



XADREZ PAPA-CHIBÉ

PARA INICIANTES - PARTE 4

Nesta edição:

Xadrez e Construtivismo 1

Exercícios (continuação...) 2

Xadrez e Construtivismo

Construtivismo é uma das 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: sensório-motor (0 a 2 anos),

pré-operatório (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.



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. Dividi-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-



© CanStockPhoto.com - csp44909723

O rating mede com bastante precisão a evolução do aluno. do seus estudos rumo à maestria na modalidade.



CLAUBER MARTINS

AULAS ONLINE DE XADREZ -
GOOGLE SALA DE AULA - TEORIA E PRÁTICA.

91 99994-8610 zap

Prof. Clauber Martins

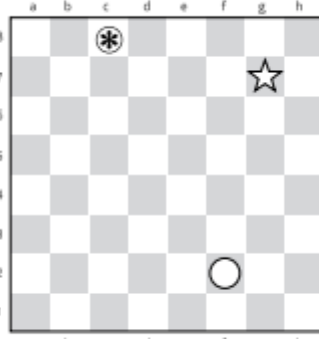
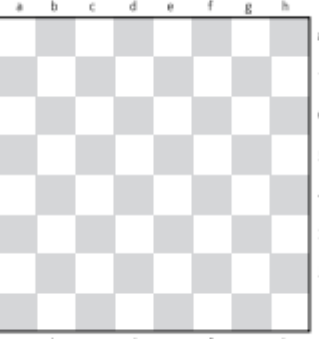
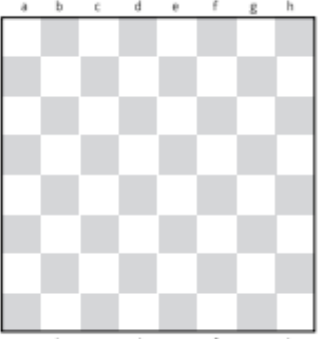
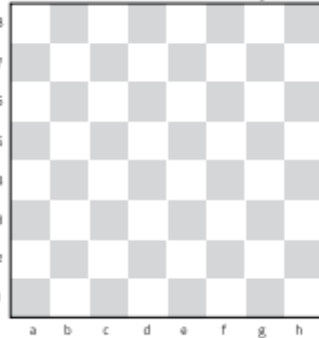
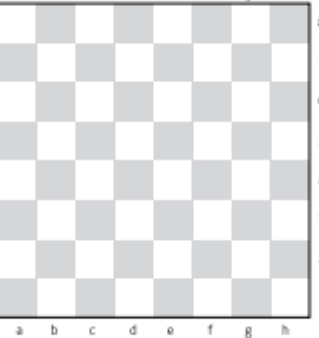
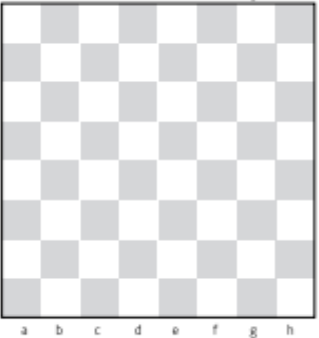
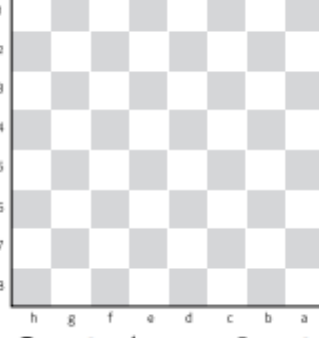
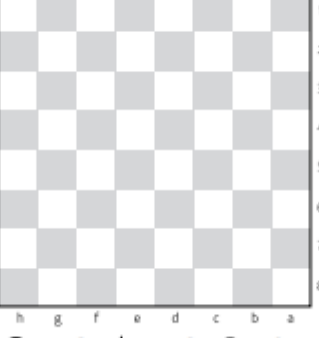
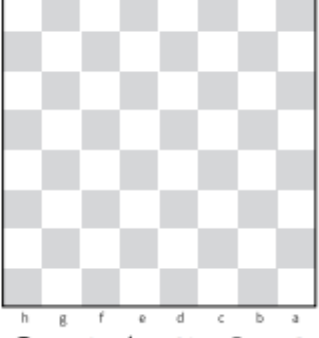
Árbitro Nacional e Instrutor CBX
www.clauberfmartins.inf.br

Interesses especiais:

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

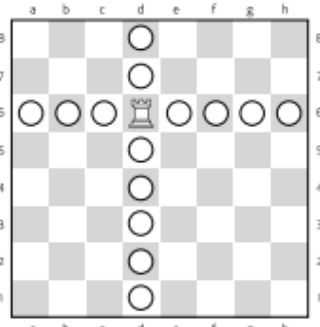
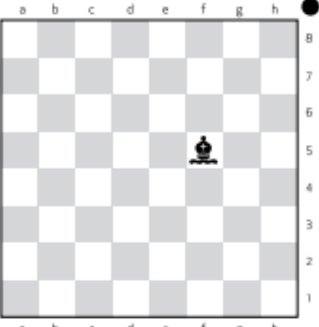
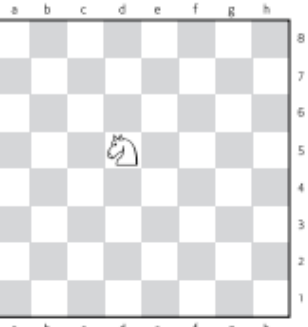
Exercícios (continuação...)

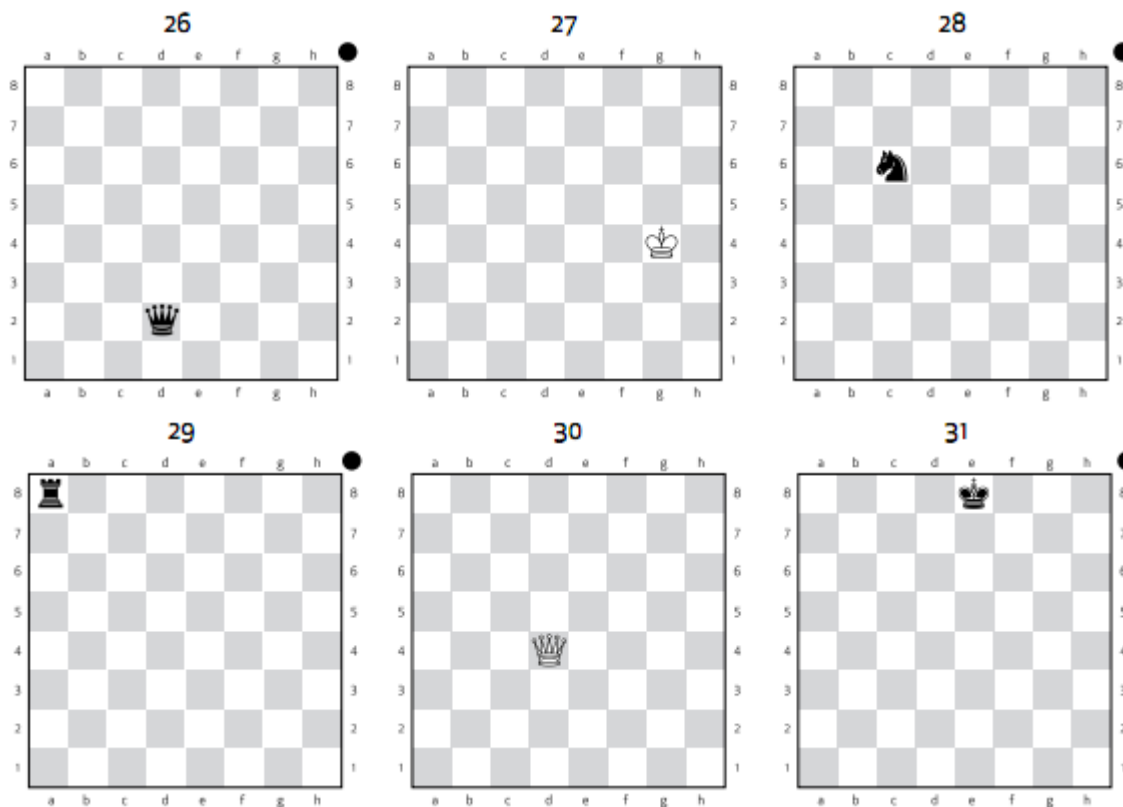
d) Nos diagramas 15 a 22, localize no tabuleiro as casas solicitadas.

<p>14 - Exemplo</p>  <p>○ - f2 ☆ - g7 ✱ - c8</p>	<p>15</p>  <p>○ - a5 ☆ - e8 ✱ - h3</p>	<p>16</p>  <p>○ - a1 ☆ - d6 ✱ - c4</p>
<p>17</p>  <p>○ - h8 ☆ - d1 ✱ - c5</p>	<p>18</p>  <p>○ - g5 ☆ - e3 ✱ - b4</p>	<p>19</p>  <p>○ - f7 ☆ - b2 ✱ - d4</p>
<p>20</p>  <p>○ - g2 ☆ - e5 ✱ - b6</p>	<p>21</p>  <p>○ - d2 ☆ - h6 ✱ - f5</p>	<p>22</p>  <p>○ - g4 ☆ - f1 ✱ - a3</p>

O Movimento das Peças

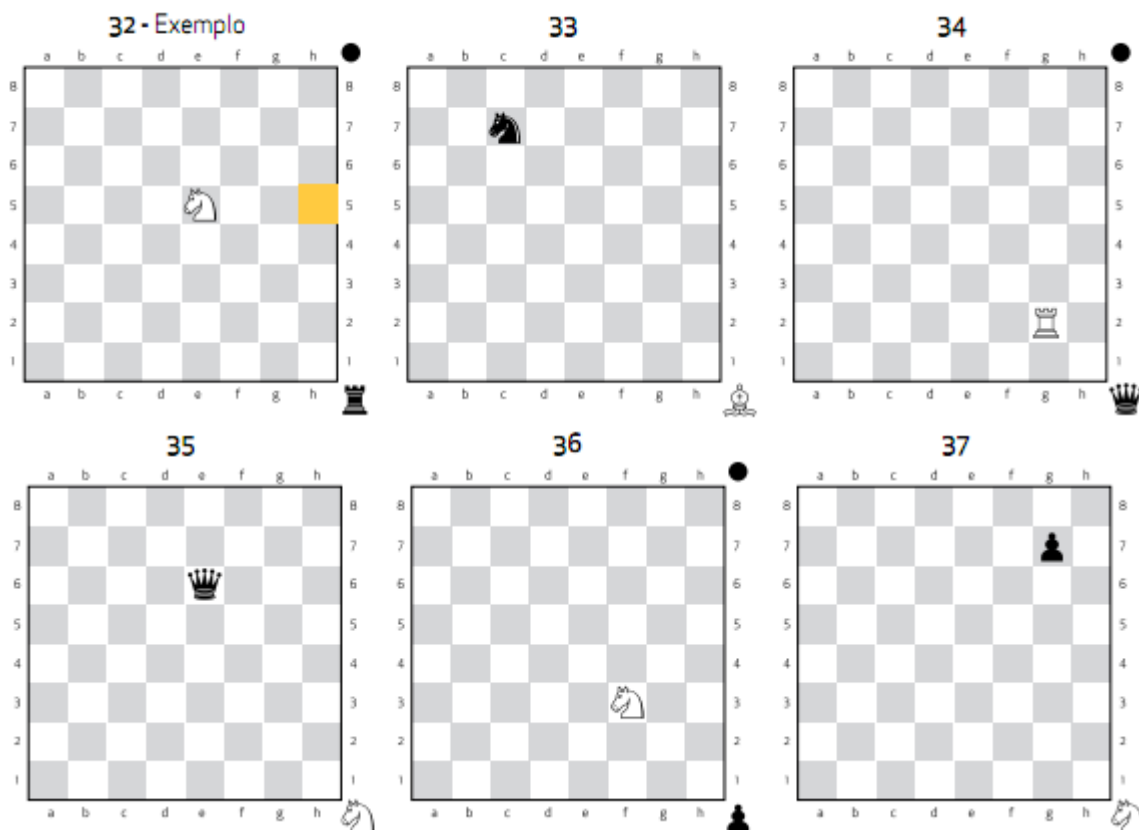
a) Nos diagramas 24 a 31, assinale todas as casas por onde a peça pode se deslocar. Obs.: o círculo preto indica que o movimento pertence às pretas.

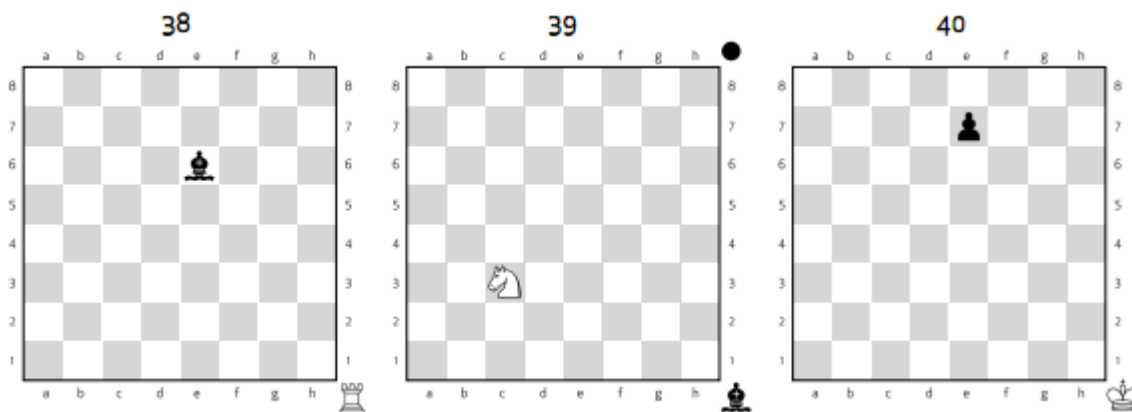
<p>23 - Exemplo</p> 	<p>24</p> 	<p>25</p> 
--	---	--



Capturas: colocar a peça e ameaçar

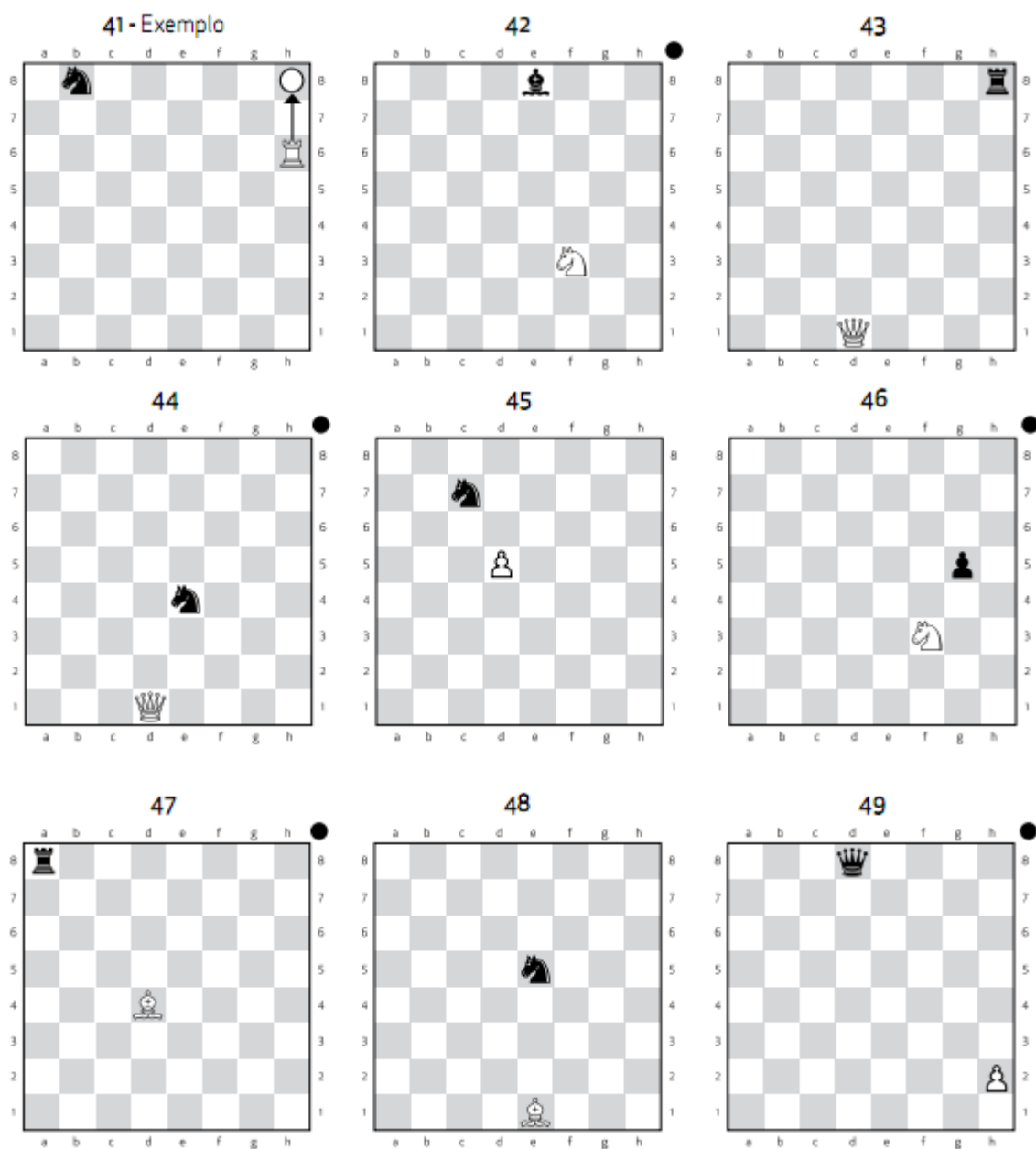
a) Nos diagramas 33 a 40, coloque no tabuleiro a peça que está ao lado de tal forma que esteja ameaçando capturar a peça que se encontra no tabuleiro.





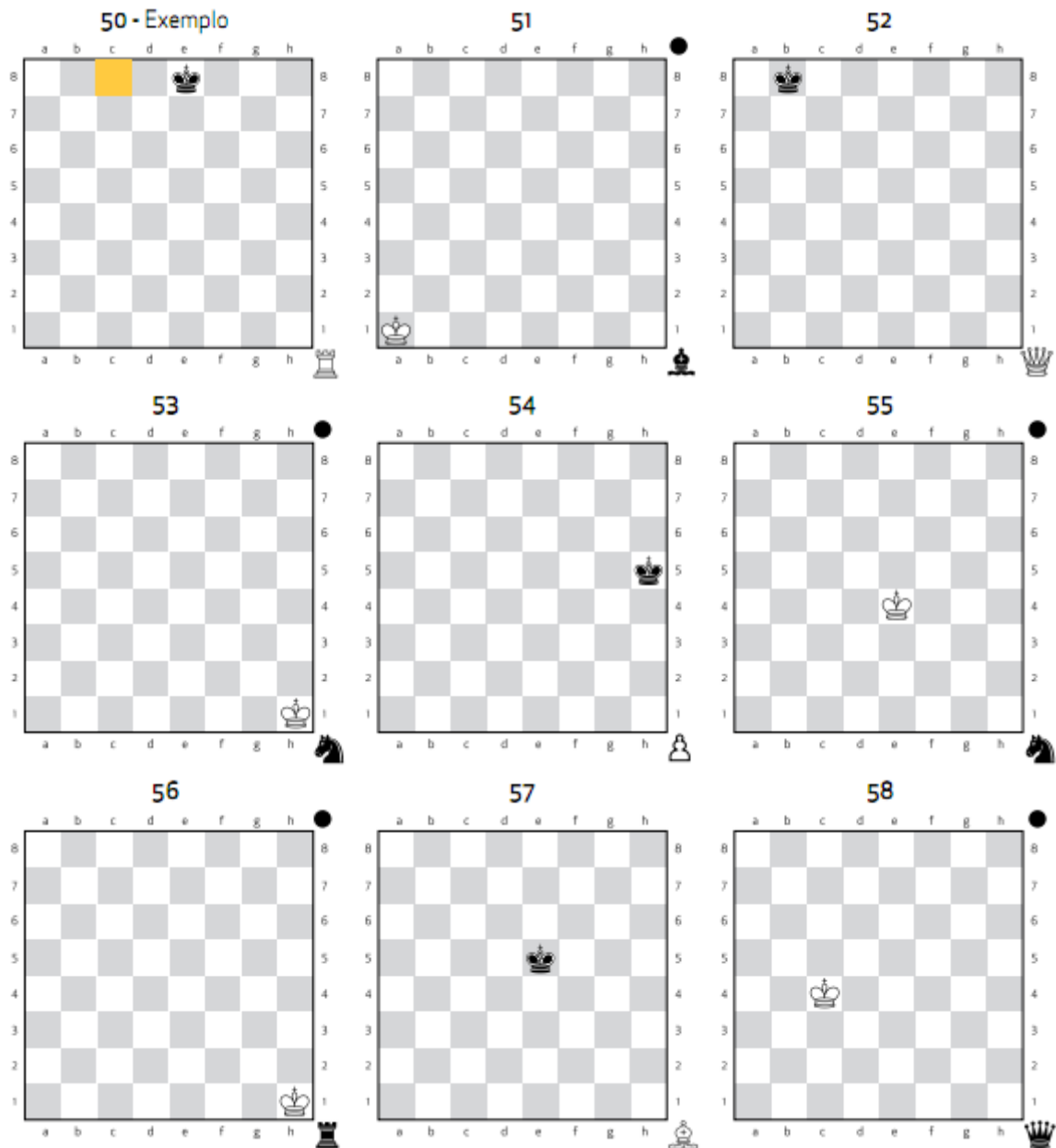
Capturas: fazer um movimento e ameaçar

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



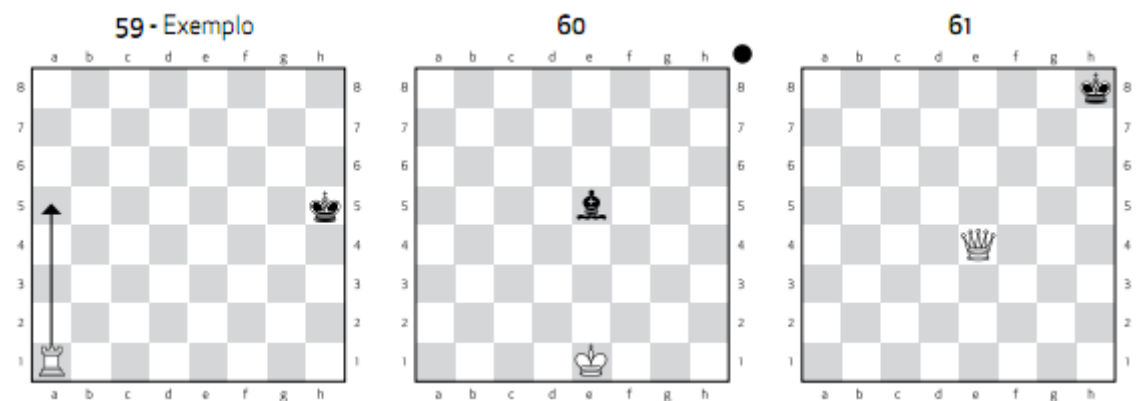
O Xeque: colocar uma peça e aplicar xeque

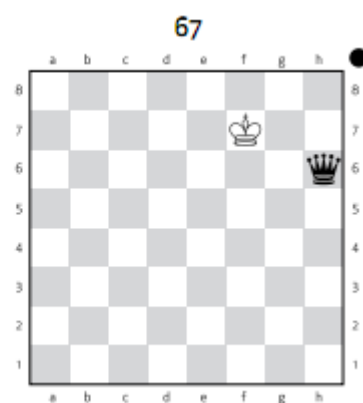
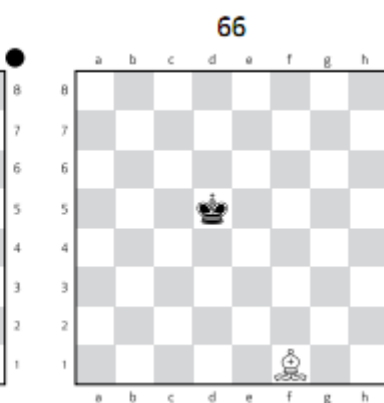
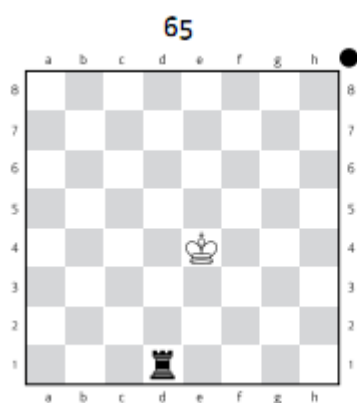
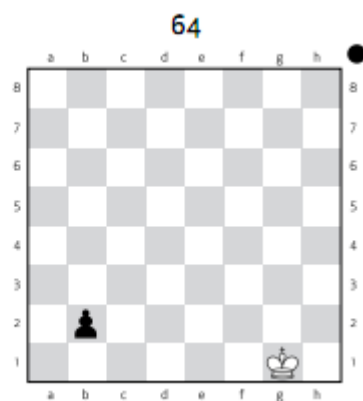
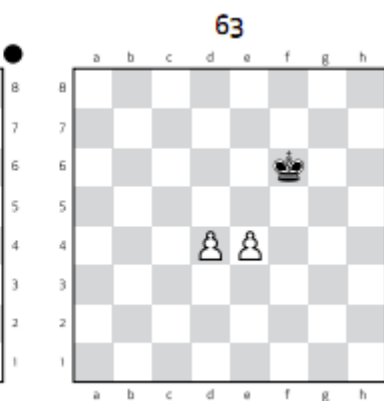
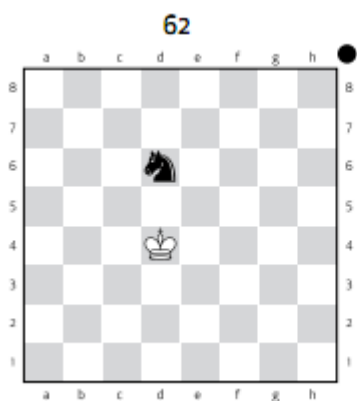
a) Nos diagramas 51 a 58, coloque no tabuleiro a peça que está ao lado de tal forma que deixe o rei em xeque.



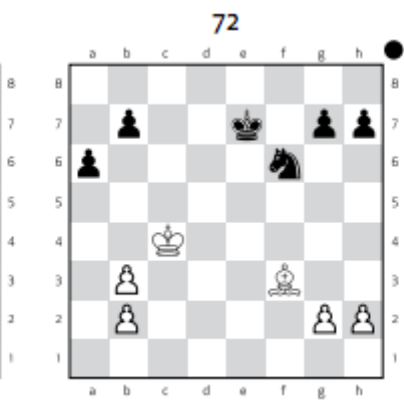
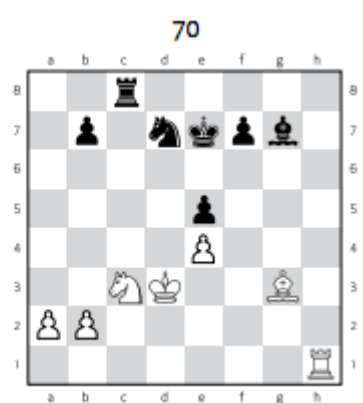
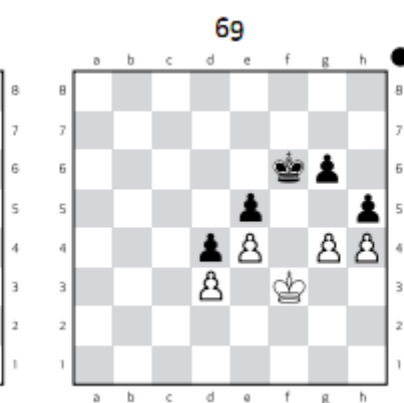
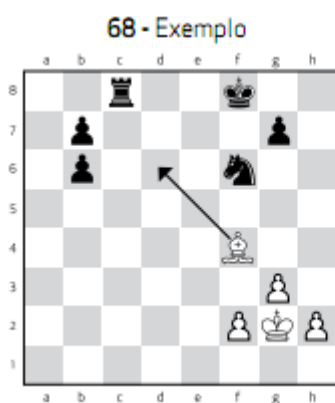
O Xeque: efetuar um movimento e aplicar xeque

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





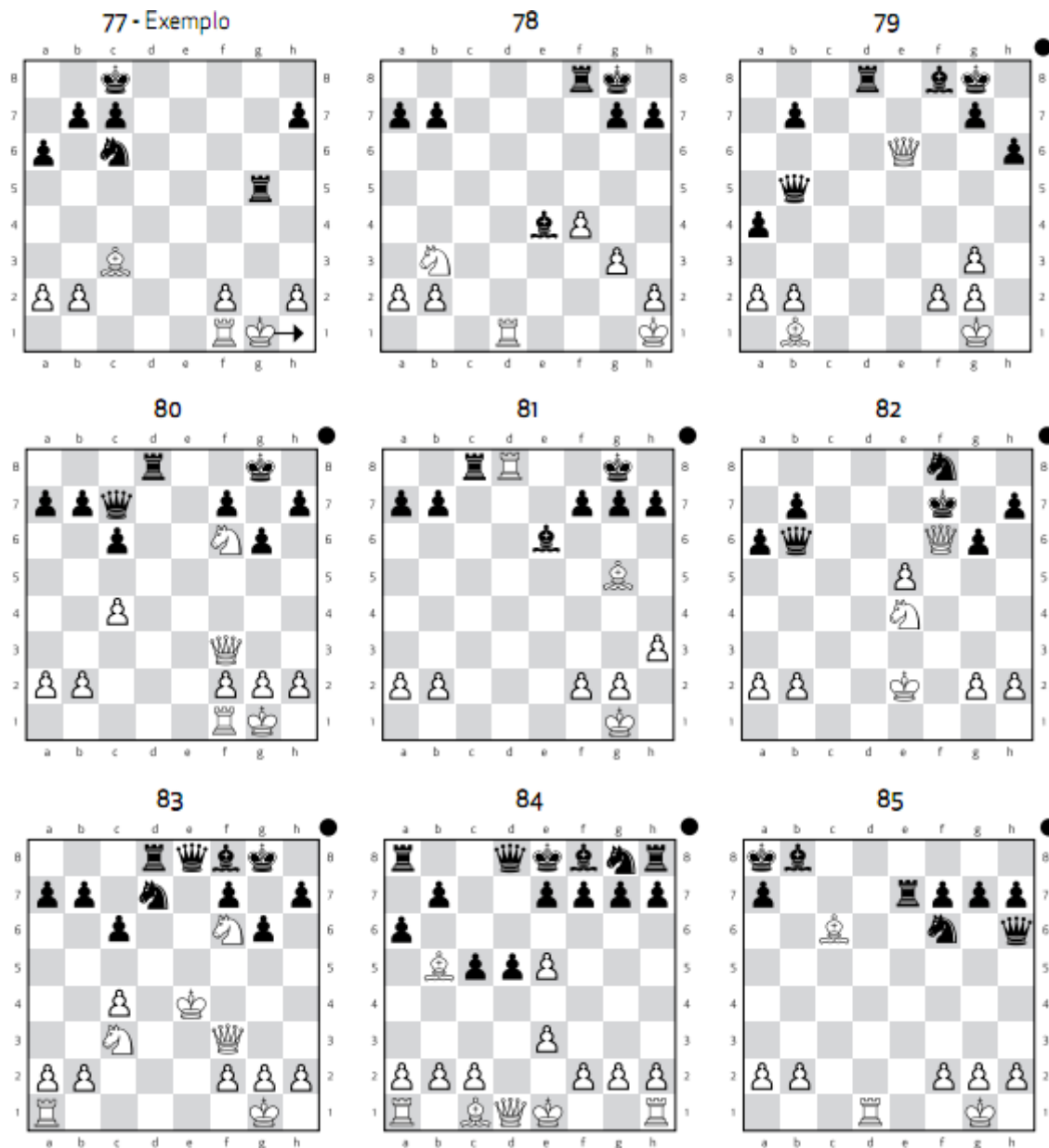
b) Nos diagramas 69 a 76, faça um movimento que deixe o rei em xeque.





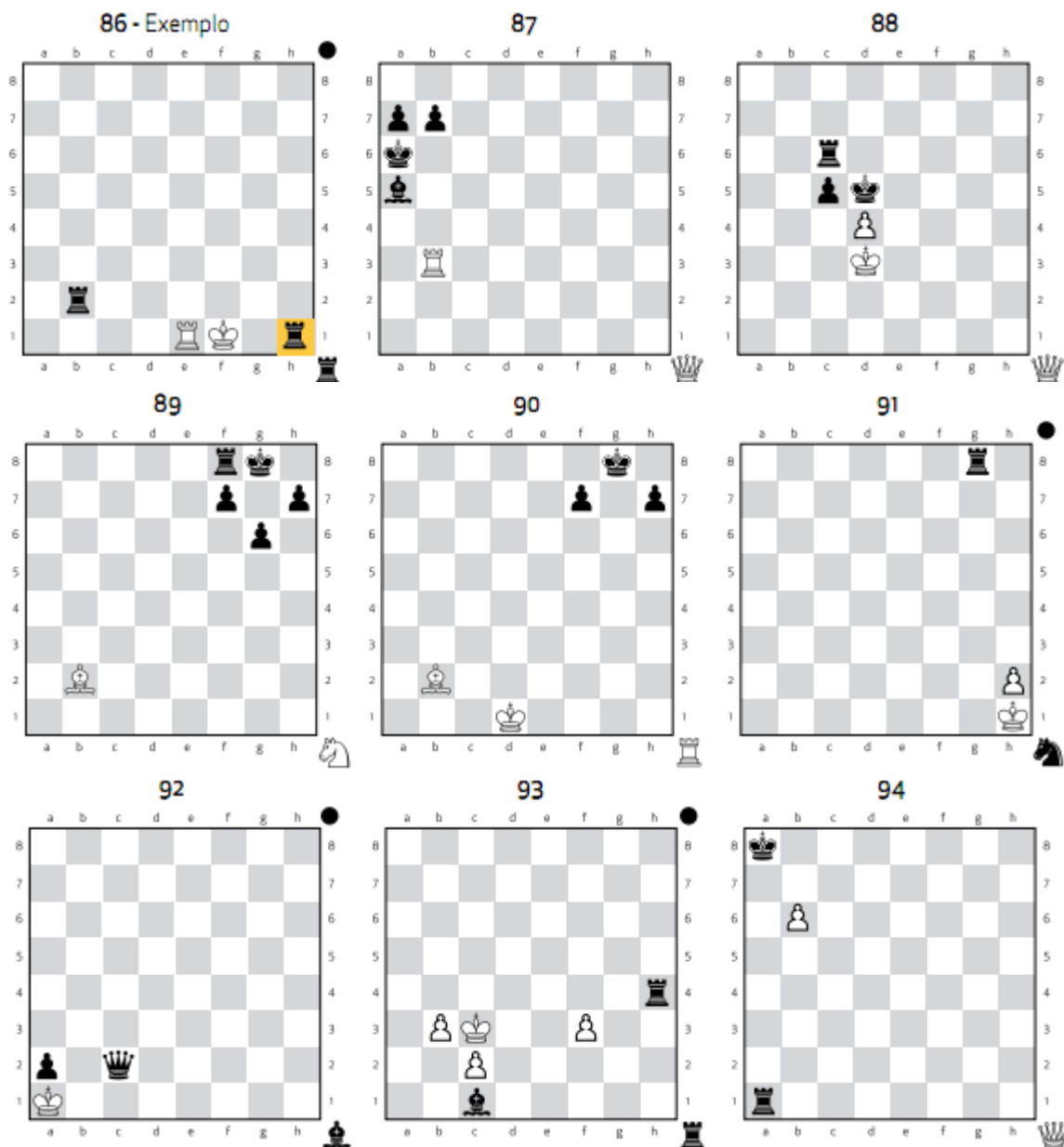
O Xeque: como escapar

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

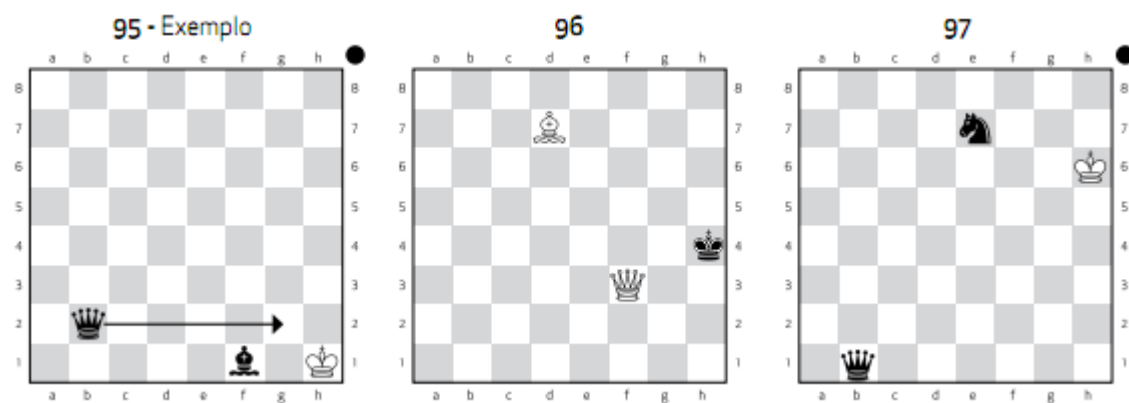


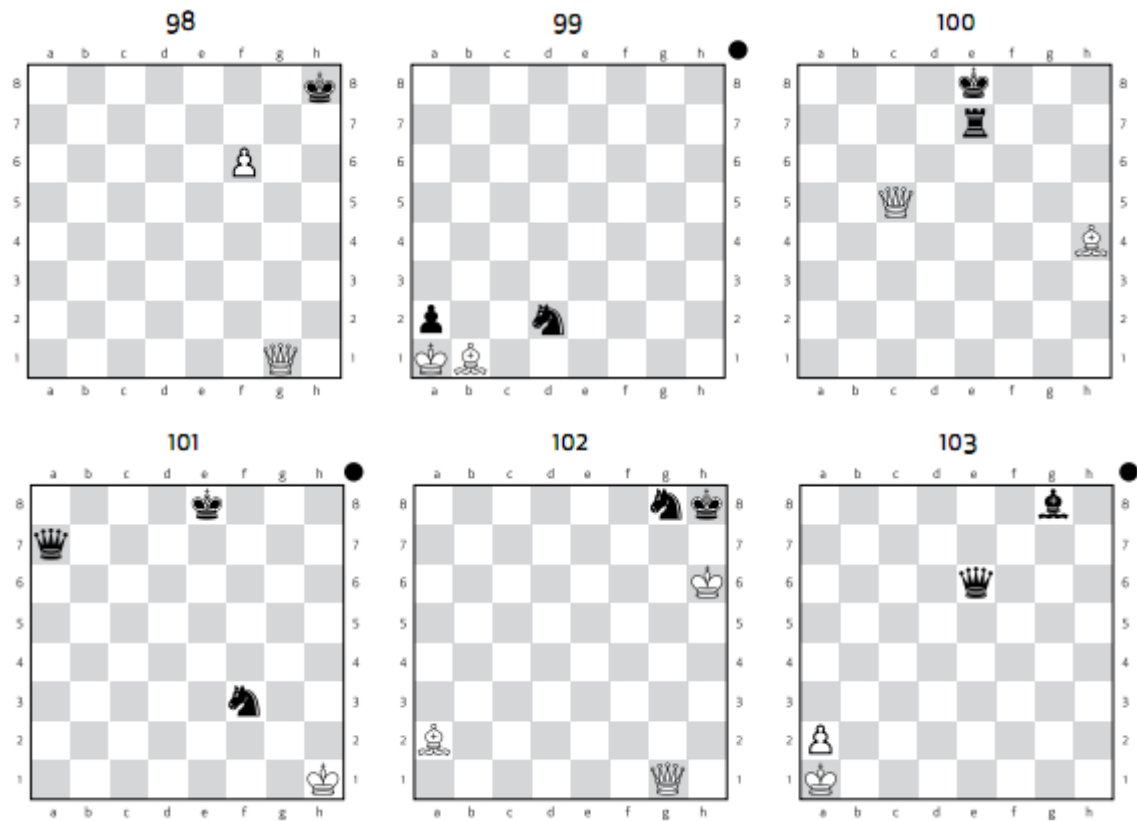
O Xeque-mate

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.

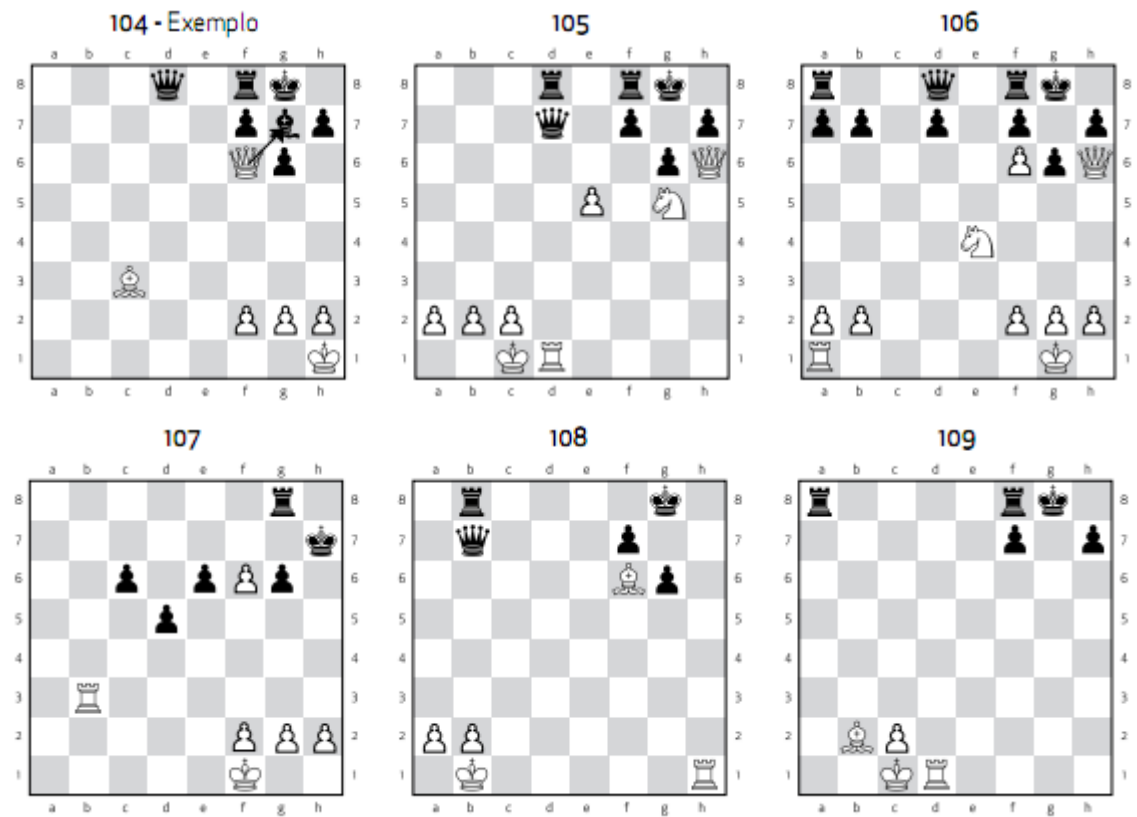


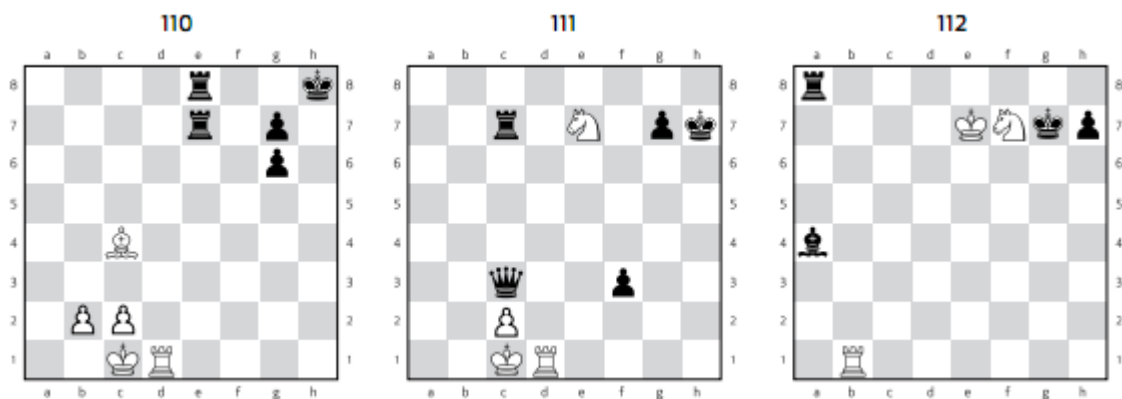
b) Nos diagramas 96 a 103, faça um movimento que aplique xeque-mate.



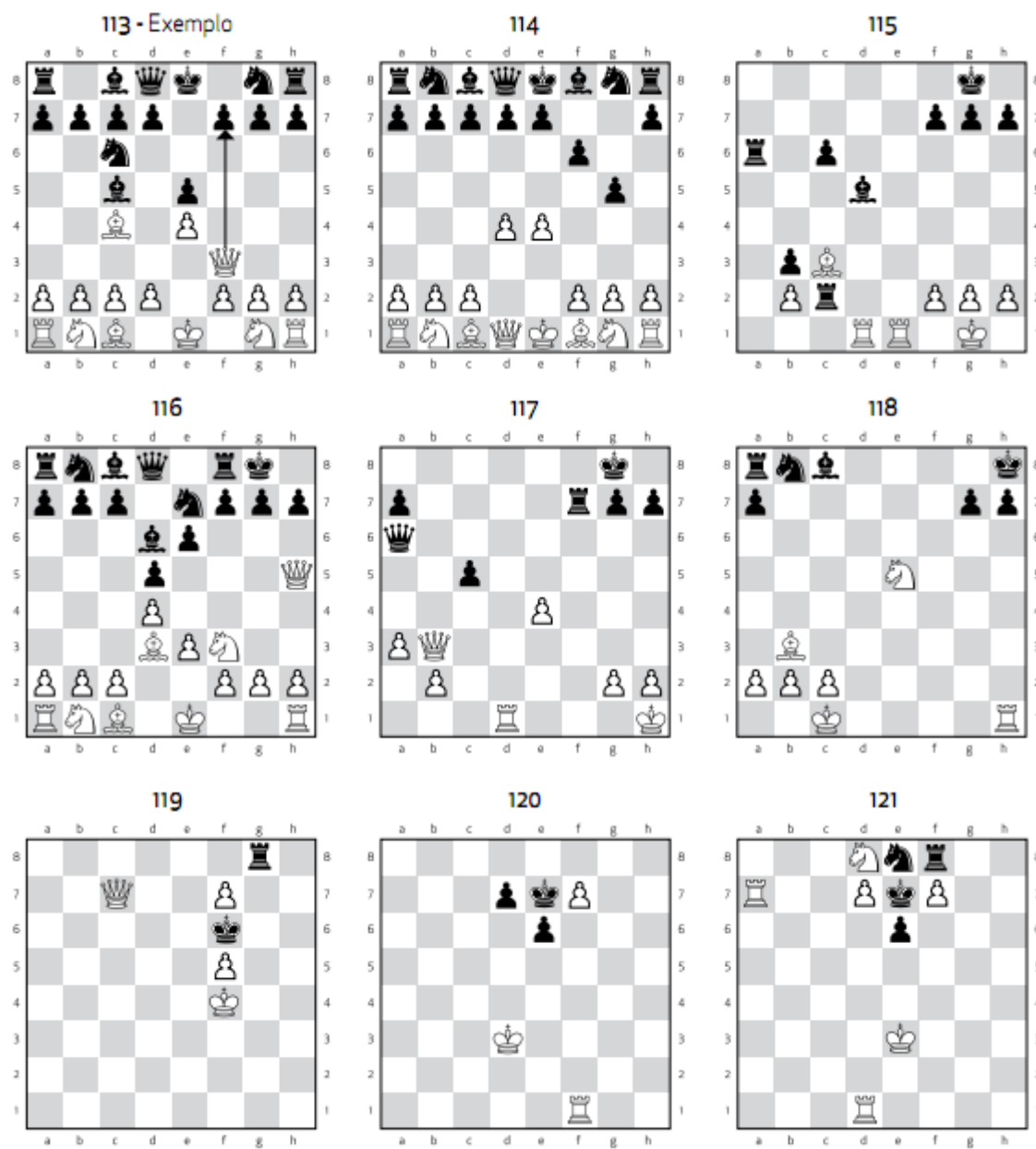


c) Nos diagramas 105 a 112, faça um movimento que aplique xeque-mate.





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.

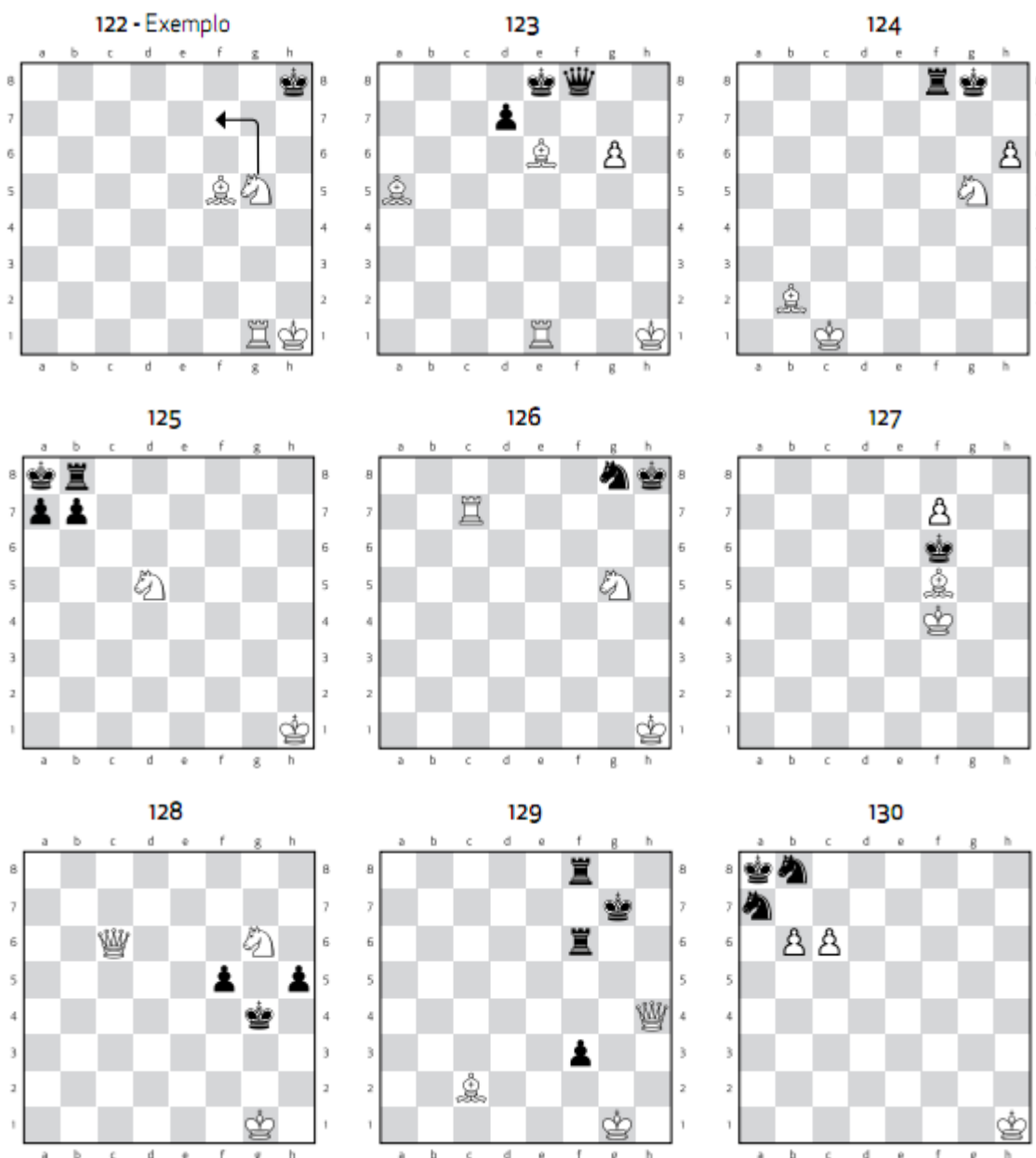
#FIQUEMCASA



CLAUBER MARTINS



<http://www.clauberfmartins.inf.br/>



RESPOSTAS DOS EXERCÍCIOS - SOLICITE

contato@clauberfmartins.inf.br

Ou ZAP 91 999948610

TERMINAMOS AQUI O DE INICIANTE, NO NÚMERO 05 -
LANÇAREMOS O DE INICIADOS

