A Ludicidade na Educação

Por: Thiago Policastro Panazzolo

Instituto Paramitas

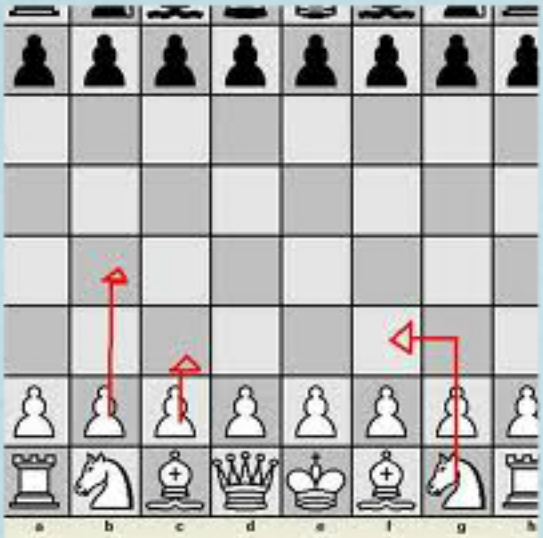
Entre suas variadas utilidades,os jogos sempre viabilizaram o aprendizado.também serviram para transmitir as conquistas da sociedade em diversos compos do conhecimentos.Quando os menmbras mais velhos de um grupo revelam aos jovens como funciona um determinado jogo de tabuleiro, por exemplo, eles transmitem uma série de conhecimentos fazem parte do patrimônio cultural daquele grupo.

" Antigamente, o jogo era associado a ritmos mágicos e sagrados.Dependendo do lugar,era reservado apenas para homens,ou para homens mais velhos,ou,ainda,era exclusivo dos sacredotes".

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais –
Idealização Instituto Paramitas,
com Licença Creative Commons.

digite aqui

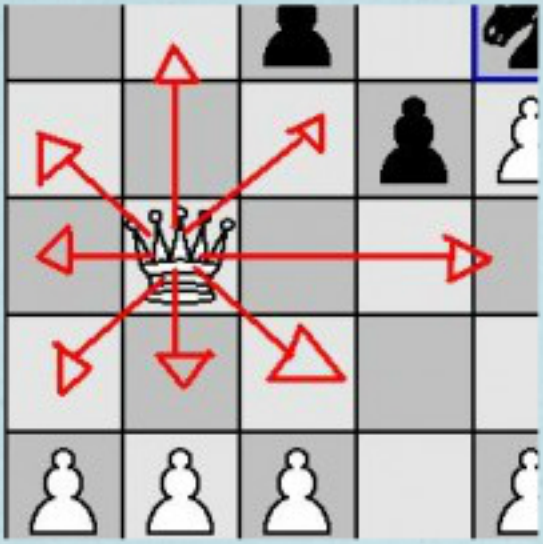
COMO JOGAR XADREZ



O Xadrez é constituído 16 peças para cada jogador (8 peões, 1 Rainha, 2 Bispos, 2 Cavalos, 2 Torres e 1 Rei).

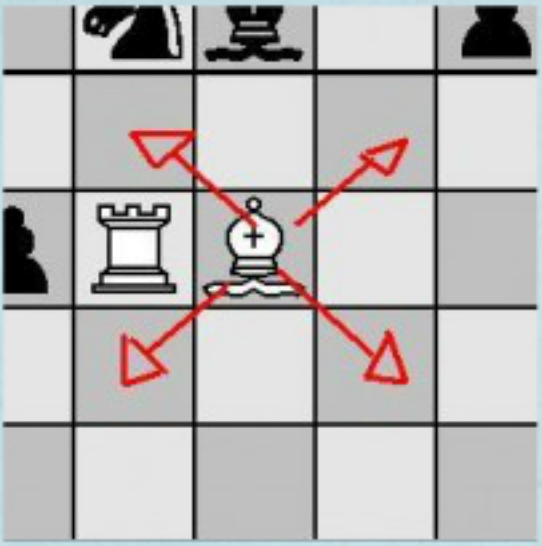
Na primeira jogada de cada jogador a uma variedade de 20 movimentos, totalizando 400 inícios diferentes.

Os movimentos iniciais são 1 ou 2 casas para com frente com o peão ou os movimentos dos cavalos.



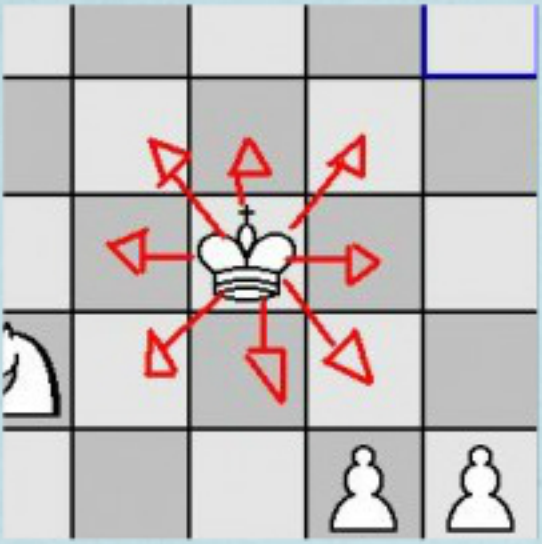
digite aqui

Rainha (Dama): Ela move-se verticalmente e horizontalmente e em diagonal quantas casas possíveis, totalizando 8 direções.



digite aqui

Bispo: Ele move-se na diagonal totalizando 4 direções possíveis



digite aqui

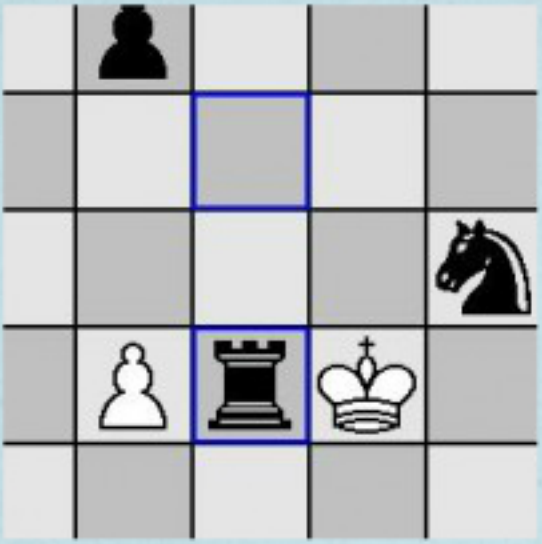
Cavalo: ele move-se em L podendo mover-se para 8 posições diferentes:

Obs. O cavalo é a única peça que passa por cima de outra peça.

Caso na casa que ele vá parar tenha uma pessoa ele a come, caso esta seja do inimigo, caso dele próprio torna-se um movimento impossível.

Torre: a torre move na horizontal e vertical totalizando 4 direções diferentes :

Rei: o rei move um casa somente, em todas as direções igual a rainha.

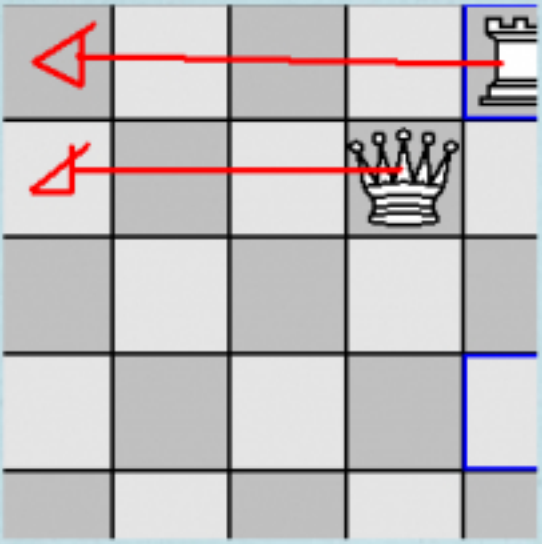


digite aqui

Peão: este só come na diagonal, e fica na casada peça comida, e move somente para frente UMA casa:

Obs. Quando peão chega à ultima fileira(fileira das torres) adversária ele se torna rainha ou qualquer outra peça.

Xeque: É quando o rei (rei branco neste caso) esta ameaçado por alguma peça adversária:



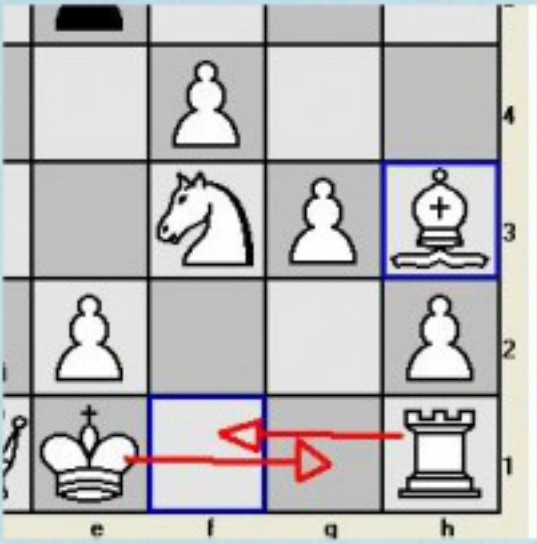
digite aqui

No caso dessa imagem o rei pode comer o cavalo preto, mas não a torre, pois a torre esta protegida pelo cavalo, caso o rei coma a torre ele entra em xeque.

Rei NÃO entra em Xeque

Xeque-Mate:

É quando o rei esta ameaçado, mas não pode se livrar



digite aqui

Obs. Quando o rei fica impossibilitado de se mover para não entrar em xeque.

O jogo empata.

Independente das peças de cada jogador.

Roque: O rei anda duas casas para direita

Roque menor:

Antesaqui

Essas são as regras básicas aqui vão algumas dicas:

Não saia com o peão do bispo, pois deixa a torre desprotegida para o bispo inimigo.

Tire o mais rápido possível um dos peões que começam perto do rei para lhe dar um espaço de saída caso tome xeque.

Deixe uma peça defendendo a outra.

Crie um sistema de defesa, não que sempre será efetivo, mas já ajuda em partidas com pouco tempo.