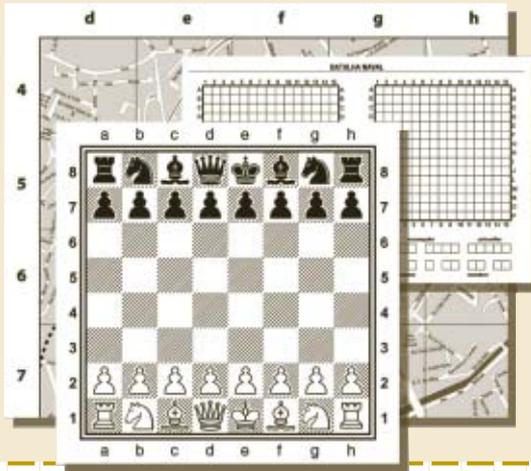


A geografia também pode contar muito com a contribuição do xadrez, tendo em vista os locais onde são realizados os torneios, cidades onde nasceram grandes mestres do jogo, os nomes das diferentes aberturas e defesas, que freqüentemente levam nomes de lugares. Como exemplo, na Defesa Siciliana temos a variante Sveshnikov, muito praticada pelos mestres oriundos da cidade russa de Chelyabinsk. Isso pode servir de gancho a um estudo das condições geográficas da cidade, como densidade demográfica, latitude, longitude, bem como um levantamento dos costumes e das características culturais.



Anotação de partida

Para anotar uma partida, usamos o sistema alfanumérico. As colunas (longitude) recebem letras e as linhas (latitude) recebem números. Esse sistema serve para anotar o lance, do mesmo modo como em geografia usaríamos a latitude e a longitude para a localização de cidades no mapa. O conhecido jogo de batalha naval serve de excelente apoio tanto para a geografia como para o xadrez.



Referências bibliográficas

KARPOV, Anatoli Eugénevich. *El ajedrez: aprender y progresar*. Badalona, Editorial Paidotribo, 2001.

MULTIRIO - Presidência - Regina de Assis • Diretoria de Mídia e Educação - Marcos Ozório • Núcleo de Publicações e Impressos - Maria Inês Delorme • Equipe de Produção - Maríllia Raeder Auar Oliveira e Marcos Antonio dos Santos (texto), Cristina Campos (edição), Cesar Garcia (copidesque e revisão), Adriana Simeone (diagramação), David Macedo (ilustração), Vivian Ribeiro (produção gráfica) • Fotolitos e Impressão - Cidade América Artes Gráfica • Tiragem - 36.500 exemplares
Este exemplar é parte integrante da Revista NÓS DA ESCOLA nº 40.

Empresa Municipal de Multimeios Ltda.

Largo dos Leões, 15 - 9º andar - Humaitá - Rio de Janeiro - RJ
CEP 22260-210 - ouvidoriamultirio@pcrj.rj.gov.br



COLEÇÃO gira mundo

Nº 40 / 2006

EM PAUTA: XADREZ



Os benefícios propiciados pelo ensino do jogo de xadrez nas escolas são assunto constante na mídia. Jogar xadrez desenvolve a memória, a capacidade de concentração, proporciona rapidez de raciocínio, maior habilidade de julgamento e síntese, e funciona como eficiente estímulo criativo.

Uma partida de xadrez passa por três fases: abertura, meio-jogo e final. Há muitas aberturas conhecidas e estudadas que grandes mestres já jogaram em importantes torneios, assim como diversos tipos de finais de jogo muito difundidos. Mas é na fase do meio-jogo que sobressai a capacidade de criação do jogador. Nela, podemos distinguir com clareza seu estilo: se é ousado, comedido, agressivo, tímido, enfim, não há livro ou partida conhecida que possa auxiliar o jogador nesse momento.

Quem joga xadrez pode ainda prever lances futuros seus e de seus adversários. Pode formular diversas possibilidades de jogadas, do mesmo modo que leitores projetam diferentes hipóteses sobre as combinações entre as perspectivas que são confirmadas ou reajustadas durante o processo de recepção textual.

O jogo se instalou no Ocidente na Idade Média e foi justamente no fim dessa era que encontrou a sua forma atual, ainda que persistam controvérsias quanto à sua origem. Há versões que apontam ter surgido na Índia, enquanto outras dão conta de que se originou na China.

A prática do xadrez dentro da escola é indispensável. Não se trata apenas de mero jogo de divertimento, pois desenvolve habilidades cognitivas. Conhecê-lo e implantá-lo nas salas de aula pode ser um excelente recurso pedagógico. ■

atividade

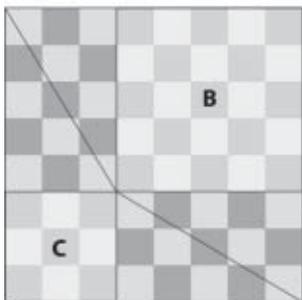
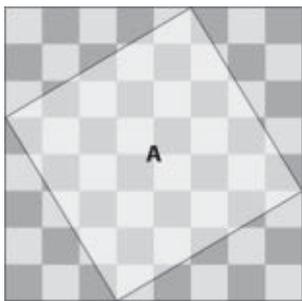
Em aulas de matemática há uma variada gama de possibilidades de atividades, incluindo o jogo de xadrez em diferentes séries.

Ao ensinarmos o valor das peças, estamos ao mesmo tempo estabelecendo relações matemáticas como lucro e prejuízo, valor relativo, valor absoluto, divisão, multiplicação, subtração e adição. Como a torre vale cinco pontos e o cavalo três, na maioria das vezes, é prejuízo perder uma torre e ganhar um cavalo do adversário. Mas em determinadas posições um cavalo pode ser de muito maior serventia que uma torre, como em posições fechadas, por exemplo, já que o cavalo pode "saltar" outras peças e a torre não. Ou seja, temos o valor relativo das peças e o valor absoluto, numérico mesmo. A adição refere-se a ganho de material através de trocas, e a subtração, ao contrário, a perda de material; a multiplicação entra em jogo quando uma peça aumenta o poder de outra e a divisão se dá quando ocorre má colocação das peças, pois uma peça pessimamente colocada tem seu valor dividido ou até anulado.

Xadrez no cinema

Existem filmes infantis dedicados ao jogo, como *Viva a rainha!* (1995), um filme holandês do diretor Esmé Lammers, e *Lances inocentes* (1993), de Steven Zaillian. Há outros filmes, como *O último lance* (2000), de Marleen Gorris, baseado no romance de Vladimir Nabokov, *A defesa* (1930); *Face a face com o inimigo* (1992), de Carl Schenkel; *O sétimo selo* (1956), tão aclamado filme do sueco Ingmar Bergman.

Demonstração do teorema de Pitágoras através do tabuleiro



Desenha-se um quadrado no tabuleiro. O tabuleiro é dividido em cinco partes: um quadrado (chamado A) e quatro triângulos retângulos idênticos.

Volta-se a encontrar os quatro triângulos, assim como dois quadrados menores (B e C). Todos os triângulos são sobrepostos, uma vez que ocupam a mesma superfície. Por conseguinte, as demais partes do tabuleiro ocupam igualmente uma superfície idêntica: no primeiro esquema, o quadrado A; no segundo, os quadrados B e C. Como o quadrado grande está construído sobre a hipotenusa do triângulo retângulo e o pequeno, sobre seus lados, podemos concluir que o quadrado da hipotenusa é igual à soma dos quadrados dos lados.

Para tanto, pode-se utilizar o tabuleiro para qualquer triângulo retângulo. O célebre teorema de Pitágoras fica demonstrado.



Além de ter sido um dos nossos maiores escritores, Machado de Assis foi exímio jogador de xadrez e participou do primeiro campeonato ocorrido no Brasil. Em muitos de seus livros o autor faz alusão ao jogo, como, por exemplo, em seu romance *Iaiá Garcia*. Machado ainda formulava problemas enxadrísticos para jornais. Outros autores também citam o xadrez, como, por exemplo, Gustavo Bernardo em seu romance *Lúcia*; Lewis Carroll em *Alice no país dos espelhos*; Paul Anderson em *The immortal game*, Stefan Zweig na novela *Xadrez* e José Roberto Torero em *Xadrez, truco e outras guerras*.

atividade



Outra atividade que sempre faz muito sucesso nas escolas é o xadrez gigante. São peças de xadrez muito maiores que o normal, podendo o rei, peça mais alta, medir até mais de 1 metro. As peças são dispostas em um enorme tabuleiro. Na realidade, não há limite para a altura delas, que funcionam como atrativo para as crianças e também como estímulo ao

jogo. É possível ainda preparar uma partida com peças humanas, ou seja, os alunos se vestem caracteristicamente como peças de xadrez e desempenham cada papel. Essa atividade é sempre muito bem vista dentro da escola e pode trazer os pais dos alunos para esse ambiente, promovendo total integração entre comunidade e escola.