

XADREZ PARA EAD: Jogando xadrez com prazer

Autora: ANGELA MARIA DE ALMEIDA PEREIRA

Introdução

Estamos rodeados por histórias de personagens nobres que ao longo de sua trajetória o xadrez sempre esteve presente, destacado como jogo inteligente e estratégico de grandes momentos de decisão.

Não podemos separar o jogo e os seus fundamentos de uma grande capacidade de concentração, visão espacial, lógica, criatividade e antecipação, habilidades que são aprimoradas com a prática do jogo, que se tornam apaixonantes a cada partida.

Estar diante das 64 casas, com peças que se movem em diferentes sentidos, força o jogador a fazer análises diferentes a cada momento, o que o mantém em um estado de alerta mental intenso.

O ponto de encontro entre pessoas separadas geograficamente, mas que falam a linguagem do jogo, é uma grande vantagem para o jogador de xadrez; não há limites para a relação humana que permeia o jogo. Respeito e regras éticas tornam o atrativo social do jogo uma constante, pois dá ao jogador a certeza de ter um parceiro que o reveste de um caráter humano confiável para desenvolver uma relação que pode durar minutos, horas ou até meses, mas que será sempre respeitável e digna.

Com toda a tecnologia do mundo moderno, facilmente dominada por crianças de todas as faixas etárias, é possível jogar *online* com parceiros virtuais ou contra a máquina, resolver problemas, ou escolher um modo romântico e jogar por correspondência, telefone.

Mas o que encanta os iniciantes é, sem dúvida poder mover todas as peças, e escutar sons e movimentos; estes recursos mantêm o jogador preso a tela, explorando possibilidades, fazendo combinações, tomando decisões, estudando lateralidade, antecipação, lógica, enfim, construindo conceitos de diferentes disciplinas através do jogo.

Pensar o xadrez para crianças parece ser inatingível. Será possível tal atividade? Como trabalhar técnicas de concentração, percepção e abstração de forma mais tranqüila, em um ambiente moderno e atual, para um público como crianças? Como apresentar assuntos teóricos como: a história do xadrez, suas curiosidades, os grandes personagens, as jogadas de mestre, o romantismo do jogo, os quais são prioridades deste trabalho. E, como associar recursos pedagógicos de fazer do tabuleiro e das peças, aliados do desenvolvimento intelectual e social das crianças?

Referencial Teórico.

Hoje estamos na fase Eclética do xadrez (1946 até os dias de hoje) isto é, caracterizada pelo refinamento dos princípios do jogo, os grandes mestres desta fase são exímios, tanto na arte da tática quanto na estratégia, mas esta classificação pode ser mais abrangente como definiu o Grande Mestre Tartakower que considerava o xadrez em três áreas distintas: ciência, arte e esporte (SILVA, 2002).

Será que uma proposta de ensino do jogo xadrez direcionada a criança através dos recursos tecnológicos como o computador e, incrementando ainda mais, na modalidade a distância, será viável? Como desenvolver tal atividade? Parece um desafio.

Como, normalmente, as crianças já sentem fascínio pelo computador, fazer com que gostem de atividades *online*, cremos que não será um desafio. Logo, sugerimos aulas e técnicas diferenciadas, fazendo do jogo xadrez uma atividade diante das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), com atividades a distância. Possivelmente, as crianças serão envolvidas, e logo, poderão desejar saber mais.

Neste ideal, nasceu o projeto “Jogando Xadrez com prazer”, propondo-se a criar um curso em EAD, destinado à crianças.

Já se constatou que, diante dos jogos as barreiras entre professor e alunos, são quebradas (PARTOS, 1975) uma vez que o desenvolvimento do aluno não precisa respeitar a hierarquia estabelecida, ele pode vencer o professor e desenvolver habilidades que surpreendam o mestre.

Reconhecemos a importância de um trabalho pedagógico de atividades direcionadas para crianças. E, constata-se que as crianças passam horas na frente do computador, jogando,

acessando sites, conversando com amigos, muitas vezes desenvolvendo atividades que não contribuem para o seu desenvolvimento intelectual e social de forma adequada.

Para aproveitar a disponibilidade infantil frente às TICs pensamos em direcionar um projeto, especificamente, para iniciantes em Xadrez, com o diferencial de ser um curso na modalidade à distância.

Este projeto toma como base:

- Centro de Excelência em Xadrez¹, oferece no seu ambiente um curso com três níveis diferentes, isto é: exercícios e respostas, salas para jogos *online*, e cadastro para escolas, torneios e matérias e artigos sobre xadrez;
- Xadrez Livre²;
- Projeto de Apoio Computacional ao Ensino de Xadrez³;
- Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Para este contexto, propomos o projeto definido como tema: “Jogando Xadrez com Prazer”.

No curso, propomos atividades através do jogo de xadrez apresentando suas regras de respeito ao adversário e, as normas simples de condução e colaboração entre as peças.

Metodologia

A metodologia utilizada pretende retirar o caráter sério e formal do jogo, e transformá-lo em uma atividade prazerosa.

Transformar as peças em personagens, (Conto Xadrez- Rubens Filguth), num conto, um encantamento, para que os iniciantes se familiarizem com as suas diferentes formas e particularidades no tabuleiro, que possam fazer jogos estilizados de acordo com a sua imaginação.

O iniciante deve sentir-se desafiado como participante do jogo e como um vencedor.

¹ Centro de Excelência em Xadrez, endereço *online*: www.cex.org.br

² Xadrez Livre, endereço *online*: <http://xadrezlivre.c3sl.ufpr.br/projeto/>

³ Projeto de Apoio Computacional ao Ensino de Xadrez nas Escolas - desenvolvido em parceria entre a Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação (MEC/SEED)

Este projeto vai lançar mão de recursos diferentes, textos digitalizados, imagens, chats, fóruns, para atender os diferentes alunos e buscar adequações para futuras edições, que possam reforçar de forma positiva os resultados da aprendizagem.

As músicas e filmes serão disponibilizados com o recurso do *PodCast*. Tais recursos podem ser maneiras descontraídas de ensinar a filosofia norteadora das competências e do comportamento adotado por um verdadeiro praticante do jogo. O aluno poderá encontrar estas indicações de forma detalhada no decorrer do curso e acessar os sites indicados ou ainda saber se os filmes fazem parte do catálogo das locadoras.

Os jogos no tabuleiro serão introduzidos com jogos pré-enxadrísticos, que permite que ao aluno tomar contato com as peças e regras, que gradativamente, e de forma segura, lhe dá uma noção das suas potencialidades e fraquezas, de maneira sutil, e mantém a sua auto-estima. Os jogos pré-enxadrísticos serão disponibilizados no ambiente do curso, como uma forma de exercício prático.

Considerações Finais

4

Jogar xadrez é algo fantástico, basta que se entenda a beleza das possibilidades que o tabuleiro com suas 64 casas apresentam. Peças diferentes, movimentos diferentes, valores diferentes.

Mas como fazer alguém gostar de algo que tem a fama de difícil, de complicado? Ensinando o brilho, a magia, deixando o jogador se sentir parte do jogo.

O projeto em EAD “Jogando Xadrez com prazer” se propõe a brincar com o iniciante para despertar o seu interesse, criar uma amizade entre o jogo e o jogador de maneira que estes se tornem companheiros.

A porta para o projeto é a conexão pela *internet*, com todas as possibilidades que as TICs oferecem que por fazer parte da vida de crianças e adolescentes, será como cúmplice para o desenvolvimento do jogo, num curso na modalidade a distância. Neste ambiente colorido, exercícios, fóruns e *chats*, novas amizades, novas descobertas, é assim que o aluno vai descobrindo o jogo. Ai teremos indicações de filmes e brincadeiras que podem ser vividas com os familiares. Desta forma a pretensão do

projeto de motivar o aluno se desenha em cada módulo, de forma progressiva, o que proporciona um domínio das regras e normas de maneira natural.

O projeto tem a intenção de iniciar enxadristas com uma postura ética e cognitiva que corresponda a realidade de um jogador de xadrez comprometido com a filosofia do jogo, e também que este jogador iniciante seja capaz de conquistar outros adeptos para a prática deste esporte tão lindo.

Desenvolver a concentração, o raciocínio lógico, memória, antecipações e uma postura diferenciada são elementos que fazem parte da proposta da prática deste esporte que, naturalmente, trabalhará o jogador através do progresso natural e do domínio da teoria do jogo. Quem estuda xadrez não para no tempo, tem sempre um desafio, uma nova jogada, uma curiosidade, enfim tem um universo que se estende e pode ser explorado num espaço de pequenas 64 casinhas de cores alternadas e uma corte, com rei, dama, cavalo, torre, bispo e peões... Então, vamos jogar????

Referências:

FILGUTH, Rubens. **Conto Xadrez**. Artumed Editora S.A 2008. I Jogos – Xadrez 2 – Ensino de Xadrez Crianças 1. Título.

SÁ, Antonio Villar Marques de. **Cartilha de Xadrez** - Ministério da Educação e do Desporto 1993.

SÁ, Antonio Villar Marques de. **Xadrez nas Escolas** – O Projecto – Secretaria Municipal de Educação da Cidade de Florianópolis - Brasil.

SILVA, Wilson da. **Curso Básico de Xadrez**. Curitiba 2002

Cavaleiros do Bronx. Direção: Allen Hughes. Produção: John Ecxert,Co-Pordução: Perri Pelts-. Roteiro: Jamel Joseph and Dianne Houton. Intérpretes: Ted Danson, Keke Palmer, Malcon David

[S.I.]: Estudio Rayl; Alluninatón Film , 1998. 1 filme (106 min).