



INMA
Instituto de Matemática

III Semana da Matemática do INMA

De 25 a 27 de setembro de 2019

Iniciação ao Xadrez

Ailton Ribeiro de Oliveira¹

Resumo

Há aproximadamente mil e quinhentos anos, na Índia, surgiu o jogo 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. Um primeiro fato a se notar é que a invenção do jogo de xadrez se relaciona diretamente com a matemática na chamada lenda de Cissa, que é a lenda mais famosa do xadrez Indiano. Segunda esta lenda, um certo Rei na Índia estava enfermo e lhe indicaram que deveria se distrair com algo agradável. Para ele, Dahir al-Hindi elaborou o jogo de xadrez. Depois de ter expressado sua alegria pela invenção, o Rei disse: “Peça uma recompensa”. Dahir al-Hindi pediu um dirhem (moeda de prata utilizada pelos árabes na Idade Média) para a primeira casa do tabuleiro e que fosse dobrando progressivamente este número a cada uma das casinhas restantes, a que o Rei comentou: “Me assombra que um homem, como você, capaz de criar um jogo tão maravilhoso, aceite recompensa tão pequena. Que receba o que pede”. Mas um homem sábio apresentou-se diante do Rei e disse: “Precisas saber, oh Rei, que mesmo vivendo mil anos e recolhendo para ti todos os tesouros da Terra, não poderás pagar o que te foi pedido”. A quantidade que resulta de dobrar o primeiro número para cada uma das casas do tabuleiro resulta em: 18.446.744.073.709.551.615. Esta lenda já foi contada de muitas maneiras, trocando os nomes dos protagonistas e até o motivo da recompensa. O xadrez é um jogo entre duas mentes. Resumidamente, é um jogo de tabuleiro para ser jogado com dois jogadores. Um jogador controla as peças brancas e o outro as peças pretas. O tabuleiro possui 64 quadrados dispostos em 8 colunas e 8 linhas. No início, cada jogador possui 16 peças: um rei, uma rainha (ou dama), duas torres, dois cavalos, dois bispos e 8 peões. O objetivo do jogo é dar um “xeque-mate” no rei adversário, isto é, o rei inimigo está sendo atacado e não tem como se defender do ataque imediato (“xeque”) ou fugir. Ao olhar para o xadrez um leigo vê dois exércitos iguais em um confronto, frente a frente, num tabuleiro quadriculado, com 64 divisões. O que pode haver de tão atraente? E por que um jogador vence o outro repetidas vezes? A resposta para a segunda pergunta é simples: porque um raciocina melhor do que o outro e sua estratégia é melhor. Para

¹ Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. ailton_rol@yahoo.com.br.

entender sobre estratégias de xadrez, ver (BECKER, 1974), (SEIRAWAN, 2007) e (SILVA, 2002). Agora, vamos discutir sobre a primeira pergunta. De acordo com (BECKER, 1974), o jogo de xadrez é um esporte intelectual. É, ainda, uma arte: pode criar beleza – em partidas e problemas que produzem, no enxadrista, a emoção estética. E como responde a regras, leis e situações, cuja pesquisa e estudo norteiam os jogadores e lhes dão maior domínio no jogo – o xadrez é, também, uma ciência. O xadrez requer, portanto, habilidade (jogo), imaginação (arte) e cálculo (ciência). A prática, o estudo e o raciocínio são os fatores de progresso no jogo, pois o xadrez pode ser estudado e aprendido e, da mesma forma que toda pessoa normal pode aprender física ou música, qualquer um pode estudar xadrez, progredir e chegar a tornar-se um enxadrista de razoável capacidade. Durante a partida de xadrez, o enxadrista depara-se com mais de um caminho a seguir, deve sempre verificar o lance a ser feito e saber que aquela decisão pode mudar totalmente o destino daquela partida. Neste sentido, o jogador desenvolve habilidades e hábitos necessários à tomada de decisões. Quando jogamos xadrez estamos primeiro desenvolvendo a coordenação motora estática, onde colocamos o corpo numa situação de repouso em relação aos movimentos globais e isso nos proporciona o sentido da concentração, tão essencial para a leitura e o estudo em geral. Neste estágio conseguimos sair da realidade ao nosso redor e afastamos dos problemas do nosso cotidiano e isto ocasiona o relaxamento das estruturas cerebrais. Muitas pesquisas ainda estão sendo feitas sobre o jogo de xadrez, mostrando cada vez mais as vantagens que o jogo de xadrez traz para o cérebro de seus praticantes, sejam eles crianças, adolescentes, adultos ou idosos. O xadrez é considerado um excelente suporte pedagógico visto que se relaciona com diversas disciplinas, tais como: Matemática; Artes; História; Geografia, além da Ética, etc. Na Matemática explora-se inicialmente o tabuleiro e a movimentação das peças associadas com a Geometria e suas dimensões. Ver, por exemplo, (ANGÉLICO, PORFÍRIO, 2010) e (NOBRE, 2005). A falta de concentração tem sido um motivo preocupante e crescente entre os profissionais da educação, porque tais fatores dificultam o processo de aprendizagem. Diante disso, fica evidente a necessidade de se buscar estratégias pedagógicas que contribuam para o aprimoramento de competências e habilidades com vistas à melhoria do desempenho escolar dos alunos. Na matemática, em particular, existem algumas possibilidades de trabalhar os conceitos dessa disciplina levando em consideração algo prazeroso para os alunos, como o uso de computadores e jogos matemáticos. Assim, o xadrez é uma dessas ferramentas que vem para somar às práticas existentes que visa trazer resultados satisfatórios no aprendizado dos discentes. Tendo em vista os diversos benefícios desse jogo, o minicurso “INICIAÇÃO AO XADREZ” tem como objetivo ensinar o jogo de xadrez para o público alvo da III Semana da Matemática. A ideia é usar um software para apresentar as técnicas básicas do xadrez e, posteriormente, fazer com que os participantes joguem entre si, colocando em prática o conhecimento adquirido. A expectativa é que o público do minicurso saia com o conhecimento básico do xadrez e que peguem gosto pelo jogo.

Palavras-Chave: Xadrez, Matemática, Raciocínio Lógico.

Referências

1. ANGÉLICO, L. P., PORFÍRIO, L. C. **O Jogo de Xadrez modifica a escola: Por que se deve aprender xadrez e tê-lo como eixo integrador no currículo escolar.** Diálogos Acadêmicos – Revista Eletrônica da Faculdade Semar/Unicastelo, 2010.
2. BECKER, I. **Manual de xadrez.** NBL Editora, 1974.

3. NOBRE, F. C. F. **Xadrez na escola: uma alternativa de atividade integrante do processo de formação.** 2005. 60f. Monografia (bacharelado e licenciatura) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, Universidade Federal de Viçosa, 2005.
4. SEIRAWAN, Y. **Xadrez vitorioso: estratégias.** Artmed, 2007.
5. SILVA, W. **Curso de xadrez básico.** Curitiba: Centro de Excelência em Xadrez (2002).