

XADREZ – O JOGO DOS REIS

André Muller ¹

Diego Romão Helwig Wolter

Ederlan Martins Moreira

Eduardo dos Santos Leal

Elisa Graciela Lopes de Macedo

Elisnei Coutinho Pires

Fabiane Beletti da Silva

Fernando Zacotégui de Brito Matias

Marcelo Galvão da Cruz

Ronildo Lages da Cunha

Silmo Santos de Oliveira

Resumo: Consideramos a prática do xadrez, um recurso auxiliar no desenvolvimento das competências de aprendizagem. Baseando-se nos quatro pilares da educação e em valores que julgamos necessários para assegurar uma educação permanente, voltada para a vida, buscamos uma forma acessível e divertida de desenvolver a concentração e raciocínio lógico-matemático, usando diversificadas metodologias. No xadrez, valoriza-se e expressa-se a diversidade do espírito criativo dos alunos, propondo uma sociedade democrática, através de ações cooperativas. A divulgação da prática deste jogo no meio escolar possibilita conhecer melhor o outro e suas diferenças, além de proporcionar a experiência de lidar com situações novas, na tomada de decisões e na resolução de problemas.

Palavras-Chave: Xadrez, Diversidade, Aprendizagem

É do conhecimento de todos, que o xadrez vem a enriquecer não só o nível cultural do indivíduo, mas também várias outras capacidades como a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração, entre outros. O ensino e a prática do xadrez têm relevante importância pedagógica, na medida em que tal procedimento implica, entre outros, no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sintético, da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo. O jogador de xadrez, constantemente

¹ Todos os integrantes do grupo são associados ao Clube Canguçuense de Educação Matemática. Endereço de e-mail: fafamat@hotmail.com

exposto a situações em que precisa efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade, pode mais facilmente, aprender a planejar adequada e equilibradamente, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários e compreender limites e valores estabelecidos e a vivenciar a riqueza das experiências de flexibilidade e reversibilidade de pensamentos e posturas.

O minicurso começa com o teatro envolvendo todos os integrantes do grupo encenando a Lenda do Xadrez (com adaptações) contada por Malba Tahan no livro O Homem que Calculava. Descrição da peça: Música 1 - Narrador: - Vamos contar a história de um reino chamado Dion que existiu há muito tempo atrás. Música 2 - Cena: 1º Súditos entram na parte de baixo do palco. 2º Rei e Rainha entram. 3º Súditos fazem oferendas. Narrador: - O Rei e a Rainha eram amados por seus súditos, que lhe traziam inúmeros presentes. Cena: 1º Súditos saem. 2º Rainha sai. Música 3 - Narrador: - O Rei a fim de expandir seus domínios entra em guerra com o Reino de Sauron. E como líder do exército enviou seu filho Faramis. Cena: 1º Príncipe entra e recebe a espada. 2º Príncipe parte para a batalha. Música 4 – Batalha

Narrador – Porém algo terrível estava para acontecer. Cena: 1º Entram o inimigo e Faramis lutando e dirigem-se para a parte de trás do palco onde o príncipe é morto pelo inimigo, sendo que a platéia assiste a morte através de um pano branco, onde só é possível ver as sombras dos personagens. Narrador: - Os valorosos cavaleiros, regressando da árdua batalha, trouxeram consigo a espada do nobre príncipe que perdeu a vida defendendo seu valoroso reino. Música:5 - Cena: Fala do REI - Nada mais preencherá o vazio dos meus dias, já que vossa alteza, o príncipe, meu filho, foi ao encontro dos meus ancestrais. Daria tudo que possuo no reino por um só instante de alegria e paz. Cena: Entra a rainha: – Meu senhor, sei que trazes em seu peito a tristeza da morte de nosso filho, mas seus súditos anseiam que retorne a esta terra a glória e a felicidade. Narrador: – Então, o Rei, a pedido da Rainha ordenou que o mensageiro anunciasse uma nova lei. Música 6 - Cena: Entra mensageiro. - Vossa majestade, o Rei declara que premiará o súdito que lhe apresentar algo que lhe traga novamente o entusiasmo. Narrador: - Vários foram os súditos que, sem êxito, tentaram agradar o Rei. Música 7 - Cena bobo da corte tentando animar o rei. Narrador: - Até que certo dia, chega o jovem Lahur Sessa, trazendo uma novidade jamais vista até então. Música 8 – Cena: Lahur Sessa: - Ao recanto onde eu vivia chegou a notícia de que nosso bondoso rei arrastava os dias

em meio de profunda tristeza, deliberei, pois, inventar um jogo que pudesse distrai-lo e abrir seu coração para as portas de novas alegrias. Cena: Lahur e o rei sentam-se para jogar.

Narrador - O que Sessa trazia ao rei Iadava consistia num grande tabuleiro quadrado, dividido em sessenta e quatro quadradinhos ou casas, iguais sobre esse tabuleiro colocavam-se, não arbitrariamente, duas coleções de peças que se distinguiam, uma da outra, pelas cores branca e preta, repetindo porém simetricamente, os engenhosos formatos insubordinados e curiosas regras que lhe permitiam movimentar-se por vários modos. Cada um dos partidos dispõe de oito peças pequeninas: Peões. Representam a infantaria que ameaça avançar sobre o inimigo para desbaratá-lo. Secundando a ação dos peões vem as torres, representadas por peças maiores e poderosas; a cavalaria indispensável no combate, aparece, igualmente no jogo, simbolizada por duas peças que podem saltar, como dois corcéis, sobre as outras; e para intensificar o ataque, incluem-se para representar os guerreiros cheios de nobreza e prestígio, os dois bispos do rei. Outra peça, dotada de amplos movimentos, mais eficiente e poderosa do que as demais, representará o espírito de nacionalidade do povo e será chamada a rainha. Completa a coleção uma peça que isolada pouco vale, mas se torna muito forte quando amparada pelas outras. O rei. Narrador: - O Rei entusiasmado com a novidade resolve recompensar o jovem, e o ordenou que ele fizesse qualquer pedido. Cena: Fala do Rei: - Meu rapaz, peça o que quiseres e que estiver ao alcance do meu reino. Narrador: Para o espanto de todos, Lahur, fez a seguinte proposta. Cena: Fala de Lahur: - Vossa Majestade, peço um grão de trigo na primeira casa, dois grãos na segunda casa, quatro grãos na terceira e assim sucessivamente, sempre o dobro da última casa, até a sexagésima quarta e última casa do tabuleiro. Narrador:- O rei ordena que o sábio do reino execute os cálculos. Cena: o sábio do reino faz os cálculos e se desespera com o resultado, alertando o rei da impossibilidade de atender o pedido. Rei: - Meu rapaz, sinto dizer, mas falhei com a minha palavra, pois jamais irei realizar o vosso pedido. Narrador: Lahur, então apresenta o seguinte conselho. Lahur: - Vossa Majestade, sugiro que sempre que fores prometeres algo, que ponderes se podeis

realizar o que prometeres. Música 9 - Narrador: - Essas inesperadas e tão sábias palavras calaram fundo no espírito do rei. Esquecido da montanha de trigo que, sem querer, prometera ao jovem, nomeou-o seu primeiro ministro. Narrador:- E Lahur Sesa, distraído o rei com engenhosas partidas de Xadrez e orientando-o com sábios e prudentes conselhos prestou os mais assinalados serviços ao povo e ao País, para maior segurança do trono e maior glória de sua pátria. Após a encenação um dos componentes relata a intenção da oficina e explica que a mesma faz parte de um projeto chamado “Projeto X”, que visa a divulgação e implantação do xadrez no currículo escolar. Em seguida o personagem “Bobo da Corte” apresenta as peças do jogo, onde seis componentes do grupo, devidamente caracterizados, desfilam em um tabuleiro de $16m^2$ fixado no chão, mostrando os movimentos de cada peça e obedecendo a seguinte ordem: peão, torre, cavalo, bispo, rainha e rei. Acontece simultaneamente ao desfile a demonstração dos movimentos no data show. No final desta atividade será distribuído um texto contendo várias curiosidades sobre o xadrez, bem como as regras e movimentos de cada peça. Então os ministrantes dividem os participantes em grupos para realização de partidas em tabuleiros oficiais e prestam atendimento aos grupos no esclarecimento de dúvidas. E finalmente ao término da atividade anterior o Xadrez Humano é realizado como integração pelos participantes da oficina, sendo cada um deles uma peça do jogo. O tabuleiro usado possui uma superfície aproximada de 4m x 4m e confeccionado com lona preta e branca. As peças utilizadas pelos participantes para sua identificação no tabuleiro são feitas de cartolina branca e preta. Cada jogador depois de sorteado se dirige para o local de origem da peça, levando consigo a sua peça representante, utilizando-a como chapéu. Dois integrantes do grande grupo, irão disputar uma partida determinando os movimentos das peças até que seja dado o xeque-mate.

Com a realização deste trabalho espera-se que haja uma divulgação da prática do xadrez por todo o Estado, visto que o evento é a nível estadual. Propomos também a diversidade de

métodos para o ensino e estudo do jogo, mostrando que mesmo com poucos recursos podemos fazer educação com criatividade e diversidade, motivando então os professores para o uso do xadrez em sala de aula.

BIBLIOGRAFIA

REVISTA Nova Escola. Ed. Abril. Setembro/1995.

REVISTA Nova Escola. Ed. Abril. MAIO/2005.

TAHAN, Malba. A Arte de Ler e Contar Histórias. Rio de Janeiro: Conquista. 1961. 222 p.

_____. A Lógica da Matemática. São Paulo: Saraiva. 1966. 186 páginas.

_____. A Matemática na Lenda e na História. Rio de Janeiro: Bloch Ed. 1974.

_____. Didática da Matemática – 1º e 2º Volume. São Paulo: Saraiva. 1961.

_____. Fundamentos do Xadrez - Aberturas. São Paulo: Editorial Presença 1984.