

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

2010

VOLUME I

FICHA PARA CATÁLOGO
PRODUÇÃO DIDÁTICO PEDAGÓGICA

O JOGO DE XADREZ: UMA PROPOSTA AUXILIAR NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL.	
Autor	Denise Maria Tassi
Escola de Atuação	Colégio Estadual Marechal Arthur da Costa e Silva
Município da escola	Medianeira
Núcleo Regional de Educação	Foz do Iguaçu
Orientador	Ms. Lucinar Jupiter Flores
Instituição de Ensino Superior	UNIOESTE (Marechal Cândido Rondon)
Disciplina/Área	Educação Física
Produção Didático-pedagógica	Unidade Didática
Relação Interdisciplinar	Artes, Educação Física, História, Matemática, Português

Localização	Colégio Estadual Marechal Arthur da Costa e Silva. Rua Santa Catarina, 1789.
Apresentação	<p>As atividades contidas nesta unidade didática estão relacionadas ao jogo de xadrez como mecanismo pedagógico aliado a resolução de dificuldades de aprendizagem nos anos finais do ensino fundamental no contra-turno do Colégio Marechal Arthur da Costa e Silva de Medianeira, Paraná com uma amostra de alunos no período de agosto à dezembro de 2011. A metodologia utilizada proporcionará momentos de lazer e concentração permitindo o desenvolvimento dos alunos principalmente os que apresentam dificuldades de aprendizagem. Os conteúdos apresentados nesta unidade são: as características do jogo de xadrez, história e origem do xadrez, lenda do xadrez para crianças, apresentação do tabuleiro de xadrez, coordenadas do tabuleiro de xadrez, exercícios para o ensino das coordenadas do tabuleiro, apresentação das peças, exercícios para memorização das peças, exercícios de fixação do movimento das peças, roque maior e menor, tipos de empate, valor das peças, sistema de anotação, dicas para o final de partida, atividades para fixação, vocabulário técnico e material para recorte.</p>
Palavras-chave	Jogo de xadrez; Pedagógico; Lúdico; Ensino-aprendizagem



**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO – SEED
SUPERINTENDENCIA DA EDUCAÇÃO – SUED
DIRETORIA DE POLÍTICAS E PROGRAMAS EDUCACIONAIS - DPPE
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL – PDE**

UNIDADE DIDÁTICA

**O JOGO DE XADREZ: UMA PROPOSTA AUXILIAR NO PROCESSO ENSINO-
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL.**

**UNIOESTE
MARECHAL CÂNDIDO RONDON
2011**

UNIDADE DIDÁTICA XADREZ



**O JOGO DE XADREZ: UMA PROPOSTA AUXILIAR NO PROCESSO ENSINO-
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Prof^a Denise Maria Tassi

Produção Didático-Pedagógica, é uma das atividades propostas pelo Programa de Desenvolvimento Educacional na área de concentração da Educação Física, sob a orientação do Prof. Ms. Lucinar Jupir Forner Flores. (UNIOESTE- Marechal Cândido Rondon)

**UNIOESTE
MARECHAL CÂNDIDO RONDON
2011**

PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

1. APRESENTAÇÃO

As atividades contidas nesta Unidade Didática estão relacionadas ao jogo de xadrez como mecanismo pedagógico aliado a resolução de dificuldades de aprendizagem nos anos finais do ensino fundamental no contra-turno do colégio Marechal Arthur da Costa e Silva de Medianeira, Paraná.

Esta escolha de intervenção pedagógica se deu devido ao conhecimento do valor educativo do jogo de xadrez, possibilitando condições para que o aluno desenvolva suas habilidades intelectivas de forma desafiadora destacando ainda o valor pedagógico do referido jogo num trabalho lúdico e prazeroso.

De acordo com estudiosos os jogos e brincadeiras contribuem para a aprendizagem e servem como instrumento promotor de alegria e por meio destas, emerge a aprendizagem.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também á conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (SANTOS, 1997, p 09).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), (1998), os jogos constituem uma forma interessante de estar propondo problemas. Isto se deve ao fato dele favorecer a elaboração de estratégias de resolução de problemas e as buscas de soluções, sendo assim os jogos propiciam o planejamento das ações. No jogo existem as regras e após o conhecimento das mesmas, todos têm as mesmas oportunidades, devendo aceitá-las, após o desafio ser iniciado, juntamente, devem aprender a respeitá-las, esperar sua vez, aceitar as frustrações e, ao mesmo tempo, elevar o nível da motivação.

O objetivo desta unidade didática é propor aos professores algumas atividades que o jogo de xadrez nos oferece para serem desenvolvidas nas aulas do contra-turno como proposta de contribuir com o rendimento escolar.

Os conteúdos apresentados nesta unidade são: as características do jogo de xadrez, história e origem do xadrez, lenda do xadrez para crianças, apresentação do tabuleiro de xadrez, coordenadas do tabuleiro de xadrez, exercícios para o ensino das coordenadas do tabuleiro, apresentação das peças, exercícios para memorização das peças, exercícios de fixação do movimento das peças, roque maior e menor, tipos de empate, valor das peças, sistema de anotação, dicas para o final de partida, atividades para fixação, vocabulário técnico e material para recorte. Estes conteúdos servirão como apoio para o trabalho em sala de aula, organizando as atividades e facilitando o trabalho do professor.

Não existe uma metodologia específica para o ensino do xadrez, e sim um método que o professor consegue realizar o aprendizado do aluno, cabe o professor conhecer seus alunos e elaborar seus métodos para que os alunos possam entender de melhor forma.

2. PROCEDIMENTOS

2.1 Características Do Jogo De Xadrez

O xadrez é um jogo de tabuleiro para dois jogadores. Um jogador controla as peças brancas, que sempre começam, e o outro jogador possui as peças pretas. Para jogar são necessários um tabuleiro com oito linhas e oito colunas, formando 64 quadrados (sendo 32 claros e 32 escuros). Cada jogador tendo um quadrado claro no lado direito da linha de baixo. Cada jogador tem 16 peças: oito peões, dois cavalos, dois bispos, duas torres, um rei e uma dama (ou rainha). Cada um desses tipos de peça possui um movimento característico. Quando uma peça pode ser movida para uma casa em que esta localizada uma peça adversária, esta última pode ser capturada. Assim, a peça a ser jogada move-se para a casa da peça oponente, que é então retirada do tabuleiro. O rei é a única peça que nunca pode ser capturada. Quando o rei de um jogador é diretamente atacado por uma peça, o jogador está em xeque. Nessa posição, ele tem que mover o rei para fora de perigo, capturar a peça adversária que está efetuando o xeque ou bloquear o ataque da dita peça do oponente ao rei. Entretanto, essa última possibilidade não é aplicada se a peça atacante for um cavalo, pois tal peça pode "pular" qualquer peça do tabuleiro. O objetivo do jogo é por o adversário em xeque-mate, o que ocorre quando o rei adversário está em xeque e nenhum movimento pode ser feito para escapar do xeque.

2.2 Histórias Da Origem Do Xadrez

A história do xadrez compreende um grande período da história até os dias atuais, podemos identificar cronologicamente assim:

Período Antigo (até 1600)

1. Primitivo (até 500 dC)
2. Sânscrito (de 500 a 600)
3. Persa (de 600 a 700)
4. Árabe (de 700 a 1200)
5. Europeu (de 1200 a 1600)

Período Moderno (de 1600 até hoje)

6. Clássico ou Romântico (de 1600 a 1886)
7. Científico (de 1886 a 1916)
8. Hiper moderno (de 1916 a 1946)
9. Eclético (de 1946 até hoje)

PERÍODO ANTIGO (até 1600)

Período Primitivo (até 500 dC)

O Período Primitivo da história do xadrez não pode ser estudado sem um conhecimento prévio de outros jogos de tabuleiro. É necessário observar os jogos que existiam antes do xadrez aparecer, e somente depois é possível entender as fontes e razões que fizeram surgir o xadrez.

Período Sânscrito (de 500 a 600)

É geralmente aceito que é o ancestral do xadrez mais antigo conhecido surgiu na Índia entre os séculos VI e VII da era cristã e chamava-se *Chaturanga* (jogo dos quatro elementos). Era praticado tanto por duas como por quatro pessoas. Descreveremos a forma para quatro pessoas. Cada jogador possuía oito peças: um Ministro (hoje Dama), um Cavalo, um Elefante (hoje Bispo), um Navio (mais tarde uma Carruagem e hoje a Torre) e quatro Soldados (atualmente os Peões).

A arrumação das peças era feita como mostra a Figura 1. O tabuleiro era monocromático (de uma só cor) e as peças dos quatro jogadores diferenciavam-se pelas cores vermelha, verde, negra e amarela. A peça a ser movimentada era definida por um lance de dados.

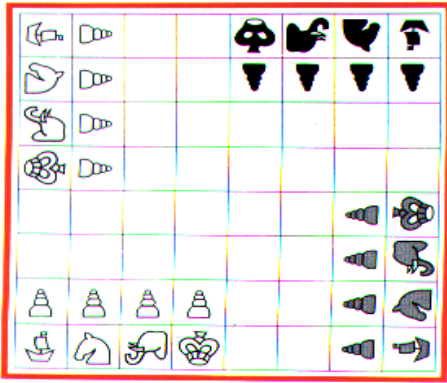


Figura 1

Aos poucos os dados foram eliminados e a forma dominante de praticar este jogo acabou sendo a de duas pessoas.

Período Persa (de 600 a 700)

Por volta do século VII o xadrez chegou na Pérsia e passou a ser chamado Chatrang, sendo mencionado em muitos textos deste período. As primeiras peças de xadrez descobertas também datam desta época.

Período Árabe (de 700 a 1200)

Com a Pérsia sendo conquistada pelos árabes o jogo passou a ser chamado de *Shatranj*. Logo se tornou muito popular no mundo árabe e surgiram os primeiros grandes jogadores que desenvolveram a teoria e chegaram inclusive a praticá-lo às cegas. Os árabes difundiram o xadrez pelo norte da África e Europa, através invasão da Espanha.

Período Europeu (de 1200 a 1600)

Por volta do século IX o xadrez foi introduzido na Europa pela invasão da Espanha pelos Mouros, e no século XI já era amplamente conhecido no velho mundo.

No século XIII as casas do tabuleiro passaram a ser divididas em duas cores para facilitar a visualização dos enxadristas.

Por volta de 1561 o padre espanhol Ruy Lopez de Segura, que foi o melhor jogador deste período, propôs a utilização do roque. Esta alteração será aceita na Inglaterra, França e Alemanha somente 70 anos depois.

O movimento En Passant já era usado em 1560 por Ruy Lopez, embora não se conheça seu criador. O duplo avanço do peão em sua primeira jogada surgiu em 1283, em um manuscrito europeu.

Mas uma das principais alterações aconteceu aproximadamente em 1485, na renascença italiana, surgindo o xadrez da “rainha enlouquecida”. Até esta época não existia ainda a peça rainha, e em seu lugar havia uma chamada *Ferz*, que era uma espécie de Ministro. Ele, que só podia deslocar-se uma casa por vez pelas diagonais, transformou-se em Dama (Rainha) ganhando o poder de mover-se para todas as direções.

Os Bispos, que se moviam em diagonal de duas casas, passaram a ter também mais liberdade movendo-se por todas as casas livres da diagonal. Os Peões que chegassem à última fila seriam promovidos a uma peça já capturada. Atualmente os Peões podem ser promovidos a Dama, Torre, Bispo ou Cavalo.

PERÍODO MODERNO (de 1600 até hoje)

Período Clássico ou Romântico (de 1600 a 1886)

Este período é caracterizado principalmente por uma preponderância do elemento criativo, sobre o esportivo. Não bastava ganhar, mas tinha que ser feito com estilo. O jogo aberto, com ataque rápido e fulminante cheio de belas combinações, foi marca registrada do movimento.

Nomes como Greco, Stamma, Philidor, Deschappelles e Laboudonnais são alguns dos precursores do movimento, mas é através de Staunton, Anderssen e Morphy que o movimento chegou a maturidade.

Em 1851 foi realizado o primeiro Torneio Internacional durante a Exposição Universal de Londres, e foi vencido pelo alemão Adolf Anderssen.

Período Científico (de 1886 a 1946)

Este período foi marcado pelas idéias de Wilhelm Steinitz que lançou as bases do xadrez moderno. Suas idéias estão incorporadas no que chamamos hoje de o xadrez posicional, e por isso é considerado uma espécie de Aristóteles do xadrez.

Os planos de *Steinitz* são novos, baseados no acúmulo de pequenas vantagens que o adversário cede, onde se consideradas separadamente, nada representam, mas acumuladas podem constituir uma vantagem decisiva. Um dos méritos de Steinitz foi perceber que uma partida de xadrez gira em torno de um delicado equilíbrio de forças.

Para conseguir vantagem em um desses elementos (Tempo, Espaço e Matéria), deve-se ceder algum outro tipo de vantagem de igual ou aproximado valor. Em outras palavras, nada se obtém grátis em uma partida bem equilibrada de xadrez. Steinitz foi campeão mundial por 28 anos, de 1866 a 1894.

Emanuel *Lasker*, que derrotou *Steinitz*, foi também uma figura singular do xadrez. Doutor em filosofia e matemático via o xadrez como uma constante luta de duas vontades. Também como *Steinitz* procurou desvendar os princípios fundamentais que regem a conduta da partida de xadrez, mas posicionou o escopo de sua análise tanto na técnica quanto nas idiossincrasias do enxadrista. O seu estilo, que consistia em desequilibrar a posição nem sempre realizando as melhores jogadas, mas sim o lance mais desagradável para cada adversário, recebeu o nome de Escola Psicológica.

Após manter-se como Campeão Mundial por 27 anos, de 1894 a 1921, Lasker perdeu o título para o cubano José Raul Capablanca.

Capablanca, mestre do xadrez posicional, foi um dos melhores jogadores de todos os tempos. Aprendeu o jogo aos quatro anos e demonstrou uma aptidão natural para o xadrez jamais vista. Era praticamente imbatível e não perdeu nenhuma partida oficial de 1915 a 1924, mas enfim perdeu o título mundial em 1927 para Alexander Alekhine.

Para Capablanca cada partida era única e cada lance que executava tinha significação particular. Ao contrário do princípio de Morphy que estabelecia para a abertura o desenvolvimento de uma peça em cada lance, sua teoria era que uma peça deve ser jogada quando e onde seu desenvolvimento se encaixe no plano de jogo que o enxadrista tem em mente.

Período Hipermoderno (de 1916 a 1946)

Com a descoberta das leis que governam o jogo posicional o xadrez passou por um período um pouco engessado, onde os dogmas clássicos deveriam ser sempre observados.

Em 1924, foi fundada em Paris a *Fédération Internationale des Échecs* (FIDE). Com 156 federações nacionais filiadas representando mais de cinco milhões de jogadores registrados é uma das maiores organizações esportivas mundiais reconhecidas pelo *International Olympic Committee* (IOC).

Período Eclético (a partir de 1946)

Este período é caracterizado pela incorporação e refinamento dos princípios descobertos anteriormente. Os Grandes Mestres deste período são exímios tanto na tática quanto na estratégia, embora muitas vezes seu estilo possa pender para o jogo posicional ou tático.

Com a morte de Alekhine em 1946 o título mundial ficou vago e a FIDE passou a regulamentar a disputa pelo título, sendo que a primeira aconteceu em 1948 e foi vencida

por Mikhail Botvinnik (Rússia). Os campeões a partir daí foram os seguintes foram: Vasily Smyslov (Rússia), Mikhail Thal (Letônia), Tigran Petrossian (Armênia), Boris Spassky (Rússia), Bobby Fischer (EUA), Anatoly Karpov (Rússia), Garry Kasparov (Azerbaijão), Alexander Khalifman (Rússia), Viswanathan Anand (Índia), Ruslan Ponomarev (Ucrânia) que é o mais jovem campeão mundial da história.

No campo escolar um ponto importante deve ser assinalado. Em 1986 a FIDE e a UNESCO criaram o *Committee on Chess in Schools* (CCS) que tem um importante papel na difusão do ensino e na democratização do xadrez enquanto instrumento pedagógico.

2.3 Lenda Do Xadrez Para Crianças

"Era uma vez um Rajá, que reinava na Índia. arrogante e cruel, sua grande paixão era as guerras que travava com os Estados vizinhos.

Um dia, entediado, pois não havia mais ninguém a combater, chamou ele os brâmanes da sua corte, e ordenou-lhes que inventassem algo capaz de distraí-lo nestes períodos de inatividade militar.

Um brâmane, que era sábio, imaginou então um jogo que representasse a própria guerra, com dois exércitos, um de cada lado do tabuleiro, que representaria o campo de batalha. Cada exército era composto de: - elefantes, a força máxima das guerras naquela época, cavalos, que representariam a Cavalaria, barcos, que representariam a Marinha, e os peões, que representariam a Infantaria.

No centro de cada exército o brâmane colocou um Rajá, mas, como na vida real, este monarca era uma peça fraca, sem importância a não ser simbólica, pois com a captura do Rei o país era vencido. E para preservar este Chefe da Nação, o brâmane colocou no tabuleiro ao seu lado um "*firz*" que significa "conselheiro", a peça mais poderosa no tabuleiro, que dirige os ataques e defesas, como comandante supremo da guerra, e protege o Rei até a morte.

E ao pequeno e humilde soldado-peão, o brâmane deu a possibilidade de realizar o eterno sonho de todos os plebeus do mundo – de transformar-se em príncipe ao atingir a oitava casa do tabuleiro, e com esta transformação, salvar o Rei e a sua Pátria!

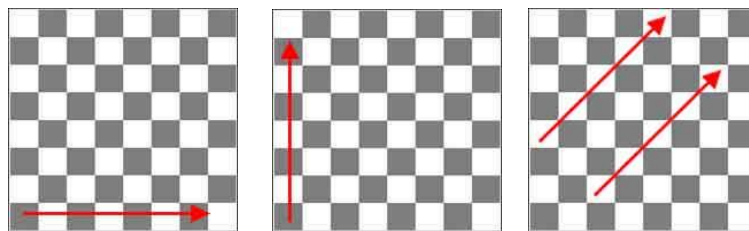
Como no decorrer do jogo cada adversário pode fazer um só lance e deve esperar pela resposta do parceiro, o brâmane procurou com isso ensinar ao Rajá a virtude de que ele carecia: a paciência. E sendo o jogo uma luta das idéias, - procurou também despertar-lhe a atenção e respeito pela opinião alheia.

O *Rajá* ficou tão encantado com o jogo que ofereceu ao brâmane a escolha de qualquer recompensa que desejasse. E o sábio pediu apenas que lhe desse a quantia de arroz colocado no tabuleiro de xadrez da seguinte forma: na primeira casa - 1 grão, na segunda - 2 grãos, na terceira - 4 grãos, na quarta o dobro de 4 e assim por diante, até atingir a última casa.

O *Rajá* riu da modéstia do brâmane e recebeu mais uma lição: quando os grãos de arroz foram contados, ao atingir apenas a metade do tabuleiro, todo o arroz do país estava esgotado! E viu-se que não era possível esta recompensa, porque o número de grãos era de18.446.744.073.709.551.615!

2.4 Apresentação Do Tabuleiro De Xadrez

Vamos apresentar o tabuleiro de xadrez e suas direções: Horizontal, vertical e diagonal.

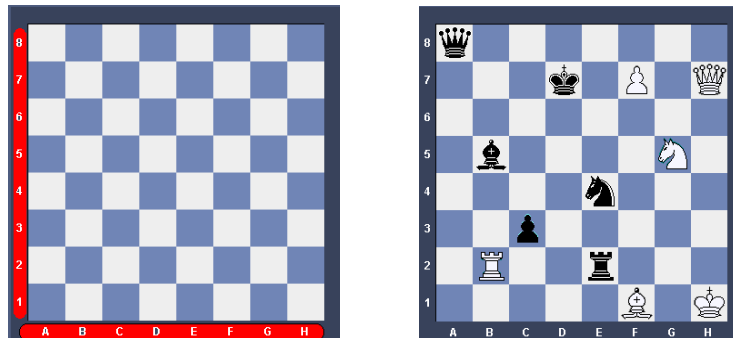


O tabuleiro é o campo de batalha das peças, possui 64 casas, pretas e brancas, dispostas alternadamente. O tabuleiro é colocado de modo que cada jogador fique com a sua primeira casa branca à direita. É composto de 8 linhas, 8 colunas e 26 diagonais. Agora vamos realizar um exercício de fixação para melhor a aprendizagem, quantos quadrados existem num tabuleiro de xadrez?

O professor deverá explorar as dimensões dos quadrados mostrando as infinitudes de possibilidades que existem num tabuleiro de xadrez. Existem 1048 quadrados.

2.5 Coordenadas Do Tabuleiro De Xadrez

Agora vamos apresentar as coordenadas dos tabuleiros de xadrez.



Posteriormente solicitar ao aluno para que identifique onde estão localizados as peças das brancas e as peças das pretas.

Rei Branco_____ Rei Preto_____ Rainha Branca_____ Rainha preta _____
 Torre Branco_____ Torre Preto_____ Bispo Branco:_____ Bispo Preto: _____
 Cavalo Branco_____ Cavalo Preto_____ Peão Branco:_____ Peão Preto _____

2.6 Exercícios Para Ensino Das Coordenadas Do Tabuleiro

ATIVIDADE 01: Batalha Naval

OBJETIVO: Desenvolver as coordenadas do tabuleiro;

DESENVOLVIMENTO: Cada aluno terá o seu tabuleiro de xadrez com 8 peças como na tabela 01, que deverão ser escondidas sem que o adversário as veja como mostra a tabela 02. Cada aluno realizará um tiro de cada vez, quem destruir todo exército naval adversário vence.

Formato	Significado	Símbolo	Total
	Submarino	S	3
	Destróier	D	2
	Porta-avião	P	1
	Hidroavião	H	2

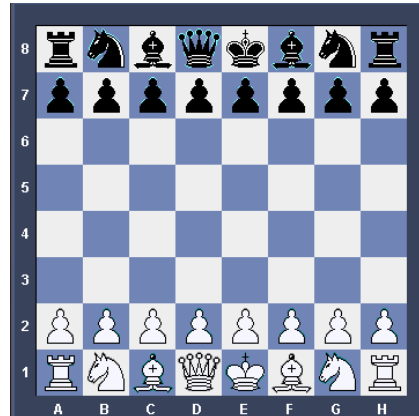
TABELA 01

H		H		P		H		8
	H			P			H	7
				P		H		6
S								5
						D	D	4
		D	D					3
								2
S							S	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

TABELA 02

2.7 Apresentação Das Peças

Vamos apresentar o tabuleiro de xadrez completo com suas peças brancas e peças pretas.



Exercícios Para Memorização Das Peças

ATIVIDADE 01: Adivinho

OBJETIVO: Familiarizar os educandos com as peças, e desenvolver a capacidade de memorização.

DESENVOLVIMENTO: Pedir ao educando que de olhos fechados adivinhe qual peça está em sua mão. Esta atividade de elevada simplicidade parece inútil, porém com classes de educação infantil até segunda série funciona muito bem se aliada à criatividade do professor, por exemplo: Qual foi a seqüência? Qual foram as cores? Quantas foram?

ATIVIDADE 02: Montagem

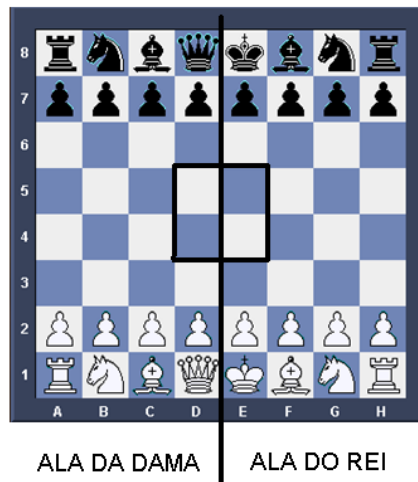
OBJETIVO: Desenvolver a aprendizagem da colocação das peças no tabuleiro.

DESENVOLVIMENTO: Cada aluno ficará com suas peças de xadrez ao seu lado do tabuleiro, ao sinal do professor os alunos devem montar as peças, quem montar mais rápida e corretamente ganha. Observar a colocação correta das peças dentro das casas. Fazer a competição na sala, para ver quem monta mais rápido e certo.

2.9 Aspectos Relevantes Sobre o Tabuleiro

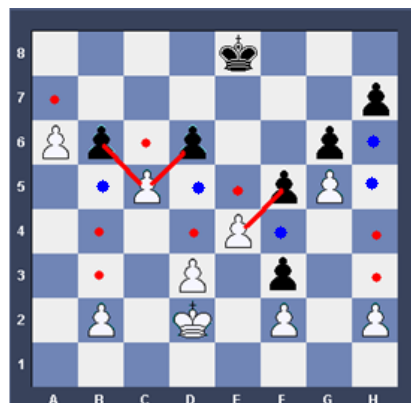
O tabuleiro pode ser dividido em duas partes, ala da Dama e a Ala do Rei. No que compreende a ala da Dama temos: Bispo da Dama, Cavalo da Dama, Torre da Dama,

também seus peões respectivamente. Na ala do Rei temos: Bispo do Rei, Cavalo do Rei, Torre do Rei, e também seus peões respectivamente. Podemos identificar também as casas d4, d5, e4e e5, que representam as casas centrais do tabuleiro.



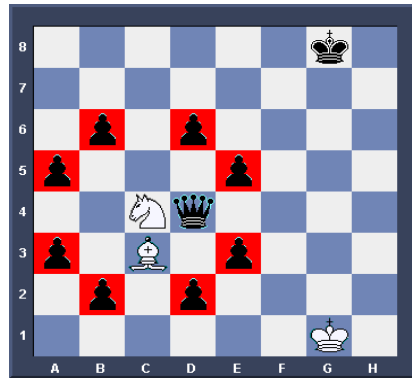
2.10 Movimentação Das Peças

MOVIMENTO DO PEÃO



O peão move-se para a casa à sua frente, desde que não esteja ocupada. Ao ser movido pela primeira vez, cada peão pode andar uma ou duas casas. O peão é a única peça que captura de maneira diferente do seu movimento. A captura é feita sempre em diagonal, uma casa apenas. O peão nunca se move nem captura para trás.

MOVIMENTO DO CAVALO



CAVALO é o único que salta sobre as peças (pretas ou brancas). O movimento do cavalo assemelha-se à letra "L", formada por quatro casas. O CAVALO captura somente a peça adversária que esteja na casa final do seu salto.

Exercícios Para Fixação Do Movimento Do Cavalo

ATIVIDADE 01: ANDANDO PELO TABULEIRO

OBJETIVO: Desenvolver a prática do cavalo.

DESENVOLVIMENTO: O aluno colocará o cavalo na casa a1, depois andará com o cavalo pelo tabuleiro, sendo que cada casa que ele passar outro aluno deverá preencher a casa com alguma peça, quem conseguir deixar menos casa sem passar, ganha.

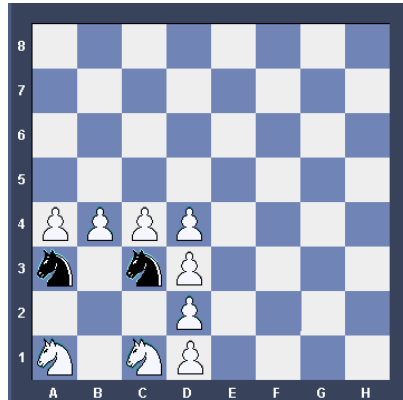
8	36	13	40	9	38	27	32	29
7	41	8	37	12	33	30	25	22
6	14	35	10	39	26	23	28	31
5	7	42	15	34	11	48	21	24
4	16	61	6	43	20	59	52	47
3	3	64	19	60	49	44	55	58
2	62	17	2	5	56	53	46	51
1	1	4	63	18	45	50	57	54
	A	B	C	D	E	F	G	H

ATIVIDADE 02: Trocando os cavalos

OBJETIVO: desenvolver a prática do cavalo.

DESENVOLVIMENTO: Utiliza-se um tabuleiro de 9 casas (3x3). Fazer os Cavalos brancos trocarem de posição com os pretos. Move-se tanto nos Cavalos brancos quanto nos pretos, podendo-se jogar mais que uma vez com o mesmo Cavalo, e não há captura.

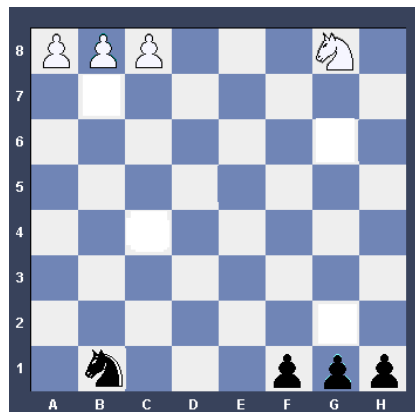
OBS: Após o termino da solução os alunos deverão tentar lembrar-se da seqüencia, essa atividade ajuda a capacidade de imaginação, pois eles têm que fazer alguns lances se mover os cavalos, para resolver esse problema não existe solução com menos de 16 movimentos.



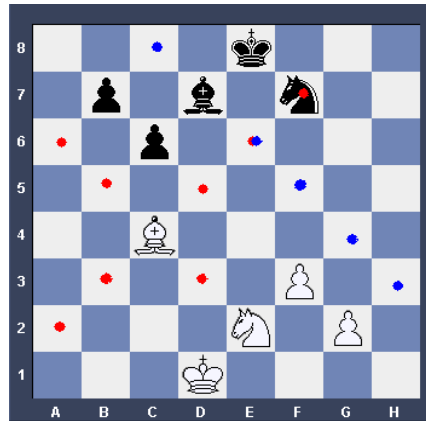
ATIVIDADE 03: Capturando os peões.

OBJETIVO: Desenvolver a prática do cavalo.

DESENVOLVIMENTO: Coloca-se um cavalo preto e no lado oposto três peões brancos, um cavalo branco e no lado oposto três peões pretos. Vence quem capturar primeiro todos os peões do adversário. Variação com mais peões.



MOVIMENTO DO BISPO



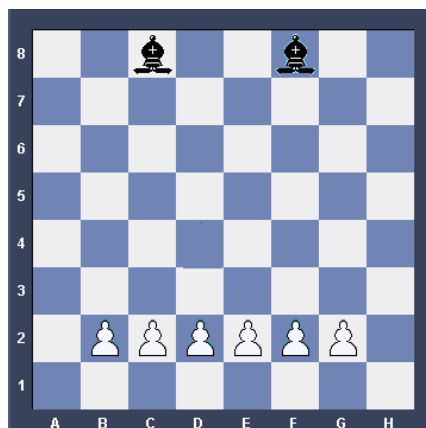
O BISPO move-se ou captura pelas diagonais, seguindo num único sentido em cada lance. Cada jogador tem dois bispos: um anda pelas casas pretas e outro pelas casas brancas.

2.12 Exercícios Para Fixação Do Movimento Do Bispo

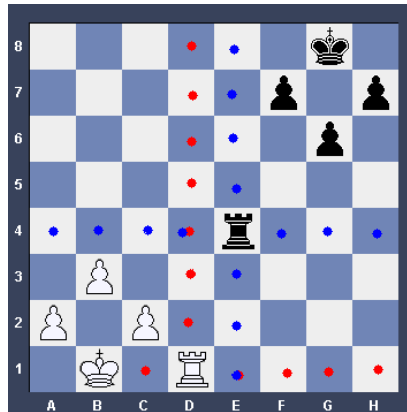
ATIVIDADE 01: Bispo contra peões

OBJETIVO: Desenvolver a prática dos Bispos.

DESENVOLVIMENTO: Colocam-se 06 peões das Brancas contra os dois Bispos das Pretas. Vencem as Brancas se efetuarem a promoção, ou as Pretas se capturarem os peões.



MOVIMENTO DA TORRE



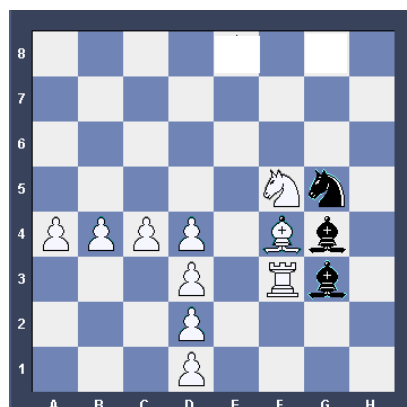
A TORRE move-se ou captura nas linhas e colunas (horizontal e vertical), seguindo num único sentido em cada lance.

2.13 Exercícios Para Fixação Do Movimento Do Cavalo, Bispo e Torre

ATIVIDADE 08: Jogo da Velha

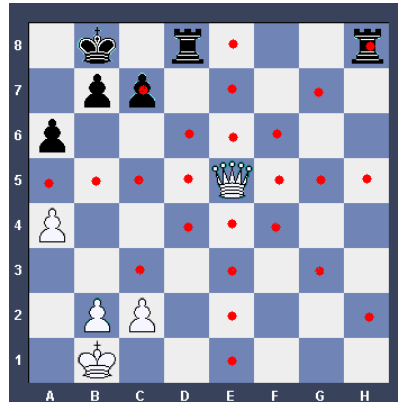
OBJETIVO: - Este jogo visa familiarizar o aluno com o movimento da Torre, do Bispo e do Cavalo. Desenvolve a visão imediata.

DESENVOLVIMENTO: - Jogo semelhante ao jogo da velha só que ao invés de marcar X ou O, coloca-se as peças. Uma vez esgotadas as possibilidades o aluno deve movimentar a peça de modo a fechar uma linha reta.



MOVIMENTO DA DAMA

A DAMA move-se ou captura em qualquer sentido, quantas casas quiser, desde que seu caminho não esteja obstruído por alguma peça da mesma cor.

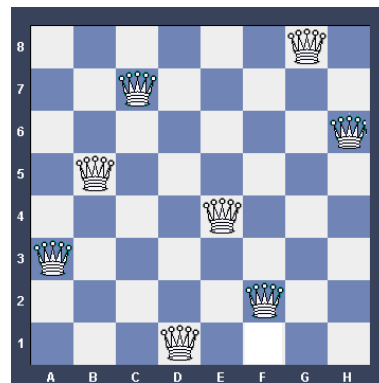
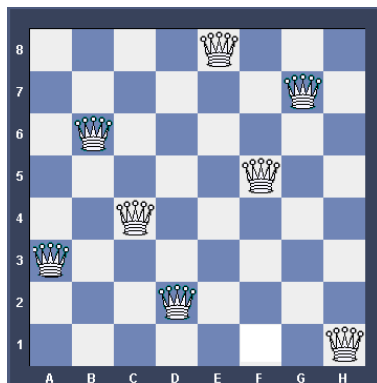


Exercícios Para Fixação Do Movimento Da Dama

ATIVIDADE 09: Encaixando as damas

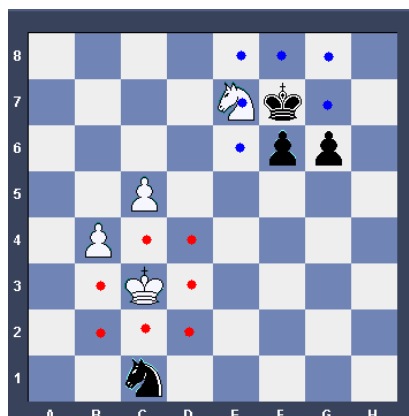
OBJETIVO: Desenvolver a prática da dama.

DESENVOLVIMENTO: colocar no tabuleiro de xadrez, 08 damas sendo que cada uma não se cruze na horizontal, vertical e diagonal.



MOVIMENTO DO REI

O REI move-se ou captura peças em qualquer sentido, uma casa de cada vez. Os reis nunca podem se tocar.

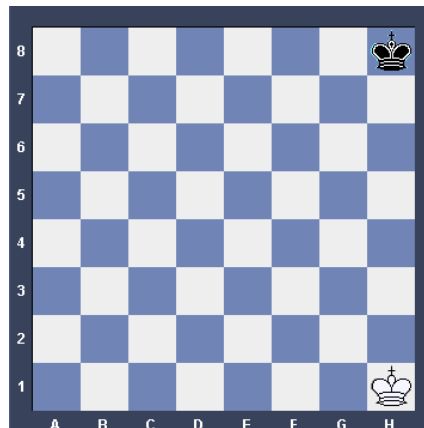


2.15 Exercícios Para Fixação Do Movimento Do Rei

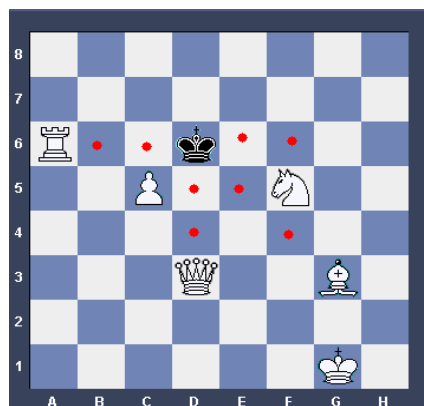
ATIVIDADE 10: Duelo de monarcas

OBJETIVO: Desenvolver a prática do rei e oposição no jogo.

DESENVOLVIMENTO: Usam-se 02 reis que se movem como no xadrez e são arrumados em h1 e h8. O Rei branco inicia o jogo e tem de chegar até a casa a8 ou h8 ganhando assim a partida. Se o Rei negro conseguir impedir o Rei branco de atingir o seu objetivo, terá ganhado o jogo.

**XEQUE E XEQUE MATE**

O rei está em xeque sempre que é atacado por uma peça adversária.

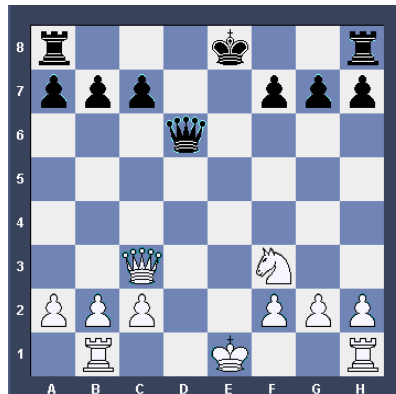


Confira ao tabuleiro acima. Ele não pode permanecer em xeque. O xeque deve ser defendido através da melhor das opções abaixo:

1. Capturar a peça que dá xeque.
2. Fugir com o rei para uma casa que não esteja sendo atacada por peça adversária.
3. Interpor uma peça própria entre o rei e a peça que dá o xeque.

Se nenhuma das alternativas for possível, o rei estará em posição de xeque-mate, ou simplesmente mate. Neste caso, a partida estará terminada, com a vitória do enxadrista que deu o mate.

Roque Maior e Menor



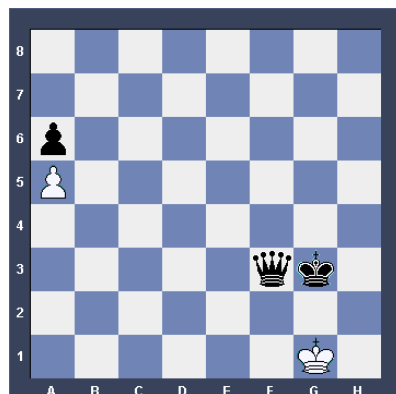
No roque, pequeno ou grande, o rei sempre se move duas casas na direção de uma das torres; completando o movimento, a torre salta sobre o rei e passa a ocupar a casa ao seu lado.

O roque não é permitido se:

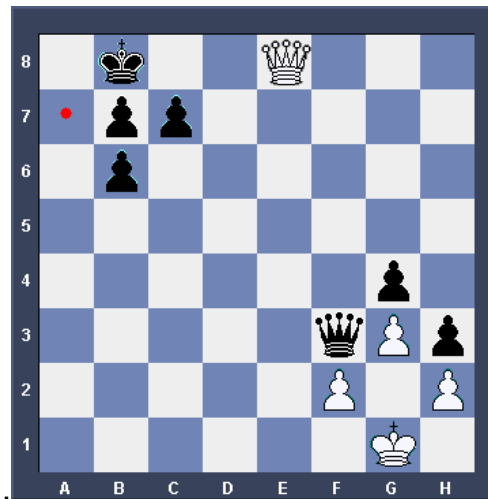
- o rei ou a torre já tiverem sido movimentados;
- o rei estiver em xeque;
- o rei ficar em xeque ao final do movimento;
- o rei passar por uma casa dominada por peça adversária;
- houver alguma peça entre o rei e a torre.

TIPOS DE EMPATE

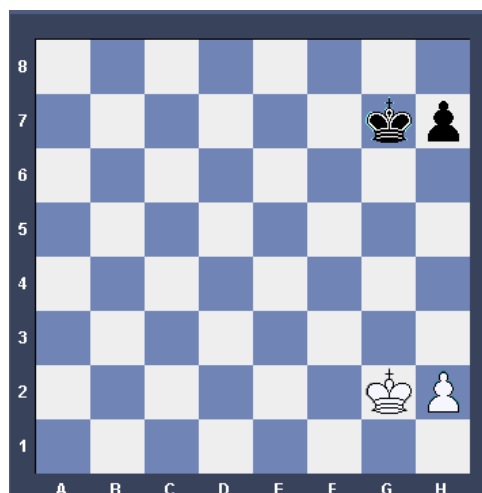
Existem cinco situações de empate:



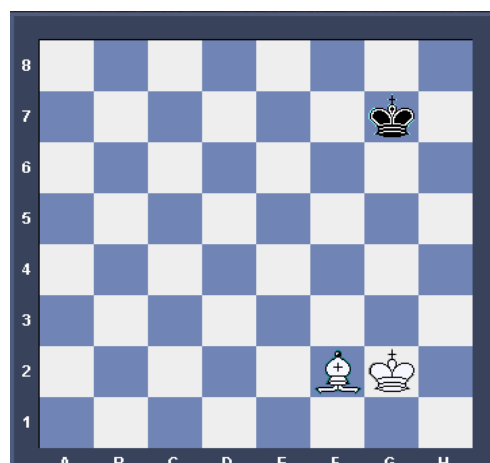
Quando o jogador não pode mover qualquer peça e o seu rei não se encontra em xeque, a partida está empatada. Esta situação é denominada *pate*. No Brasil o *pate* também é conhecido como empate por rei afogado.



Quando uma mesma posição se apresenta pela terceira vez no tabuleiro, o interessado pode reclamar o empate. Abaixo o rei preto não consegue escapar dos xeques da dama branca. Esta situação é conhecida como xeque perpétuo, que é o caso mais comum de empate por repetição de posição.



Quando um jogador, durante a partida, propõe o empate e seu adversário o aceita, ocorre o empate por comum acordo. Abaixo o diagrama de uma posição em que as brancas fizeram uma proposta de empate e as pretas a aceitaram.



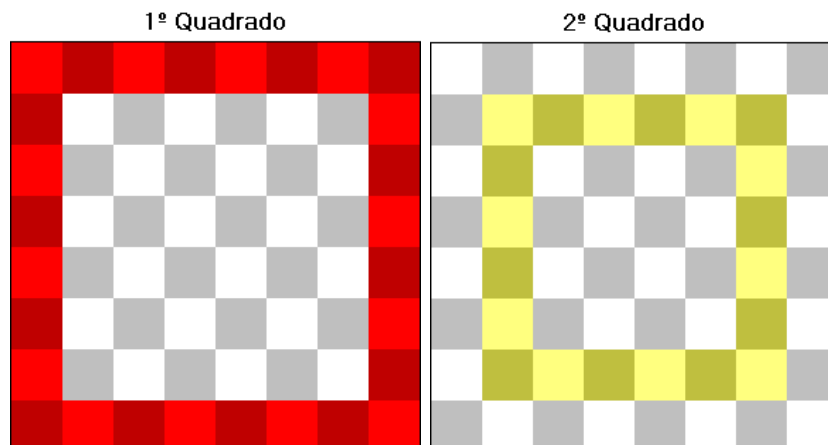
Quando a partida fica reduzida aos seguintes finais: Rei contra rei; rei e cavalo contra rei; - rei e bispo contra rei. Nestas situações o xeque-mate não será mais possível. Ocorre então o empate por insuficiência de peças.

Quando ficar provado que, durante 50 lances de cada lado, não houve captura de peças nem movimento de peão. Este é o empate por falta de iniciativa. Nos casos abaixo, este número passa para 75 lances:

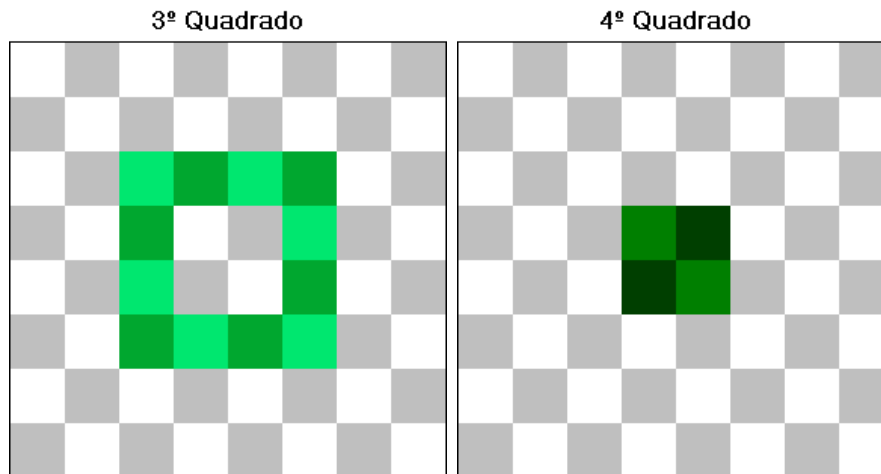
- rei, torre e bispo contra rei e torre;
- rei e dois cavalos contra rei e peão;
- rei, dama e um peão, a uma casa da promoção, contra rei e dama;
- rei e dama contra rei e dois cavalos;
- rei e dama contra rei e dois bispos;
- rei e dois bispos contra rei e cavalo.

2.16 Valor Das Peças

Cada peça possui um valor próprio em relação às demais peças. Este valor é atribuído de acordo com a sua capacidade de dominar as casas do tabuleiro. Vamos dividir o tabuleiro em quatro quadrados, como abaixo:



No primeiro quadrado, com a cor vermelha, as peças perdem poder de controle de casas, umas peças sofrem mais que as outras com tal redução. No segundo quadrado, em amarelo, as peças continuam mal colocadas, mas já dominam mais casas em relação ao primeiro quadrado.



No terceiro quadrado, em verde claro, as peças chegam perto do máximo ou no caso de outras, já alcançaram o máximo de domínio de casas. No quarto quadrado, em verde escuro, todas as peças jogam com força total. Podemos dizer então que as peças tem dois valores, são eles: Absoluto - Comparação entre as peças (vide quadro abaixo); e Relativo - Comparação consigo mesma, levando-se em consideração onde esta posicionada no tabuleiro. Esta segunda valorização é subjetiva. No quadro abaixo, encontram-se os valores comparativos das peças, e a quantidade de casas que cada uma domina em cada um dos quatro quadrados. Observe a relatividade de cada peça e suas peculiaridades. Para o Rei não é atribuído um valor, visto que este representa a própria partida, sua "perda" é o mal maior. Vale à pena lembrar também que o Rei não pode ser capturado, logo não teria um peso de troca de peças.

Nos tabuleiros coloridos vamos analisar cada peça e seus possíveis posicionamentos e a simetria de cada uma com relação a sua mobilidade e opções de jogar. A Dama e o Bispo tem um ganho de duas casas à medida que avança para o 4º quadrado, a Torre nada perde ou ganha, fato único entre as peças, o Peão não sofre tanto, o Rei e principalmente o Cavalo tem uma gradual evolução entre os quadrados.

Observe a legenda abaixo.

2.17 Sistema De Anotação

Quando Ruy López escreveu seu livro sobre xadrez, não havia um sistema de anotação de posições ou de jogadas, e uma jogada era descrita como *"Mova o cavalo que está na ala do Rei para frente do peão que está à frente do bispo da ala do Rei"*.

Em 1737, Phillip Stamma propôs que as anotações de partidas usassem um esquema de coordenadas, com as letras de 'a' até 'h' indicando as colunas do tabuleiro e os números de 1 a 8 indicando as linhas, a partir do lado das brancas. É a notação mais

usada hoje, e conhecida como "*notação algébrica*". A diferença principal era que Stamma queria que o sistema fosse universal, e utilizava uma convenção diferente da atual para anotar a peça movida.

Atualmente, existem vários sistemas de notação de partidas, e os mais conhecidos são o sistema descritivo, o sistema algébrico e o algébrico abreviado. Outros sistemas para notação de jogos incluem o PGN, que utiliza o sistema algébrico para armazenar partidas em computador, e o sistema FEN, ou *Forsyth*, usado para anotar posições de meio-jogo ou finais, mas vamos nos ater apenas do sistema de anotação algébrica, pois é a anotação oficial dos dias atuais. Vamos identificar o sistema de anotação algébrica:

2.18 Notação Algébrica

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

A notação começa com a identificação de cada casa do tabuleiro de xadrez com uma coordenada única. Primeiro as colunas (isto é, as fileiras em paralelo à direção que os jogadores estão olhando) são denominadas com as letras 'a' até 'h' em minúsculas, da esquerda do jogador com as "brancas". Então a coluna "a" fica à esquerda do branco, à direita do preto.

Então as linhas (fileiras horizontais entre os jogadores) são numeradas de **1** a **8**, começando com a primeira linha das peças do branco. Portanto, a linha das peças principais do preto é a linha **8**. Cada casa do tabuleiro, então tem a sua identificação única de letra de coluna e número de linha. O rei branco, por exemplo, começa o jogo na casa **e1**. O cavalo preto na **b8** pode se mover para a **a6**, **c6** ou **d7** (caso estejam vagas).

Cada tipo de peça (que não seja um peão) é identificado por uma letra maiúscula, geralmente a primeira letra do nome daquela peça em qualquer linguagem que é falada pelo jogador que estiver anotando. Em português, os jogadores usam **R** para o rei, **D** (de dama, já que R já é usado) para a rainha, **T** para a torre, **B** para o bispo, e **C** para o cavalo.

Para anotar o lance:

A - Lance normal: 1º - Anota-se com letra maiúscula, a inicial da Peça que foi movida; 2º - Em seguida, com letra minúscula, a casa para onde a peça moveu. Importante: A casa é identificada escrevendo-se primeiro, com letra minúscula, a Coluna correspondente da casa; a seguir o número correspondente da Fila a que pertence a casa de destino da peça.

B - Lance de Captura: 1º - Anota-se a inicial da Peça que moveu; 2º - Anota-se a seguir, um X que é o sinal de captura de peça; 3º - Anota-se finalmente, a casa da Peça Capturada; Obs.: Não é necessário anotar o nome da peça capturada, basta identificar corretamente, a casa onde estava a peça capturada. Obs.: Quando a peça movida for Peão, não é necessário escrever a inicial da Peça. Assim, todas as vezes que um lance for anotado sem a inicial maiúscula, já se sabe que foi lance de Peão.

C - Lance de Promoção: 1º - Anota-se normalmente, o movimento do Peão até a última Fila por avanço simples na Coluna, ou por captura de peça na Diagonal. Após o lance anotado, anota-se um sinal de igualdade e a inicial maiúscula da nova peça por promoção. Ex.: c8=D ou cxd8=T No primeiro caso, o Peão que estava em c7 avançou para c8 e foi promovido a Dama; no segundo caso, o Peão que estava em c7, capturou uma peça (Cavalo p. ex.) em d8 e foi promovido a Torre. Em ambos os casos, vale recordar, a promoção é de livre escolha do jogador que promoveu a peça.

D - Lance de captura "en passant": 1º - Anota-se o lance de captura normalmente, como se o Peão adversário tivesse movido apenas uma casa. A seguir, anota-se as iniciais e.p.

Ex.: O jogador de Brancas avança com o Peão de b2 para a casa b4 ultrapassando a casa b3, atacada pelo Peão Negro colocado em c4. O jogador de Negras, usando o direito de tomar "en passant", captura o Peão em b4 retirando-o do tabuleiro e coloca o seu Peão de c4, em b3. Anota o lance da seguinte maneira: cxb3 e.p. Note Bem: Somente Peão pode capturar "en passant".

Atenção: Normalmente, anota-se a partida de forma abreviada como explicado acima, pois, a anotação completa torna-se impraticável no decorrer das partidas, onde o fator tempo é de suma importância. Só por curiosidade, vejamos como ficariam os lances descritos acima: c8=D e cxd8=T, seriam anotados de forma completa como segue: c7c8=D e c7xCd8=T.

Sinais Convencionais: Existem diversos sinais utilizados durante as partidas ou em anotações de partidas, com o objetivo de apontar determinado aspecto específico do lance ou de uma série de lances. Vejamos os mais usados:

Captura **x**

Xeque **+**

Xeque Mate **++**

Lance Bom **!**

Lance Muito Bom **!!**

Lance Ruim **?**

Lance Muito Ruim **??**

Roque Pequeno **0-0**

Roque Grande **0-0-0**

"en passant" **e.p**

Empate (Tablas) **=**

Abandona a partida **Abd.** (Reconhece a derrota)

Atenção: É muito comum entre principiantes, não querer anotar partidas jogadas por achar que perde a concentração do jogo (geralmente, em torneios entre não federados).

2. 20 Dicas Para Jogar Bem a Abertura

Controlar as quatro casas centrais do tabuleiro:

- começar uma partida avançando, duas casas, o peão do rei;
- ocupar o centro com peões;
- atacar as casas centrais com peças.

Desenvolver rapidamente as peças, posicionando-as em casas onde tenham maior mobilidade para manobras de ataque e defesa:

- movimentar primeiro um dos cavalos;
- evitar perder tempo, não movendo a mesma peça mais de uma vez na abertura;
- evitar a saída da Dama antes de desenvolver os Cavalos e os Bispos;
- evitar que o desenvolvimento de uma peça bloqueie a saída de outras da mesma cor.

Proteger o Rei:

- rocar o mais cedo possível;
- evitar mover os peões do roque;
- expulsar ou capturar as peças inimigas que chegarem muito perto do Rei.

2.21 DICAS NO MEIO - JOGO

Dominar o centro.

Ativar peças:

- ocupar diagonais abertas com dama e bispos;
- dominar linhas 1 e 2 com torres pretas e 8 e 7 com torres brancas;
- ocupar casas centrais e avançadas com cavalos;
- dominar colunas abertas com torres.

Limitar a ação das peças adversárias:

- expulsar peças adversárias que estejam dominando casas importantes do tabuleiro;
- disputar colunas, diagonais e linhas dominadas pelo adversário.

Evitar fraquezas:

- peões atrasados;
- peões dobrados;
- peões isolados;
- peças mal colocadas.

2.21 DICAS NO FINAL DA PARTIDA

Ativar o rei.

Tentar a promoção de um peão, principalmente dos peões passados.

2. 22 CONSELHOS FINAIS PARA SER UM BOM JOGAR DE XADREZ

- Matenha a concentração: fique atento ao andamento da partida.
- Não responda apressadamente ao lance do seu adversário.
- Observe todo o tabuleiro antes de fazer o seu lance.
- Lembre que as peças, a exceção do peão, também capturam para trás.
- Evite trocas de peças quando estiver no ataque, se isto facilitar a defesa do seu adversário.
- Troque peças quando estiver sendo atacado.
- Assuma a iniciativa, atacando as peças do adversário sempre que possível.
- Saiba que as peças têm os seguintes valores relativos: peão = 1; cavalo = 3; bispo = 3; torre = 5 e dama = 10. Estes números servem apenas de orientação para trocas de peças.

- Note que não foi atribuído valor ao rei porque ele não pode ser trocado: seu valor é infinito.
- Na prática: dois bispos são mais fortes que dois cavalos; duas torres são levemente superiores a uma dama.
- Não esqueça que o valor de uma peça aumenta ou diminui em função de sua boa ou má colocação no tabuleiro.
- Evite perdas de materiais.
- Troque peças havendo ganho de material.
- Ataque peças ou casas desprotegidas.
- Quando estiver no ataque não se descuide da defesa.
- Concentre a ação de várias peças no mesmo ponto do campo adversário.
- Analise sempre as ameaças do último lance adversário.
- Procure ter algum plano ordenado de jogo.
- Jogue partidas tanto com as peças brancas quanto com as negras.
- Anote a partida para analisá-la mais tarde, procurando descobrir e corrigir os seus erros.
- Não tenha medo de enfrentar adversários mais fortes: é uma ótima oportunidade de aprender mais.
- Tenha em mente que o sucesso é alcançado depois de muitas derrotas, por isso não deixe de fazer um lance por medo de perder a partida.
- Após a partida faça a conferência das 16 peças brancas e 16 pretas, quando for guardar o material.

2.23 ÉTICOS

- Não peça para voltar lances: a regra "peça tocada, peça jogada" deve ser observada.
- Durante a partida não faça consultas, nem solicite conselhos a outras pessoas.
- Durante a partida não toque nas casas do tabuleiro.
- Tenha esportividade em suas atitudes: não mostre excesso de superioridade em suas vitórias, nem perca a serenidade nas derrotas.
- Não distraia, nem pertube o adversário.

ATIVIDADES PARA FIXAÇÃO

ATIVIDADE: “PERDE GANHA”

OBJETIVO: - Esta atividade objetiva uma compreensão dos movimentos das peças por parte dos educandos. Também contribui para o desenvolvimento da atenção. Desenvolve a visão Mediata e a Imediata

DESENVOLVIMENTO: Logo após as primeiras explicações sobre as regras básicas do Esporte. Consiste em “perder” todas as próprias peças, ou seja, quem “perde” “ganha”, só se movimenta quando já estiverem esgotadas as peças ou para capturar. (O Rei pode ser capturado!).

VARIAÇÃO: Deste jogo pode surgir um onde os alunos tenham que capturar todas as peças do adversário, semelhante a um jogo de Damas.

CONSIDERAÇÕES: Este jogo contribui muito para a compreensão dos movimentos das peças, podendo ser praticado por sujeitos de maior nível, com o objetivo de desenvolver o planejamento, já que com um descuido do adversário é possível obrigá-lo a capturar todas as peças sem capturar uma sequer. O professor deve saber o momento de criar adaptações neste jogo para possibilitar melhor proveito ao aluno.

ATIVIDADE: “2X2”

OBJETIVO: - Desenvolver a noção de planejamento. Desenvolve a visão Mediata e Imediata.

DESENVOLVIMENTO: Cada jogador faz dois lances ao invés de um.

CONSIDERAÇÕES: Para trabalhar a noção de planejamento é boa atividade, pois não se pode descuidar do adversário que também tem dois movimentos.

ATIVIDADE: “2 x 1”

OBJETIVO: - Desenvolver a noção de planejamento. Desenvolve a visão Mediata e a Imediata.

DESENVOLVIMENTO: O jogador das brancas começa fazendo um lance, o preto responde com dois, logo em seguida o branco faz dois e o preto um assim alternando até o final da partida.

CONSIDERAÇÕES: - Ensina a manter preocupação com os aspectos defensivos e a economizar os recursos, pois num momento se tem sobra e no outro falta.

ATIVIDADE: “PROGRESSIVO”

OBJETIVO: - Desenvolver a noção de planejamento Desenvolve a visão Mediata e a Imediata.

DESENVOLVIMENTO: - Alucinante!!! O Branco começa com um movimento e o preto responde com dois, branco 3, preto 4.....

CONSIDERAÇÕES: - Uma boa partida não passa das 09 vezes do jogador! Deste modo os alunos mais agitados conseguem manter a concentração.

ATIVIDADE: “TRANSFORMER”

OBJETIVO: - Desenvolve a noção tática, Desenvolve a visão Mediata e Imediata.

DESENVOLVIMENTO: - Os peões que ocupam as casas em frente à Torre, Cavalo e Bispo, se movem como estes, sendo que a cada movimento é possível mudar de movimento. No caso o Peão que for para a coluna do Rei ou Dama, transforma-se em Peão.

CONSIDERAÇÕES: - Com este jogo o estudante aprende a trabalhar com as propriedades das peças, constituindo-se um precursor para os trabalhos táticos.

ATIVIDADE: AUSTRALIANA

OBJETIVO: - Desenvolver a noção de tática.

DESENVOLVIMENTO: - Constitui a melhor opção para ensinar tática aos alunos. Joga-se em duplas, com cores contrárias. Quando um parceiro executa uma captura, este tem o direito de passar a peça ao seu companheiro para ser usada.

CONSIDERAÇÕES: - é o jogo de maior resultado, mas necessita de certo avanço nos conhecimentos do jogo, o que quer dizer que não se pode aprender o jogo e logo em seguida jogar australiana.

ATIVIDADE: “XADREZ POR CORRESPONDÊNCIA”

OBJETIVO: Aprimorar a noção de planejamento. Desenvolver a anotação dos lances.

Desenvolvimento: Os alunos podem jogar entre si, ou com alunos de outras salas, utilizando um sistema de anotação, (algébrico, descritivo, forsyth), isto pode ser usado como projeto multidisciplinar se executado junto ao professor de português.

CONSIDERAÇÕES: Jogo excelente que ira trazer disciplina aos alunos, além de ser um momento de prática da língua pátria.

ATIVIDADE: XADREZ PELA INTERNET

OBJETIVO: Proporcionar uma prática aos alunos que seja irrestrita. Possibilitar ao aluno o intercâmbio cultural.

DESENVOLVIMENTO: Existem vários sites na Internet onde é possível praticar o Xadrez dentre eles www.cex.org.br, www.yahoo.com.br/games www.planetachessy.com.

CONSIDERAÇÕES: Hoje é possível afirmar que o Xadrez seja o 2º esporte no mundo em nº de adeptos graças ao advento da Internet, e o Xadrez tende a ser o esporte mais praticado no mundo.

ATIVIDADE: SOLUCIONISMO

OBJETIVO: - Estimular o aluno a resolver situações problema no jogo.

DESENVOLVIMENTO: - Existem sites onde o professor pode encontrar problemas de Xadrez e Softwares para trabalhar com seus alunos.

CONSIDERAÇÕES: - O Xadrez é considerado por muitos como: “Jogo – Arte – Ciência”, caráter artístico deve-se ao solucionismo, que, aliás, dentre as atividades aqui expostas é a mais interessante por tratar-se de algo útil ao professor no caso de alunos que tenham aversão a situações competitivas. É útil também no processo de treinamento, pois com a resolução de um problema há economia de tempo.

ATIVIDADE: COMPETIÇÃO

Uma ótima forma de motivar os alunos está na realização de competições. Logo é possível elencar várias formas de competições: Torneios Intra-sala, Inter-salas, *Ranking* da Escola, Jogos Colegiais, Circuito Escolar.

2. VOCABULÁRIO TÉCNICO

Abafado - Mate de cavalo contra um rei impedido de jogar pelas próprias peças. O mesmo que "afogado" ou asfixiado.

Abandonar - Declarar perdida uma partida, desistindo de continuar.

Abertura - É a fase inicial do jogo, compreendendo os primeiros 10 a 15 lances de uma partida.

Acumulação de tempo - Direito, que tem o competidor em torneios com partidas a relógio, de executar em ritmo desigual as jogadas de uma partida, dentro de um limite oficial antecipadamente prescrito. Assim, se é exigido jogar 20 lances por hora, e o competidor executar os seus primeiros 10 lances em 10 minutos, terá o direito de jogar os restantes 10 lances em 50 minutos, etc.

Adiar - Transferir a continuação de uma partida não terminada, em provas oficiais.

Ala - Cada uma das metades em que se divide idealmente o tabuleiro; o mesmo que flanco.

Ala da dama - É a metade vertical do tabuleiro onde estão as damas na posição inicial.

Ala do rei - É a metade vertical do tabuleiro onde estão os reis na posição inicial.

Ameaça - Agressão iminente a um ponto qualquer, exigindo providências defensivas imediatas.

Análise - Estudo pormenorizado das conseqüências de uma posição.

Ataque - Aproveitamento de iniciativa, com a produção de ameaças e golpes táticos.

Ataque da minoria - Manobra agressiva executada por peões de uma ala onde estejam com minoria de 1 peão (p. ex. 2 peões contra 3, 3 peões contra 4 etc.) em relação ao adversário, de modo a conseguir a criação de um peão isolado.

Baioneta - Ataque de peões sobre o roque adversário.

Base - O elemento mais atrasado em uma cadeia de peões.

Bateria - Grupo de peças de um mesmo bando agindo conjugadamente.

Bispo - O bispo e a peça que esta ao lado do rei e da dama. Ele movimenta-se apenas em diagonal.

Bispo mau - O bispo que e impedido de jogar, ou tem sua atividade restringida, devido à colocação dos peões próprios em casa da mesma cor.

Bloqueio - Obstrução do raio de ação de peças adversárias.

Branças - O conjunto de peças manejadas pelo primeiro jogador.

Cadeia de Peões - Linha de peões apoiados entre si, e cujos extremos são a base e o posto avançado.

Caissa - Musa protetora do Xadrez.

Campo - Território sob domínio natural de cada bando; as 4 primeiras filas de cada jogador.

Capturar - É a retirada da peça, também é chamado de tomar ou ganhar a peça.

Casa - Cada um dos 64 quadrículos em que se divide o tabuleiro de xadrez. O mesmo que escaque.

Casa angular - Cada um dos quatro cantos do tabuleiro.

Casa forte - Aquela aonde podemos instalar uma peça sem o risco de ser atacada por peão adversário.

Categoria - Nível de capacidade ou de força enxadrística, oficial ou virtual, de um competidor qualquer.

Cavalo - O Cavalo é uma peça de xadrez. Possui uma movimentação peculiar, não compartilhada por nenhuma das outras peças do jogo: ele move-se em um padrão semelhante a um “L”.

Centro - O pequeno quadrado formado pelas casas 4R, 4D, 5R e 5D de cada lado.

Chave - Ponto culminante de uma combinação. Solução de um problema de xadrez.

Cilada - Posição de aparência inofensiva, a que se quer atrair o adversário, com objetivo de extrair alguma vantagem.

Cobertura - Proteção ao rei de algum xeque, por interposição da peça.

Cobrir um cheque - Bloquear o campo de visão de uma peça atacante contra o rei.

Coluna - 8 casas seguidas do tabuleiro na vertical.

Coluna aberta - Coluna a que faltam os peões, e por onde as peças maiores podem penetrar em território inimigo.

Combinação - Sucessão de lances passível de precisão exata, envolvendo entrega de material e acarretando transformação violenta na posição.

Complexo de peões - Termo da autoria de *Nimzowitsch*, pra caracterizar um grupo especial de peões, geralmente três, dos quais dois são dobrados, e sujeitos a bloqueio.

Contra-jogo - Manobra pela qual um dos lados pretende apoderar-se da iniciativa, reagindo à pressão do adversário.

Contragambito - Gambito oferecido pelas peças pretas.

Coroação - Quando o peão atinge a 8ª casa ele pode se transformar em qualquer outra peça, e o mesmo que promoção.

Corredor - Mate de torre ou dama, aplicado ao longo da primeira fila do rei contrário, fechado pelos próprios peões. O mesmo que mate de “gaveta”.

Cravar - Impossibilitar o movimento de uma peça contrária por expor o seu rei ao cheque, o mesmo que pregar.

Defesa - A contrapartida do ataque. Nome que se dá a série de lances ou as variantes de aberturas consideradas sob o ponto de vista das peças pretas.

Desempate - Aplicação de algum método previamente estabelecido para se apurar a colocação em torneios, de jogadores que hajam terminado a competição com igual número de pontos.

Desenvolvimento - Processo pelo qual as peças entram em jogo ativo.

Diagonal - Qualquer série de casas unidas de uma mesma cor formando um ângulo de 45°. Exemplo: de a1 até h8

Diagrama - Representação gráfica de uma posição no tabuleiro.

Duplo - Ataque simultâneo de uma peça a duas outras adversárias. O duplo de peão também é chamado de “garfo”. Uma das peças pode ser o rei.

Empate - Partida sem vitória para qualquer dos lados.

ECO - Código ECO é um código das principais aberturas do xadrez, criado para facilitar a vida do enxadrista quando for procurar uma abertura.

En Passant - Tipo de captura especial que o peão faz.

Enxadrista - Qualquer pessoa que pratique xadrez.

Escaque - O mesmo que casa.

Esquema - Plano ideal que se persegue em uma partida, principalmente em seu início, e no qual se leva em conta a estrutura dos peões.

Estilingue - Mate de dama apoiada pelo bispo e correndo pela mesma diagonal, sobre um rei arruma.

Estratégia - Princípios gerais que regem a formulação de um plano de jogo. Utilização de noções tais como desenvolvimento harmônico, domínio central, estruturação dos peões, etc.

Estudo - Em sentido específico, composição arbitrária, de cunho artístico ou didático, em que se salientam como principais elementos as exceções as regras gerais e a dificuldade de solução.

Fases da Partida - São três, a saber: Abertura, meio-jogo e final.

Fianqueto - Desenvolvimento de um bispo pela casa 2C.

F.I.D.E. - Sigla da “Federation Internationale Echecs”, entidade máxima do enxadrismo mundial.

Fila - Cada uma das oito linhas horizontais de casas, que vão da base de um jogador a outro. O mesmo que fileira.

Final - A última fase de uma partida, quando o escasso número de peças permite a transformação em vitória da vantagem porventura obtida por um dos lados, ou então o empate se apresenta evidente.

Flanco - Cada um dos setores, à esquerda e a direita, no tabuleiro. O primeiro é o flanco da dama e o segundo o flanco do rei. O mesmo que ala.

Força - Capacidade específica de ação de cada peça.

Forçar a partida - Vencer a partida conduzindo o adversário a uma série de lances inevitáveis.

Forquilha - O mesmo que garfo.

Forsyth - Sistema de notação de posições, em que as casas vagas no tabuleiro, fileira por fileira, a partir da base das pretas e da esquerda para a direita, são representadas por

números variando de 1 a 8, e as peças são registradas por sua letra inicial, maiúscula para as brancas e minúscula para as pretas.

Gambito - Entrega de material na abertura para conseguir melhor colocação das peças, ganho de tempo ou qualquer outra vantagem sobre o adversário, geralmente sacrificam-se peões.

Garfo - Ataque simultâneo de um peão a duas peças adversárias.

Grande diagonal - As duas diagonais, uma de cada, 1TD-8TR e 1TR-8TD.

Grande Mestre Internacional - Ou abreviadamente “G.M.I.”, máximo título outorgado pela FIDE, excetuado o de Campeão do Mundo, para o enxadrista que cumpra os requisitos para tal exigidos em regulamento.

Horizontal - É uma sucessão de 8 casas horizontais.

Hole - Termo da língua inglesa com o sentido de “cova”, “buraco”, e aplicado a pontos débeis originados por uma estrutura defeituosa de peões.

Igualdade - Posição que apresenta equilíbrio ou possibilidades recíprocas.

Inferioridade - Situação causada pelo desnivelamento posicional ou material, a favor do adversário.

Iniciativa - Conceito estratégico segundo o qual um dos bandos esta em condições de exercer pressão sobre o outro, mediante ameaças ou a preparação de um ataque. Diz-se que as brancas, por disporem do tempo de saída, tem a iniciativa natural, ou “pequena iniciativa”.

Intermediário - Lance que interrompe o curso natural de uma sucessão de trocas ou outra manobra qualquer, encaixando um elemento tático ou de surpresa, como seja, uma ameaça lateral aguda ou um xeque que permita atingir um objetivo fora de alcance por meios diretos.

Interzonal - Torneio oficial da *FIDE*, classificatório para a disputa do campeonato mundial, e que e formado com os principais colocados nos Torneios Zonais de todo o mundo.

J’adoube - Expressão francesa internacionalmente usada e que significa “eu arrumo”. Utiliza-se, previamente, quando se quer advertir o adversário de que vamos tocar em alguma peça com a intenção de arrumá-la.

Jogada - Translado de uma peça de uma casa para outra. O mesmo que lance.

Jogada selada - O mesmo que “lance secreto”.

Jogador - Enxadrista a quem corresponde o lance.

Lance - Movimento de peça no tabuleiro, o mesmo que “jogada”.

Lance secreto - O que é escrito dentro de um envelope, e não executado sobre tabuleiro, quando ao esgotar-se o tempo prescrito para uma partida de torneio esta não estiver terminada, e for necessário transferir sua continuação.

Linha - Seqüência retilínea de casas, em diagonal, horizontal ou vertical. Na teoria do xadrez, chama-se linha a qualquer seqüência estudada, a partir de uma posição.

Liquidar - Trocar sucessivamente várias peças e peões.

Maioria de peões - Situação numérica favorável em um setor ou flanco, de um bando sobre outro. Se o total de peões no tabuleiro for igual, a maioria em uma ala acarretará minoria na outra, e vice-versa. A maioria dos peões é o primeiro passo para se conseguir um peão passado.

Manobra - Sucessão de lances integrando um plano estratégico, com o fito de obter alguma vantagem posicional.

Match - Competição entre dois enxadristas (V. Torneio.).

Mate - Tratamento abreviado do termo “xeque-mate”. É o lance final da partida, o objetivo final do jogo.

Material - O valor positivo e visível as peças. Diz-se que ganhou material o lado que obteve vantagem numérica ou de força operacional.

Meio-de-jogo - A fase intermediária da partida, entre a abertura e o final; e a ocasião em que as peças desempenham plenamente sua capacidade ofensiva e defensiva. Chama-se também “meio-jogo”.

Mestre internacional - Título outorgado pela FIDE a enxadrista de reconhecida competência, que satisfaçam determinadas exigências mínimas.

Miniatura - Partida curta, com menos de 20 lances, de desenlace geralmente violento ou brilhante.

Mobilidade de uma peça - É o raio de ação de uma peça.

N.N. Abreviatura da expressão inglesa “no name”, internacionalmente usada para indicar, na literatura enxadrística, um contendor cujo nome não é conhecido ou não se deseja mencionar.

Nomenclatura - Designação pela qual se conhecem as peças, as aberturas, as variantes, etc.

Notação - Nomenclatura simplificada ou abreviada por meio de um conjunto de sinais convencionais. Existem diversos sistemas de notação, porém os principais, internacionalmente usados, são o algébrico ou de Stamma, e o descritivo ou inglês. Nos casos de posições estáticas, e também usado o sistema Forsyth.

Objetivo - Alvo perseguido no combate.

Obstrução - Ganho de espaço, pela confrontação direta entre os reis.

Oponente - O mesmo que adversário; contrário.

Oposição - Os reis estão em oposição quando se defrontam na mesma coluna, ou na mesma horizontal, ou ainda na mesma diagonal, separados por um número ímpar de casas. Ganhar a oposição e colocar o rei nessa posição.

Papeleta - Registro especial, para anotação de partidas de torneios. O mesmo que planilha.

Partida - Termo genérico que se usa para o conjunto de lances de xadrez que vai desde o movimento inicial até o último.

Partida aberta - A que se inicia a partir dos lances simétricos 1-P4R, P4R.

Partidas fechadas - Todas as partidas que não comecem por 1-P4R, P4R.

Partido - Vantagem que um enxadrista pode conceder a outro, para compensar o desequilíbrio de forças. O partido pode ser de material (peão, peça, etc.) de material (peão, peça, etc.), de tempo (especialmente nas partidas rápidas conhecidas como “relâmpago”) ou de pontuação.

Pat - Modalidade de empate.

Peão - O Peão é a mais modesta das peças de xadrez, e cada jogador conta com 8 peões no início do jogo, na segunda fileira.

Peão atrasado - O que se encontra a retaguarda de seus vizinhos.

Peão dobrado - Peão situado em coluna onde já existe outro do próprio bando.

Peão isolado - O que não conta com outro em coluna contígua, para eventual apoio.

Peão passado - O que não tem mais peão contrário para detê-lo, seja na mesma coluna ou nas colunas adjacentes.

Peças - São os elementos dinâmicos do xadrez.

Peões centrais - São eles: PR, PD, PBR e PBD.

Peões das alas - São eles: PC e PT.

Perda de tempo - Derrota automática que alcança um competidor que, em qualquer posição, não houver cumprido com o limite máximo de tempo, exigido pelo regulamento do torneio.

Plano - Idéia ou conjunto de idéias passíveis de aplicação em uma partida com o fim de vencê-la, ou em manobra destinada a conseguir algum tipo de vantagem em uma posição dada.

Pregadura - Peça impossibilitada de mover-se por expor seu rei ao xeque.

Pretas - O conjunto de peças manejadas pelo segundo jogador.

Primeiro jogador - Jogador que controla as peças brancas.

Problema - Espécie de composição artística, em que se exige ao solucionista encontrar um mate previamente construído e anunciado.

Promoção - Transformação do peão em peça, ao alcançar a 8ª casa.

Qualidade - Diferença de valor entre uma torre e um bispo ou um cavalo. Ganhar a qualidade e trocar um cavalo ou um bispo por uma torre adversária.

Rainha - A rainha ou dama e a peça de xadrez que fica ao lado do rei. Por sua capacidade de movimentação, recebe uma ênfase muito grande no jogo, a ponto de muitos jogadores desistirem do jogo quando a rainha é capturada sem que se consiga alguma vantagem ou igualdade com isso.

Raio de ação - Capacidade que caracteriza cada peça em jogo.

Rating Termo técnico de uso internacional, que indica a posição numérica em que está situado, devido a atuações em provas oficiais, um jogador qualquer.

Relâmpago - Tipo de jogo muito rápido, também conhecido por “*blitz*”, em que os competidores devem jogar uma partida em poucos minutos, geralmente 5 ou 10, cabendo a derrota aquele que levar mate nesse período ou cuja flecha, no relógio especial, cair primeiro.

Relógio - Medidor especial de tempo para partidas de xadrez de campeonatos, com duplo mostrador indicando o dispêndio de tempo de cada competidor.

Rei - O Rei e a peça-chave do jogo de xadrez. Todo o jogo desenvolve-se em torno de dois objetivos: dar xeque-mate ao rei adversário, e proteger o rei de receber xeque-mate.

Round - Round seria uma quantidade de tempo predefinido para melhor contagem e compreensão das partidas. Um *Round* tem um período de 4 minutos no xadrez.

Roque - Roque é uma das jogadas especiais que o jogador tem a sua disposição, e sua função é encastelar o rei atrás da torre.

Ruptura - Abertura de linhas de penetração em território adversário sejam verticais ou diagonais, por meio de trocas ou de sacrifícios de material.

Sacrifício - Entrega de material para fins de ataque, pressão ou outro tipo de vantagem.

Saída - A jogada inicial em uma partida. Diz-se que às brancas tem a “vantagem da saída”.

Schuring - Tabela especial para empareiramento em torneios, e na qual cada competidor é empareirado, sucessivamente, com todos os demais.

Secreto - Lance que, em provas oficiais, uma das partes registra dentro de um envelope sem executá-lo sobre o tabuleiro, para ulterior reinício da partida.

Segundo jogador - O jogador das peças pretas.

Simplificação - Sucessão de trocas, tendente a eliminar os elementos acessórios ou excedentes de uma posição.

Sissa - Figura lendária, ou literária, a quem alguns escritores atribuíram à invenção do xadrez.

Sonneborn-Berger - Sistema para desempatar automaticamente colocações com igual pontuação em torneios. Atribui-se a cada competidor em causa a soma dos pontos obtidos pelos adversários de quem ganhou, mais a metade dos pontos de cada adversário com quem empatou.

Suíço - Sistema de empareiramento para torneio com grande número de competidores (no mínimo, 16), em que se deseje economizar rodadas. O número destas é indicado pela fórmula: “o dobro da raiz quadrada do número de participantes”. Se o número não for quadrado perfeito, a fórmula será: “o dobro da raiz quadrada inferior mais próxima, do número de participantes, mais um”. O empareiramento é seletivo, havendo sorteio simples apenas para indicar-se a primeira rodada. Depois desta, cada rodada, sucessivamente, terá seus competidores empareirados de modo a que se enfrentem os que dispuserem de igual número de pontos na tabela, ou o mais próximo possível, até ser cumprido o número estabelecido. Cada competidor somente poderá ser empareirado uma vez com qualquer outro; e deverá haver, tanto quanto possível, alternância de cores.

Tabuleiro - Quadrado dividido em 64 quadrados menores (8x8) onde se desenvolve o jogo.

Tática - Elemento característico de posições complexas ou tensas, em que uma ameaça dupla, um golpe de surpresa ou um sacrifício alteram o equilíbrio ou desequilíbrio reinante.

Teoria - Série de conhecimentos e estudos pertinentes a todas as fases do xadrez.

Torre - A Torre é uma peça de xadrez. Além de fazer o roque com o Rei, ela é bastante útil no xeque-mate ao Rei inimigo.

Trebelho - Termo arcaizante que compreende todas as peças, inclusive os peões.

Triangulação - De rei: manobra para atingir uma casa vizinha em dois tempos, a fim de colocar o adversário em *zugzwang* ou de evitar um golpe tático. De dama: manobra em três tempos, para voltar ao ponto de partida, passando o lance ao adversário.

Triplo - Ataque simultâneo a três peças adversárias. Uma das peças pode ser o rei.

Variante - Linha de jogo produto de análise própria derivada de uma linha clássica.

Vantagem - Predomínio de qualquer tipo obtido durante a partida; pode ser de ordem posicional ou material.

Xeque - Ataque de uma peça contra o rei adversário.

Xeque descoberto - Quando uma peça sai da frente do raio de ação de uma peça amiga que ataca o rei adversário. O mesmo que xeque a descoberto.

Xeque duplo - O ataque de duas peças simultaneamente ao rei adversário.

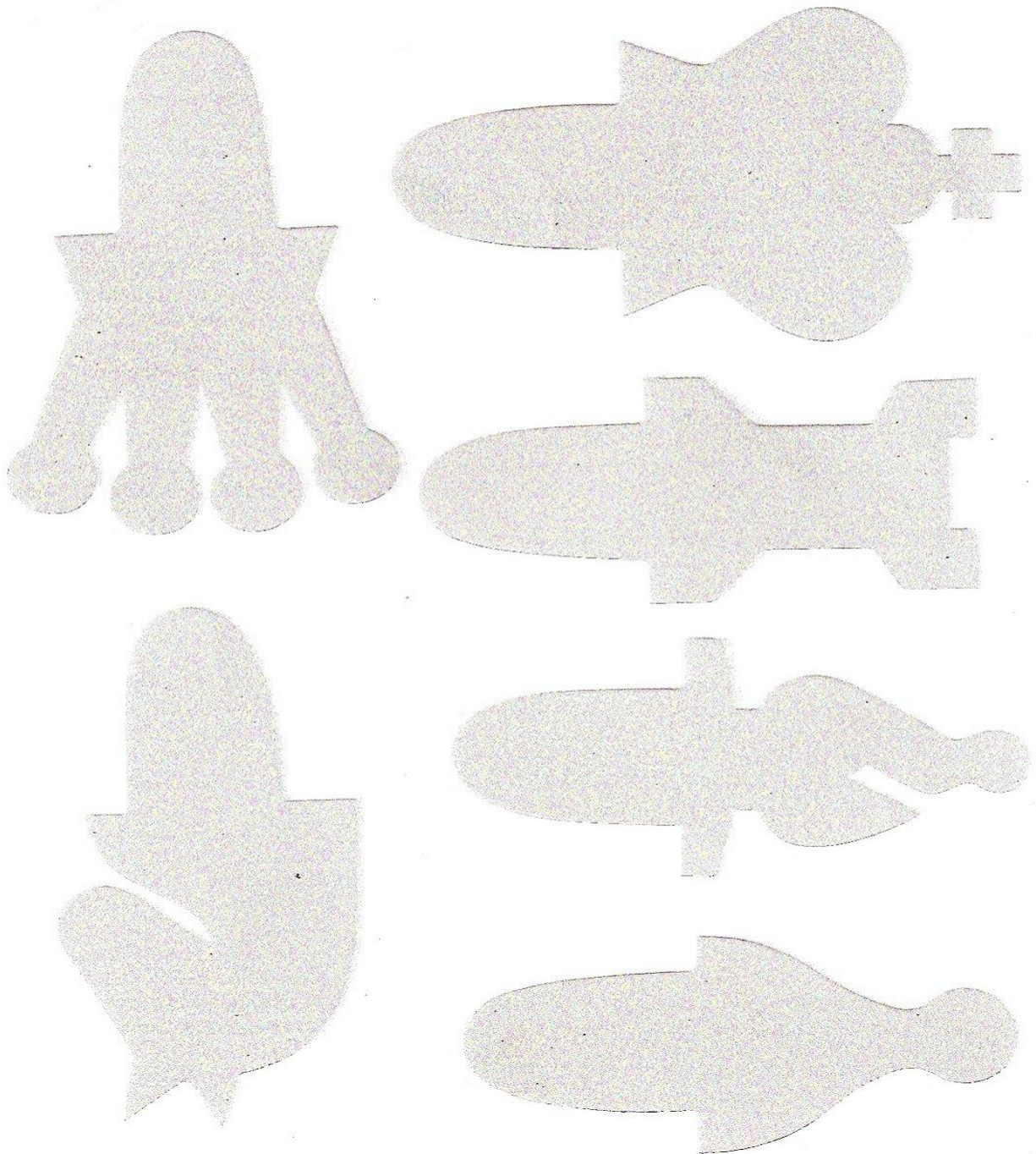
Xeque-mate - Situação do rei quando não pode desviar-se, ser protegido ou submeter a captura uma peça que de xeque.

Xeque perpétuo - Modalidade de empate.

Zugzwang - Palavra alemã que significa a obrigação de jogar que leva a perda da partida ou de uma vantagem qualquer. Abreviadamente "*Zug*".

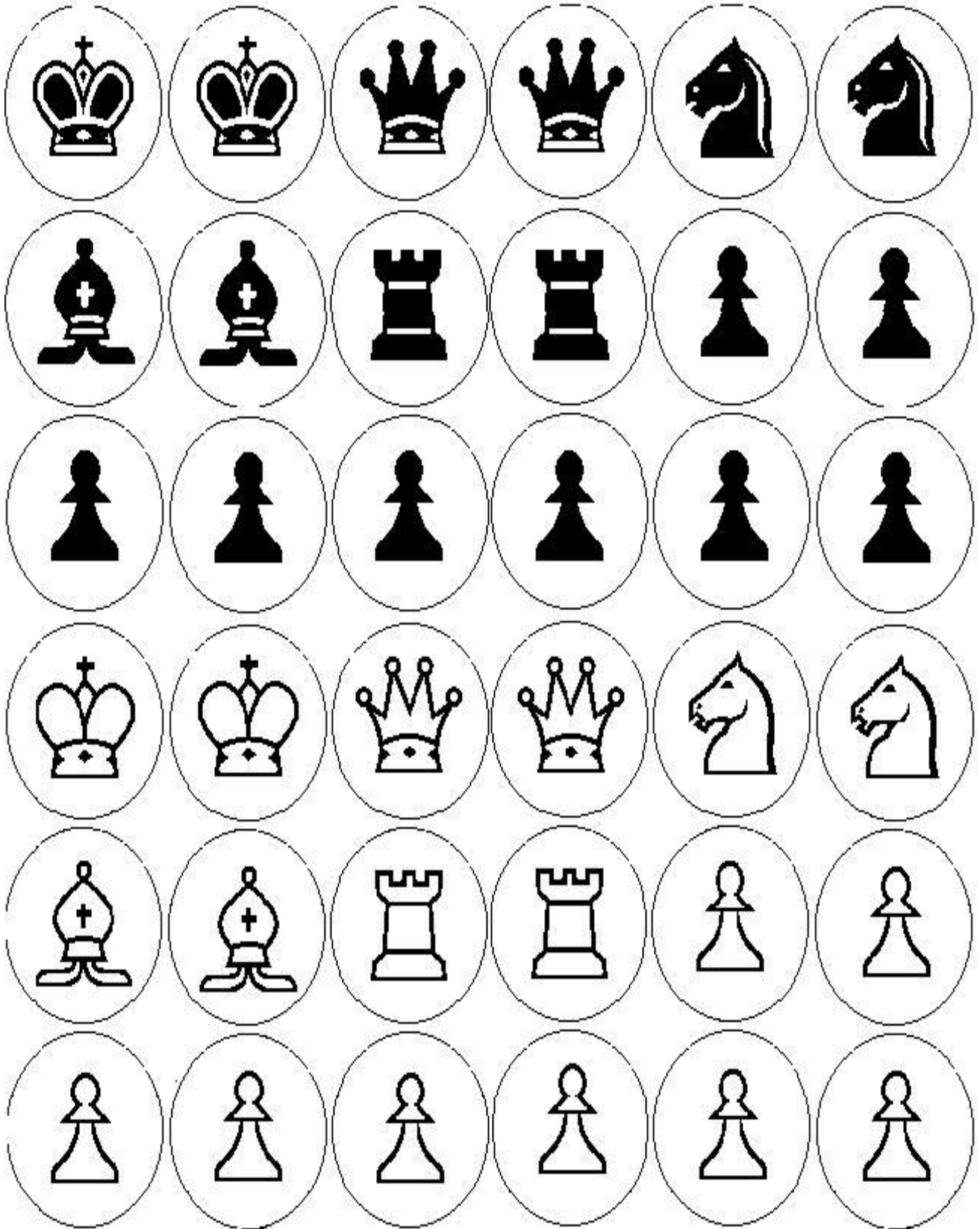
Material para imprimir recortar e construir.

MOLDES DAS PEÇAS DO TABULEIRO MURAL DE XADREZ
(07/04/2008)



OBS: Quanto mais aumentar a imagem maior à figura.

Material Para Imprimir Recortar E Construir Peças



3. Orientações/Recomendações Ao Professor

Não existe uma metodologia específica para o ensino do xadrez, e sim um método que o professor consegue realizar o aprendizado do aluno, cabe o professor conhecer seus alunos e elaborar seus métodos para que os alunos possam entender da melhor forma. O conteúdo deste trabalho poderá ser utilizado pelos professores como suporte para o ensino aprendizagem sobre o jogo de xadrez.

Confeccionar apostilas para os alunos participantes do projeto, que serão utilizadas para explicação e aplicação com os conteúdos citados. Sugerimos confeccionar, peças formando jogos de peças e tabuleiros. Também o xadrez humano confeccionado com materiais recicláveis.

4. Proposta De Avaliação Do Material Didático

A avaliação deverá ser contínua, através do envolvimento e a participação de cada aluno. Serão realizadas anotações referentes à participação, para avaliação posterior.

Também sugerimos o comparativo entre as notas dos alunos adquiridas nas disciplinas antes da intervenção desta proposta e após a aplicação desta unidade para análise dos resultados de uma possível melhora das notas adquiridas nas disciplinas, acreditando no valor educativo que o xadrez exerce na maioria das vezes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FERRACINI, L.G. **Xadrez no Currículo Escolar - Ensinando xadrez para crianças a partir dos 3 anos de idade**. Paraná: Editora Midiograf, 1998.

SANTOS, Paulo Antonio dos. **Breve justificativa para implantação do xadrez nas escolas**. In: http://br.geocities.com/cluberibeiraoclarensedexadrez/Xadrez_escola.html, (Acesso em 30/10/2010) Ribeirão Claro, SP:1997.

SILVA, da W. **Curso básico de Xadrez**. Curitiba. 2002

SANTANA, C. M. **Apostila de xadrez**. Curso de formação para professores da rede municipal de Luiz Eduardo Magalhães no ano de 2009. Luiz Eduardo Magalhães - Bahia 2009.

SANTANA, C. M; SILVA, A. A. C; CARMINATO, R. A. CALEGARI, D. R. **CONSTRUINDO O XADREZ ATRAVÉS DE ATIVIDADES MOTIVADORAS**. 7ª Jornada de Educação Física e 3º Fórum de Egressos do Curso de Educação Física da Unipar Campus Toledo/PR.2007.