

## QUAIS AS HABILIDADES ADQUIRIDAS NA PRÁTICA DO XADREZ?

Carlos Osvaldo Kanzler<sup>1</sup>  
Leomar Kieckhoefel<sup>2</sup>

**RESUMO:** O xadrez é uma ferramenta educacional fantástica, onde podemos trabalhar diversas habilidades da criança apenas com um simples jogo. A grande maioria das pessoas olha para o xadrez como um jogo que vai ajudar no desenvolvimento matemático, de concentração, velocidade de raciocínio entre outras habilidades voltada a ciência exata. Certamente o xadrez desenvolve, sim, e muito tais habilidades. Mas com as pesquisas bibliográficas realizadas para elaboração deste artigo, consegui entender mais algumas habilidades que desenvolvemos com a prática do xadrez. Tratando-se de um esporte individual muitos não sabem o poder do trabalho social que tem o xadrez, pois após uma partida existe a conversa entre os atletas para apontar onde foram cometidos os erros e os acertos para que na próxima partida não se repita, essa troca de experiência faz com incentive quem perdeu a partida. O xadrez pode ser considerado um esporte pois tem regras e tem um vencedor; uma arte pois utiliza o calculo de lances que muitas vezes são abstratos e também pode ser uma ciência por ser um jogo onde se trabalha com muitos estudos e cálculos exatos.

**Palavras-chave:** Xadrez. Educação. Desenvolvimento. Jogos.

**ABSTRACT:** Chess is a fantastic educational tool, where we can work on various child skills with just a simple game. The vast majority of people look at chess as a game that will help in mathematical development, concentration, speed of reasoning among other skills geared towards exact science. Certainly chess develops, yes, and very such skills. But with the bibliographical research carried out to elaborate this article, I was able to understand some of the skills that we developed with the practice of chess. In the case of an individual sport, many do not know the power of the social work that chess has, since after a match there is the conversation between the athletes to point out where the mistakes and the correctness were made so that in the next game does not repeat itself, this exchange of experience makes with incentive who lost the match. Chess can be considered a sport because it has rules and has a winner; an art because it uses the calculation of bids that are often abstract and can also be a science because it is a game where you work with many studies and exact calculations.

**Keywords:** Chess. Education. Development. Games.

---

<sup>1</sup> Educador Físico. Especialista em Educação Física Escolar (CELER/FACISA). Especialista em Gestão Ambiental (UniFCV). E-mail: [carloskanzler@gmail.com](mailto:carloskanzler@gmail.com)

<sup>2</sup> Professor dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, no município de Massaranduba (SC), graduado em Pedagogia, Mestrado em Educação pela Universidade Cidade de São Paulo (UNICID), Assessor pedagógico do Instituto de Ensino Superior a Distância e pesquisador integrante do Grupo de Estudos e Pesquisa em Interdisciplinaridade (GEPI) na PUC/SP.

## **INTRODUÇÃO**

Durante séculos vem se perguntando sobre os valores educacionais dos jogos educativos no âmbito cognitivo e afetivo, e como esses valores comportamentais constituídos no jogo podem ser transferidos para outras áreas, como desenvolvimento psicológico, desenvolvimento psicofísico, e evidentemente a área mais discutida entre pesquisadores, educadores e psicólogos, a área educacional. Através deste buscaremos descobrir quais as habilidades que o praticante de xadrez adquire e aperfeiçoa com esta prática. Como a prática de um jogo irá ajudar no desenvolvimento cognitivo, social, lógico de uma criança? Para ajudar a desvendar esse mistério trabalharei com a ajuda de pesquisas bibliográficas e relatos de vivências ocorridas no dia a dia. Sabendo que o xadrez é visto como uma ferramenta pedagógica em muitas escolas, sinto a necessidade de entender onde e como o xadrez influencia para o crescimento escolar de um aluno.

## **IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO**

Jean Piaget é um dos teóricos mais conhecidos e influentes no campo educacional, e suas pesquisas revelaram o trajeto, o itinerário do pensamento infantil. Para Piaget a inteligência é um longo caminho de construção, sendo que desde o nascimento, a criança interage, de acordo com as suas possibilidades maturacionais, ativamente com o meio físico e social. (FERRACINI, 1998). Ao interagir com o mundo que a cerca, a criança, necessariamente vai incorporando e apropriando a realidade, e aprende gradativamente, através desta interação a pensar e a lidar com os desafios que são postos. A linguagem, as formações de conceitos, a socialização, no percurso do desenvolvimento, sofrem grandes e profundas transformações. Ao abordar estes elementos que são constituídos na formação cognitiva, Piaget destaca a influência dos jogos e brincadeiras na articulação dos mecanismos mentais da criança. Nesta perspectiva, os jogos não somente expressam o desenvolvimento cognitivo, mas atuam como agentes de transformação, mudança e incorporação de conceitos da linguagem e da socialização. Neste sentido, pode concluir que cabe ao educador organizar e orientar os seus alunos, viabilizando as manifestações lúdicas no contexto pedagógico.

Assim, o brincar expressa todas estas formações, e ao mesmo tempo constitui, interfere. Com estas considerações, pudesse afirmar que os jogos também percorrem

etapas, paralelamente ao desenvolvimento cognitivo. Para Piaget, os jogos aparecem relacionados a etapas, sendo um dos aspectos deste desenvolvimento. Como anota Piaget, o jogo é uma possibilidade de a criança exercitar o mundo, resolver conflitos, enfim os jogos exercem um papel fundamental no desenvolvimento e aprendizagem infantil. (FERREIRA, 2005). O caráter educativo no jogo está no fato de que o alvo, a finalidade do lúdico na sala de aula é a ação em si mesma, que revela, incorpora e demonstra a assimilação, acomodação que a criança está realizando. Cabe do educador possibilitar, criar situações para que a criança ao brincar cresça, desenvolva a capacidade simbólica do seu pensamento. (FERREIRA, 2005). Podemos notar que quando a criança esta jogando, ela esta trocando experiências e esta criando um caminho para chegar ao final vitoriosa, muitas vezes tal caminho é algo novo, algo que foi criado por ela mesmo. A troca de experiências entre as crianças é outra ferramenta importante, pois a criança absorve as informações do meio que esta inserida.

## **XADREZ E SEUS VALORES EDUCACIONAIS**

Um dos conceitos fundamentais para que a prática do jogo progrida, é a contribuição pela qual o ele pode proporcionar ao praticante, nessa perspectiva temos o jogo de xadrez como grande coadjuvante escolar, pois a partir da prática, o jogador consegue desenvolver várias habilidades, como:

[...] pensamento lógico, poder de atenção e concentração, imaginação, criatividade, julgamento, planejamento, imaginação, antecipação, vontade de vencer, paciência, auto controle, o espírito de decisão e a coragem, a inteligência e o interesse pelas línguas estrangeiras. (PARTOS apud FERRACINI, 1998, p.37).

Howard Gardner desenvolveu a teoria das inteligências múltiplas, dentre elas temos: Inteligência Lógica Matemática, Inteligência Linguística, Inteligência Espacial, Inteligência Sinestésica, Inteligência Intrapessoal, Inteligência Interpessoal, Inteligência Musical, (GARDNER, 1994), Gardner destaca que o xadrez desenvolve a Inteligência Lógico-Matemática, bem como a Inteligência Espacial:

A Inteligência Espacial é a habilidade para manipular formas ou objetos mentalmente e, a partir das percepções iniciais, criar tensão, equilíbrio e composição, numa representação visual ou espacial, ou seja, facilidade em

observar uma matéria num determinado plano móvel. (GARDNER, 1994, p. 149).

No xadrez o jogar exige visualizar as jogadas futuras do seu adversário, tendo que se concentrar no tabuleiro e visualizar as jogadas sem que se mova nenhuma peça no tabuleiro, somente utilizando a imaginação.

O xadrez também pode contribuir no desenvolvimento da Inteligência Lógico Matemática, que é a habilidade para explorar relações, categorias e padrões, através da manipulação de objetos ou símbolos, e para experimentar de forma controlada; é a habilidade para lidar com séries de raciocínios, para reconhecer problemas e resolvê-los. (GARDNER, 1994, p.117).

Dentro dessa facilidade de se utilizar do xadrez para fins científicos, aliado a vontade de descobrir os benefícios de xadrez, muitos estudiosos comprovaram em seus estudos, e assim desenvolveram muitos conceitos significativos. Alfred Binet que foi o criador dos testes de quociente da inteligência e professor da Universidade da Sorbonne, em Paris, “iniciou suas experiências sobre algumas das possíveis contribuições do xadrez para o desenvolvimento intelectual, suas conclusões, que abordaram a memória, a imaginação, o autocontrole, a paciência e a concentração”. (PIMENTA, 2002, p.6). Na universidade de Gand, “um estudo observou que um grupo experimental de alunos da 5<sup>o</sup> série que receberam aula de xadrez durante dois anos, tiveram resultados superiores dos demais alunos que não jogaram xadrez, os testes aplicados, eram de cognição do tipo proposto por Piaget”. (CHRISTIAEN; VERHOFSTADT, 1981). Dentro dessa vasta bibliografia apresentada, podemos perceber os grandes benefícios do xadrez para seus praticantes, uma das principais preocupações dos educadores do século XXI, e desenvolver a cultura do pensar, mesmo diante dos avanços tecnológicos que desestimulam as faculdades mentais dos alunos.

## **CONCEITO DE XADREZ E DE CIÊNCIA**

Certa vez um jornalista perguntou ao Grande Mestre Internacional Savielly Tartakower quem era o melhor enxadrista de todos os tempos e recebeu a seguinte resposta: se o xadrez é uma ciência o melhor é Capablanca (Grande Mestre é um título concebido a um jogador de xadrez considerado por sua força pertencendo ao mais alto

nível da cúpula enxadrística.); se o xadrez é uma arte o melhor é Alekhine; se o xadrez é um esporte o melhor é Lasker (Emmanuel Lasker (1868 - 1941) foi campeão mundial de 1894 a 1921, José Raúl Capablanca (1888 - 1942) de 1921 a 1927 e Alexander Alekhine (1892 - 1946) de 1927 a 1935, e de 1937 a 1946 conservando o título até sua morte). (RETI, 1985).

Uma definição possível de ciência é: “conjunto organizado de conhecimentos relativos a um determinado objeto, especialmente os obtidos mediante a observação, a experiência dos fatos e um método próprio”. (FERREIRA, 1986, p. 404). Vamos agora examinar o xadrez tendo por base essa definição de ciência. Durante os mil quinhentos anos que o xadrez é praticado, incontáveis partidas já foram jogadas, gerando um conhecimento especializado sobre o jogo. Através de um sistema de registro próprio, este corpo de conhecimento foi organizado e sistematizado de forma a facilitar seu estudo e transmissão. Isso gerou a produção de uma grande quantidade de livros de xadrez escritos no mundo, sendo uma das áreas do conhecimento que mais se escreveu. Assim o conhecimento do xadrez está organizado e acessível ao estudo em áreas como: Abertura, Meio-Jogo, Final, Tática e Estratégia.

É importante ressaltar que na busca por encontrar o melhor lance, a base lógica e conceitual do xadrez proporciona ao enxadrista um exercício contínuo de observação, reflexão, análise e síntese, passos utilizados pela metodologia do trabalho científico. Seu significado, porém, não se limita a este aspecto; como aponta Huizinga, “o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica.” Segundo ele, “é uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido.” (HUIZINGA, 2001). O enxadrista deve visualizar as principais posições que derivarão de cada movimento seu, e refletir se a posição resultante é vantajosa para ele ou para o adversário. Como cada plano deve ser feito sem que se toque nas peças, a abstração resultante dessa atividade leva o praticante a adquirir o hábito de organizar seu pensamento.

## **ESPORTE E ARTE NA SOCIEDADE**

As definições, tanto de esporte como de jogo, são bastante imprecisas. Tomemos a seguinte definição de esporte: “conjunto de exercícios físicos praticados com método, individualmente ou por equipes”. (FERREIRA, 1986, p. 708). Tomando esta definição por

base, esportes como Tiro com Arco ou Tiro Esportivo não poderiam ser considerados esportes, pois quase não existe exercício físico, e, no entanto, não somente são esportes como são também esportes olímpicos. Vejamos uma definição de jogo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (FERREIRA, 1986, p. 13).

Observe que tanto o xadrez como em qualquer outra competição esportiva pode enquadrar-se dentro desta definição, se modificarmos o ponto que diz regras livremente consentidas, para regras oficiais da modalidade. E isso é bastante natural, pois os esportes são, na sua essência, jogos. Então através de seu status, grau de complexidade interna, grau de organização no mundo e poder de lobby, uma atividade será ou não considerada esporte pelo COB e IOC. O xadrez é um esporte vinculado ao COB, mas não faz parte dos Jogos Olímpicos, participando somente como demonstração. Em 1999 o IOC concedeu, através de seu então presidente Juan Antonio Samaranch, reconhecimento ao xadrez.

Uma das muitas definições possíveis diz que arte é “a capacidade que tem o homem de pôr em prática uma ideia, valendo-se da faculdade de dominar a matéria”. (FERREIRA, 1986, p. 176). As pessoas que relacionam o xadrez somente com lógica estranham ao ouvir que também pode ser uma forma de arte. O aspecto lógico do xadrez não impede o expert de manifestar sua criatividade, sua individualidade, de imprimir sua marca na partida. Quem joga xadrez provavelmente já experimentou a indescritível sensação de arrebatamento estético ao realizar uma combinação, satisfação esta similar à sentida ante uma obra mestra da pintura, música ou poesia. Fato curioso de perceber é que tanto no xadrez como na música e na matemática serem observadas crianças prodígios. Se compararmos estas três áreas do conhecimento com a pintura, a escultura e literatura, observaremos que nas últimas, a pequena experiência de vida não é suficiente para uma criança compor algo com valor estético. Pensar o xadrez como um afazer para o desenvolvimento da criatividade e da imaginação, como a comunicação de emoção de uns a outros, como a contribuição única de seus mestres a um conceito sempre renovado de beleza que transforma e eleva o sentido da realidade do jogo, tanto de quem o produz como de quem o contempla e entende, é colocar o xadrez na dimensão da arte. (BECKER, 2009).

Em contrapartida, no xadrez, na música e na matemática esta experiência vida não é fundamental. Mozart compôs e escreveu um minueto antes de completar quatro anos de idade. Gauss, aos três anos de idade, sem saber ler e escrever corrigiu uma comprida soma que seu pai fez. Reshevsky jogou dez partidas simultâneas de xadrez aos seis anos de idade. (LASKER, 1962). Artistas contemporâneos normalmente mostram pouco interesse pelas atividades que exigem o pensamento lógico em demasia. Não negam a sua importância, mas não gostam que a lógica amarre o seu estilo. Mas muitos artistas do passado, ao contrário, utilizavam a linguagem matemática para compor suas obras.

Assim no jogo de xadrez, na abertura (fase inicial) e no meio-jogo (fase intermediária), em contrapartida com o final, que possui muita lógica, somente a análise lógica não basta, devido ao elevado número de possibilidades a serem examinadas. Então o enxadrista, diante da incapacidade do cálculo exato, orienta-se por princípios gerais. Ao pautar-se por esses princípios o jogador de xadrez reduz as opções drasticamente a poucas a serem consideradas. Ocorre que mesmo com essa seleção prévia, ele precisa usar sua imaginação, sua intuição por assim dizer, para encontrar o melhor lance. Como certa vez o físico John R. Bowman disse: “a impossibilidade de conhecer o melhor lance é que eleva o xadrez de um jogo científico para uma arte, um meio de expressão individual”. O xadrez é como uma música tem começo, meio e fim. E muitos que não conhecem essa arte, quando de longe apenas observam muitas vezes ficam com uma imagem de um jogo chato, monótono, mas quando conhecem o jogo, quando começam a jogar vão se sentir como estar navegando entre milhões e milhões de ideias e sensações.

## **HISTÓRIA DO XADREZ**

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 jogar xadrez. 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. (LUCENA, 1497).

A segunda democratização ocorreu na Europa do leste, já no início do século passado, 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 do século passado. 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.

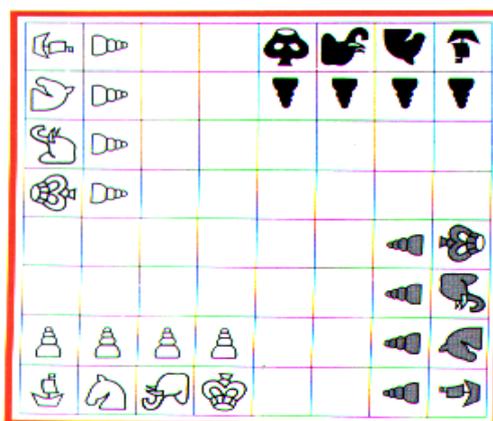
#### **Quadro 1: Divisão da História do Xadrez por Períodos**

<i>Período Antigo (até 1600)</i>	<i>Período Moderno (de 1600 até hoje)</i>
1. Primitivo (até 500 dC)	1. Clássico ou Romântico (de 1600 a 1886)
2. Sânscrito (de 500 a 600)	2. Científico (de 1886 a 1916)
3. Persa (de 600 a 700)	3. Hipermoderno (de 1916 a 1946)
4. Árabe (de 700 a 1200)	4. Eclético (de 1946 até hoje)
Europeo (de 1200 a 1600)	

O Período Primitivo da história do xadrez não pode ser estudado sem um conhecimento prévio de outros jogos de tabuleiro. É necessário observar os jogos que existiam antes do xadrez aparecer, e somente depois é possível entender as fontes e razões que fizeram surgir o xadrez. Hoje, historiadores do xadrez como Yuri Averbach, acreditam na possibilidade do xadrez ter evoluído de um jogo de corrida, embora essa questão esteja longe de ser consensual. É geralmente aceito que é o ancestral do xadrez mais antigo conhecido surgiu na Índia entre os séculos VI e VII da era cristã e chamava-se Chaturanga (jogo dos quatro elementos). Era praticado tanto por duas como por quatro pessoas. Descreveremos a forma para quatro pessoas. Cada jogador possuía oito peças: um Ministro (hoje Dama), um Cavalo, um Elefante (hoje Bispo), um Navio (mais tarde uma Carruagem e hoje a Torre) e quatro Soldados (atualmente os Peões). A arrumação das peças era feita

como mostra a abaixo. O tabuleiro era monocromático (de uma só cor) e as peças dos quatro jogadores diferenciavam-se pelas cores vermelha, verde, negra e amarela. A peça a ser movimentada era definida por um lance de dados.

Figura 1: Tabuleiro



Aos poucos os dados foram eliminados e a forma dominante de praticar este jogo acabou sendo a de duas pessoas. Por volta do século VII o xadrez chegou na Pérsia e passou a ser chamado Chatrang, sendo mencionado em muitos textos deste período. As primeiras peças de xadrez descobertas também datam desta época. Com a Pérsia sendo conquistada pelos árabes o jogo passou a ser chamado de Shatranj. Logo se tornou muito popular no mundo árabe e surgiram os primeiros grandes jogadores que desenvolveram a teoria e chegaram inclusive a praticá-lo às cegas. Os árabes difundiram o xadrez pelo norte da África e Europa, através invasão da Espanha.

Por volta do século IX o xadrez foi introduzido na Europa pela invasão da Espanha pelos Mouros, e no século XI já era amplamente conhecido no velho mundo. No século XIII as casas do tabuleiro passaram a ser divididas em duas cores para facilitar a visualização dos enxadristas. Por volta de 1561 o padre espanhol Ruy Lopez de Segura, que foi o melhor jogador deste período, propôs a utilização do roque. Esta alteração será aceita na Inglaterra, França e Alemanha somente 70 anos depois. O movimento En Passant já era usado em 1560 por Ruy Lopez, embora não se conheça seu criador. O duplo avanço do peão em sua primeira jogada surgiu em 1283, em um manuscrito europeu.

Por volta do ano de 1200, as regras do xadrez começaram a sofrer modificações na Europa e aproximadamente em 1475, deram origem ao jogo assim como o conhecemos nos dias de hoje. As regras modernas foram adotadas primeiramente na Itália (ou, segundo

outras fontes, na Espanha): os peões adquiriram a capacidade de mover-se por duas casas no seu primeiro movimento e de tomar outros peões em passant, enquanto bispos e damas obtiveram sua mobilidade atual. (RETI, 1985).

Mas uma das principais alterações aconteceu aproximadamente em 1485, na renascença italiana, surgindo o xadrez da “rainha enlouquecida”. Até esta época não existia ainda a peça rainha, e em seu lugar havia uma chamada Ferz, que era uma espécie de Ministro. Ele, que só podia deslocar-se uma casa por vez pelas diagonais, transformou-se em Dama (Rainha) ganhando o poder de mover-se para todas as direções. Os Bispos, que se moviam em diagonal duas casas, passaram a ter também mais liberdade movendo-se por todas as casas livres da diagonal. Os Peões que chegassem à última fila seriam promovidos a uma peça já capturada. Atualmente os Peões podem ser promovidos a Dama, Torre, Bispo ou Cavalo.

O período de Período Clássico ou Romântico (de 1600 a 1886) é caracterizado principalmente por uma preponderância do elemento criativo, sobre o esportivo. Não bastava ganhar, mas tinha que ser feito com estilo. O jogo aberto, com ataque rápido e fulminante cheio de belas combinações, foi marca registrada do movimento. Nomes como Greco, Stamma, Philidor, Deschappelles e Laboudonnais são alguns dos precursores do movimento, mas é através de Staunton, Anderssen e Morphy que o movimento chegou a maturidade. Em 1851 foi realizado o primeiro Torneio Internacional durante a Exposição Universal de Londres, e foi vencido pelo alemão Adolf Anderssen. Morphy foi o melhor jogador deste período e suas contribuições para o desenvolvimento do xadrez são indeléveis:

En dos direcciones se dirige la aportación esencial de Morphy en el terreno de la técnica ajedrecística, es decir en el conocimiento de los principios posicionales que se popularizarían más tarde. El primer principio (...) estipula que cada jugada debe contribuir en lo posible al desarrollo; el segundo afirma que el buen desarrollo se hace tanto más efectivo cuanto de la posición abierta. Esto equivale a decir que al bando mejor desarrollado le interesa abrir el juego y al peor desarrollado mantenerlo cerrado en lo posible. (RETI, 1985, p. 22).

Para chegarmos ao formato do xadrez de hoje em dia, tivemos muitas alterações, fazendo com que ele seja um jogo perfeito, com inúmeras possibilidades de jogadas e a cada jogada surge um leque com um número maior de jogadas, onde o jogador precisa achar qual o melhor caminho percorrer. O período científico (1886 a 1946) foi marcado pelas ideias de Wilhelm Steinitz que lançou as bases do xadrez moderno. Suas ideias estão

incorporadas no que chamamos hoje de o xadrez posicional, e por isso é considerado uma espécie de Aristóteles do xadrez. RETI expressa bem as diferenças entre as escolas Romântica e Científica quando analisa os estilos de Morphy e Steinitz:

Morphy era muy superior a sus coetáneos en las partidas abiertas, ya que había descubierto el secreto siguiente: el desarrollo acelerado de las piezas constituye el punto decisivo. Las partidas cerradas eran su lado débil, y en ellas no superaba a los maestros de su tiempo. Cerradas eran casi todas las partidas que perdió Morphy. A otro jugador le tocaba revelarnos nuevos conocimientos en este campo: Wilhem Steinitz. Steinitz sabía que las posiciones cerradas no dependen tanto del desarrollo de las piezas como de ciertas ventajas posicionales duraderas. Estas se caracterizan a través del material existente en el tablero y de la estructura de peones. (RETI, 1985, p. 27).

Os planos de Steinitz são novos, baseados no acúmulo de pequenas vantagens que o adversário cede, onde se consideradas separadamente, nada representam, mas acumuladas podem constituir uma vantagem decisiva. Um dos méritos de Steinitz foi perceber que uma partida de xadrez gira em torno de um delicado equilíbrio de forças. Para conseguir vantagem em um desses elementos (Tempo, Espaço e Matéria), deve-se ceder algum outro tipo de vantagem de igual ou aproximado valor. Em outras palavras, nada se obtém grátis em uma partida bem equilibrada de xadrez. Steinitz foi campeão mundial por 28 anos, de 1866 a 1894.

Emanuel Lasker, que derrotou Steinitz, foi também uma figura singular do xadrez. Doutor em filosofia e matemático, via o xadrez como uma constante luta de duas vontades. Também como Steinitz procurou desvendar os princípios fundamentais que regem a conduta da partida de xadrez, mas posicionou o escopo de sua análise tanto na técnica quanto nas idiossincrasias do enxadrista. O seu estilo, que consistia em desequilibrar a posição nem sempre realizando as melhores jogadas, mas sim o lance mais desagradável para cada adversário, recebeu o nome de Escola Psicológica.

Após manter-se como Campeão Mundial por 27 anos, de 1894 a 1921, Lasker perdeu o título para o cubano José Raul Capablanca. Ele é mestre do xadrez posicional, foi um dos melhores jogadores de todos os tempos. Aprendeu o jogo aos quatro anos e demonstrou uma aptidão natural para o xadrez jamais vista. Era praticamente imbatível e não perdeu nenhuma partida oficial de 1915 a 1924, mas enfim perdeu o título mundial em 1927 para Alexander Alekhine. Para Capablanca cada partida era única e cada lance que executava tinha significação particular. Ao contrário do princípio de Morphy que estabelecia para a

abertura o desenvolvimento de uma peça em cada lance, sua teoria era que uma peça deve ser jogada quando e onde seu desenvolvimento se encaixe no plano de jogo que o enxadrista tem em mente. O período Hipermoderno (1916 A 1946) inicia com a descoberta das leis que governam o jogo posicional o xadrez passou por um período um pouco engessado, onde os dogmas clássicos deveriam ser sempre observados. Foi então que jovens talentosos enxadristas como Alekhine, Reti, Bogoljubow e Breyer ousaram questionar estes dogmas.

Mientras los jóvenes maestros estábamos aprendiendo a conocer el método propio de Capablanca que estipula que toda jugada debe estar inserta en un plan y no tiene valor por sí (regla que contraviene a veces el principio de Morphy por el cual cada jugada debe acelerar el desarrollo), empezamos a constatar que ya no servían las jugadas que pasaban por ser naturales y eran efectuadas de modo rutinario por cualquier jugador experimentado. Este es un caso especial en las ideas generales presentadas por los modernos. De ahí concluimos que existe ante todo una diferencia de principio entre las leyes científicas que se dan en la Física o las Matemáticas y las, así llamadas, reglas de ajedrez. Tal diferencia se esclarece cuando observamos que las leyes naturales tienen una aplicación universal, mientras que los principios estratégicos generales del ajedrez constituyen axiomas prácticos que en el algunos casos tienen sus excepciones. Sucede lo mismo con los principios de ajedrez que con las reglas universales de conducta en la vida: no basta con que el hombre actúe invariablemente de acuerdo con los más reconocidos principios para que se convierta forzosamente en un individuo de grandeza sin igual. (RETI, 1985, p. 65).

Em 1924, foi fundada em Paris a Fédération Internationale des Échecs (FIDE). Com 156 federações nacionais filiadas representando mais de cinco milhões de jogadores registrados é uma das maiores organizações esportivas mundiais reconhecidas pelo International Olympic Committee (IOC). O período Eclético que inicia a partir de 1946 é caracterizado pela incorporação e refinamento dos princípios descobertos anteriormente. Os Grandes Mestres deste período são exímios tanto na tática quanto na estratégia, embora muitas vezes seu estilo possa pender para o jogo posicional ou tático. Com a morte de Alekhine em 1946 o título mundial ficou vago e a FIDE passou a regulamentar a disputa pelo título, sendo que a primeira aconteceu em 1948 e foi vencida por Mikhail Botvinnik (Rússia). Os campeões a partir daí foram os seguintes foram: Vasily Smyslov (Rússia), Mikhail Thal (Letônia), Tigran Petrossian (Armênia), Boris Spassky (Rússia), Bobby Fischer (EUA), Anatoly Karpov (Rússia), Garry Kasparov (Azerbaijão), Alexander Khalifman (Rússia), Viswanathan Anand (Índia), Ruslan Ponomarev (Ucrânia) que é o

mais jovem campeão mundial da história. (CAPABLANCA, 2002). No campo escolar um ponto importante deve ser assinalado. Em 1986 a FIDE e a UNESCO criaram o Committee on Chess in Schools (CCS) que tem um importante papel na difusão do ensino e na democratização do xadrez enquanto instrumento pedagógico.

## **XADREZ ESCOLAR**

Os seres humanos se destacam dos outros seres vivos pela aquisição da capacidade de agir sobre a natureza, ou seja, mudar, pensar logicamente. Dentro deste contexto, tem-se a implantação do xadrez como atividade de suma importância para o treinamento deste raciocínio lógico. É do conhecimento de todos, que o xadrez vem a enriquecer não só o nível cultural do indivíduo, mas também várias outras capacidades como a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração, autocontrole, percepção motora, autoconfiança, socialização, organização, concentração, imaginação, antecipação.

Atualmente no Brasil, a transcendentalidade no currículo escolar tem sido um dos aspectos mais positivos para a educação integral. Nesse aspecto, o Xadrez tem demonstrado, nos países em que é adotado como disciplina curricular, ser tão importante quanto as disciplinas artísticas e científicas, pois enquanto esporte desenvolve habilidades; enquanto arte estimula a imaginação de, diante de inúmeras possibilidades que se apresentam, criar sequências artísticas do jogo; enquanto ciência, exige acurado estudo teórico e a elaboração de cálculos precisos. (PIMENTA, 2002).

O ensino e a prática do xadrez têm relevante importância pedagógica, na medida em que tal procedimento implica, entre outros, no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sintético, da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo. O jogador de xadrez, constantemente exposto a situações em que precisa efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade, pode mais facilmente, aprender a planejar adequada e equilibradamente, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários e compreender limites e valores estabelecidos e a vivenciar a riqueza das experiências de flexibilidade e reversibilidade de pensamentos e posturas. Em países como a França e a Holanda o xadrez já há muito tempo faz parte do currículo escolar como atividade extracurricular. Após sua implantação, percebeu-se um elevado nível de alunos com melhora no coeficiente escolar e uma queda no nível de atendimentos a alunos com

dificuldades de concentração. Na Rússia, o xadrez está para eles como o futebol está para nós, brasileiros. O governo russo apoiou intensivamente a difusão do xadrez, criando até universidades específicas para o melhor estudo do jogo; sendo que nas escolas, todos, sem exceções, praticam xadrez.

O psicólogo Binet (1891), primeiro criador dos testes de quociente de inteligência e professor da Universidade da Sorbonne, em Paris, iniciou suas experiências sobre algumas das possíveis contribuições do xadrez para o desenvolvimento intelectual. Suas conclusões, que abordaram a memória, a imaginação, o autocontrole, a paciência e a concentração, serviram de base para futuros trabalhos sobre o funcionamento do cérebro. Os psicólogos da Universidade de Moscou Diacov, Petrovsky e Rudik (1926), foram encarregados pelo governo soviético de investigar o eventual valor educativo do xadrez. Eles verificaram que os enxadristas são muito superiores à população em geral quanto à memória, imaginação, atenção distribuída e ao pensamento lógico, passando então a recomendar este esporte como um método de auto desenvolvimento das capacidades intelectuais. (DA SILVA, 1995).

Embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é sem dúvida, um tipo de situação imaginária”. Pode-se dizer que, conforme propõe este grande psicólogo, através da aprendizagem do xadrez, a criança estaria elaborando habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, passando a internalizá-los, propiciando a ela um comportamento além do habitual de sua idade. O psicólogo, matemático e enxadrista Groot (1946), o qual representou seu país em três olimpíadas de xadrez, publicou seus estudos sobre o processo do pensamento dos mestres enxadristas. Este autor pensa ser capaz de confirmar a teoria da “concepção linear” de SELZ, considerando que cada momento do pensamento é determinado em sua totalidade pelo conjunto dos momentos que o precederam. Para ele, o pensamento no xadrez é essencialmente “não verbal”, e sim, deriva de uma série de retro-análises que vêm em forma codificada à cabeça do jogador. Os psicólogos da Universidade de Gand, Christiaen e Verhofstadt (1981), investigando a influência do xadrez no desenvolvimento cognitivo, observaram que alunos do grupo experimental ao nível de 5<sup>o</sup> série, que receberam aulas de xadrez durante dois anos, obtiveram resultados significativamente superiores em testes cognitivos do tipo proposto por PIAGET, do que os alunos do grupo controle que não as receberam.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Pelos aspectos observados, podemos notar que o xadrez além de um belíssimo jogo, onde temos um vencedor, nos traz muitos outros fatores interessantes para se analisar. O xadrez é uma ferramenta de educação muito potente, que trabalha concentração, raciocínio, velocidade de reação, autocontrole, autoestima, entre outras habilidades. Porém, os benefícios que o xadrez traz ao praticante vão além dos elementos cognitivos, chegando alcançar os afetivos e sociais, onde o praticante acaba superando muitos medos e limites, sem medo de errar e depois aprendendo com seu próprio erro. Sendo o xadrez um esporte, ciência e arte, podemos aplicar a modalidade as crianças de diversos ângulos, podemos usar atividades lúdicas, atividades exatas, musicais entre outras, fica à criatividade do professor para poder trazer esse fantástico mundo do xadrez para todos seus alunos.

**REFERÊNCIAS**

**BECKER**, Idel. Manual de Xadrez. 13.ed. São Paulo: Livraria Nobel S.A., 2009.

**BINET**, Alfred. Psychologie dès Grands Calculateurs et Jouers d'échecs. Paris: Hachette, 1894.

**CAPABLANCA**, Jose Raúl. A Primer of Chess. Harvest Books, Novembro de 2002.

**CHRISTIAEN**, Johansen; **VERHOFSTADT**, Lebut. Xadrez e Desenvolvimento Cognitivo. Amsterdam, v.36, 1981.

**DA SILVA**, Wilson; **TIRADO**, Augusto. Meu Primeiro Livro de Xadrez. Curitiba: Expoente, 1995.

**FERRACINI**, L.G. Xadrez no Currículo Escolar - Ensinando xadrez para crianças a partir dos 3 anos de idade. Paraná: Midiograf, 1998.

**FERREIRA**, S. F. Uma reflexão sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil.

**GARDENER**, Howard, Estruturas da mente: A teoria das Inteligências Múltiplas. Porto Alegre, 1994.

**HUIZINGA**, Johan. Homo Ludens. In: Coleção Estudos. 5.ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

**LASKER**, Edward. A Aventura do Xadrez. 2. ed. São Paulo: IBRASA (Instituição Brasileira de Difusão Cultural S.A.), 1962.

**LUCENA**. Repetición de amores y Arte de Ajedrez, 1497.

**PIMENTA, C.J.C.** Xadrez: esporte, história e sua influência na sociedade. 2002.  
Disponível em: <http://www.cdof.com.br/xadrez.htm>. Acesso em: 22 Set. 2011.

**RETI, Richard.** Curso Superior de Ajedrez. 1985.