

## História e características do Xadrez

### Educação Física

Enviado por:

Postado em:09/07/2010

Abordaremos a história do xadrez focalizando escolas de pensamento, fatos e enxadristas mais importantes de cada período e também algumas relações entre os Jogos e a Educação.

"Os hindus explicam pelas casas do tabuleiro a passagem do tempo e das idades, as grandes influências que regem o mundo e os vínculos que unem o xadrez com as almas humanas." Al Masudi, historiador árabe, no ano de 947. Há aproximadamente mil e quinhentos anos, na Índia, surgiu o Chaturanga, que se transformou no atual jogo de xadrez. Por intermédio de muitas guerras e na busca por novas rotas comerciais, o xadrez foi introduzido nos países ocidentais, e na Idade Média passou por algumas metamorfoses que o conduziram à forma atual. A característica principal do xadrez praticado na Idade Média era a profunda elitização que sofria, sendo chamado "jogo dos reis e rei dos jogos". Uma mudança importante se deu no século XV quando Gutenberg criou o tipo móvel, possibilitando a impressão de livros de xadrez, como é o caso do Arte breve y introduccion muy necessaria para saber jugar el Axedrez (LUCENA, 1497). A Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro possui um dos poucos exemplares deste livro existentes no mundo. Com a proliferação dos livros de xadrez ocorreu a primeira democratização significativa do jogo. A segunda democratização ocorreu na Europa do leste, já no início deste século, quando a recém-formada URSS adotou-o como complemento à educação, tornando-se hegemônica nesse esporte. A terceira democratização iniciou-se com a revolução dos computadores e o advento da Internet, na segunda metade desse século. A partir da década de 50, na busca por construir máquinas inteligentes, ciências como Psicologia e Inteligência Artificial apresentaram estudos que aceleraram a produção de enxadristas eletrônicos culminando com o Deep Blue, que derrotou Garry Kasparov. Os softwares e hardwares a cada dia tornam-se mais poderosos e imprescindíveis aos enxadristas de alto nível. A Internet representa o apanágio dessa terceira revolução por possibilitar o acesso quase instantâneo às informações referentes às partidas jogadas em torneios no mundo todo. "A impossibilidade de conhecer o melhor lance em uma partida de xadrez é que eleva o xadrez de um jogo científico para uma forma de arte, um meio de expressão individual." John R. Bowman (físico) Os Jogos e a Educação Em princípio devemos entender o jogo como uma atividade que obedece ao impulso mais profundo e básico da essência animal. Esta atividade inicia-se em nossas vidas com os mais elementares movimentos, complicando-se até dominar a enorme complexidade do corpo humano. Os primeiros jogos que a criança faz são os chamados jogos de exercício, utilizando como principal objetivo o seu próprio corpo. Os bebês chupam suas mãos, emitem sons e repetem diversos movimentos sem finalidade utilitária. A transição dos jogos de exercícios para os simbólicos marca o início de percepção de representações exteriores e a reprodução de um esquema sensorio-motor fora de seu contexto. Podemos dizer que o jogo simbólico é um jogo de exercício sendo o que exercita é a imaginação. Ao chegar o período das operações concretas (por volta dos sete anos de idade) a criança, pelas aquisições que fez, pode jogar atendo-se a normas. Surgem então os jogos de regras, e ela terá que abandonar a arbitrariedade que governava seus jogos para adaptar-se a um código comum, podendo ser criado por iniciativa própria ou por outras pessoas, mas que deverá acatar limites porque a violação das regras traz consigo um castigo. Isto ajudará a criança a aceitar o ponto de vista das demais, a limitar sua própria liberdade em favor dos outros, a ceder, a discutir e

a compreender. Quando se praticam jogos de grupo a experiência se engrandece já que a sociabilidade é agregada à vida da criança, surgindo assim os primeiros sentimentos morais e a consciência de grupo. Quando a criança joga compromete toda sua personalidade, não o faz para passar o tempo. Podemos dizer, sem dúvida, que o jogo é o "trabalho" da infância ao qual a criança dedica-se com prazer. Pode-se perceber através do que foi exposto o valor educativo que a prática lúdica possui. Muitos psicólogos afirmam que os primeiros anos são os mais importantes na vida do homem sendo que a atividade central manifestada é o jogo. É notável o que se pode aprender construindo seus próprios jogos, utilizando conceitos de plano inclinado, polias, velocidade, etc., coisas que só serão ensinadas muito depois no período escolar. Um erro que muitos professores cometem é não valorizar em toda sua extensão esta atividade, extraindo o que ela contém de educativo. A criança que ingressa na escola deverá adaptar-se às rotinas escolares acarretando mudanças importantes na sua vida, e sua vida dedicada ao jogo terá uma mudança brusca. Temos que aprender a diferenciar o que significa o jogo para o adulto e para a criança. Para nós, por que assim nos educaram, é o que fazemos quando não se tem alguma coisa mais importante, e desejamos preencher horas vazias com algum lazer. Para as crianças é todo um compromisso no qual lutam e se esforçam se algo não sai como querem. Por isso o xadrez merece crédito, porque ensina as crianças o mais importante na solução de um problema, que é saber olhar e entender a realidade que se apresenta. No xadrez, como as peças não têm valores absolutos, deve-se monitorar tanto as próprias como as do adversário para implementar sua estratégia. Dito de outra forma: ter a percepção da flexibilidade e reversibilidade do pensamento que ordena o jogo. É comum notar crianças fracassando em matemática, por exemplo, por não entenderem o que enunciado do problema lhes diz. Não sabem analisá-lo, aprendem fórmulas de memória; quando encontram textos diferentes não acham a resposta correta. Deve-se conseguir que as crianças encontrem seu próprio sistema de ação e para isso tem-se que evitar, sempre que possível, as soluções mecanizadas. Assim, no Ensino Médio, com os dados de um teorema e sua idéia, a demonstração pode ser encontrada pelo aluno, porém para que isso aconteça é importante um certo treino no Ensino Fundamental. Em uma época na qual os conhecimentos nos ultrapassam em quantidade e a vida é efêmera, uma das melhores lições que a criança pode obter na escola é como organizar seu pensamento, e acreditamos que esta valiosa lição pode ser obtida mediante o estudo e a xadrez. Conteúdo na íntegra: Em Foco Jogos e Brincadeiras "Xadrez"