



# XADREZ PAPA-CHIBÉ

## PARA INICIANTES - PARTE 4

Nº 04, Volume 1, edição 1 - Prof. Cláuber Martins

13/04/2020 - Belém/PA

### Nesta edição:

Xadrez e Construtivismo 1

Exercícios 2  
(continuação...)

### Xadrez e Construtivismo

Construtivismo é uma das pré-operatórios correntes teóricas empenhadas em explicar como a inteligência humana se desenvolve partindo do princípio de que o desenvolvimento da inteligência é determinado pelas ações mútuas entre o indivíduo e o meio.

A idéia é que o homem não nasce inteligente, mas também não é passivo sob a influência do meio, isto é, ele responde aos estímulos externos agindo sobre eles para construir e organizar o seu próprio conhecimento, de forma cada vez mais elaborada.

De acordo com Jean Piaget (1896-1980), renomado psicólogo e filósofo suíço, o desenvolvimento cognitivo é um processo de sucessivas mudanças qualitativas e quantitativas das estruturas cognitivas derivando cada estrutura de estruturas precedentes. Ou seja, o indivíduo constrói e reconstrói continuamente as estruturas que o tornam cada vez mais apto ao equilíbrio.

Essas construções seguem um padrão denominado por Piaget de estágios que seguem idades mais ou menos determinadas. Todavia, o importante é a ordem dos estágios e não a idade de aparição destes.

Estágios do desenvolvimento:

(2 a 7 anos), operatório-concreto (7 a 11 anos) e operatório formal (12 anos em diante).



Um dos princípios básicos da teoria construtivista é que o aluno precisa se desenvolver de acordo com seu próprio ritmo, percepção do ambiente e interação com ele.

É nesse aspecto que o xadrez surge como elemento formador, porque o enxadrista se desenvolve sobretudo por meio de um processo de tentativa-erro, comparando seu conhecimento de posições já conhecidas e fazendo a adaptação das mesmas segundo a nova situação que se apresenta diante de si no tabuleiro.

Em xadrez também há os estágios, no qual podemos medir a evolução do aluno segundo o rating – conhecido popularmente como a força do jogador expressa em números. Assim, um jogador de 1400 pontos necessita receber conhecimentos de acordo com seu estágio (sua força) e não necessariamente em função de sua idade.



© CanStockPhoto.com - csp44909723

Estudos apontam que a cada 200 pontos de diferença de rating há 75% de chances do jogador com maior pontos vencer seu adversário.

Baseado nesse parâmetro relativo de força enxadrística é que se monta um treinamento para o aluno. No mundo há cerca de 40.000 títulos diferentes de livros publicados de xadrez. Dividindo-se o treinamento em seis pilares (abertura, meio-jogo, final, tática, estratégia e análise) e de acordo com o nível do aluno é indicado um determinado livro, condizente com a evolução do estudante no momento.

Desta forma, baseado na adaptação dos estágios do construtivismo, bem como em toda a concepção do processo evolutivo envolvendo essa corrente de pensamento, é que o enxadrista tem orienta-



AULAS ONLINE DE XADREZ -  
GOOGLE SALA DE AULA - TEO-  
RIA E PRÁTICA.

91 99994-8610 zap  
Prof. Cláuber Martins  
Árbitro Nacional e Instrutor CBX  
[www.cláuberfmartins.inf.br](http://www.cláuberfmartins.inf.br)

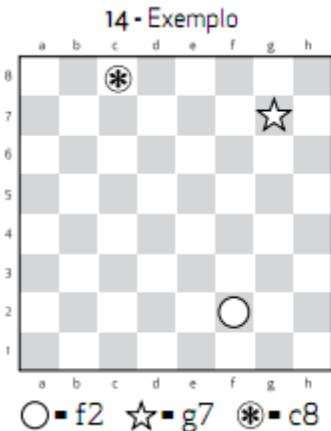
### Interesses especiais:

- XADREZ ESCOLAR
- BENEFÍCIOS DO XADREZ
- ENSINAMENTO DOS PRINCÍPIOS BÁSICOS DO XADREZ
- NOTAÇÃO

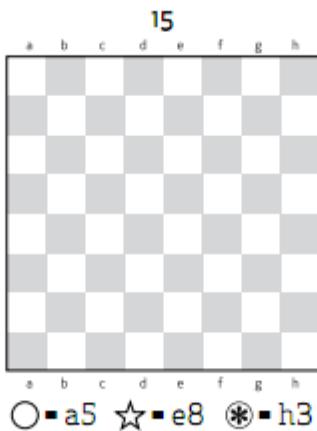
O rating mede com bastante precisão a evolução do aluno. estria na modalidade.

**Exercícios (continuação...)**

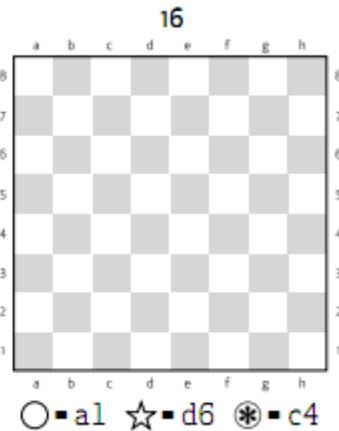
d) Nos diagramas 15 a 22, localize no tabuleiro as casas solicitadas.



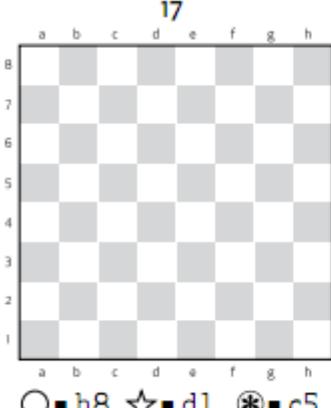
○ - f2    ☆ - g7    \* - c8



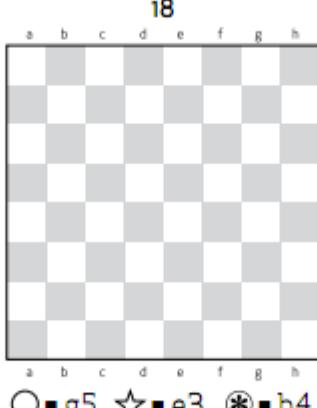
○ - a5    ☆ - e8    \* - h3



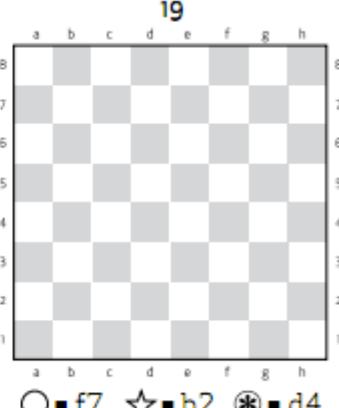
○ - a1    ☆ - d6    \* - c4



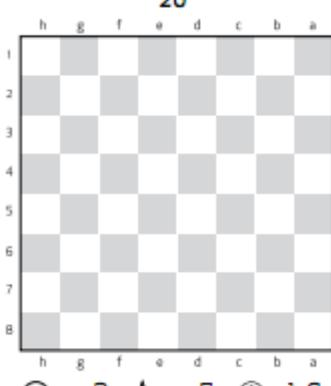
○ - h8    ☆ - d1    \* - c5



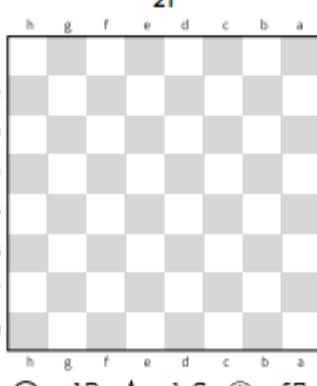
○ - g5    ☆ - e3    \* - b4



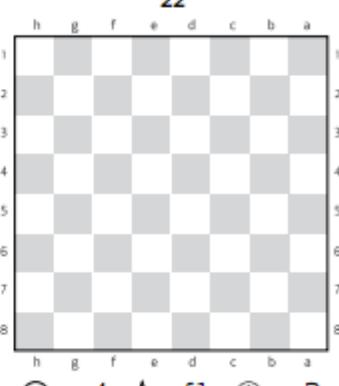
○ - f7    ☆ - b2    \* - d4



○ - g2    ☆ - e5    \* - b6



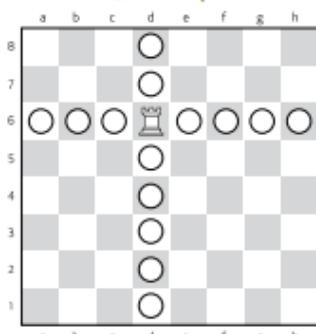
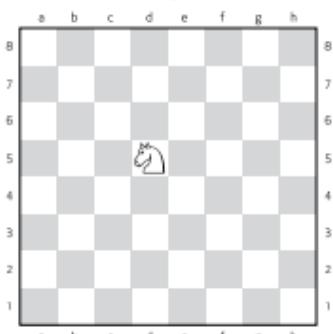
○ - d2    ☆ - h6    \* - f5



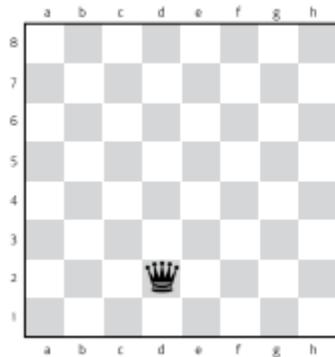
○ - g4    ☆ - f1    \* - a3

**O Movimento das Peças**

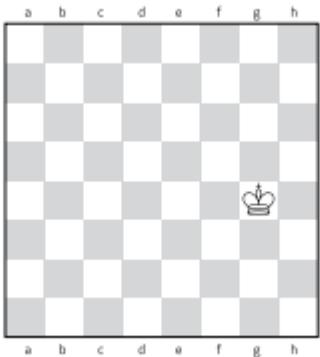
a) Nos diagramas 24 a 31, assinale todas as casas por onde a peça pode se deslocar. Obs.: o círculo preto indica que o movimento pertence às pretas.

**23 - Exemplo****24****24****25**

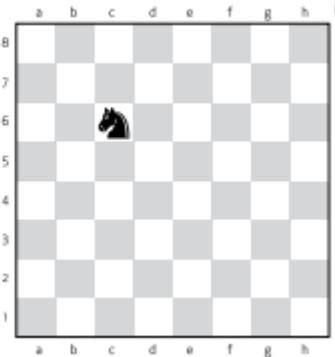
26



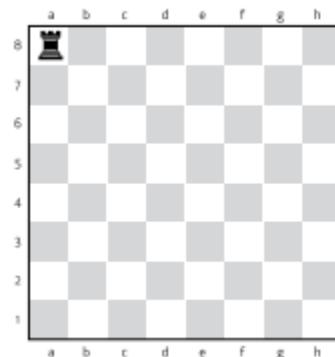
27



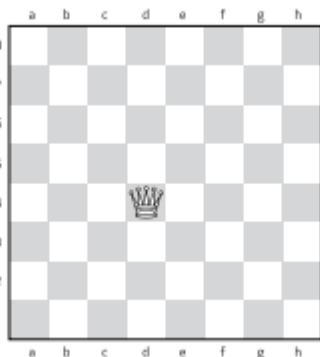
28



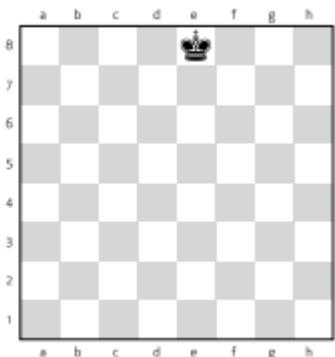
29



30



31



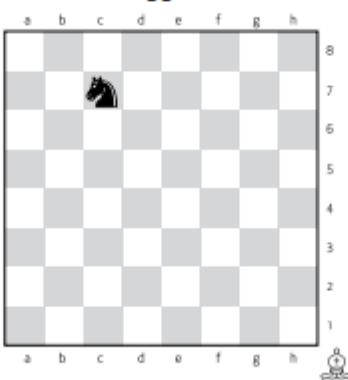
## Capturas: colocar a peça e ameaçar

a) Nos diagramas 33 a 40, coloque no tabuleiro a peça que está ao lado de tal forma que esteja ameaçando capturar a peça que se encontra no tabuleiro.

32 - Exemplo



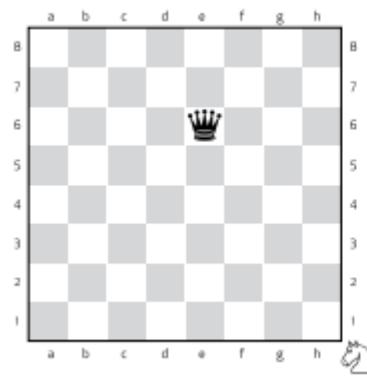
33



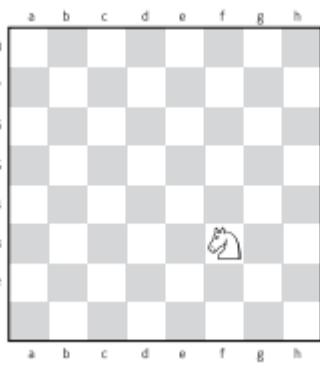
34



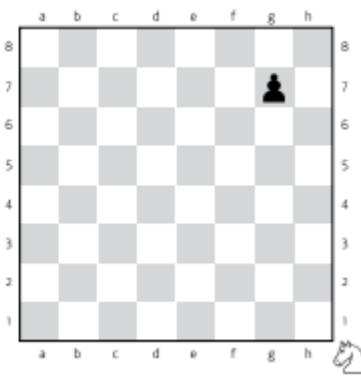
35



36



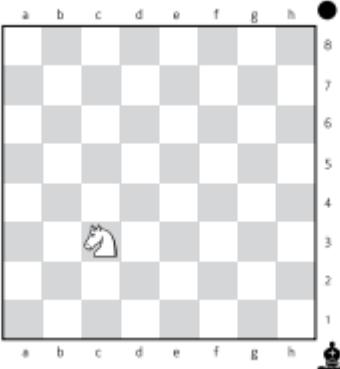
37



38



39



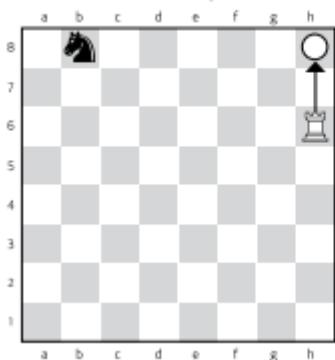
40



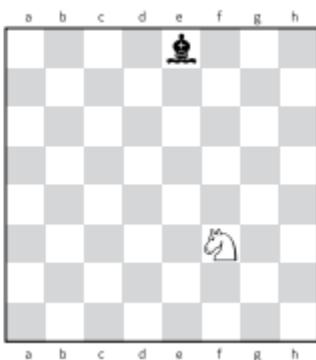
## Capturas: fazer um movimento e ameaçar

a) Nos diagramas 42 a 49, faça um movimento que ameace a peça que está no tabuleiro.

41 - Exemplo



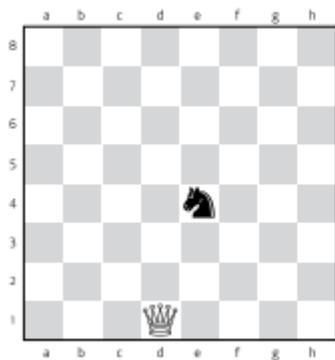
42



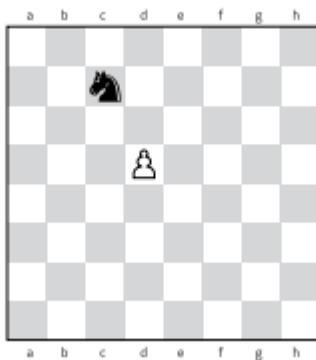
43



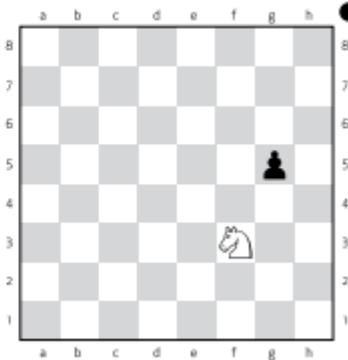
44



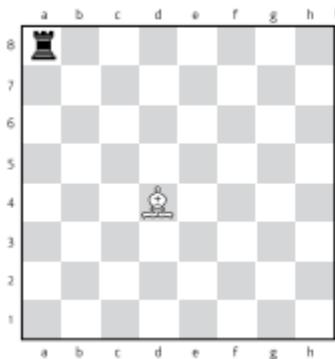
45



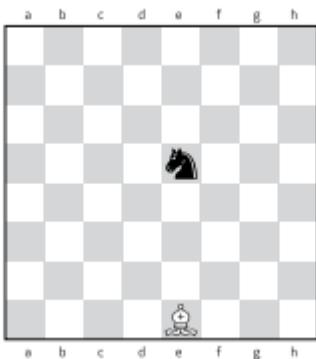
46



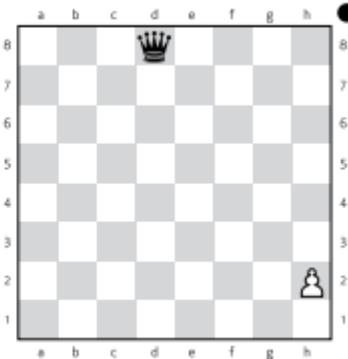
47



48



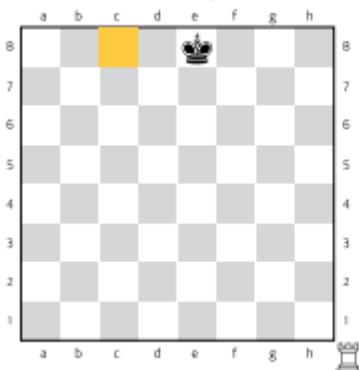
49



## O Xeque: colocar uma peça e aplicar xeque

a) Nos diagramas 51 a 58, coloque no tabuleiro a peça que está ao lado de tal forma que deixe o rei em xeque.

50 - Exemplo



51



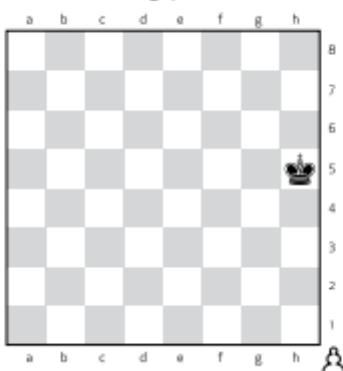
52



53



54



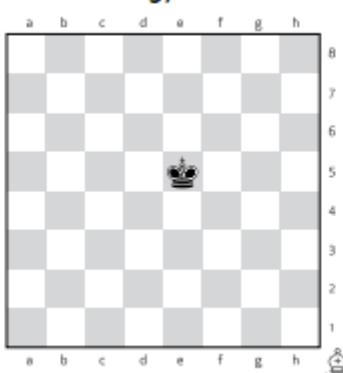
55



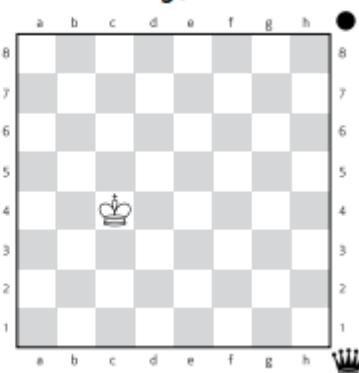
56



57



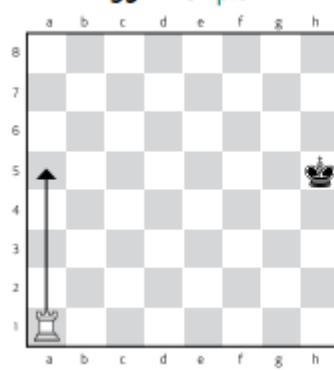
58



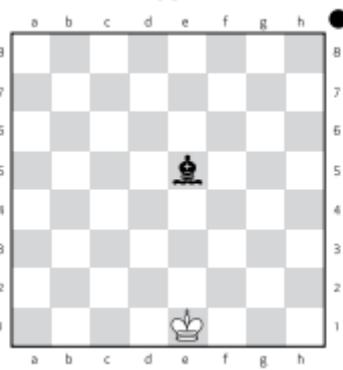
## O Xeque: efetuar um movimento e aplicar xeque

a) Nos diagramas 60 a 67, faça um movimento que deixe o rei em xeque.

59 - Exemplo



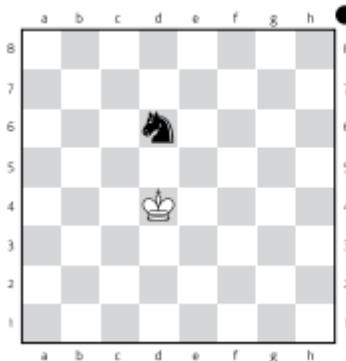
60



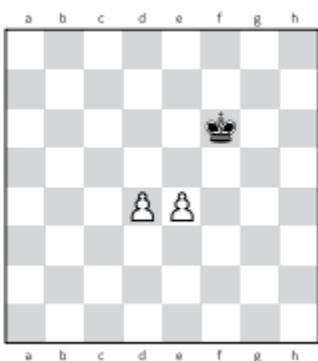
61



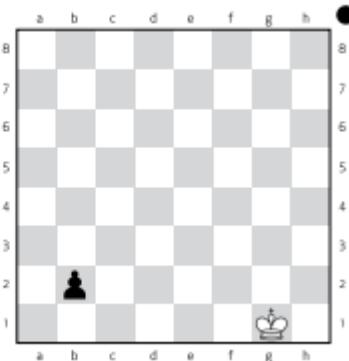
62



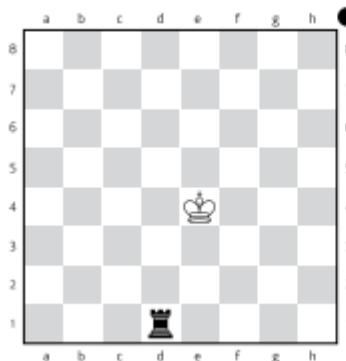
63



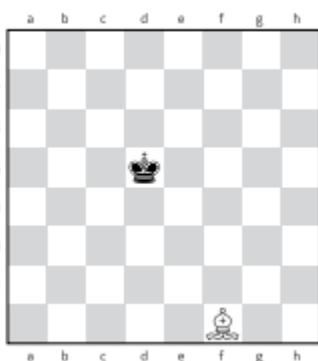
64



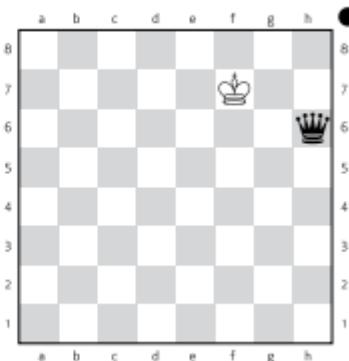
65



66

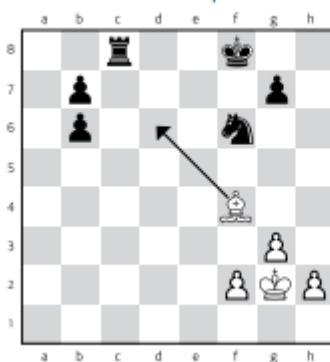


67



b) Nos diagramas 69 a 76, faça um movimento que deixe o rei em xeque.

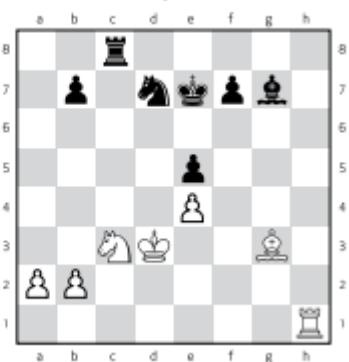
68 - Exemplo



69



70



71

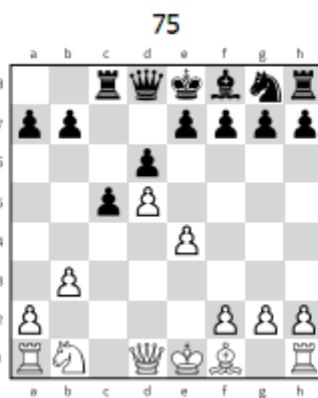
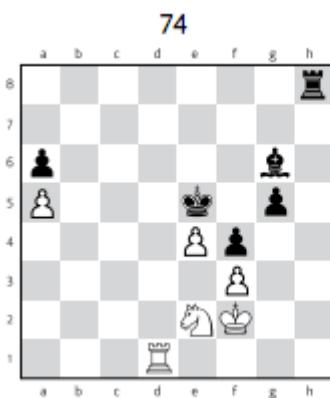


72



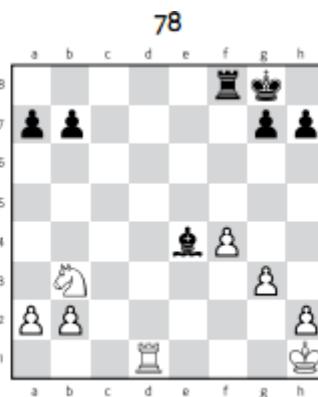
73





## O Xeque: como escapar

a) Nos diagramas 78 a 85, faça um movimento para sair do xeque. Quando houver mais de uma opção, escolha a melhor.



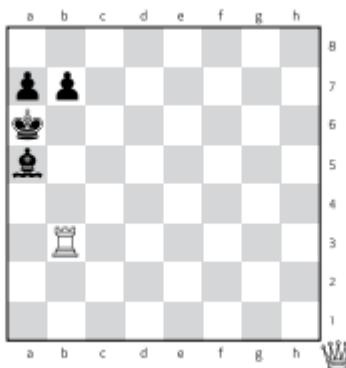
## O Xeque-mate

a) Nos diagramas 87 a 94, coloque no tabuleiro a peça que está fora dele de tal forma que deixe o rei em xeque-mate.

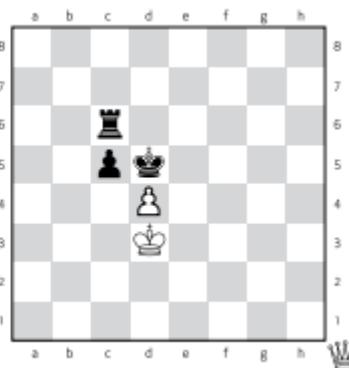
86 - Exemplo



87



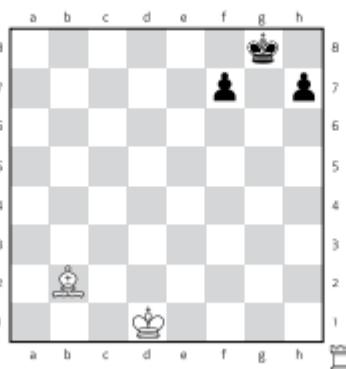
88



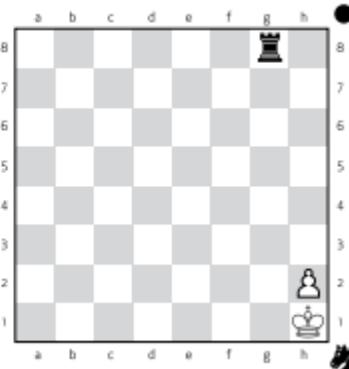
89



90



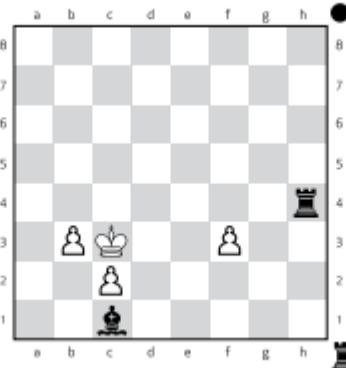
91



92



93

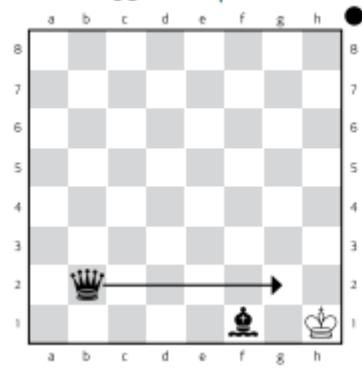


94

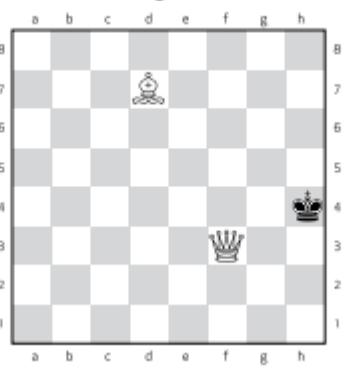


b) Nos diagramas 96 a 103, faça um movimento que aplique xeque-mate.

95 - Exemplo

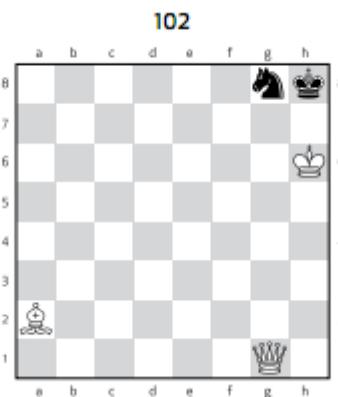
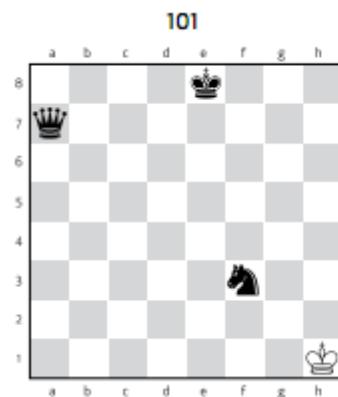
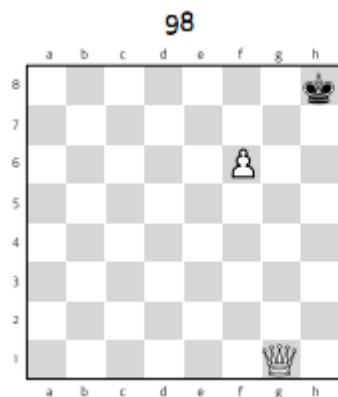


96

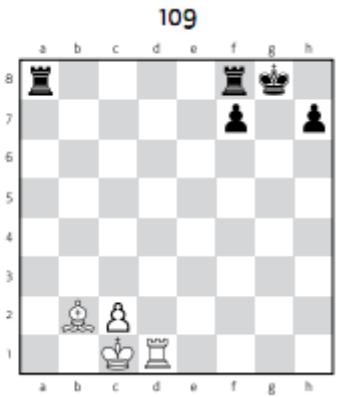


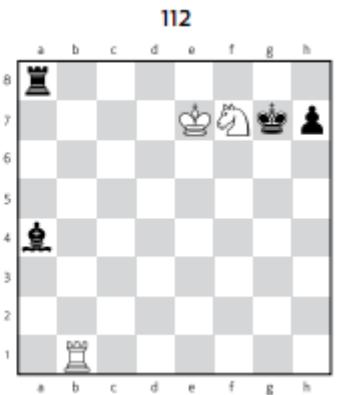
97





c) Nos diagramas 105 a 112, faça um movimento que aplique xeque-mate.



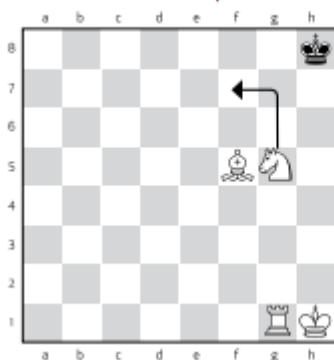


d) Nos diagramas 113 a 121, faça um movimento com as peças brancas que aplique xeque-mate em um lance.



e) Nos diagramas 122 a 130, faça um movimento com as peças brancas que aplique xeque-mate em um lance.

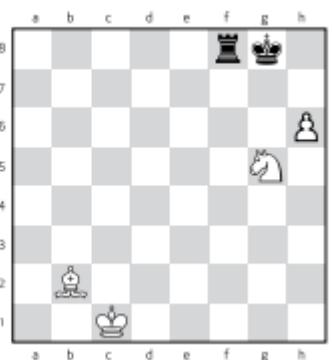
122 - Exemplo



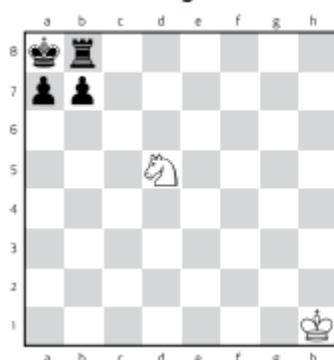
123



124



125



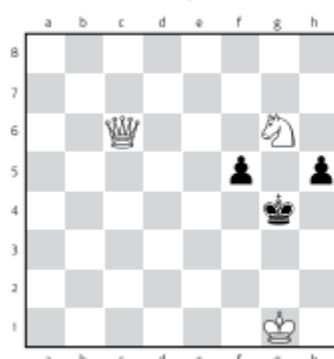
126



127



128



129



130



#FIQUEEMCASA



**RESPOSTAS DOS EXERCÍCIOS - SOLICITE  
contato@cláuberfmartins.inf.br**

**Ou ZAP 91 999948610**

**TERMINAMOS AQUI O DE INICIANTES, NO NÚMERO 05 -  
LANÇAREMOS O DE INICIADOS**



**CLÁUBER MARTINS**  
<http://www.cláuberfmartins.inf.br/>