

O ENSINO DE XADREZ PARA CRIANÇAS DAS 3ª E 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Edson GOULART¹
Fernando FREI²

Resumo: Os jogos e brincadeiras são indispensáveis para o desenvolvimento cognitivo da criança. O Xadrez proporciona diversos benefícios, pois além dos citados anteriormente, é uma atividade que facilita a aprendizagem de outros conteúdos, como história, quando apresentamos o próprio desenvolvimento do jogo; a geografia, ao contar sobre sua disseminação pelos diversos continentes. O estudo de seu tabuleiro relaciona-se a conteúdos de matemática e geometria, tornando-o ferramenta para um ensino mais prazeroso e eficaz. O projeto de ensino do Xadrez foi desenvolvido entre vinte alunos de terceira e quarta séries do ensino fundamental da EMEIF – João de Castro na cidade de Assis – SP. Diversos métodos foram criados de acordo com a necessidade de apresentar soluções para os problemas que envolviam a aprendizagem. Foi notado através do citado projeto piloto o quanto essas atividades servem para trazer as crianças para o jogo e reforçar seu interesse. Com a utilização de instrumentos pedagógicos especialmente criados para a faixa etária em questão é possível ensinar o Xadrez de forma prazerosa tornando-o uma atividade cotidiana de forma a desenvolver o intelecto e a sociabilidade.

Palavras-chave: educação; jogos; xadrez.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras são indispensáveis para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Além de auxiliar a criança em seu desenvolvimento psicológico, os jogos auxiliam a integração social e a organização do pensamento, sendo, portanto, fundamentais na formação do caráter.

O Xadrez proporciona diversos benefícios, pois além dos citados anteriormente, é uma atividade que facilita a aprendizagem de outros conteúdos, como história, quando apresenta-se o próprio desenvolvimento do jogo; a geografia, ao contar sobre sua disseminação pelos diversos continentes. O estudo de seu tabuleiro relaciona-se a conteúdos de matemática e geometria, tornando-o ferramenta para um ensino mais prazeroso e eficaz.

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

¹Discente do Curso de Psicologia – FCL/UNESP/ASSIS

²Docente – Departamento de Psicologia Experimental e do Trabalho – Área de Estatística – FCL/UNESP/Assis

raciocínio lógico e imaginação, assim como a escolha do próximo lance valoriza sua *iniciativa e autonomia*. (Partos, Charles 1978)

Faz parte do jogo também o outro jogador e o contato com ele é, portanto indispensável. Nesse contato a criança se integra, *conhece e reconhece outros pontos de vista*.

Além disso, o Xadrez trás os efeitos positivos que todos os esportes e jogos trazem, como o espírito de competição, o respeito a regras e o saber lidar tanto com a vitória quanto com a derrota.

É importante destacar o quanto uma primeira narrativa da história do xadrez e sua importância no mundo tornam-no alvo de interesse e motivam os alunos a conhecê-lo, para tanto o uso das mais diversas fontes de mídia torna-se interessante, como mapas, figuras e filmes. Assim é possível resolver problemas de motivação iniciais e despertar a curiosidade.

O xadrez, criado há séculos, passou por diversas modificações, tanto na aparência quanto em suas regras.

A partir de sua criação na Índia por volta dos séculos VI e VII, o jogo foi disseminado pelo mundo através de determinados eventos históricos.

Ao final do séc. VII o jogo chegou a Pérsia, sendo posteriormente introduzido na Europa através das invasões árabes na Espanha. Nesta época surgem os primeiros grandes jogadores (incluindo técnicas em que esses praticavam suas partidas às cegas).

Na Europa o xadrez recebeu a aparência e nome que têm hoje, sendo praticado sem a ajuda de dados e por duas pessoas. Inicialmente na Índia o Xadrez era chamado de Chaturanga e jogado de maneira diferente, com o auxílio de dados e por até quatro pessoas. As peças que se conhece hoje (peão, cavalo, bispo, etc) só surgiram quando o jogo chegou à Europa. (Silva, Wilson, 2004).

O xadrez na Europa passou por diversos momentos, desde seu início sendo praticado apenas pela nobreza (momento em que foi rotulado de o “Jogo dos Reis” ou o “Rei dos jogos”), até a publicação de livros didáticos o que gerou uma maior popularização do jogo, sendo adotado na ex-URSS como disciplina pertencente a grade curricular de seus estudantes (fato que o tornou berço de grandes mestres enxadristas). Atualmente a internet é a maior ferramenta de disseminação do jogo pelo mundo.

O xadrez a partir da análise de sua complexidade pode ser interpretado pelos mais diferentes pontos de vista: como um desafio a ser conquistado, o qual requer uma certa dose de raciocínio e esforço pessoal; a maneira que a partida se desenrola com todos os seus detalhes e

lances planejados com uma certa dose de imaginação criando uma atmosfera de beleza ímpar semelhante a uma obra de arte.

Pela visão da ciência o xadrez realmente é alvo de estudos, uma vez que oferece uma série de jogadas diferentes que só poderiam ser vislumbradas pela experimentação. A arte se apresenta pela originalidade imaginativa, gerando variações distintas a cada lance; aliado a tudo isso está o fato de o xadrez ser um jogo.

A prática de um jogo caracteriza a realização de um esporte; mais a somatória de alguns fatores tal como ser um instrumento desafiador, original e criativo só poderia resultar em uma vontade quase irresistível de aprender sobre o Xadrez.

Piaget mostrou as diferentes etapas de formação cognitiva da criança o que mostra a necessidade de organizar um sistema pedagógico orientado de acordo com o estágio de desenvolvimento das mesmas, para tanto foi desenvolvido um conjunto de métodos que tornam possível um aprendizado eficaz (Piaget, Jean 1964).

2. OBJETIVOS

O objetivo do projeto foi a utilização do jogo de xadrez como instrumento pedagógico e social, visando auxiliar o desenvolvimento escolar de crianças das séries iniciais do primeiro grau.

3. METODOLOGIA

Partindo do pressuposto apresentado por Piaget (Piaget, Jean 1964), diversos métodos foram desenvolvidos durante fase preparatória que envolveu um grupo de vinte alunos de terceira e quarta séries do ensino fundamental da EMEIF – João de Castro na cidade de Assis – SP, tais alunos participaram de projeto piloto no ano de 2003 que visava o ensino do Xadrez.

Os referidos métodos foram criados de acordo com a necessidade de apresentar soluções para os problemas que envolviam a aprendizagem. Entre esses problemas verificou-se: o interesse e a motivação; o alto índice de dispersão dos alunos, que tinham dificuldade em permanecer em seus lugares; a dificuldade na assimilação das peças e sua integração com as demais.

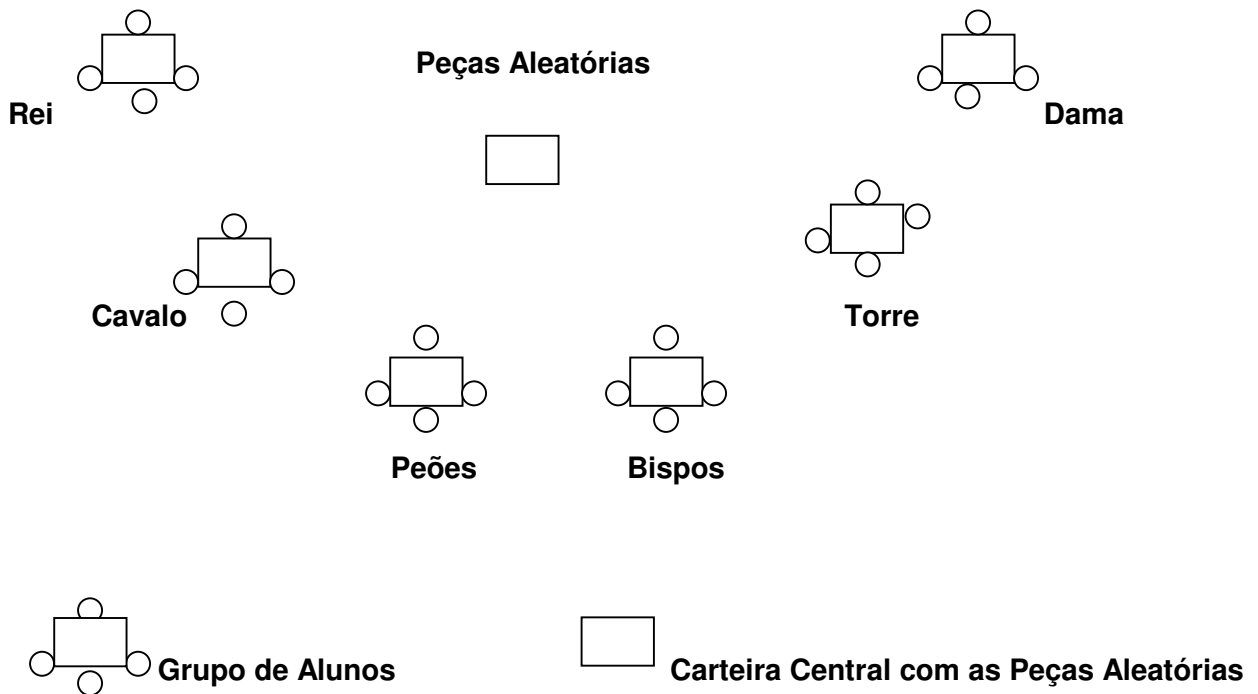
Assim que o jogo e sua origem são apresentados, uma outra etapa é iniciada: apresentar o tabuleiro e as peças que o compõe, bem como a dinâmica do jogo (movimentos e jogadas). Para tanto é necessário dispor de ferramentas que auxiliem o educador a manter a concentração e o interesse dos alunos, pode-se recorrer então as Dinâmicas Enxadísticas que consistem em atividades lúdicas que visam além de fixar os conteúdos ensinados, auxiliar na motivação e na integração social dos participantes. Essas atividades podem servir tanto como uma introdução a um novo elemento como uma prática a fim de melhor demonstrá-lo. Através destas os alunos são levados a atividades relacionadas diretamente ao Xadrez, porém com maior mobilidade.

A primeira dinâmica apresentada é a “**Que Peça é Essa?**” que consiste em ao término da primeira aula, cada criança deverá pegar uma peça que esta sobre uma mesa no centro da sala (onde existem várias peças aleatoriamente distribuídas) e dirigir-se para a saída conforme for sendo realizada a chamada. Ao escolher a peça, deve-se levá-la para o monitor que irá perguntar o nome da peça escolhida e o porque da sua escolha. Essa dinâmica objetiva fixar a aprendizagem; desinibir a criança frente aos demais e eliminar ou diminuir qualquer receio que esta tenha em relação ao jogo de xadrez.

Após esta atividade pode-se apresentar a dinâmica chamada de “**Corrida pelas Peças**”. Essa divide-se em três passos:

1. Materiais

- ♣ Sala de aula, com cadeiras dispostas em 6 grupos (retire as carteiras com exceção de 7) cada grupo de cadeiras deve estar com uma carteira ao lado; e no centro da sala deverá estar a carteira restante;
- ♣ Dividir os alunos em grupos de número igual;
- ♣ Todas as peças do xadrez devem ser colocadas sobre a carteira central (devendo existir várias peças de quantidade e tipos aleatórios);
- ♣ Na carteira de cada grupo deve ser colocada uma espécie de cartaz a fim de identifica-lo (por exemplo, grupo do Peão, do Bispo, etc);



2. Jogo

- Todas as crianças devem levantar de suas cadeiras e, uma de cada vez, escolher qualquer peça de sua escolha e retornar logo em seguida;
- Depois que todos realizaram esse movimento, a tarefa seguinte será identificar cada peça (haverá casos, onde, por exemplo, uma criança pertencente ao grupo do rei pega um cavalo, ou do grupo da torre e pega um bispo, etc; mas isso é normal e faz parte da dinâmica);
- Agora o monitor deve pedir que as crianças procurem o grupo a que pertencem suas peças e dirigir-se para lá, (o ideal seria se o monitor incentivasse um clima de disputa, fazendo com que as crianças corram e não andem de uma cadeira para outra, ou melhor, de um grupo para outro);
- Depois que todas as crianças chegaram a seus respectivos grupos, estas devem colocar suas peças na carteira que está a seu lado;
- O monitor deve então incentivá-los a fazer trocas; dizendo, por exemplo:
 - O grupo do peão troca de lugar com o grupo do cavalo;
 - O grupo da torre troca de lugar com o grupo do bispo; etc.
- A cada troca as crianças devem observar as peças que estão na carteira ao seu lado e conhecê-las;
- O jogo prossegue e termina quando as crianças visitarem todos os 6 grupos;

Objetivo

As crianças através de seu circuito pelos grupos se divertem e ao mesmo tempo passam a conhecer as peças do Xadrez, aumentando seu grau de familiaridade e diminuindo qualquer dificuldade em memorizar os nomes e aparências das peças.

Após essas duas dinâmicas oferece-se dinâmicas específicas para cada peça, começando pelo peão. Para tanto foi desenvolvida a dinâmica “**Goulart e seus Peões**”, dividida em três partes:

1- Objetivo

A função dessa dinâmica é explicar de forma fácil e acessível o movimento do peão e seu modo de captura, sendo dividida em três etapas para melhor visualização:

a) Lousa:

- Desenha-se na lousa um tabuleiro de nove casas (Figura 1.), colocando um peão branco na posição central e dois peões pretos nas suas diagonais superior esquerda e direita.



Figura 1

- Inicia-se o movimento de captura do peão fazendo com que as crianças participem escolhendo qual peão preto será capturado e frisando o fato do peão não poder se movimentar para trás.

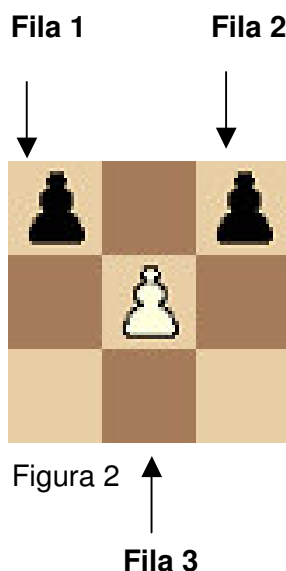
2 - Tabuleiro:

- A situação demonstrada na lousa é transferida para um tabuleiro também de nove casas, servindo como referência caso a sala de aula seja pequena demais para a realização da terceira parte da dinâmica.

3 - Xadrez vivo:

- No chão será desenhado o mesmo tabuleiro e nele constarão as mesmas peças, que no caso serão substituídas pelas crianças.

- Serão formadas três filas de acordo com o esquema abaixo (Figura 2.). A ação é sempre da criança da fila 3 que estará representando o peão branco.
- A criança pode então realizar uma dentre três possíveis ações:
 - Capturar o peão preto da direita (fila 2) e assim ir para o final de sua fila e a criança capturada iria para o final da fila 3
 - Capturar o peão preto da esquerda (fila 1) e assim ir para o final de sua fila e a criança capturada iria para o final da fila 3
 - Ir em linha reta e assim retornando ao final da mesma, tal ação deve ser controlada pelo monitor que deve incentivar os movimentos de captura.



A dinâmica termina quando todas as crianças envolvidas realizarem a função do peão branco.

A próxima Dinâmica envolve transformar cada criança em uma peça, também conhecida como Xadrez Vivo. Desenha-se um tabuleiro no chão do pátio ou quadra esportiva e cada criança assume o papel de uma peça, realizando os movimentos. Recomenda-se realizar esta dinâmica, associando-a a um dos jogos pré-enxadristicos descritos a seguir.

Para a dinâmica do jogo e a assimilação mais rápida das peças e seus movimentos, o educador pode recorrer aos **“Jogos Pré-Enxadristicos”**. Esses jogos utilizam parte das peças, o que torna a aprendizagem mais simples, visando a preparação para algo mais complexo posteriormente. Tais jogos foram especialmente criados para servirem como um primeiro contato com as peças e o tabuleiro.

Deve-se iniciar com o Peão no jogo chamado “**Batalla de Peões**”, dividido nas etapas:

1. Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
2. Cada jogador possui oito Peões que são arranjados como na Figura abaixo (Figura 3).
3. O jogador com as brancas inicia o jogo sendo que o Peão pode se movimentar como o similar do xadrez, mas sem a captura En Passant.
4. Ganha a partida àquele que fizer um Peão chegar do outro lado do tabuleiro, ou aquele que deixar o adversário sem movimento possível.

Comentário: Este jogo visa exercitar o movimento do peão. Sua prática possibilita um melhor domínio do movimento, captura e promoção do peão. Se o professor achar necessário ele pode adaptar este jogo para um grau de dificuldade menor simplesmente retirando os peões das colunas a, b, g e h, ficando uma batalha com 4 peões em cada lado.



A B C D E F G H

Figura 3

Após o aprendizado dos peões deve-se introduzir outros jogos em que peões e bispos e posteriormente, peões e torres interagem. O próximo jogo deve exercitar os movimentos do Cavalo, passa-se então, para a “**Corrida de Cavalos**”, dividida em partes:

1. Utiliza-se um tabuleiro de 64 casas (8x8) e 1 Cavalo, como na Figura 4.
2. Deve-se conduzir o Cavalo que está situado em a1 até a casa marcada com o número 1, depois até o número 2, a seguir ao número 3, e finalmente retornar ao ponto de partida.
3. Todo o percurso deve ser feito em 20 lances.
4. O jogador que ultrapassar o número de lances deve refazer o trajeto.

Comentário: Esta atividade reforçará a aquisição do movimento do Cavalo, exercitando no aluno a elaboração de um plano que o ajudará para a condução da partida.

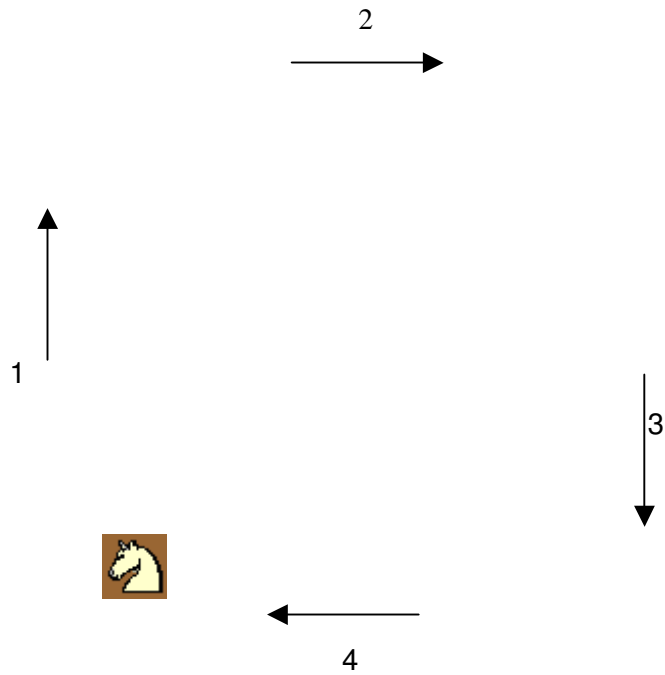


Figura 4

Esse jogo Pré-Enxadristico visa o exercício da Dama:

- 1- Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- 2- Um jogador possui seis Peões e dois Bispos, enquanto que o adversário começa o jogo com seis Peões e uma Dama, as peças estão arranjadas de acordo com a figura 5.
- 3- O jogador com as brancas inicia o jogo sendo que ganha a partida àquele que fizer um Peão chegar do outro lado do tabuleiro.

Comentário: Este jogo visa exercitar o movimento do Peão, do Bispo, e da Dama uma vez que a atividade está interagindo com mais de um tipo de peça.



Figura 5

A fim de aumentar a dificuldade do jogo acrescenta-se um maior número de peões.

Por último apresenta-se o jogo que visa a assimilação do **Rei**, chamado de **“Captura do Rei”**

- 1- Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- 2- um jogador possui um Rei e o outro duas Torres, as peças estão arranjadas de acordo com a figura 6.
- 3- O jogador com as Torres inicia o jogo sendo que este ganha caso consiga dar um xeque-mate em até 15 lances.

Comentário: Este jogo visa exercitar o movimento do Rei e as finalizações de jogo. O professor deve estar atento para passar corretamente os conceitos de xeque e xeque-mate.

Pode-se substituir as Torres por outras peças quaisquer (menos o Cavalo) visando exercitá-las também a critério do professor, lembrando que as peças (com exceção do Rei) devem estar em sua posição original.



Figura 6

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da metodologia apresentada o ensino de Xadrez para as crianças é facilitado, pois oferece diversas formas de abordar o jogo.

Esses instrumentos pedagógicos especialmente criados para a faixa etária em questão possibilitam ensinar o Xadrez de forma prazerosa, tornando-o uma atividade cotidiana trazendo benefícios para o desenvolvimento intelectual e psicológico. Outro ponto positivo é a interação entre alunos e professores resultando em uma maior sociabilidade.

As praticas para o ensino do Xadrez devem ser estudas por cada professor e adaptadas a realidade de sua sala de aula. Por fim, deve-se salientar que a aceitação do jogo entre os alunos na escola EMEIF João de Castro foi majoritária e muito proveitosa do ponto de vista social.

5. BIBLIOGRAFIA

BECKER, Idel. *Manual de xadrez*. 22. ed. São Paulo: Nobel, 2002. 340 p.

NOTTINGHAM, Ted. *Xadrez para iniciantes*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001. 120 p.

Partos, Charles. *Vide Etude Systematique dês Éschecs*, Martigny, Edition A-C Suisse, 1978, 190p.

PIAGET, Jean. *Seis Estudos de Psicologia*. Trad. Maria AM D'Amorim; Paulo SL Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1967. 146p.

Sá, Antonio V. M. 2004. Disponível em <http://www.clubedexadrez.com.br/>

Silva, Wilson. 2004. Disponível em <http://www.cex.org.br/html/ensino/index.htm>