

BOLIVAR RIBEIRO GONZALEZ

A APLICAÇÃO DO XADREZ NO PROCESSO EDUCACIONAL DE 1º GRAU

Monografia apresentada como exigência da avaliação da disciplina Seminário de Monografia, do curso de Licenciatura em Educação Física, Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná. Orientador Professor PhD Wagner de Campos.

CURITIBA
1997

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 PROBLEMA.....	2
1.2 JUSTIFICATIVA.....	3
1.3 OBJETIVOS.....	4
2. REVISÃO DE LITERATURA	
2.1 Histórico do Xadrez.....	5
2.2 Xadrez escolar na Rússia e no mundo.....	7
2.3 Xadrez escolar no Brasil.....	7
2.4 Xadrez como disciplina escolar e seu valor pedagógico.....	8
2.5 Testes, critérios de avaliação e objetivos propostos.....	10
3. CONCLUSÃO	46
METODOLOGIA	47
CRONOGRAMA	48
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

1 INTRODUÇÃO

O projeto trata sobre a implantação do xadrez no currículo escolar de 1.º grau nas escolas públicas brasileiras, partindo do seu valor pedagógico verificado em outros países. Inicialmente como disciplina optativa.

1.1 PROBLEMA

Portanto o presente estudo tem como propósito entender as relações entre sua implantação curricular no Brasil e as influências sobre as problemáticas sociais, através do desenvolvimento das futuras gerações.

A sociedade passa por inúmeros avanços tecnológicos e faz-se necessários uma rápida modernização do sistema educacional para acompanhar tal evolução, aderindo a uma pedagogia moderna, dando condições aos alunos de se prepararem para os novos tempos.

1.2 JUSTIFICATIVA

A prática e estudo do xadrez nas escolas implantados há muitos anos em países de primeiro mundo e reconhecidos pela reputação de avançada pedagogia, tem por consequência obtido satisfatórios resultados e excelente receptividade por parte dos alunos.

As crianças na faixa etária de 7 a 15 anos encontram-se em pleno desenvolvimento físico-cognitivo, e possuem algumas dificuldades de concentração, de trabalhar com o abstrato, o raciocínio lógico e crítico, dentre outras capacidades que são tratadas nas mais variadas disciplinas curriculares de toda sua formação educacional.

1.3 OBJETIVOS

Melhorar as capacidades cognitivas dos alunos, através do aprendizado e estudo do xadrez, para que haja uma otimização no seu processo de aprendizagem nas demais disciplinas. Possibilitando que o aluno compreenda os novos conhecimentos com maior clareza e através de uma apurada capacidade de associá-los poder melhorar o pensamento lógico e crítico, enquanto indivíduo e em sociedade. Verificando as implicações sociais decorrentes desse aprendizado como de grande relevância para o indivíduo e o país.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Histórico do xadrez

O xadrez como nós o conhecemos hoje, passou por inúmeras modificações e quanto à sua origem existem muitos pontos em que os historiadores não chegam a um consenso. Foi identificado como um possível ancestral do xadrez moderno, pinturas em câmaras mortuárias egípcias, onde aparecem dois homens sentados à mesa com o que seriam peças em relevo. Também é considerado um ancestral do xadrez o jogo indiano chamado chaturanga. Porém o registro mais antigo de peças de xadrez são datadas de aproximadamente 900 d.C (Guinness Book, 1995). A maioria dos historiadores acreditam que o xadrez nasceu na Índia, inventado pelo brâmane na corte do rajá Balhait. A história chega mesmo a ganhar um caráter de lenda devido aos poucos registros do fato. Sabe-se que o rajá havia pedido ao sábio da corte que criasse um jogo capaz de desenvolver os valores como a prudência, a diligência, a visão e o conhecimento, opondo-se nesse sentido ao ensinamento fatalista do nard (atual gamão), no qual o resultado é decidido pela sorte e não pela destreza dos praticantes e seu senso estratégico.

Então Sissa, o sábio da corte, apresentou ao rajá um tabuleiro quadriculado com casas escuras e claras com peças não muito diferentes das atuais que representavam os quatro elementos do exército indiano: carros, cavalos, elefantes e soldados a pé - comandados por um rei e seu vizir. Sissa explicou que escolhera a guerra como modelo para o jogo porque a guerra era a escola mais eficiente para se aprender o valor da decisão, do vigor, da persistência, da ponderação e da coragem.

Balhait encantado com o jogo ordenou que fosse preservado nos templos a sua prática, por considerar seus princípios como

o fundamento de toda justiça e sustentar que ele era o melhor treinamento da arte da guerra. Como recompensa o rajá ofereceu ao sábio qualquer pedido do que desejasse. Sendo um cientista, Sissa sentia-se melhor recompensado pelo prazer que sua invenção estava causando a outras pessoas, contudo, o rajá insistiu e finalmente Sissa pediu sua recompensa em grãos de milho por cada casa do tabuleiro de xadrez da seguinte forma: Pela primeira casa, um grão; pela segunda, dois; na terceira, quatro; na quarta, o dobro de quatro; e assim por diante, em progressão geométrica até a sexagésima quarta e última casa.

O rajá não entendeu porque Sissa escolhera uma recompensa menos valiosa. O brâname, porém, com um irônico sorriso, explicou que não precisava de mais além do que uma pequena porção dos bens mundanos.

Então o rajá ordenou que fosse trazido o milho. E o que parecia um pedido humilde mostrou-se impossível de ser atendido antes que tivesse atingido a trigésima casa, os matemáticos da corte constataram que todo o milho da Índia estava esgotado. Preocupado, o rajá olhou para Sissa, mas este disse sorrindo, que já sabia não ser possível receber a recompensa pedida porque a quantidade de milho necessária cobriria toda a superfície da terra com uma camada de nove polegadas de espessura. O enorme número envolvido era de 18.446.744.073.709.551.615 grãos de milho. Com isso Sissa quis mostrar que sua invenção possuía dimensões maiores do que inicialmente podia-se imaginar.

Da Índia, o xadrez estendeu-se não apenas para o oeste, até a Pérsia, a Arábia e desta até a Europa, mas abriu caminho para todos os países asiáticos a leste da Índia, devido ao mercantilismo entre os povos, embora em algumas partes do Oriente, tenha sofrido modificações que não são reconhecidas como resultante do jogo indiano original, onde recebeu várias denominações e adaptando-se peças às figuras representantes da sociedade na qual o jogo era praticado (LASKER, 1962).

2.2 Xadrez Escolar na Rússia e no mundo

O governo russo apoia ativamente o xadrez, da mesma forma que os esportes físicos. Considera o jogo um excelente treinamento mental. É possível que essa atitude tenha sido em parte inspirada pelo grande amor de Lênin ao xadrez. O número de aficionados de xadrez existentes na Rússia é estonteante. O viveiro dessa enorme atividade enxadrística pode naturalmente ser encontrado nas escolas. O jogo é ensinado nas escolas russas a todas as crianças que tiram boas notas nas matérias do ensino geral. Nos Estados Unidos, sistema semelhante foi experimentado. (LASKER, 1962, p.46).

Na Iugoslávia é onde esta melhor implantado, com cerca de 822 escolas, atingindo 100.000 crianças de todo o país, em Cuba existe um acordo de cooperação esportiva com a Rússia, em Angola o xadrez é considerado esporte, sendo ensinado no 2º grau, no Canadá, desenvolve-se um projeto intitulado Xadrez e Matemática, atingindo a mais de 170 escolas, e 45.000 alunos, a Hungria, Israel, Suíça, Venezuela também possui trabalhos em prol do xadrez escolar. (de Sá, 1990, artigo 5).

2.3 Xadrez Escolar no Brasil

No Brasil existem atualmente vários estudos em prol da inclusão do xadrez nas escolas, como disciplinas especiais ou optativas, esses esforços rumo à uma melhor avaliação do potencial pedagógico do xadrez vem sendo experimentado por vários Estados, com especial destaque para a Bahia, Santa Catarina, São Paulo, Minas Gerais, Pernambuco, Paraná e Brasília onde existem milhares de crianças estudando e praticando o xadrez de uma a duas vezes por semana, com carga variando entre 30 e 50 minutos por aula, tanto na rede pública quanto na particular de ensino. Nas escolas públicas do Paraná

por exemplo são cerca de 200 mil alunos integrados no projeto iniciado em 1994 pela FUNDEPAR, atingindo 88 municípios e mais de 22 Núcleos Regionais de Ensino (Gazeta do Povo, 20.04.96, p.8).

2.4 Xadrez como disciplina escolar e seu valor pedagógico

Segundo PARTOS, Mestre Internacional e professor da Instituição Pública do Cantão do Valai, Suíça, as qualidades, habilidades e principais capacidades cognitivas desenvolvidas com o estudo e a prática do xadrez são a atenção e concentração, que são desenvolvidas devido à combinação de possibilidades de jogadas, a criança naturalmente se concentra para jogar o melhor lance possível. O julgamento e planejamento é evidenciado na escolha do lance dentre as opções e condições especiais que envolvem a partida. A imaginação e antecipação, também são trabalhos e aparecem quando se imagina quais as possibilidades que o adversário dispõe contra o lance escolhido. A Memória é utilizada em longo, médio e curto prazo quando se utiliza o conhecimento específico para a condução da partida. A Vontade de vencer, paciência e auto-controle são desenvolvidas com a prática de partidas competitivas oficiais ou não. O Espírito de decisão e Coragem são desenvolvidos em situações de pressão na escolha dos lances que podem ocasionar a derrota ou a vitória sabendo que às vezes é necessário arriscar para vencer. A Lógica matemática, raciocínio analítico e sintético são instrumentos de conclusão na escolha do lance. A Criatividade é utilizada constantemente por que sempre ocorrem posições inéditas. A Inteligência se evidencia na resolução de problemas que aparecem durante toda a partida. A Organização metódica do estudo e o interesse pelos idiomas estrangeiros são despertados por se assemelharem com o estudo do xadrez.

Assim como Euler e Gauss, dois grandes matemáticos, se utilizaram de dois problemas de xadrez, o percurso do cavalo sobre as 64 casas do tabuleiro passando apenas uma vez por cada casa e a colocação de oito damas sobre o tabuleiro sem que uma atacasse a outra, podemos concluir que a resolução de um problema enxadrístico e problemas matemáticos possuem processos e métodos de descoberta podem ser aplicadas em ambas as áreas. (de Sá, 1990).

Goeth acreditava que o xadrez era a ginástica da mente.

De Sá afirma no que concerne à interdisciplinariedade com a matemática, que o xadrez é um grande auxiliador na aprendizagem da aritmética através das noções de troca, valor comparativo das peças, controle de casas, enquanto exemplos de operações numéricas elementares. Na aprendizagem da Álgebra, com o cálculo do índice de desempenho dos jogadores que é assimilável a um sistema de equações com "n" incógnitas. Na geometria com o movimento das peças que dão noções de verticalidade, horizontalidade e a representação do tabuleiro é estabelecida como num sistema cartesiano. Destacando também outros pontos de ligação entre o xadrez e a matemática. estes pontos seriam a análise combinatória e o cálculo de probabilidades, visto que o aluno dispõe de incalculáveis possibilidades de jogadas e um número grande de combinações entre elas. A estatística também é utilizada nesse processo. Com o avanço pedagógico através da utilização de computadores, os alunos também se utilizam de conhecimentos de informática, com a programação do jogo. O desenvolvimento da estratégia que será utilizada no xadrez e que posteriormente se ampliará para outros segmentos do cotidiano do aluno é obtido através do estudo sistemático da teoria enxadrística.

2.5 Testes, critérios de avaliação e objetivos propostos

A avaliação faz-se necessário em todo processo de ensino-aprendizagem e com certeza estabelecer critérios para uma avaliação justa e capaz de mensurar o mais exato possível não é tão fácil quanto possa parecer. É interessante extinguir a palavra PROVA, por causar uma ansiedade negativa aos alunos, mesmo porque o objetivo não é colocá-los à prova e sim verificar se estão assimilando os conteúdos, detectar suas dificuldades e saná-las.

Numa pesquisa realizada pelo Dr. Antônio Villar Marques de Sá, este constatou que apenas 8% dos alunos não aceitaram os testes. Ainda nesta pesquisa realizada em 1985 e 1986, verificou-se que a ludicidade propiciada pela prática do xadrez foi um fator importante de motivação que influiu de forma positiva no aprendizado.

Os conhecimentos básicos do xadrez foram divididos em seis módulos que recebem o nome das próprias peças, em ordem crescente de dificuldade e de importância das peças, começando pelo Peão, Cavalo, Bispo, Torre, Dama e por último o Rei. São distribuídos diplomas para os alunos por cada teste resolvido, como estímulo e recompensa pelo esforço.

Em cada um dos módulos são sempre abordado cinco tópicos, sendo, 1. Regulamento da FIDE, 2. Conduta da partida, 3. Combinações, 4. Finais e 5. Mates técnicos, cada parte valerá de 0 a 10 pontos, e para dar a nota e/ou conceitos utiliza-se a tabela a seguir e multiplica-se a pontuação atingida por dois.

PONTOS	CONCEITOS
$30 \leq n < 35$	Regular
$35 \leq n < 40$	Bom
$40 \leq n < 45$	Muito Bom
$45 \leq n < 50$	Excelente

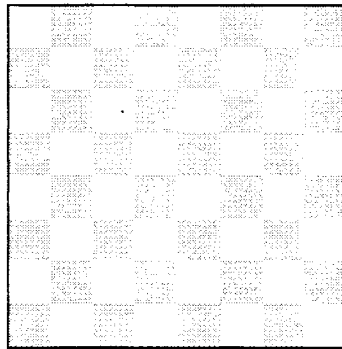
Uma nota inferior aos 30 pontos é considerado insatisfatório e o teste deverá ser reapresentado posteriormente após as revisões. Devemos salientar que estas avaliações são à título de sugestão, e devem ser parâmetro exclusivo do professor para que ele verifique se o conteúdo ministrado foi aprendido e nos casos de insucesso, buscar as causas.

Os testes abaixo relacionados são utilizados como processo de avaliação na Escola francesa de Chalons-sur-Marne pelo professor Patrick Gonneau com relativo sucesso (Echechs Français, 1979,1980 e 1981).

TESTE PEÃO

1. REGULAMENTO DA FIDE:

Indique com as letras iniciais de cada peça, como você arrumaria as peças e peões para jogar uma partida.



2. CONDUTA DA PARTIDA:

Faça um circulo na resposta correta:

a) Quem começa a partida ?

As pretas,

As brancas,

Quem quiser.

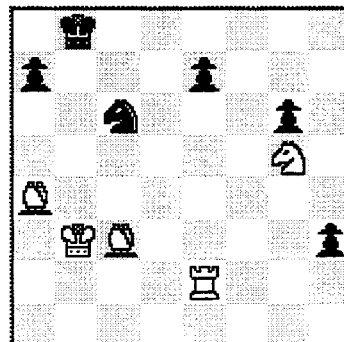
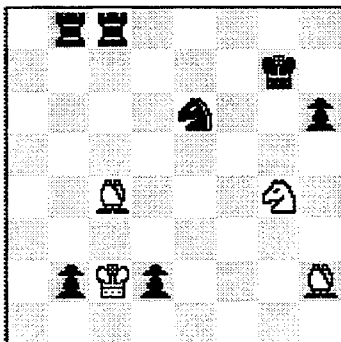
b) De quantas maneiras diferentes você pode começar uma partida ?

1, 8, 10, 12, 16, 18, 20, 22, 32.

3. COMBINAÇÕES

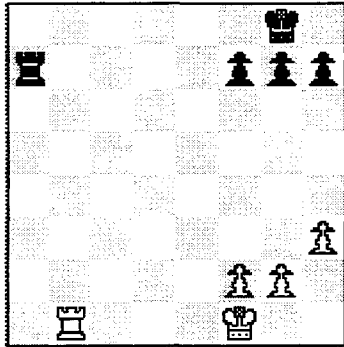
Imagine que você está jogando com as peças brancas.

Risque todas as peças que você pode capturar:

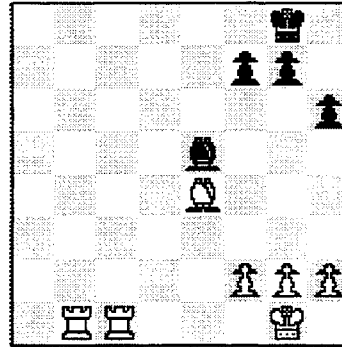


4. FINAIS

Imagine que você está jogando com as peças brancas.
Indique com flechas como dar xeque-mate:



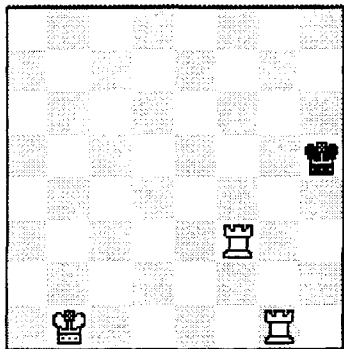
(1 lance)



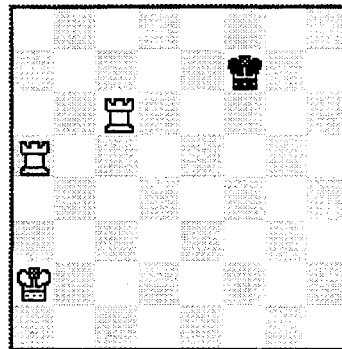
(1 lance)

5. MATES TÉCNICOS

Imagine que você está jogando com as peças brancas.
Indique com flechas como dar xeque-mate:



(1 lance)



(2 lances)

TESTE CAVALO

1. REGULAMENTO DA FIDE

a) O que você deve fazer quando toca uma das suas peças?

R: _____

b) O que você deve fazer quando toca uma das peças do adversário ?

R: _____

c) O que você deve fazer se você quiser tocar uma peça sem ser obrigado a jogá-la ?

R: _____

d) Quando você tem o direito de fazer o que foi pedido na letra c) ?

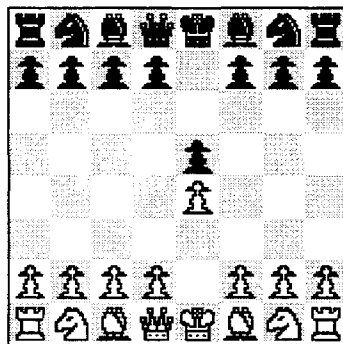
R: _____

e) Você pode ter várias Damas numa mesma partida ?

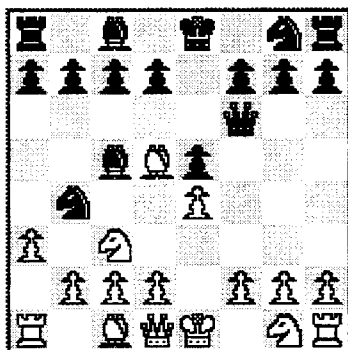
R: _____

2. CONDUTA DA PARTIDA

a) Indique com flecha somente os lances das brancas que são necessários para dar o XEQUE-MATE DO PASTOR :



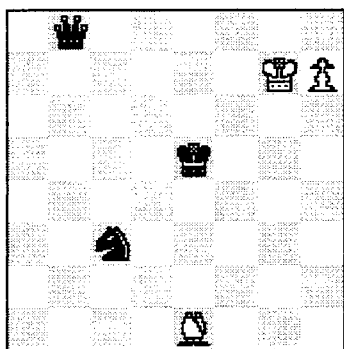
b) No diagrama abaixo é a vez das brancas jogarem.
Indique com uma flecha o melhor lance.



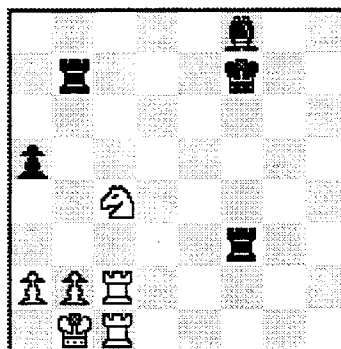
(1 lance)

3. COMBINAÇÕES

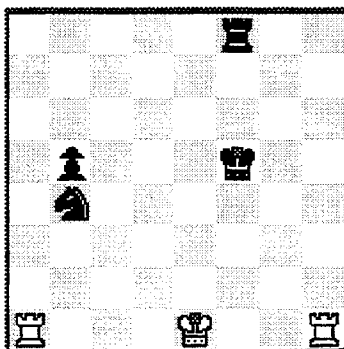
Nos diagramas abaixo é a vez das brancas jogarem. Indique com flechas o melhor lance.



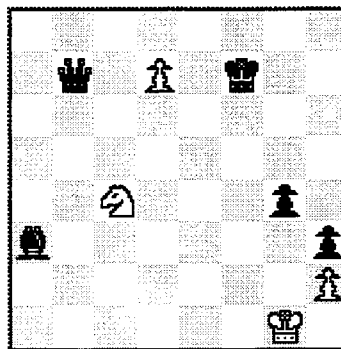
(1 lance)



(1 lance)



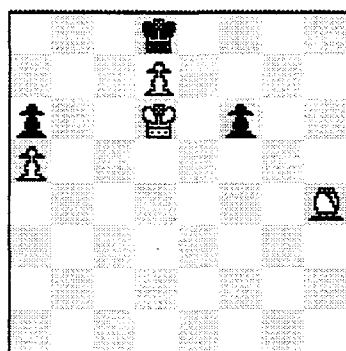
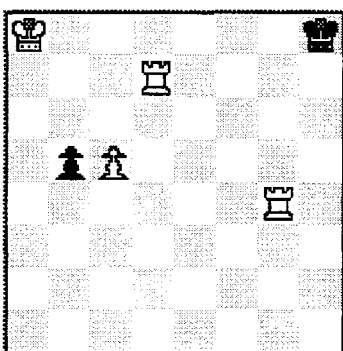
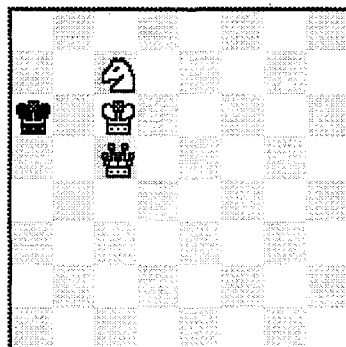
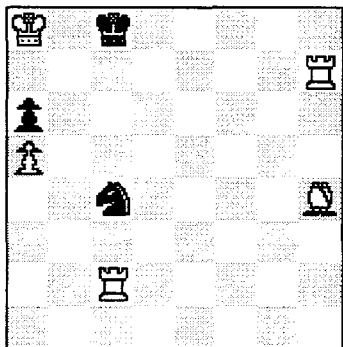
(1 lance)



(1 lance)

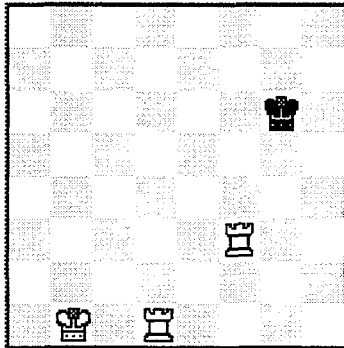
4. FINAIS

Nos diagramas abaixo é a vez das pretas jogarem. Escreva embaixo de cada posição o que aconteceu: - xeque-mate, - empate ou - nada.

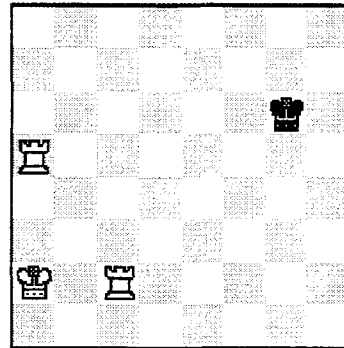


5. MATES TÉCNICOS

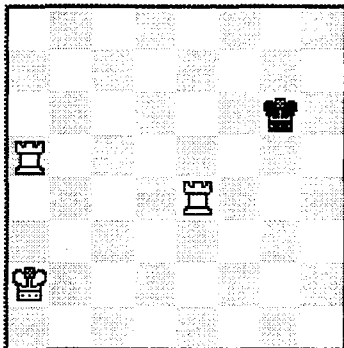
Imagine que você está jogando com as brancas. Indique com flechas numeradas os lances brancos e pretos até o xeque-mate.



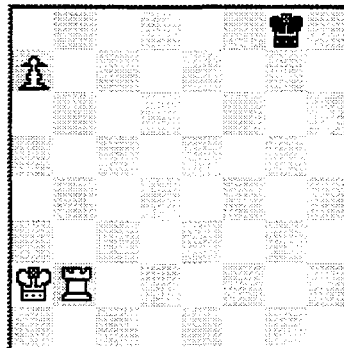
(2 lances)



(3 lances)



(4 lances)



(2 lances)

TESTE BISPO

1. REGULAMENTO DA FIDE

a) Descreva como se faz o roque ?

R: _____

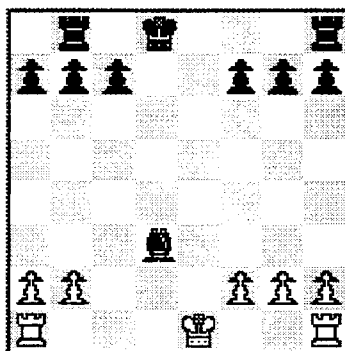
b) Existindo uma peça entre o rei e a Torre pode-se fazer o roque ?

R: _____

c) Um rei que esteve em xeque ainda tem o direito de roque ?

R: _____

d) No diagrama abaixo, quais os roques possíveis das brancas e das pretas ? Sob quais condições? Explique também porque os outros não são possíveis:



R: _____

2. CONDUITA DA PARTIDA

a) Se um peão vale 1, qual o valor comparativo das demais peças?

TORRE = _____

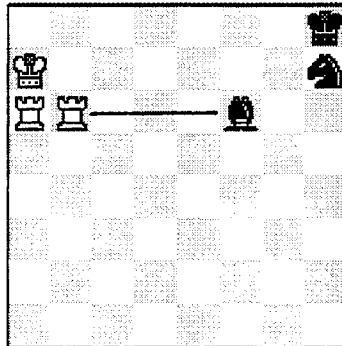
CAVALO = _____

BISPO = _____

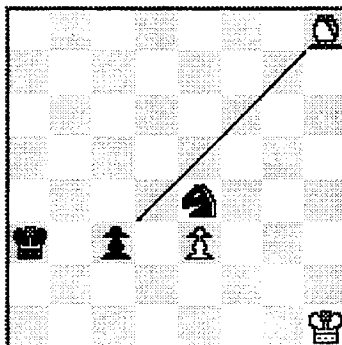
DAMA = _____

REI = _____

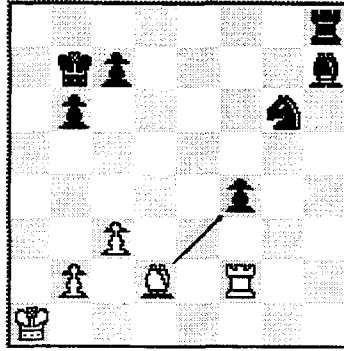
b) Em cada diagrama abaixo escreva se a captura sugerida pela flecha é boa ou ruim para as brancas e porque ?



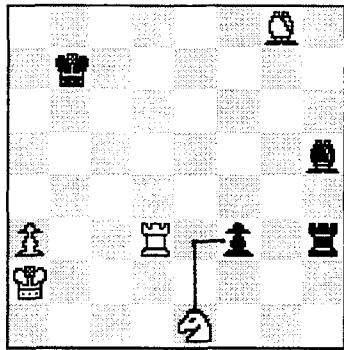
R: _____



R: _____



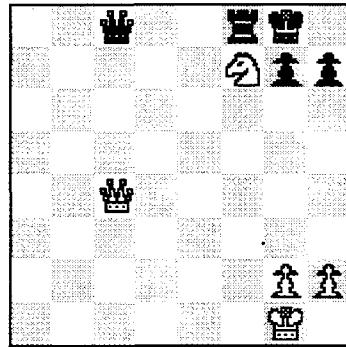
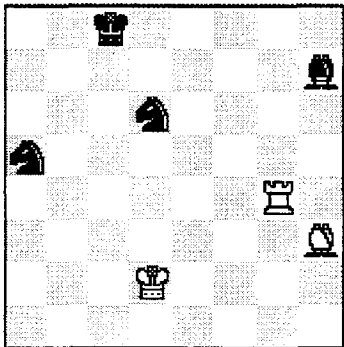
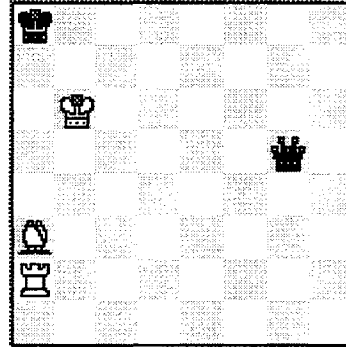
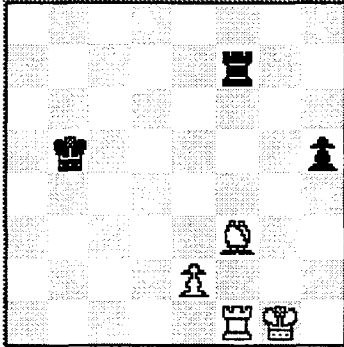
R: _____



R: _____

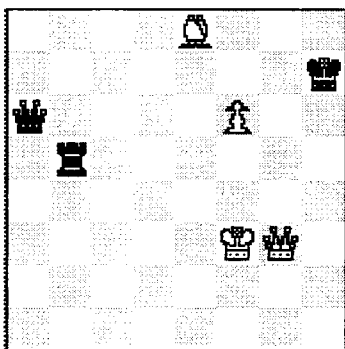
3. COMBINAÇÕES

Você está com as peças brancas. Indique com uma flecha o melhor lance nas quatro posições:

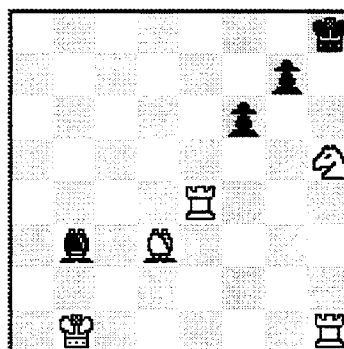


4. FINAIS

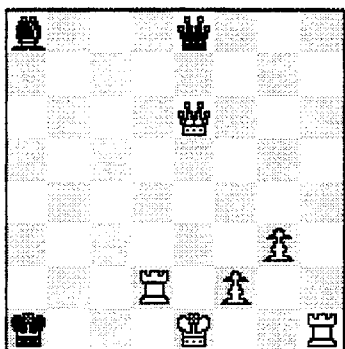
Você está com as peças brancas. Indique com flechas como dar o xeque-mate ?



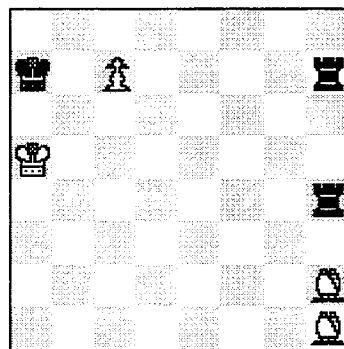
(1 lance)



(1 lance)



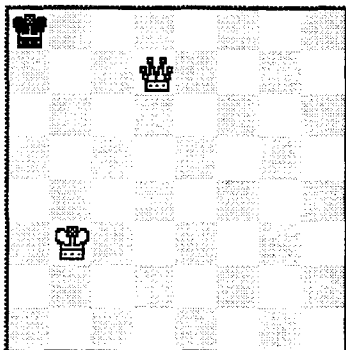
(1 lance)



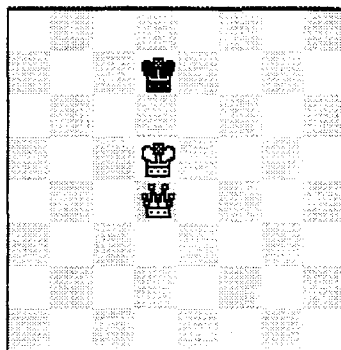
(1 lance)

5. MATES TÉCNICOS

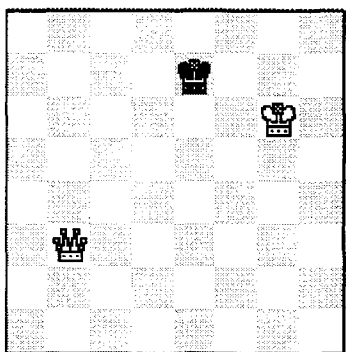
Agora é a vez das brancas jogarem. Indique com flechas numeradas os lances brancos e pretos para dar o xeque-mate:



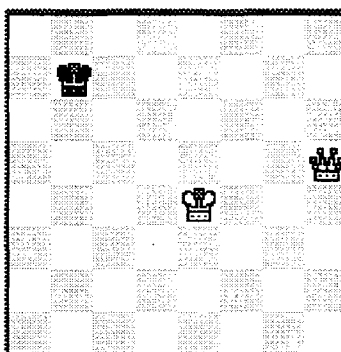
(4 lances)



(3 lances)



(3 lances)



(5 lances)

TESTE TORRE

1. REGULAMENTO DA FIDE

a) Quais são os casos de empate que você conhece ?

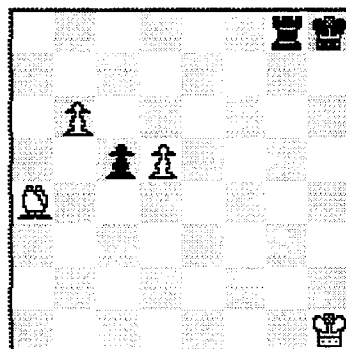
R: _____

b) Faça um círculo na resposta correta:

As pretas acabaram de jogar o peão de c7 para c5. As brancas podem capturá-lo ?

NÃO. (Porquê ?).

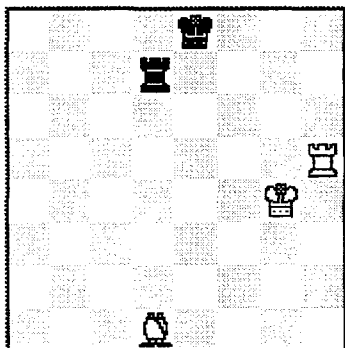
SIM. (Neste caso indique como).



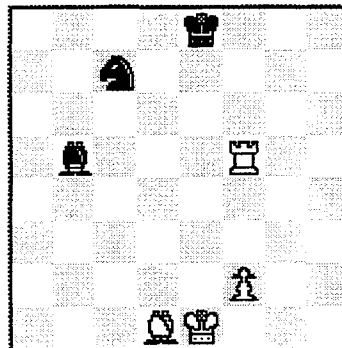
R: _____

2. CONDUZA DA PARTIDA

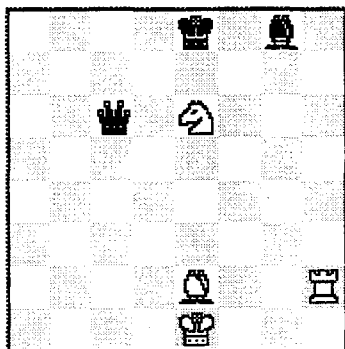
Você tem as brancas. Indique com uma flecha o melhor lance.



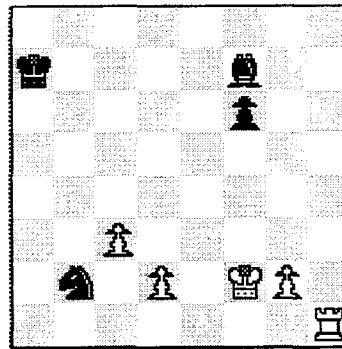
(1 lance)



(1 lance)



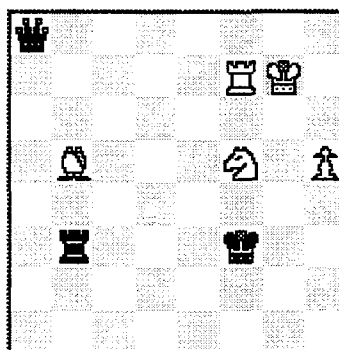
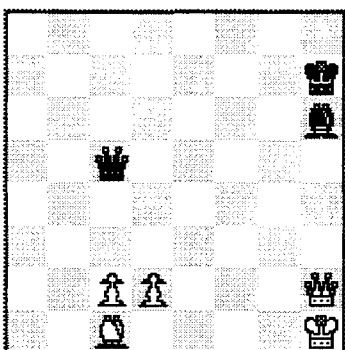
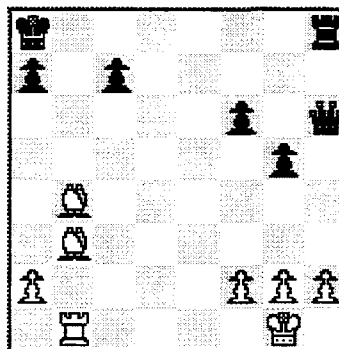
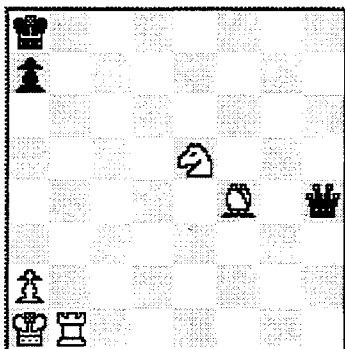
(1 lance)



(1 lance)

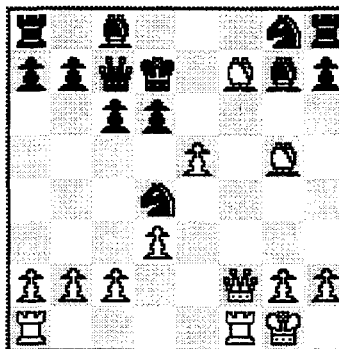
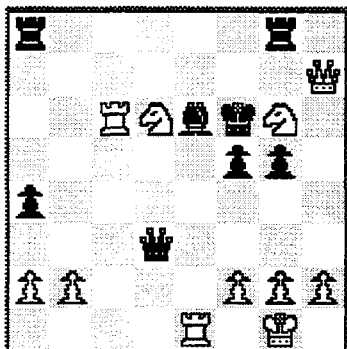
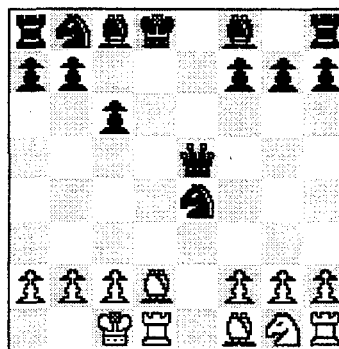
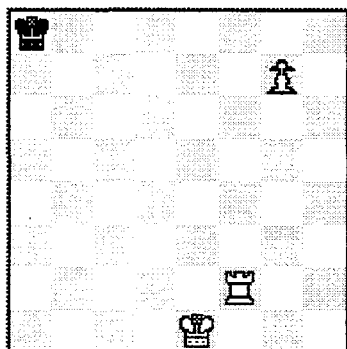
3. COMBINAÇÕES

Nos quatro diagramas as brancas tem uma seqüência de lances para ganhar a Dama preta. Indique apenas os dois primeiros lances das brancas com flechas.



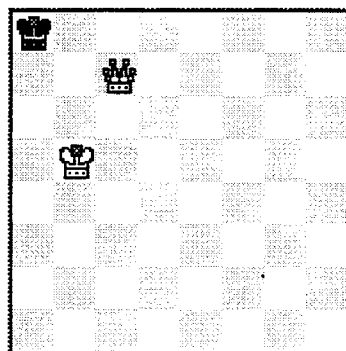
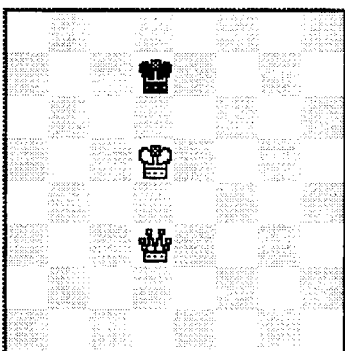
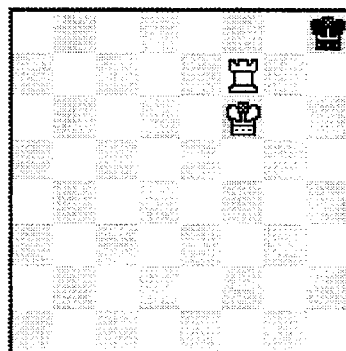
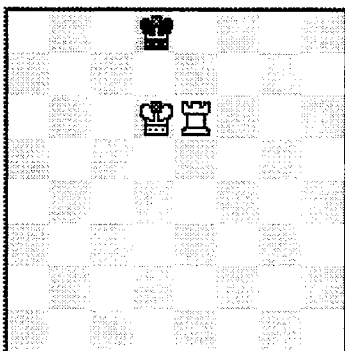
4. FINAIS

Nos quatro diagramas abaixo as brancas tem xeque-mate em dois lances. Indique com flechas os lances brancos.



5. MATES TÉCNICOS

É a vez das brancas jogarem. Indique com flechas os lances brancos e pretos até o xeque-mate.



TESTE DAMA

1. REGULAMENTO DA FIDE

Faça um circulo na resposta correta.

a) As leis da FIDE prevêm o uso do relógio de xadrez em todos os torneios.

FALSO. (Porquê ?) R: _____

VERDADEIRO.

b) Usualmente o relógio é colocado à direita das brancas.

FALSO. (Porquê ?) R: _____

VERDADEIRO.

c) Nos torneios com ritmo de 40 lances para 2 horas, usualmente dá-se 1 minuto a mais para cada jogador antes do início da partida.

FALSO. (Porquê ?) R: _____

VERDADEIRO.

d) As súmulas não são obrigatórias nos torneios de xadrez rápido (30 minutos para cada jogador).

FALSO. (Porquê ?) R: _____

VERDADEIRO.

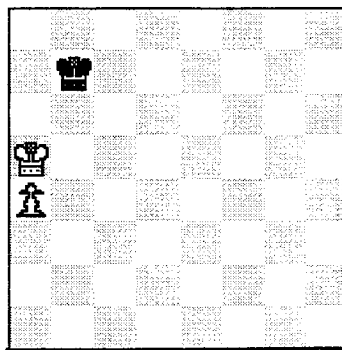
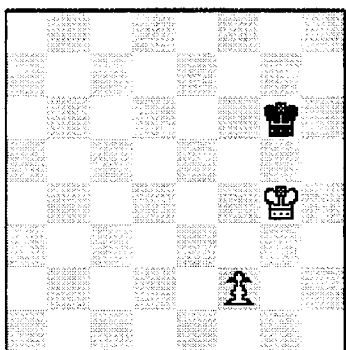
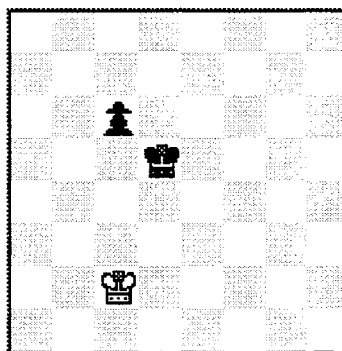
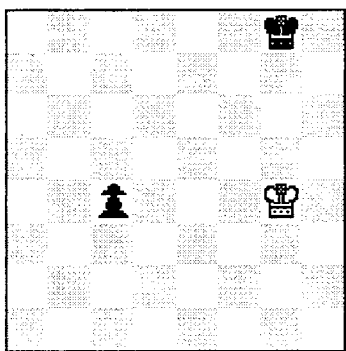
e) A notação algébrica é a única adotada pela FIDE.

FALSO. (Porquê ?) R: _____

VERDADEIRO.

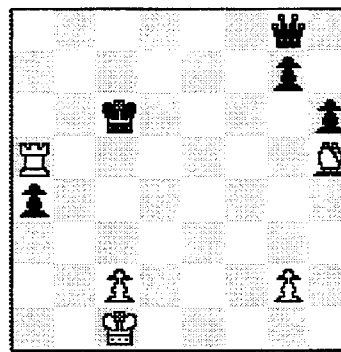
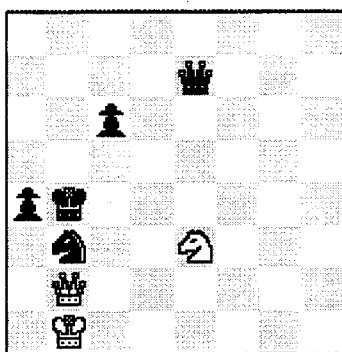
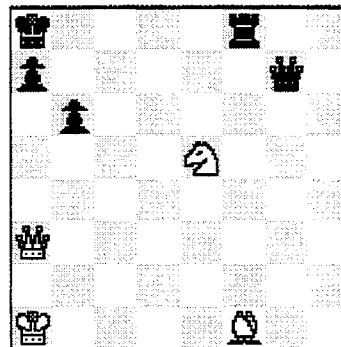
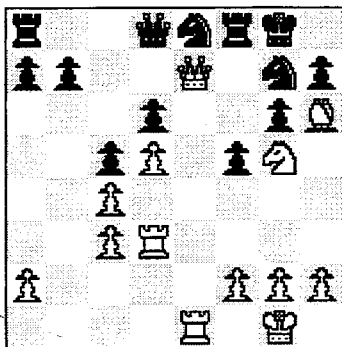
2. CONDUTA DA PARTIDA

Nos diagramas abaixo indique com uma flecha o melhor lance das brancas e o provável resultado da partida:



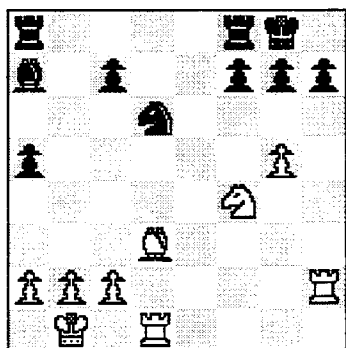
3. COMBINAÇÕES

Nos quatro diagramas abaixo as brancas tem uma seqüência para ganhar material. Indique com flechas os lances brancos e pretos até ficar clara a vantagem material.

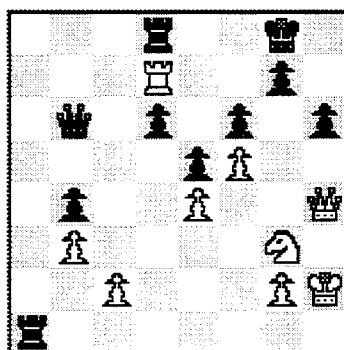


4. FINAIS

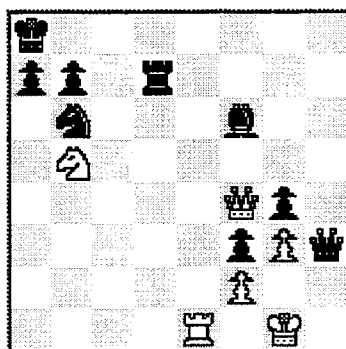
Você esta com as peças brancas. Escreva em notação algébrica a seqüência que as brancas possuem para dar xeque-mate, com os lances pretos.



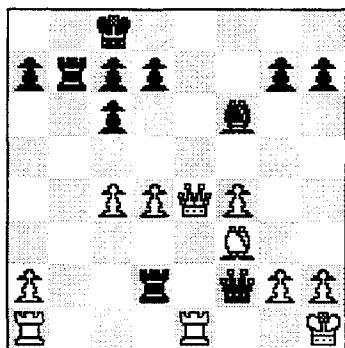
- _____ 1 _____
- _____ 2 _____
- _____ 3 _____
- _____ 4 _____
- _____ 5 _____



- _____ 1 _____
- _____ 2 _____
- _____ 3 _____
- _____ 4 _____
- _____ 5 _____
- _____ 6 _____
- _____ 7 _____
- _____ 8 _____
- _____ 9 _____
- _____ 10 _____
- _____ 11 _____



- _____ 1 _____
- _____ 2 _____
- _____ 3 _____
- _____ 4 _____
- _____ 5 _____
- _____ 6 _____



_____ 1 _____

_____ 2 _____

_____ 3 _____

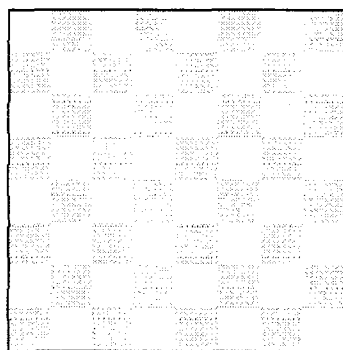
_____ 4 _____

_____ 5 _____

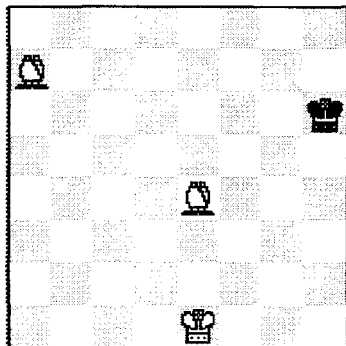
_____ 6 _____

5. MATES TÉCNICOS

a) No diagrama abaixo, invente uma posição onde as brancas acabaram de jogar e empatou a partida por deixar as pretas em afogamento ou "pat".



b) No diagrama abaixo indique como você conduziria as peças brancas para dar xeque-mate, utilizando a notação algébrica, se possível dentro do limite dos 18 lances propostos ou próximo sem ultrapassar os cinquenta lances.



_____ 1 _____	_____ 7 _____	_____ 13 _____
_____ 2 _____	_____ 8 _____	_____ 14 _____
_____ 3 _____	_____ 9 _____	_____ 15 _____
_____ 4 _____	_____ 10 _____	_____ 16 _____
_____ 5 _____	_____ 11 _____	_____ 17 _____
_____ 6 _____	_____ 12 _____	_____ 18 _____

TESTE REI

1. REGULAMENTO DA FIDE

Faça um círculo na resposta correta.

a) Na suspensão da partida, o jogador que tem o lance escreve em sua súmula, coloca-a junto com a do adversário num envelope e lacrando-o em seguida. Desde então não poderá modificar seu lance secreto.

FALSO. (Por quê ?)

R: _____

VERDADEIRO.

b) Sobre o envelope devem ser indicados obrigatoriamente os nomes dos jogadores, a posição, os tempos do relógio, o nome de quem fez o lance secreto, com que cor cada um está jogando e bem como em que lance está a partida no momento. Usualmente indica-se o número da mesa.

FALSO. (Por quê ?)

R: _____

VERDADEIRO.

c) O responsável pelo envelope será:

O árbitro.

O jogador que escreveu o lance secreto.

O jogador que estiver liderando o torneio.

O jogador que irá responder ao lance secreto.

d) Kasparov escreveu seu lance secreto. A partida foi suspensa. Se no horário previsto para o recomeço da partida, Kasparov e seu adversário não estiverem presentes, o árbitro colocará em funcionamento o relógio de Kasparov, até sua chegada.

FALSO. (Por quê ?)

R: _____

VERDADEIRO.

e) Antes de recomeçar uma partida os dois jogadores concordarem em empatar e anunciaram sua decisão ao árbitro. Este abrirá o envelope, e caso constate que o lance secreto é ilegal, o jogador que o escreveu perderá a partida.

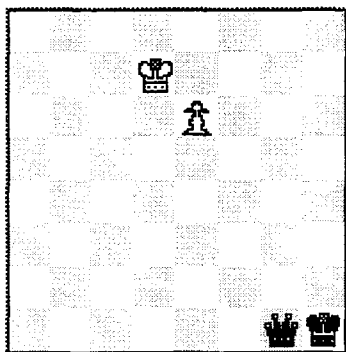
FALSO. (Por quê ?)

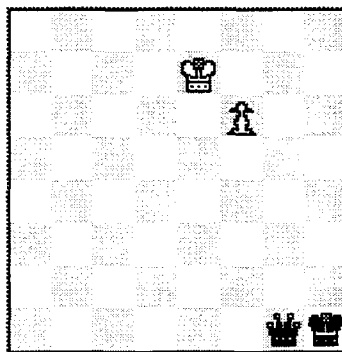
R: _____

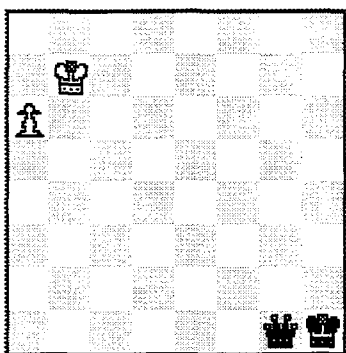
VERDADEIRO.

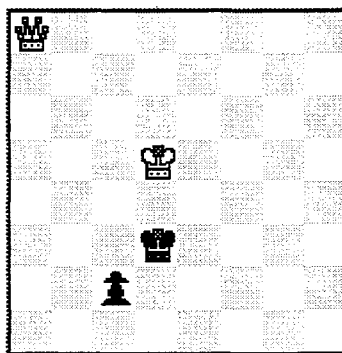
2. CONDUTA DA PARTIDA

Nos diagramas abaixo, é a vez das brancas jogarem.
Indique o resultado da partida e justifique.



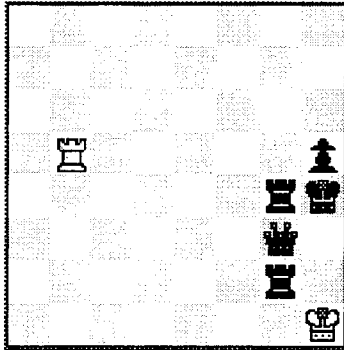


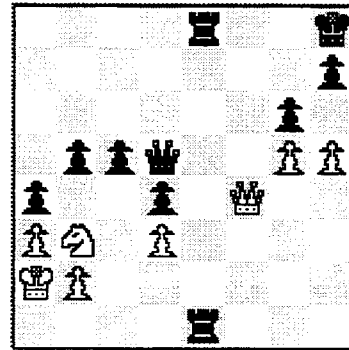


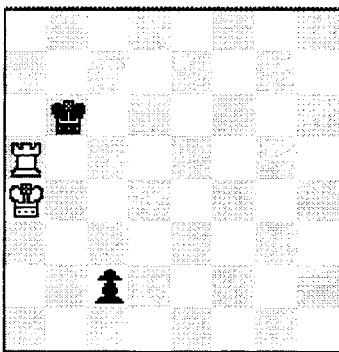


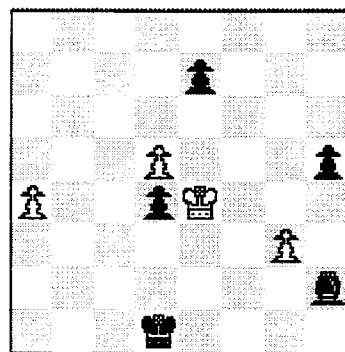
3. COMBINAÇÕES

Nos diagramas abaixo, é a vez das brancas jogarem.
 Indique o resultado da partida e justifique.



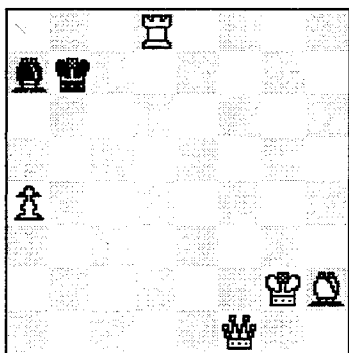




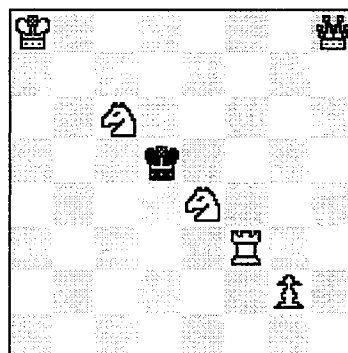


4. FINAIS

Nos diagramas abaixo, é a vez das brancas jogarem.
Indique com flechas o xeque-mate.



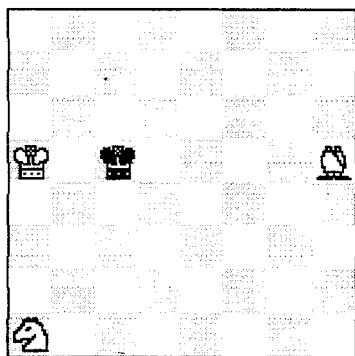
(2 lances)



(2 lances)

5. MATES TÉCNICOS

Escreva em notação algébrica como as brancas dariam xeque-mate dentro de 34 lances (ideal) ou em menos de 50 lances.



_____ 1 _____	_____ 13 _____	_____ 25 _____
_____ 2 _____	_____ 14 _____	_____ 26 _____
_____ 3 _____	_____ 15 _____	_____ 27 _____
_____ 4 _____	_____ 16 _____	_____ 28 _____
_____ 5 _____	_____ 17 _____	_____ 29 _____
_____ 6 _____	_____ 18 _____	_____ 30 _____
_____ 7 _____	_____ 19 _____	_____ 31 _____
_____ 8 _____	_____ 20 _____	_____ 32 _____
_____ 9 _____	_____ 21 _____	_____ 33 _____
_____ 10 _____	_____ 22 _____	_____ 34 _____
_____ 11 _____	_____ 23 _____	_____ 35 _____
_____ 12 _____	_____ 24 _____	_____ 36 _____

Uma idéia global dos objetivos a serem desenvolvidos com estes testes é a aprendizagem dos conteúdos tidos como básicos do xadrez, o professor que irá aplicá-los está livre para efetuar as adaptações que se façam necessárias desde que não modifique os assuntos propostos. A Federação Francesa de Xadrez desenvolveu um quadro com alguns objetivos a serem alcançados durante a aplicação dos 6 testes, como no quadro abaixo (Echecs Français, 1979. n.11, p.138):

OBJETIVOS PROPOSTOS

TESTES	REGULAMENTO DA FIDE	CONDUTA DA PARTIDA	COMBINAÇÕES	FINAIS	MATES TÉCNICOS
	Disposição do tabuleiro e das peças	Primeiros lances possíveis	Movimentos e capturas das peças	Mate do corredor	Mates em 1 lance
PEÃO					
	"Peça tocada, peça jogada" e promoção	Mate do Pastor e defesas	"Garfo" e Ataque em série	Diferença entre mate e "pat"	R+T+TxR
CAVALO					
	Roques e condições	Trocas de peças	Bateria e xeque descoberto	Final de mate	R+DxR
BISPO					
	Captura "en passant" e empates	Cravada	Construção de baterias	Mate em dois lances	R+TxR
TORRE					
	Emprego do relógio	R+P x R	Ganho de material	Mate em vários lances	R+B+BxR
DAMA					
	Suspensão da partida	R+P x R+D	Combinações de "pat"	Problemas de mate em 2 lances	R+B+CxR
REI					

GABARITO

TESTE PEÃO

1. Casa branca mal colocada: -3 pontos. Rei e Dama em casas invertidas: -2 pontos. Outra peça mal colocada: -1 ponto. Valor 10 pontos.
2. a) Brancas: 5 pontos. b) 20: 5 pontos.
3. a) 3 pontos. b) 7 pontos.
Cada peça capturada erroneamente: -2 pontos. Cada peça não capturada: -1 ponto.
4. a) 1 Tb8#: 5 pontos. b) 1 Tc8#: 5 pontos.
5. a) 1 Th3#: 5 pontos. b) 1 Ta7+ Re8(Rf8 ou Rg8)
2 Tc8#: 5 pontos.

TESTE CAVALO

1. a) Deve jogá-la: 2 pontos.
b) Deve capturá-la: 2 pontos.
c) Deve avisar ao adversário que pretende apenas arrumar melhor a(s) peça(s), dizendo "licença" ou em francês "j'adoube". 2 pontos.
d) Quando a(s) peça(s) está(ão) mal colocada(s) no tabuleiro. 2 pontos.
e) Sim: 2 pontos.
2. a) 1 Bc4, 2 Df3(2 Dh5), 3 Df7#: 5 pontos.
b) 1 Cf3: 5 pontos. 1 Ch3: 4 pontos. 1 f3: 3 pontos.
1 d4: 2 pontos. 1 f4: 2 pontos. 1 De2: 1 ponto.
1 Df3: 1 ponto.
3. a) 1 Bg3+: 2 pontos. 1 Bc3+: 1 ponto.
b) 1 Ce5+: 2 pontos. 1 Ca5: 1 ponto.
c) 1 0-0+: 3 pontos. 1 Tf1+: 2 pontos. 1 R~: 1 ponto.
1 Ta5: 1 ponto. 1 Ta7: 1 ponto. 1 0-0-0: 1 ponto.
1 Tb1: 1 ponto. 1 Td1: 1 ponto.
d) 1 d8C+: 3 pontos. 1 Cd6+: 2 pontos. 1 Ce3: 1 ponto.
4. a) "Pat": 2 pontos. b) Mate: 2 pontos.
c) Nada: 3 pontos. d) "Pat": 3 pontos.
5. a) 1 Tg1+ R~ 2 Th3: 2 pontos.
b) 1 Tc6+ R~ 2 Ta7+ R~ 3 Tc8: 3 pontos.
c) 1 Te6+ Rf7 2 Tb6 Re7 3 Ta7+ R~ 4 Tb8: 3 pontos.
d) 1 Tb7 R~ 2 a8D(2 a8T): 3 pontos.

TESTE BISPO

1. a) Movendo o rei até "g1", e a torre à "f1": 2 pontos.
 b) Não: 1 ponto.
 c) Sim, se não foi movimentado: 2 pontos.
 d) Só o roque grande: 2 pontos. As pretas não podem fazer o roque, pois o rei já movimentou: 2 pontos.

2. a) Dama=10, Torre=5, Bispo=3, Cavalo=3, Peão=1 e Rei=?.
 b) Sim. 1 Tf6 Cf6 2 Tf6 + -: 2 pontos.
 Sim. 1 Bc3, com empate: 2 pontos.
 Não. 1 Bf4 Cf4 2 Tf4 Ta8+ 3 Ta4 Ta4: 2 pontos.
 Sim. 1 Cf3 Bf3 2 Tf3 Tf3 3 Bd5+ Rb6 4 Bf3 + -: 3 pontos.

3. a) 1 Bc6+: 2 pontos.
 b) 1 Bd6+: 2 pontos.
 c) 1 Tg8+: 3 pontos.
 d) 1 Ch6+: 3 pontos.

4. a) 1 Dg7: 2 pontos.
 b) 1 Cf6: 2 pontos.
 c) 1 0-0: 3 pontos.
 d) 1 c8C: 3 pontos.

5. a) 1 Rb4 Rb8 2 Rb5 Ra8 3 a) 1 Rb4 Rb8 2 Rb5 Ra8 3 b6 b6 b8 4 Db7: 2 pontos.
 b) 1 Dg7+ Rc8 2 Rc6 Rd8 3 Dd7: 2 pontos.
 c) 1 Dd5 Re8 2 Rf6 Rf8 3 Dd8: 3 pontos.
 d) 1 Dc5 Ra6 2 Db4 Ra7 3 Rd5 Ra8 4 Rc6 Ra7 5 Db7: 3 pontos.

TESTE TORRE

1. a) Por comum acordo: 1 ponto.
 "Pat": 1 ponto.
 Repetição da mesma posição três vezes: 1 ponto.
 Material insuficiente para dar xeque-mate: 1 ponto.
 * rei x rei;
 * rei x rei e cavalo;
 * rei x rei e bispo.
 * rei e bispo x rei e bispo (mesma diagonal).
 50 lances sem captura e lance de peão: 1 ponto.
 75 lances nos finais abaixo: 1 ponto.
 * rei, torre e bispo x rei e torre,
 * rei e dois cavalos x rei e peão,
 * rei, dama e peão à uma casa da promoção x rei e dama;
 * rei e dama x rei e dois cavalos;
 * rei e dama x rei e dois bispos;
 * rei e dois bispos x rei e cavalo.
 b) Sim. 1 dc "en passant": 5 pontos.

2. a) 1 Ba4: 2 pontos. d) 1 Th7: 3 pontos.
 b) 1 Tb5: 2 pontos. e) 1 Ta1+: 2 pontos.
 c) 1 Bb5: 3 pontos.
3. a) 1 Tb8+: 2 pontos.
 b) 1 Bd5+: 2 pontos.
 c) 1 Dh6+: 3 pontos.
 d) 1 Bc6+: 3 pontos.
4. a) 1 Tf7 Rb8 2 g8D# ou 2 g8T#: 2 pontos.
 b) 1 Bg5+ Re8 2 Td8# ou 1 .. Rc7 2 Bd8#: 2 pontos.
 c) 1 Te6+ Re6 2 Df7# ou 1 Df7+ Bf7 2 Ce8#: 3 pontos.
 d) 1 Df5+ Cf5 2 e6# ou 1 .. Ce6 2 De6#: 3 pontos.
5. a) 1 Rc6 Rc8 2 Te8#: 2 pontos.
 b) 1 Rg6 Rg8 2 Tf1 Rh8 3 Tf8#: 2 pontos.
 c) 1 Dh7+ Re8 2 Re6 Rf8 3 Dh8#: 3 pontos.
 d) 1 Dh7 Rb8 2 Rb6 Rc8 3 Dc7#: 3 pontos.

TESTE DAMA

1. a) Verdadeiro: 2 pontos.
 b) Falso. O árbitro posiciona os relógios e o jogador das peças pretas escolhe onde irá sentar-se: 2 pontos.
 c) Verdadeiro: 2 pontos.
 d) Falso. O preenchimento da súmula é obrigatório até que restem 5 minutos para o fim do controle: 2 pontos.
 e) Verdadeiro: 2 pontos.
2. a) 1 Rf4 ou 1 Rf3 com empate: 2 pontos.
 b) 1 Rd3, com empate: 2 pontos. c) 1 f3, + -: 3 pontos.
 d) 1 Rb5 ou 1 Rb4, com empate: 3 pontos.
3. a) 1 Df8 Rf8 2 Ce6 Rf7 3 Cd8+, + -: 2 pontos.
 b) 1 Df8+ Df8 2 Bg2+ Rb8 3 Cd7+, + -: 2 pontos.
 c) 1 Da3+ Rc3 2 De7: 3 pontos.
 d) 1 Ta8 Da2 2 Ta4 Dg8 3 Ta8 Dh7 4 Bg6 Dg6 5 Ta6 Rc5 6 Tg6, + -: 3 pontos.
4. a) 1 Bh7 Rh8 2 Bd3+ Rg8 3 Tdh1 f6 4 g6 Tfe8 5 Th8#: 2 pontos.
 b) 1 Tg7+ Rg7 2 Ch5+ Rh7 3 Cf6+ Rg7 4 Ch5+ Rf8 5 Df6+ Re8 6 De6+ Rf8 7 Dh6+ Re8 8 Cf6+ Rf7 9 Dg6+Rf8 10 Dg8+Re7 11 Dg7#: 2 pontos.
 c) 1 T38+ Bd8 2 Td8+ Td8 3 Cc7+ Rb8 4 Ca6+ Ra8 5 Db8+ Tb8 6 Cc7#: 3 pontos.
 d) 1 De8+ Bd8 2 Dg7+ Rd7 3 Bg4+ Rd6 4 Te6+ Rd7 5 Te5+ Rd6 6 c5#: 3 pontos.
- 5 a) 3 pontos. b) 7 pontos.

TESTE DE REI

1. a) falso. Enquanto o relógio não tiver sido parado, o jogador poderá abrir o envelope e mudar seu lance secreto: 2 pontos.
 b) verdadeiro: 2 pontos.
 c) o árbitro: 2 pontos.
 d) falso. Será colocado em funcionamento o relógio do adversário de Kasparov, mesmo sem a abertura do envelope, pois este deverá ser aberto apenas quando o jogador que deve responder o lance secreto chegar: 2 pontos.
 e) verdadeiro: 2 pontos.

2. a) As pretas ganham. A dama dará xeques e cada vez que o rei branco estiver na coluna de promoção do peão o rei preto se aproximará: 2 pontos.
 b) "Pat". O peão branco estando em c7 ou f7, o rei preto poderá se defender dos xeques de dama em a8 ou h8, não podendo a dama capturar o peão: 2 pontos.
 c) "Pat". Quando o peão branco chegar em a7 ou h7, sempre que a dama der xeques nas colunas b ou g, o rei irá para a8 ou h8: 2 pontos.
 d) As brancas ganham. Neste caso a vitória virá, porque o rei branco está mais próximo do peão do que nos exemplos anteriores. 1 Da1 Rd2 2 Dd4+ Re1(Re2) 3 Dc3+ Rd1 4 Dd3+ Rc1 5 Rc4 Rb2 6 Dd2 (Com ameaça de Dc1+ ou Dc2+) Rb1 7 Rb3 c1D 8 Da2# ou 1 Da1 Rd2 2 Dd4+ Rc1 3 Rc4 Rb1 4 Rb3 c1D 5 De4+ Ra1 6 Da8+ (Com ameaça de Da2#) Da3+ 7 Da3+ Rb1 8 Db2# : 4 pontos.

3. a) "Pat". 1 Th5+ Rh5: 1 ponto.
 b) "Pat". 1 Df6+ Rg8 2 Dg7+ Rg7 3 h6+ R~: 2 pontos.
 c) "Pat". 1 Tb5+ Rc6 2 Tb3 c1D 3 Tc3+ Dc3: 3 pontos.
 d) "Pat". 1 d6 ed 2 Rd3 Bg3 3 a5 d5 4 a6 Bb8 5 a7 Ba7: 4 pontos.

4. a) 1 Ta8 Ra8(Bb6) 2 Df3#;
 1 .. B~ 2 Da6#;
 1 .. Rb6(Rc6) 2 Db5#: 5 pontos.
 b) 1 Db8 Rc6 2 Db7#;
 1 .. Re4 2 De5#;
 1 .. Re6 2 Dd6#;
 1 .. Rc4 2 Db3#: 5 pontos.

5. 10 pontos.

3. CONCLUSÃO

Durante um período de dois anos como professor, procurei verificar os benefícios do ensino e estudo do xadrez em crianças de 7 a 14 anos. Aplicando os testes propostos pela FIDE, com algumas adaptações, percebi que houve uma melhora principalmente da concentração/abstração. As aulas práticas eram desenvolvidas em duas etapas: 1ª Os alunos escolhiam com quem jogar; 2ª Os alunos eram emparceirados em forma de torneio interno. Com um bom aproveitamento dos conteúdos ministrados.

No entanto faz-se necessário uma maior pesquisa na área para comprovar o valor pedagógico, em bases científicas, visto que apesar de sua aceitação em outros países, no Brasil ainda sofre algum preconceito.

As informações contidas neste documento apoiam a viabilidade da inclusão do xadrez como disciplina escolar optativa, de 1º grau.

4 METODOLOGIA

O projeto foi elaborado através de pesquisas bibliográficas cedidas por estudiosos na área em questão, que é o xadrez escolar. Utilizei material de referência próprio e observação prática dos meus alunos de 1º grau, e inclusive o sistema de avaliação proposto pela FIDE, contido no projeto vem sendo aplicado por mim na escola onde leciono, com algumas adaptações na graduação de alguns testes, voltados para o escolar e iniciante.

5 CRONOGRAMA

	JAN.	FEV.	MAR.	ABR.	MAI.	JUN.	JUL.	AGO.	SET.	OUT.	NOV.	DEZ.
A								A	A	A	A	A
B						B	B	B	B	B		
C		C	C	C	C	C						
D		D	D	D	D							

*Obs.: - A: Elaboração da monografia;

- B: Análise dos dados;

- C: Leitura e fichamento dos dados;

- D: Levantamento bibliográfico.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKER, Idel. **Manual de Xadrez**. 19 ed. São Paulo: Nobel, 1987.

DE SÁ, Antônio Villar Marques. O xadrez e a educação. **Preto e Branco** Revista Brasileira de Xadrez, vol. 6 e 7, n. 39 a 60. Paraná 1990 a 1992.

LASKER, Edward. **A aventura do xadrez**. Tradução de Aydano Arruda. 4 ed. São Paulo: Ibrasa, 1962.

GUINNESS BOOK. **O livro dos recordes**. São Paulo: Três, 1995.

ECHECS FRANÇAIS. Revista de Xadrez da Federação Francesa. n. 12, 13 e 16. 1979 ; n. 19 e 24. 1980 e n. 30. 1981.

PARTOS, Charles e GRAND, G.. **Etude systématique des échecs**. Suíça: Martigny, 1978.