrez no Brasil começaram a ser feitos somente a partir de 1808, com a vinda de D. João VI e sua corte para o Rio de Janeiro, juntamente com nobres comerciantes e negociantes da Europa, que trouxeram um exemplar do primeiro trabalho impresso sobre o jogo, de autoria de Lucena.

Costa citado por Da Hora et all. (2006, p.05) escreve que “ há no Museu Histórico Nacional, no Rio de Janeiro, algumas peças de rico modelo chinês e um grande e artístico tabuleiro, que pertenceu a D. Pedro I.”

Ainda segundo os autores acima *O Perfeito Jogador de Xadrez ou Manual Completo deste Jogo* escrito por Henrique Velloso d'Oliveira em 1850 foi o primeiro livro de xadrez publicado no Brasil.

Chaves(2001) refere que não se tem nenhum registro sobre a prática do jogo no Brasil antes de Artur Napoleão sendo o mesmo chamado de o incansável Propagandista do xadrez em nosso país. Criou em 1876 a 1ª Coluna de xadrez em Jornais e Revistas, em abril de 1877, três livros de xadrez seus estão entre os diversos artigos e publicações para jornais e revistas, escreve Da Hora et all. (2006, 05), são eles: “ Problemas, Enigmas, Esfinges e Fantasias – 1887; Primeiro Torneio de Problemas do Rio de Janeiro – 1888 ;e Caissana Brasileira – 1898 sua maior obra literária.”

Também responsável pela fundação do primeiro clube de xadrez do Rio de Janeiro; dirigiu a secção de xadrez na "Revista Musical e de Bellas Artes"; em 1886, abre uma secção dominical no "Jornal do Comercio; realiza-se um pequeno torneio enxadrístico em que tomam parte, entre outros, Caldas Viana e Machado de Assis. Em 1883 e 1884, o "Club Beethoven" organizou um

torneio no qual Caldas Viana obteve o 1º lugar nos dois, sendo que no primeiro, jogou pela primeira vez no Brasil, duas partidas simultaneamente.

João Caldas Viana, escrevem D’Hora et all. (2006) foi reconhecido internacionalmente como o Grande Mestre Brasileiro, como grande teórico ele foi autor da *Variante Rio de Janeiro* na conhecida internacionalmente Abertura Ruy Lopes.

E em 1902 em São Paulo fundou-se um dos mais importantes centro de xadrez do país o Clube de Xadrez de São Paulo.

Sendo que em 1927, aconteceu a disputa do primeiro campeonato nacional, cuja iniciativa coube ao "Clube de Regatas Vasco da Gama".

Após este breve histórico uma outra etapa deve ser iniciada é iniciada: a apresentação do tabuleiro e das peças que o compõe, bem como a sua dinâmica (jogadas e movimentos). Porém tal apresentação deve seguir alguns procedimentos metodológicos e didáticos. Assim, antes de trabalharmos com o jogo de xadrez propriamente dito, é necessário que se sistematize o processo ensino-aprendizagem de modo a possibilitar a transição do conhecimento advindo do senso comum para o domínio do conhecimento científico e sócio-histórico deste jogo.

Assim é aconselhável que se aplique exercícios preparatórios aos jogos tanto pré enxadrísticos, bem como ao jogo de xadrez especificamente. Sendo que o objetivo destes jogos preparatórios são o de levar o aluno a reconhecer a importância das peças do Xadrez e quais são os movimentos que cada peça executa.

Pode-se encontrar um material rico sobre este assunto em *Aprendendo xadrez na escola:plano de aula do professor para as primeiras 12 aulas* de Da Hora et all. (2006, p.10-16). Como sugestão de atividades para este momento temos o Xadrez Gigante e o Xadrez Humano, onde o Xadrez Humano consiste na montagem de um jogo de xadrez com representação figurativa e dramática, feita pelos alunos, atuando como peças vivas. Neste jogo os alunos, e caracterizarão com fantasias de peões, torres, cavalos, bispos, reis e rainhas ou com as peças representadas em chapéu ou colete, vivenciam a movimentação de cada peça num tabuleiro gigante (confeccionado no pátio da escola ou pintado no chão).

Após esta primeira abordagem, passa-se a outro recurso metodológico que se podemos utilizar para atuar no ensino do xadrez, os jogos pré enxadrísticos.

Mas o que são jogos pré enxadrísticos? Para Silva (2011, p.01) “são todos os jogos que o educador inventar ou adaptar dos existentes, com o intuito de atuarem como facilitadores no processo ensino-aprendizagem do xadrez.”

Os jogos pré enxadrísticos tem uma função específica que é o de fixar conceitos elementares do jogo de xadrez.

Silva (2010, p.02) agrupa os jogos pré enxadrísticos da seguinte forma:

Objetivo	Pré jogo	Nível
Aula inicial	Gato e Rato	F
Tabuleiro	Quadrado Mágico; A Batalha Naval	F, F
Rei	Duelo de Monarcas	M
Dama	Desafio das Damas	D
Torre, Bispo e Cavalo	Jogo da Velha	F
Bispo	Bispos contra Peões	M
Cavalo	Cavalos Trocados; Corrida do Cavalo; Cavalos contra Peões	D, F, M
Peão	Batalha de Peões; Cavalos contra Peões; Bispos contra Peões	M, M, M

F= Fácil; M= Médio; D= Difícil

É importante situar que cada jogo pré enxadrístico tem como objetivo a fixação da propriedade cinética e a particularidade de cada peça. A seguir apresentam-se alguns jogos pré enxadrístico.

Batalha de Peões (Silva, 2002), este jogo tem o objetivo exercitar o movimento do Peão, sendo que sua prática possibilita um melhor domínio do movimento, promoção e captura da peça. Ele é jogado em um tabuleiro de 64 casa (8x8). Cada jogador possui oito peões que serão arranjados em suas casas. Sendo que quem inicia o jogo é o jogador com as pedras brancas, o peão pode se movimentar como o similar do xadrez, mas sem a captura. Quem fizer o peão chegar do outro lado do tabuleiro, ou deixar o adversário sem movimento possível será o vencedor.

Batalha de Peões (Silva, 2002) o jogo tem como objetivo exercitar o movimento do Peão e sua prática possibilita um melhor domínio do movimento,

captura e promoção da peça. Ele é jogado com um tabuleiro de 64 casas (8x8), sendo que cada jogador possui oito. Os jogadores devem arrumar seus peões em suas casas. Sendo que o jogador com as pedras brancas é que dará início ao jogo, neste jogo o peão pode se movimentar como o similar do Xadrez, mas sem a captura. O jogo é ganho pelo jogador que fizer um peão chegar do outro lado do tabuleiro, ou aquele que deixar o adversário sem movimento possível.

Duelo de Monarcas (Silva, 2002) – Este jogo é realizado em um tabuleiro de 64 casas (8x8), sendo que a peça aqui utilizada são os dois reis que se movem como no xadrez e são arrumados como mostra a figura abaixo:

							Ⓜ	8
								7
								6
								5
								4
								3
								2
							Ⓜ	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

Ⓜ - rei branco Ⓜ - rei preto

Depois de posicionar os reis, dá-se início ao jogo, sendo que o Rei branco inicia o jogo e tem de chegar até a casa a8 ou h8 ganhando assim a partida. No entanto caso o Rei negro consiga impedir o Rei branco de atingir o seu objetivo, ele ganhará o jogo. Lembretes: um Rei não pode ocupar uma casa contígua ao outro.

Jogo da Velha (Silva, 2002) - este jogo é jogado em um tabuleiro de 9 casas (3x3) como mostra a figura abaixo:

			3
			2
			1
a	b	c	

Aqui cada jogador possui três peças: Torre, Bispo e Cavalo, O objetivo do jogo é que os jogadores devem colocar as peças no tabuleiro tentando formar “três em linha”, como no Jogo da Velha. Sendo que será o vencedor o jogador que conseguir dispor suas peças desta forma por primeiro. Depois das peças serem colocadas e não havendo fechado “três em linha”, dá-se início aos movimentos das peças como no xadrez, tentando-se fechar a seqüência. Obtém a vitória o jogador que imobilizar as peças de seu adversário. Neste jogo não existe a captura.

Cavalos Trocados (Silva, 2002) - este jogo utiliza um tabuleiro de 9 casas (3x3). Tem como objetivo fazer que os Cavalos brancos troquem de posição com os pretos. É jogado individualmente. Deve-se mover tanto nos Cavalos pretos quanto nos brancos, podendo-se jogar mais que uma vez com o mesmo Cavalo, e não há captura.

⊙		⊙	3
			2
⊙		⊙	1
a	b	c	

⊙ = cavalo branco ⊙ = cavalo preto

Cavalos contra Peões (Silva, 2002) – no jogo utilizamos um tabuleiro de 25 casas (5x5). Sendo que o início do jogo é feito pelo jogador das brancas com dois Cavalos e o jogador das negras com cinco Peões, que são arrumados como na figura abaixo.

P	P	P	P	P	e
					d

					c
					b
	⊙		⊙		a
1	2	3	4	5	

⊙ = cavalos P = peões

O jogo é iniciado pelas peças brancas e os Peões andam de uma em uma casa. O jogo é vencido pelo jogador das brancas se ele capturar os Peões, já se os peões atravessar o tabuleiro com suas peças pretas sem ser capturado ele vencerá o jogo. Este jogo apresenta um grau elevado de complexidade, porém é eficiente para o treinamento do movimento do peão, do cavalo e captura.

Esses e outros jogos pré-enxadristicos poderão ser encontrados em D'Agostini (2002), Silva (2002), Rezende (2005), Da Hora et al. (2006) entre outros.

Outros recursos didáticos que se pode utilizar são os *sites* de xadrez, podemos citar o *site* Clube do Xadrez – Xadrez na Escola, nele o xadrez é mostrado como uma mistura de esporte e ciência, outros materiais.

Outro *site* que se pode utilizar é o do professor Anderson Olímpio – Curso Básico de Xadrez, onde o autor escreve sobre conceitos do xadrez, sua história, as variantes do xadrez ao redor do mundo entre outros assuntos.

O *site* que contem o material do professor Wilson da Silva – Curso de xadrez básico, também oferece um excelente material para se trabalhar, nele encontra-se a história do xadrez, a natureza deste jogo e uma variedade de jogos pré-enxadristicos entre outros conteúdos.

Além dos *sites* pode-se recorrer aos vídeos, como a trama Viva a Rainha, que conta a história de uma menina (Sara) que tem muitos sonhos, sendo que o seu maior sonho é encontrar seu pai. Ao aprender a jogar xadrez ela conversa com as peças, criando assim um próprio universo mágico.

Outro filme que tem como tema o jogo de xadrez é Lances Inocentes, onde um menino de sete anos de idade apresenta talento extraordinário para o xadrez. Seu pai, um cronista esportivo, começa a inscrevê-lo em torneios, nos quais é tido como uma revelação.

Alem desses, outro excelente recurso são os livros que abordam esse tema, livros como o famoso *O homem que calculava* de Malba Tahan, que narra as proezas e aventuras matemáticas de Beremiz Samir, apresentando ainda, de maneira romaneada problemas , quebra-cabeças e outras curiosidades matemáticas.

Outros livros interessantes são: *Aprendendo Xadrez* de Bernwallner Stefan, *A História do Xadrez* de Horácio Cardo, *Xadrez Básico* DE Orfeu Gilberto D'Agostini entre outros.

Considerações Finais

Importa aqui observar que o jogo de xadrez não deve ser utilizado apenas de forma lúdica, mas também como ferramenta didática nas diversas disciplinas escolares, sempre atendendo às necessidades, às expectativas, às possibilidades e a intencionalidade da proposta pedagógica, levando o aluno a pensar o que pode favorecer a aprendizagem dos diversos conteúdos curriculares.

É essa intencionalidade que permite que o xadrez seja uma importante ferramenta didático-pedagógica, quando o professor trabalha o jogo visando desenvolver ou trabalhar habilidades nas quais os alunos encontram dificuldade, em especial, aqueles comprometidos com o desempenho escolar

É por isso que Sunyé Neto (2006), considera importante que a atividade enxadrística seja extensiva ao contexto escolar, pois além de desenvolver habilidades e competências, também permite a melhoria da auto-estima dos alunos.

Referências

ASSMAN, H. **Reencontrar a educação: rumo à sociedade aprendente.** Petrópolis:Vozes, 1998.

BROTTO, F.O. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.** Campinas: 1999.

CHAVES, J .A.T. **Xadrez no Rio de Janeiro – Linha do Tempo.** 23/02/2001

Disponível in: WWW.xadrezdemestre.kit.net/memotemp.htm Acesso em 20 de dezembro de 2010

D'AGOSTINI, O.G. **Xadrez básico**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

D'HORA et al. **Aprendendo xadrez na escola**: plano de aula do professor para as primeiras 12 aulas. Rio de Janeiro: Federação de Xadrez do Estado do Rio de Janeiro, 2006.

DELORS, J. et al. **Os quatro pilares da Educação**. In: Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez Editora. 2001.

DEVAL, J. **Aprender na vida e aprender na escola**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989.

HORTON, B.I. **Moderno dicionário de xadrez**. Trad. Flávio de Carvalho Junior. 3.ed. São Paulo: Ibrasa, 1973.

KASPAROV, G. **Xequemate**: como a vida e os negócios são um jogo de xadrez. Trad. Thereza Ferreira Fonseca. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

LASKER, E. **História do xadrez**. 2.ed. São Paulo: Ibrasa, 1999.

LAUAND, L.J. **O xadrez na Idade Média**. São Paulo: Perspectiva Edusp, 1988.

MACHADO, G. **A importância do ensino do xadrez nas escolas**. Disponível in: < <http://www.blogdomadeira.com.br/xadrez/a-importancia-do-ensino-do-xadrez-nas-escolas> > Acesso em 15 de dezembro de 2010.

MORAES, M.C. **O paradigma educacional emergente**. Campinas: Papirus, 1997.

NEGRINE, A. **Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil**: Simbolismo e Jogo. Porto Alegre: Editora Prodil, 1994.

OLIVEIRA, C. A. ; CASTILHO, J. E. **O Xadrez como ferramenta pedagógica complementar no ensino da matemática**. In: IX ENEM, 2007, Belo horizonte. IX ENEM- Encontro Nacional de Educação Matemática, 2007.

PARTOS, C. **Vide Etude Systematique dès Éschecs Martigny**. Suisse: Edition A-C, 1978.

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

PIAGET, J. **Gênese das estruturas lógicas elementares**. Rio de Janeiro: Forense, 1975.

REZENDE, S. **Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica para o professor**. São Paulo: Ciência Moderna, 2005.

SÁ, A. V. M. **Capacidades desenvolvidas pelo xadrez**. In: REZENDE, S. *Xadrez na escola: uma abordagem didática para principiantes*. Rio de Janeiro: CIÊNCIA MODERNA, 2002.

SÁ, A.V.M. e ROCHA, R. **Iniciação ao xadrez escolar**. 2.ed. Goiânia: Potencia, 1997.

SILVA, W. da. **Apostila do curso de xadrez básico**. Curitiba: Secretaria do Estado da Educação e Federação Paranaense de Xadrez, 2002.

SUNYÉ NETO, J. **Xadrez escolar: um instrumento multidisciplinar numa escola de qualidade**. Disponível em: <
http://www.fexerj.com.br/texto_sunye.htm >. Acesso em: 25 de maio de 2011.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Sugestões de recursos didáticos

Clube do Xadrez – Xadrez na Escola – <http://clebedexadrez.com.br>

Viva a Rainha – VIVA a rainha. Direção de Esmé Lammers. Produção de Laurens Geels e Dick Maas, Holanda, 1995. Disponível em : <
<http://www.puxandolegal.com/?s=viva+a+rainha+assistir+filme>> Acesso de: 25 de maio de 2011.

Lances Inocentes – LANCES, Inocentes. Direção de Steven Zaillian. Produção de CIC Vídeo, EUA, 1993. Disponível em: <
<http://www.justfilmeseseriados.org/filme-lances-inocentes-legendado/>>
Acesso em: 25 de maio de 2011.

TAHAN, M. **O homem que calculava**. 40.ed. São Paulo: Record, 1995.

STEFAN, B. **Aprendendo xadrez**. São Paulo: Ciência Moderna, 2005.

D'AGOSTINI, O.G. **Xadrez básico**. Rio de Janeiro:Ediouro,2002.

CARDO, H. **A história do xadrez**. Rio de Janeiro:Slamandra,2000.