

Visualizando o Tabuleiro de Xadrez e os movimentos básicos de suas peças

Elida de Sousa Soares Silva¹, Shirley Coury Correa²

Resumo

O presente projeto elucida sobre a mediação frente a dificuldade de integrantes do próprio grupo em relação a compreensão da lógica especial do tabuleiro de Xadrez e do movimento de suas peças. Esse trabalho compôs o evento “Reflexões sobre o Saber Docente: os saberes da docência no campo de formação de professores”, realizado na FAE/ CBH/ UEMG em outubro de 2015. Para tal utilizamos como arcabouço teórico os estudos de: FILGUTH(2006); GARDNER(2010); MACEDO(1995); VYGOTSKY(1934) e REZENDE(2002), Consideramos nessa experiência lúdica o jogo de xadrez como um instrumento didático pois reflete na trajetória escolar do educando uma perspectiva de múltiplas relações, estratégias, e produção de novas habilidades e competências, além do interesse por aprender.

Palavras-chave: Jogo de xadrez. Inclusão. Perspectiva de aprendizagem.

1 Graduanda do VI período em pedagogia pela FaE/CBH/UEMG. Participou enquanto Bolsista de Iniciação Científica – PIBIC- pela FAPEMIG 2015, executado através do Núcleo de Estudos e Pesquisa de Psicologia da Educação e Psicopedagogia (NEPEPp) da FaE/CBH/UEMG. Atuando no projeto de pesquisa “Oficinas do jogo de Xadrez como exercício educativo para alunos da escola Municipal IMACO: Uma proposta interdisciplinar e interinstitucional com o olhar da Psicopedagogia”.

E-mail: liasoaresartes@gmail.com

2 Graduanda do VI período em pedagogia pela FaE/CBH/UEMG. Bolsista PAEX – Pacto Nacional pelo fortalecimento do ensino médio (programa do Governo Federal) em parceria com a UFMG- UEMG e SEE.

E-mail: shirleycoury2009@hotmail.com

1. Introdução

O presente trabalho apresenta um breve histórico do projeto apresentado no evento “Reflexões sobre o Saber Docente: os saberes da docência no campo de formação de professores”, realizado na FAE/CBH/UEMG nos dias 05, 06 e 07 de outubro de 2015. Este evento contou com a participação de produções e exposições de trabalhos acadêmicos de diversos(as) graduandos(as) e profissionais de outras instituições.

Delimitamos o tema deste trabalho a partir da dificuldade visual de um dos graduandos do Núcleo Formativo 5 durante a disciplina de enriquecimento curricular. Dos estudos interdisciplinares do Jogo de Xadrez como perspectiva pedagógica realizados durante o ano de 2014, originaram-se novas formas de pensar o projeto que aqui será apresentado.

Visto a sua dificuldade não somente visual, mas também, de compreensão dos termos devido ao avanço da idade – que não favorecia a identificação das possibilidades de captura e a estipulação de estratégias ou mesmo, o sentimento de incapacidade frente ao adversário no jogo, procuramos instituir novas perspectivas de jogadas individuais, como se dividisse todo o jogo em partes de forma a se fazer entender sob uma lógica mais prática. Desses encontros, trazíamos a certeza de que o aprendizado se fazia mútuo.

As tardes de sábado, nos traziam mais que mera expectativa, eram momentos de interação social, de troca de saberes em meio às dificuldades de compreender um jogo tão rebuscado de regras e peculiaridades, portanto, considerado como jogo de elite, o que passamos a repensar.

Essa disciplina surgiu do apoio entre o Núcleo de Extensão formado pela equipe docente coordenada pela professora Regina Rosa dos Santos Leal, contando com a participação da professora Ivana de Oliveira Carvalho do Núcleo de Estudos e Pesquisa de Psicologia da Educação e Psicopedagogia (NEPEPp), da professora Darsoni de Oliveira Caligiorne do Núcleo de Estudos e Pesquisas de Comunicação e Tecnologia (NECT) e o Professor Ricardo José Camelo, do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Filosofia da Educação (NEPFE) da FaE/CBH/UEMG.

Esse trabalho foi subdividido em dois módulos; o primeiro tratava das informações relevantes, bem como, das especificidades da aprendizagem do próprio jogo, e o segundo, das atribuições e implicações desse saber pedagógico para o processo de ensino e aprendizagem.

Durante esse estudo, nossos anseios se davam em torno do problema de pesquisa: “Como aprender a jogar e ter estratégias do jogo de xadrez sem a construção da visão espacial do tabuleiro e movimentos básicos de suas peças?”.

Dessa forma, as “Oficinas de Xadrez, nos proporcionaram o exercício de uma prática metodológica diferenciada e embasada na perspectiva de suplantar as próprias dificuldades do grupo de estudo, pois não conseguíamos evoluir na aprendizagem e construção de estratégias, dificultando a visualização espacial do tabuleiro de xadrez e os movimentos das peças.

Segundo Vygotsky (2007),

Da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária. Jogar xadrez, por exemplo, cria uma situação imaginária. Por quê? Porque o cavalo, o rei, a rainha etc. só podem mover de maneiras determinadas; porque proteger e comer peças são puramente conceitos de xadrez. (VYGOTSKY, 2007, p.112)

A Teoria das Inteligências Múltiplas do cientista Howard Gardner (2010) tornou-se um grande avanço na transformação da educação no final do século XX. O conceito de QI é tomado diante de um novo paradigma, apresentando vários tipos de inteligências e suas características. O autor esclarece que todo ser humano é dotado de “inteligências” que precisam ser “acordadas” por estímulos significativos, e seu desenvolvimento é determinado tanto pelos fatores genéticos e neurobiológicos, quanto por fatores ambientais.

Dessa forma, não se nasce com competências, pois essa é adquirida com o tempo, assim como habilidade e aptidão. Assim, nos questionamos, porque xadrez nas escolas? Qual a finalidade dessa proposta para a nossa formação?

Porque ao jogar xadrez, os sujeitos desenvolvem ou aprimoram a imaginação, a capacidade de visualizar movimentos e padrões em suas mentes, além de desenvolver a capacidade de criar planos, estratégias e pensamentos. A memória, a concentração e a velocidade de raciocínio são também trabalhadas no jogo de xadrez, além de canalizar energias para resolver problemas quando eles ocorrem.

Por meio do xadrez torna-se possível observar atitudes displicentes, que não tenham sido previamente calculadas, ocasionando vários problemas. Entretanto, o jogo estimula o hábito de refletir antes de agir, exigindo uma atenção mais ampliada, além de ensinar a arcar com as responsabilidades dos próprios atos, tornando-se uma construção positiva no exercício de docência.

Sob esse ponto de vista, acreditamos que, para obter a acessibilidade ao xadrez e aplicar conjuntos de conhecimentos de forma dinâmica e criativa, é necessário construir uma visão espacial do tabuleiro e dos movimentos das peças, pois acreditamos que esse conhecimento prévio favorece outras construções.

O xadrez de acordo com estudos de Rezende (2002), é um jogo que ao longo dos tempos estimula a resolução de problemas, desenvolvendo a capacidade cognitiva do jogador, ou seja suas competências e habilidades e que, portanto pode ser utilizado em várias faixas etárias e com diferentes objetivos, com o intuito de favorecer o desenvolvimento lógico e intelectual do educando.

Diante do exposto, observamos que, em função das relações, regras e objetivos do jogo de xadrez, este pode ser utilizado desde a educação infantil, até à Educação de Jovens e Adultos, como metodologia de desenvolvimento de percepções e habilidades; construção da lateralidade; relação espacial; corporeidade e interação social, contribuindo também, para o desenvolvimento da autonomia.

Vários projetos oficiais em dezenas de países apontam melhoras significativas na memória, imaginação, concentração e inteligência a partir da aprendizagem do mecanismo de funcionamento do jogo de xadrez.

O professor Júlio Lapertosa Viana, psicólogo e fundador da Casa do Xadrez desde 2000 e, também convidado participante da Disciplina de Enriquecimento Curricular de Xadrez do Curso de Pedagogia da FAE/UEMG, juntamente com nossos professores, apresentaram novas formas de pensar a lógica do jogo, e os movimentos das peças. Em função disso, optamos por aderir ao projeto.

Nossa proposta para Semana da Reflexão do Saber Docente foi provocar um momento de intimidade com o jogo de Xadrez e, principalmente, popularizar esta prática não somente entre o corpo acadêmico, mas também, entre o público em geral.

Ao longo dessa oficina foram observados junto aos participantes, alguns aspectos relevantes. Tais saberes são elucidados nos estudos de Rezende (2002): acerca da aprendizagem pedagógica, não somente de quem desconhecia as regras do jogo, mas também de outros que puderam aprofundar conhecimentos prévios tão necessários ao processo de construção intelectual. Tais saberes são: concentração, criatividade; imaginação; aceitação das regras; controle emocional da relação de ganho e perda no jogo; responsabilidade e autoestima; promoção de iniciativa e tomada de decisões; desenvolvimento da expressão oral; organização e construção da capacidade de análise e síntese e estímulo do raciocínio lógico matemático.

Neste evento executamos o seguinte roteiro: em um primeiro momento foi apresentado o curta “Xadrez das Cores”; posteriormente, ocorreu um diálogo interativo sobre as principais questões observadas na trama, entre elas as relações de racismo e de poder, e também de domínio do conhecimento.

Em seguida, foi apresentado o projeto de xadrez em Power Point, sob uma perspectiva mais lúdica, e através da explanação das principais regras e nomenclaturas do jogo de Xadrez, adaptado em uma proposta didático-metodológica mais detalhada das relações espaciais que competem às regras e ao próprio tabuleiro de xadrez.

O terceiro momento foi contemplado por uma abordagem lúdica do conto de xadrez proposto por Filguth (2006), ao qual se dá a narrativa da “historia de dois reinos, um preto e outro branco, que conviviam

harmoniosamente, tanto que, decidiram dividir as terras ao meio e ficou decidido que cada um governasse uma das partes.

O rei branco começou a decidir como seriam organizadas suas conquistas e mandou construir duas torres brancas uma em cada extremidade lateral dos domínios de suas terras, ou seja, à direita e a esquerda.

O rei preto, muito animado, viu que tinha ficado muito bom e fez o mesmo, porém suas torres eram pretas como tudo o que comprava ou construía por ser a cor que mais gostava. E dessa forma o reino preto foi se construindo ao passo que o reino branco foi crescendo.

Dessa forma, o rei branco foi tomando a iniciativa e comprou lindos cavalos e colocou a mesma quantidade ao lado de cada torre do seu reino. Ficou tão contente que foi a cidade mais próxima convidar dois bispos para abençoar seu trabalho e suas riquezas, sendo cada um responsável por administrar uma parte e aconselhar o rei nas decisões e conquistas.

Satisfeito, casou-se com uma donzela de formosa e delicada beleza. Quando apresentou suas terras, pediu sua ajuda para governá-las, portanto como todo cavaleiro que se preze, permitiu a escolha dos domínios seus; a dama muito vaidosa escolheu os aposentos que melhor combinavam com a cor do seu vestido.

O rei preto organizou todas as suas conquistas conforme o amigo ia decidindo, dessa forma os dois reinos foram se organizando por igual.

O rei branco viu que ainda faltava algo, voltou novamente à cidade e pediu que os melhores guerreiros, se apresentassem, seriam a partir desse momento os oito cavaleiros do reino branco e teriam o título de peão, com o dever de guardar a frente de seu castelo, e cada parte conquistada.

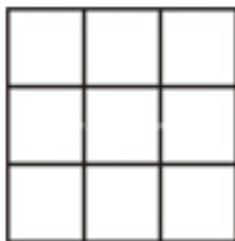
Ao terminar a construção de cada reino, o rei branco ficou sabendo que alguns reinos próximos haviam sido invadidos, e precavido pediu que seu bispo, fosse a cavalo até a torre verificar se estava tudo bem... A rainha muito esperta pediu imediatamente que o seu bispo fizesse o mesmo, e verificasse todo o seu domínio.

Como não encontraram nenhuma anormalidade, resolveram visitar o rei preto e decidiram travar uma batalha fictícia entre os dois reinos

e venceria quem tivesse as melhores estratégias de ataque e defesa, capturando e coagindo o adversário a fim de imobilizar o rei, e finalizar o jogo com um seque-mate. Essa batalha deu origem ao jogo chamado Xadrez.”

Por meio dessa exposição lúdica tivemos como proposta fazer referência à disposição das peças no tabuleiro. Através desse conto foram se construindo passo a passo as relações hierárquicas do jogo de xadrez, a verificação da importância e valor de suas peças, bem como a divulgação da informação das regras e modalidades de movimento de cada uma.

Em seguida foi estipulada uma partida onde os presentes puderam experimentar e ampliar suas habilidades, pois jogaram xadrez na perspectiva do “jogo da velha”, dessa forma o jogo se dava com as peças “torre, cavalo e bispo” cujos movimentos precediam das regras do jogo de xadrez, mas em um tabuleiro de 3X3.



O jogo foi praticado em um tabuleiro composto por nove casas (tabuleiro de Jogo da Velha) onde cada jogador possui três peças de cada cor, sendo especificamente essas: Cavalo, Torre e Bispo, por se tratar de peças de movimentação ampla, diferenciada e, portanto um exercício importante por se tratar de um tabuleiro menor e o jogo ser realizado sob outra lógica. Os convidados perceberam uma melhor visualização e isso proporcionou diferentes construções de estratégias.

Este exercício promove análise de possibilidades, tomada de decisões e raciocínio de jogadas futuras, que permite deslocar a atenção para o objetivo do outro, possibilita usar a criatividade ao exercitar os movimentos destas peças e conduzir o jogo conforme a sua vontade, sendo que essa postura de observação ampla é construída e desconstruída a cada lance.

O jogador com as peças de cor mais clara sempre inicia a partida colocando uma das suas peças em alguma casa do tabuleiro que esteja vazia, passando então a jogada para o seu adversário. Esse processo é repetido alternadamente até que todas as três peças de cada jogador estejam no tabuleiro...

Os jogadores procuram posicionar suas peças de forma estratégica visando ganhar o jogo através do “Mate da velha”, “Mate de bloqueio”, ou procurando impedir que o adversário o faça primeiro.

O “Mate da velha” ocorre quando um jogador consegue colocar as suas três peças em linha em qualquer direção (horizontal, vertical ou diagonal) assim como estipulam as regras no Jogo da Velha.

O “Mate de bloqueio” ocorre quando um dos jogadores consegue bloquear os movimentos das peças do seu adversário, deixando-o completamente sem opções de jogada, postura semelhante ao Xeque-mate no jogo de xadrez.

Os dois jogadores vão se alternando e colocando as peças no tabuleiro de acordo com sua estratégia e não havendo um vencedor após a colocação das mesmas, passam a movimentá-las alternadamente de acordo com as regras de movimentação do Jogo de Xadrez.

O objetivo é formar, antes do adversário, uma sequência de três peças alinhadas na horizontal, vertical ou diagonal, “essa é a regra do jogo da velha” ou então, bloquear totalmente as peças do adversário, não sendo permitidas capturas nesse jogo.

O Bispo se movimenta quantas casas estiverem disponíveis somente pelas diagonais para frente ou para trás, exatamente como no Jogo de Xadrez.

A Torre se movimenta quantas casas estiverem disponíveis para frente, trás, na vertical e direita ou esquerda na horizontal, essa também é a forma que ela se movimenta no Jogo de Xadrez.

O Cavalo é a única peça que pode pular sobre as outras. Seu movimento forma um “L”, bastando para esse movimento o uso de 4 casas, e a casa final estar livre. Observa-se que se o cavalo estiver numa casa clara, ao final do lance irá para uma escura e vice-versa, justamente como no Jogo de Xadrez, porém essa adaptação não permite capturas.

Essa modalidade de jogo causou grande aceitação entre os participantes e também deu origem a novas questões, mas foi interessante verbalizar as suposições e descobertas feitas durante o jogo, como estratégias onde os participantes observaram as posições que melhor favoreciam as jogadas.

Neste quarto e último momento apresentamos o curta: “Geri’s Game Pixar”, que mostra de forma irreverente e lúdica a partida como um todo, e que na verdade, durante a batalha travada entre os dois reinos, quem tiver a melhor estratégia vence a partida.

Finalizamos esse exercício educativo com considerável presença, interesse e aceitação de novas possibilidades para o ensino de Xadrez nas escolas. O público presente no evento não somente participou das produções interativas do jogo de xadrez, como contribuiu para um diálogo construtivo de suas perspectivas para o processo educativo.

A autoavaliação dessa proposta foi muito positiva, pois ao final de cada apresentação que contemplou os três turnos, os participantes puderam compreender de forma real e didática “como aprender xadrez para ensinar”.

Diante desse pressuposto de que somos construtores do nosso conhecimento é relevante a construção lúdica em torno da informação, a se fazer compreender todo o conhecimento que se objetiva, por ressaltar que todos ainda não o possuem por completo, superando nossas expectativas, e revelando o registro de um aprendizado mais humano, sensível e formador do seu próprio espaço.

Segundo Macedo (1995, p. 10), Torna-se válido ressaltar a importância dessas abordagens na prática pedagógica como paradigma de um olhar apurado e sensível, diferente dos padrões tradicionais de rigidez e funções instrumentais da escola, dessa forma direcionamos novas perspectivas voltadas para as limitações e dificuldades dos educandos e também nossa, de perceber sob o contexto inclusivo, como devemos ampliar nossos conhecimentos em busca da evolução e superação dessas dificuldades. Percebemos que como aspirantes pedagogos, e vislumbrando essa conquista diária que se faz entre o ensinar e o aprender, a perspectiva lúdica torna-se fonte interventiva

do conhecimento, mas, também a necessidade de compreender como as relações estabelecidas durante as partidas de Xadrez podem fazer interlocução com outros saberes.

Após a execução desse trabalho, concluímos que, com um propósito lúdico o jogo de xadrez promove para a vida escolar da criança, jovem, adulto ou idoso uma perspectiva de múltiplas relações e estratégias, a produção de novas habilidades e competências, que são favorecidas e ou construídas desde a infância. Sendo assim, o jogo de xadrez na educação, resgata essa possibilidade e pode ser considerado como jogo didático, pois articula formas de pensar, estimula o interesse por se tratar de uma atividade divertida e desenvolve noções temporais e espaciais que favorecem as construções cognitivas para o próximo estágio de desenvolvimento.

Percebemos que em nossa formação acadêmica, a cada núcleo formativo vão se ampliando novos saberes e que esse momento de intervenção nos proporcionou um olhar mais confiante sob nossas próprias convicções. Nesse intuito, lecionar torna-se a prática de ser aluno também, em meio a dúvidas, anseios, curiosidades e também interesse de ser parte desse processo educativo, assim como no jogo de xadrez, pois ambos, rei e peão, têm a mesma importância diante da relação que se estabelece.

REFERÊNCIAS

FILGUTH, Rubens. **Conto de Xadrez**. Porto Alegre: Artmed. 40p. 2006

GARDNER, Howard; CHEN, Jie-Qi; MORAN, Seana. **Inteligências múltiplas**. Penso Editora, 2010.

MACEDO, Lino de. Os jogos e sua importância na escola. **Cad. de Pesq.**, São Paulo, n.93, p5-10. 1995.

REZENDE, S.. **Xadrez na escola**: uma abordagem didática para principiantes. Rio de Janeiro, Ciência Moderna.,2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovich, (1896-1934). **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores/ L.S. Vigotski; organizadores Michael Cole...[et al.] ; tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7ª ed. São Paulo: Martins Fonte, 2007.

Curtas, disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=I2E-wkh-mGw>

<https://www.youtube.com/watch?v=oq5gaV4ohn4>

Xadrez colorido; Geri's Game Pixar - Jogando Xadrez