

O JOGO DE DAMAS NA ESCOLA

OBJETIVO

O objetivo desta apostila não é de formar grandes jogadores de damas, mas, de proporcionar ao Professor conhecimentos básicos do esporte, levá-los a uma reflexão deste grandioso recurso de ensino, descaracterizando-o como um simples “empurra-pedra”, enfatizando e justificando situações para que este seja inserido em seu planejamento, aproveitando-se de seus inúmeros benefícios.

Em minha experiência como Professor de Educação Física pude comprovar através do jogo de Damas, diversos avanços pedagógicos que permitiram aos alunos o conhecimento de um novo esporte. A criança joga com prazer e acontece uma interação social que trabalhada corretamente desenvolve os conceitos de ética, responsabilidade e cidadania, além dos aspectos que citaremos adiante.

Gostaria que o Professor do Ensino Fundamental considerasse com carinho a hipótese desta alternativa de aprendizagem, pois, o jogo de Damas pode ser aplicado em diversos níveis de interesse, de objetivos e de complexidade gradativa, podendo ser trabalhado de vários modos na mesma aula.

Tenho conhecimento de algumas experiências interessantes, como um aluno da quinta série, o “Ceará”, absolutamente não sabia escrever e nem ler, fazia “cobrinhas”, quando dei conceito “C” para o aluno, lá vieram as gozações dos professores no conselho de classe: “Também Ed. Física é só jogar bola...”, naturalmente todos nós sabemos da importância da disciplina, mas, justifiquei a nota: Naquele bimestre, além do Handebol, o conteúdo era o jogo de Damas e o Xadrez em um nível básico, depois de explicada a parte teórica, eis que o “Ceará” foi um dos que melhor entendeu, praticou e venceu jogos, sempre com muito interesse e participação ativa nas aulas práticas, inclusive ajudando outros alunos nas dúvidas, que outro conceito ele teria? Em tempo, o “B” e o “A” não foi possível, pois tivemos alguns trabalhos escritos...., Ah! A Professora de Ed. Artística também deu o mesmo conceito e apresentou os trabalhos de pintura que o aluno realizou, melhor do que vários outros alunos.

Achei uma entrevista interessante do educador Tião Rocha, onde ele menciona o folclore e os jogos como uma alternativa para uma educação de qualidade, em um trecho desta entrevista, ele cita:

Em uma experiência que se utilizava jogos, encontrou-se um menino de 11 anos que estava na primeira série, repetente, persistente e renitente. Ele estava insistindo para aprender matemática e não conseguia, não aprendia as quatro operações básicas. Só que ele jogava damas e ganhava de todo mundo!

A nossa dúvida era: “Se joga damas, ele tem noção espacial, mas porque não desenvolve a noção de aritmética?” Pegamos, então, um tabuleiro e, em vez das casinhas, colocamos números de forma aleatória e na dama, os sinais de soma, primeiramente, e depois o de subtração e o de multiplicação. Num instante, ele resolveu a vida dele. Ele aprendeu porque só podia comer a peça do outro se fizesse cálculos. Depois, nós começamos a utilizar outros jogos, como amarelinha e pular corda, para trabalhar uma série de novos conceitos de matemática, geografia e, em alguns casos, de cidadania, ética e sexualidade que os alunos precisavam aprender

Os fatores externos de desenvolvimento do aluno -Aprender não significa exatamente adquirir mais informações, mas sim expandir a capacidade de produzir

os resultados que realmente se quer obter. É aprendizagem necessária para que as pessoas, principalmente crianças, adolescentes e jovens, possam construir seus próprios projetos de vida futura.

Toda esta reflexão aponta para a busca de **autonomia**: alguns autores referem-se a ela como um forte sentido de independência; outros destacam a importância de ter um controle interno e um sentido de poder pessoal; outros insistem na autodisciplina e controle dos impulsos (Munist, 1998).

O sentido de autonomia, no entanto, relaciona-se com o sentido de propósito de futuro, apresentado por meio de várias categorias, identificadas como fatores protetores: expectativas saudáveis, direção para os objetivos, orientação para a consecução desses objetivos, motivação para alcance dos resultados, fé em um futuro melhor e sentido de antecipação e coerência (Maria L. Magalhães).

Este caráter de autonomia é citado também em artigo no site www.educacaoon-line.com.br: “Em um jogo de damas, autonomia significa que, em cada jogada e ao longo de toda a partida, somos responsáveis por nossas ações e sofremos as conseqüências de modo como as realizamos. Nesse sentido, trata-se de um todo (um jogador ou time) contra um todo (o adversário ou o time contrário), cada qual com suas responsabilidades. Ao mesmo tempo, somos parte porque dependemos do outro para continuar jogando. Além disso, dependemos das regras, do tabuleiro, das peças, do tempo. Dependência não em um sentido negativo, mas, no sentido de que, em uma relação, somos irredutíveis, temos algo singular, próprio e, ao mesmo tempo, somos complementares, formamos partes, indissociáveis, no sistema que as constituem.”

O Jogo de damas para crianças é útil para desenvolver o raciocínio, a concentração, a percepção, que utilizam na escola e na própria vida. O jogo de damas desenvolve também o auto conhecimento, seu próprio valor, desenvolve e faz conhecer sua capacidade, desenvolve a autoconfiança.(Wilson Nunes da Silva – Campeão Brasileiro em 1985)

.. A combinação está para o Jogo de Damas assim como o drible para o futebol”..(Laércio Zulian), que também cita em seu livro de orientação para professores: Sendo o jogo de damas um esporte essencialmente mental, ele concorre diretamente para o desenvolvimento e aperfeiçoamento de certas faculdades que durante a partida são chamadas a agir, como concentração, memória, visualidade, precisão e imaginação.”

Os jogos com peças móveis, como os de tabuleiro, freqüentemente desafiam a previsão e a imaginação do jogador, assim como exercem a habilidade da memória e a inteligência visuo-espacial.(Ensino e aprendizagem através das Inteligências Múltiplas)

No planejamento do Colégio Damas: Tem como finalidade promover a melhoria do processo ensino-aprendizagem a fim de garantir a qualidade de ensino, a formação de pessoas participativas, criativas, conscientes de suas aptidões e orientadas para a construção do bem comum, com a absorção do bom hábito promovido pela prática das atividades físicas.

Raciocínio, concentração, faculdade de analisar com precisão antes de tomar decisões, criação artística, controle nervoso, são qualidades descritas pelo Grande jogador Ferrinho, em seu livro ABC do Jogo de Damas.

Ao mexer com a imaginação, atenção, raciocínio, concentração, analisar antes de tomar decisões, o aprendizado do jogo de Damas estimula o espírito de investigação e desenvolve a criatividade e memória. Por outro lado, o jogo de damas é uma atividade recreativa completa, que permite a criança assumir atitude própria, daí obtendo plena integração ao grupo social.

No que tange as dimensões ética e moral, a prática do jogo de Damas reforça a formação do caráter, desenvolvendo a paciência, a perseverança, e o mais importante – sublimando a agressividade.

Estas e outras definições são comprovadas por estudos realizados, e acresce que a introdução do jogo de damas em classes de menor rendimento escolar, enseja de pronto a seus membros melhoria da auto-estima e autoconfiança, visto permitir rápido e conclusivo destaque de alunos que, paralelamente, passam a progredir nas demais disciplinas. Seu maior mérito, porém, é responder a uma preocupação do ensino moderno, qual seja, a de propiciar a cada aluno a possibilidade de progredir segundo seu próprio ritmo, valorizando assim a motivação pessoal.

À implantação do jogo de Damas na Escola envolve três aspectos ou efeitos:

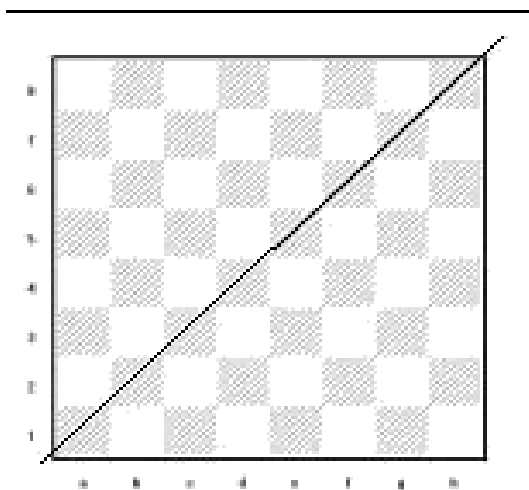
ÉTICO	INTELLECTUAL	ESCOLAR E PEDAGÓGICO
Controle de si mesmo	Desenvolvimento das capacidades de análise e síntese	Melhor estado de espírito
Paciência	Estruturação de raciocínio	Clima de aceitação do outro e da classe em geral
Perseverança	Exercício de memória e atenção	Maior precisão no raciocínio matemático, fruto da prática de observar e discernir.
Respeito ao aluno		Tomada de consciência para capacidades intelectuais até então

		difusas, como memória, criatividade, materializadas na prática de compor finais.
Modéstia		

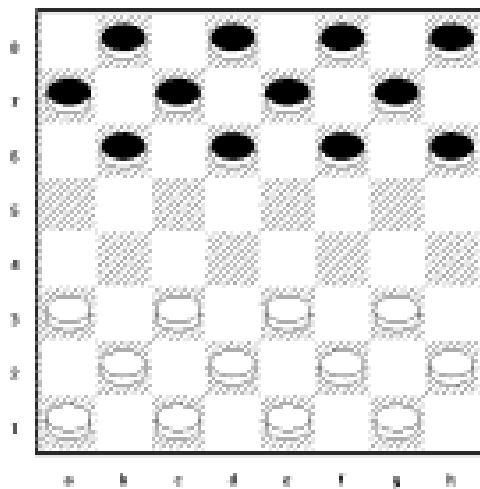
REGRAS BÁSICAS DO JOGO DE DAMAS

- A grande diagonal escura fica à esquerda do jogador, (a primeira “casinha do lado esquerdo é escura”).
- As peças são colocadas nas casas escuras.
- O lance inicial é sempre das brancas.
- A pedra só anda para frente, uma casa de cada vez.
- A pedra e a dama tomam tanto para frente como para trás.
- A dama e a pedra têm o mesmo valor, tanto para tomar quanto para ser tomada.
- A tomada é obrigatória e não existe sopro.
- Peça tocada é peça jogada.
- A dama anda para frente e para trás quantas casas puder.
- Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de tomar, é obrigatório tomar o maior número de pedras.
- Durante uma tomada à peça que apenas passar pela casa de coroação, não será promovida a dama.
- Ganha a partida o jogador que tomar todas as peças do adversário ou deixa-las sem movimento possível.
- A partida será empatada quando: a) Os parceiros concordarem com o empate, b) Ocorrerem vinte lances sucessivos de damas, sem tomada ou movimento de pedra.

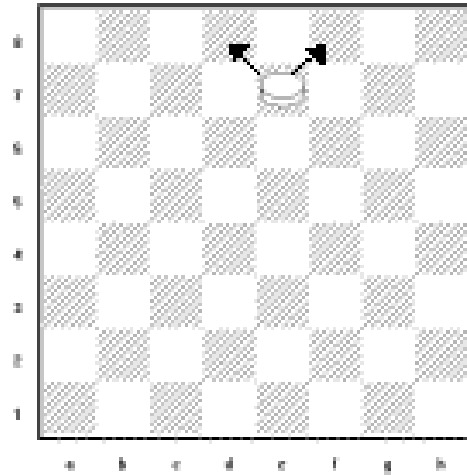
O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura) deve ficar sempre à **esquerda** de cada jogador. **O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário**



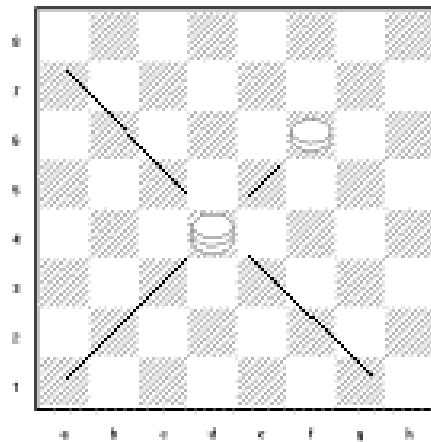
O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras de outro lado. **O lance inicial** cabe sempre a quem estiver com as peças brancas. Também se joga damas em um tabuleiro de 100 casas, com 20 pedras para cada lado - Damas Internacional.



A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama.



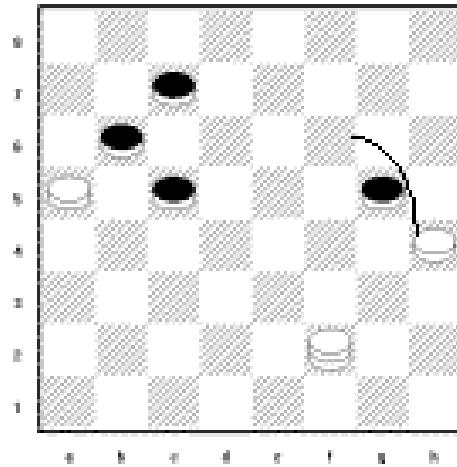
A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça de mesma cor.



A captura é obrigatória.

Não existe sopro.

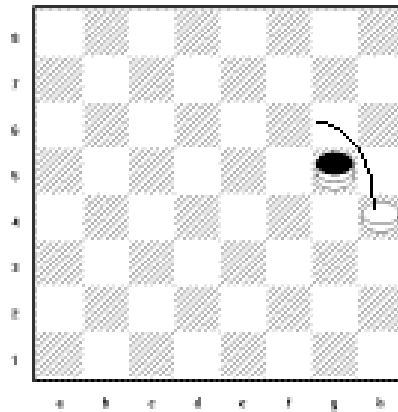
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas.



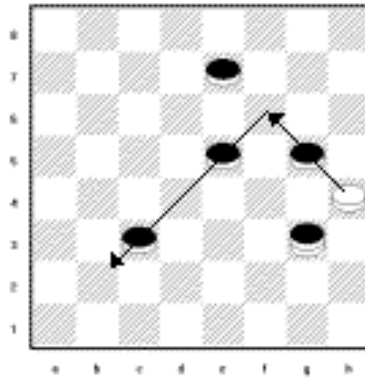
A pedra captura a dama e a dama captura a pedra.

Pedra e dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.

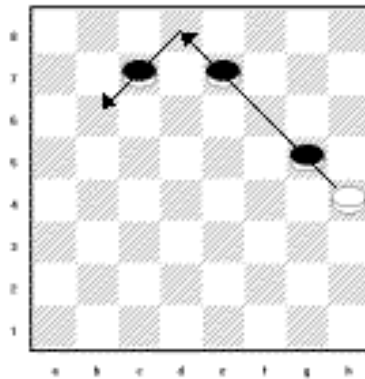
A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como **para trás**, uma ou mais peças.



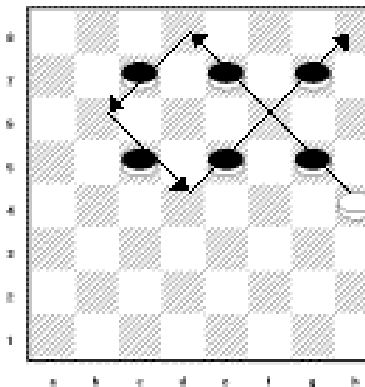
Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, **é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças** (Lei da Maioria).



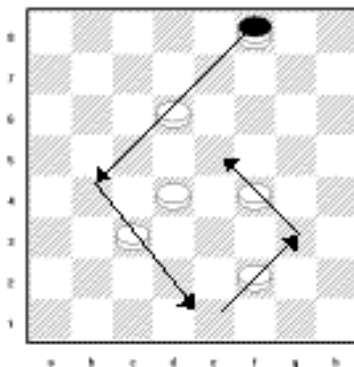
A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, **não será promovida à dama.**



Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, (Não é permitido capturar 2 vezes a mesma peça).



Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas **não podem** ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.



Empate

Após 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

2 damas contra 2 damas,

2 damas contra uma,

2 damas contra uma dama e uma pedra,

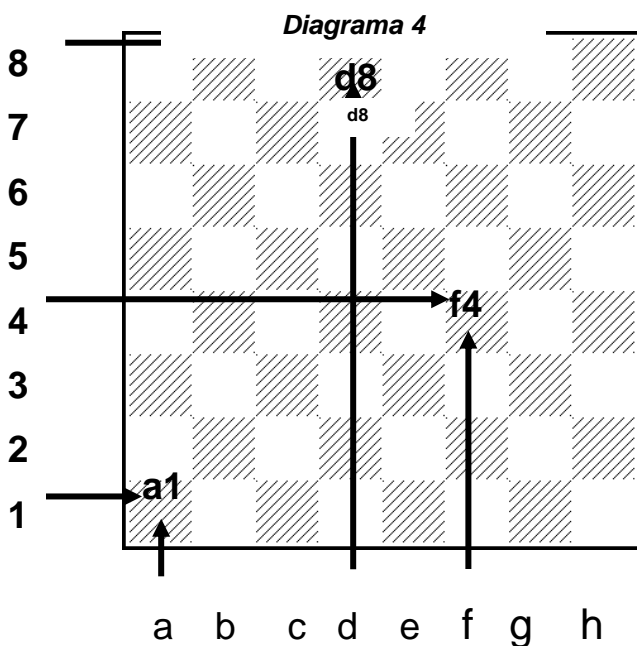
A NOTAÇÃO

Para que se possam "escrever" e "ler" os lances e assim poder registrar o desenrolar de uma partida, o desenlace ou análise de uma posição, enfim "escrever" e "ler" os movimentos das peças, torna-se necessário conhecer a NOTAÇÃO.

Convencionou-se que as COLUNAS são assinaladas, a partir do lado esquerdo das brancas, pelas letras de a a h (Diagrama 2).

As TRAVESSAS, a partir do lado das brancas, são numeradas de 1 a 8 (Diagrama 3).

Desta forma, todas as casas do tabuleiro têm "nome": ele é determinado pelo cruzamento da coluna com a travessa nessa casa (Diagrama 4); a letra primeiro seguida do algarismo.



As
passo no jogo de
como acontecem as

combinações - O primeiro
damas é compreendermos
combinações. O que é uma

combinação? A combinação no jogo de damas está associada com a obrigatoriedade de captura. ,

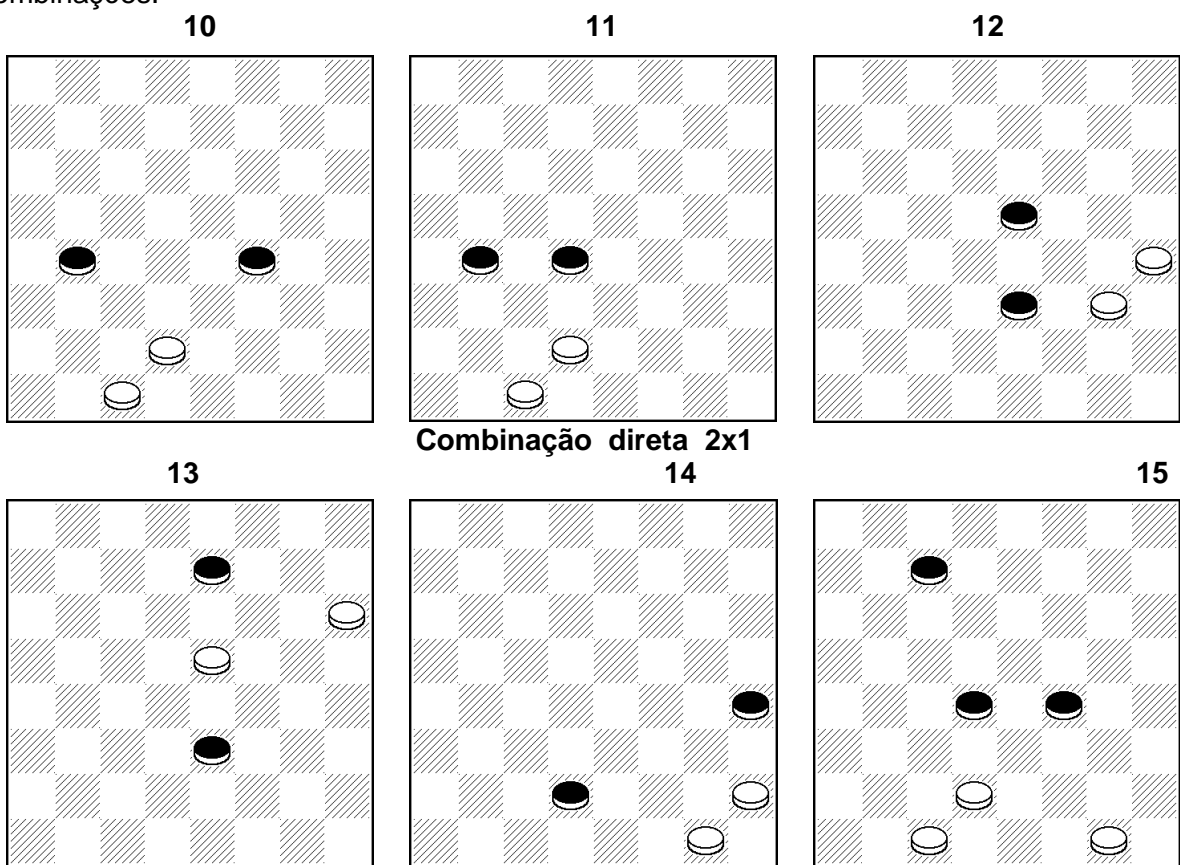
A *obrigatoriedade de fazer o lance de tomada* dá origem, em determinadas situações, a que a ação e controle dos lances fiquem de iniciativa de apenas um dos jogadores. Assim, uma série de lances terá de ser feitos obrigatoriamente pelo adversário sem que este possa tomar qualquer decisão sobre eles visto se tratarem somente de tomadas.

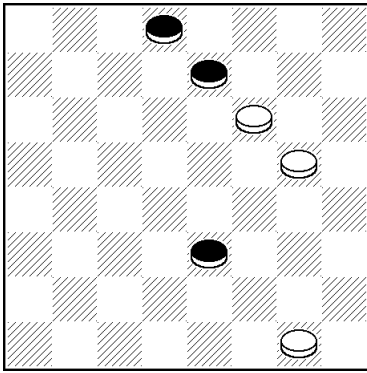
Esta série de lances forçados origina uma das mais apaixonantes manobras do jogo de damas: a combinação.

Essa circunstância, quando um dos jogadores passa a controlar a dinâmica de uma série de lances, geralmente com o objetivo de obter uma vantagem material ou posicional ou a vitória imediata, é na verdade belo espetáculo de uma coreografia que causa silenciosos aplausos.

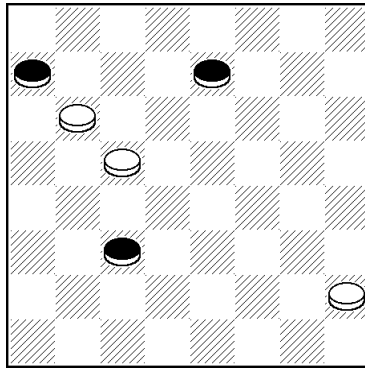
Nem sempre a combinação é consumada. Muitas vezes ela é apenas uma ameaça latente que impede a ação do adversário, frustrando planos, mas nem por isso perde sua beleza.

Em todos diagramas abaixo, o lance é das brancas e elas ganham através de pequenas combinações.

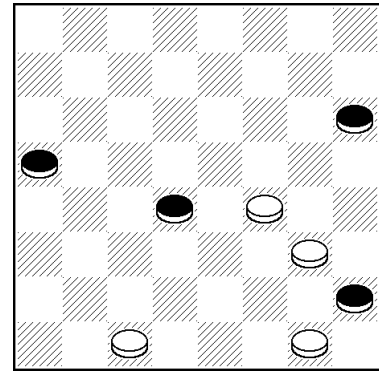




16



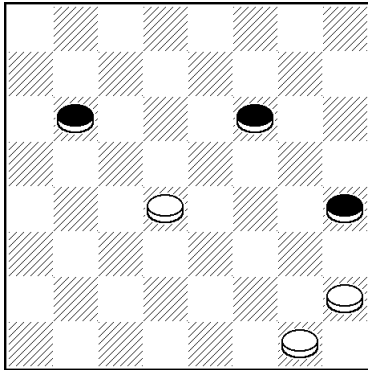
17



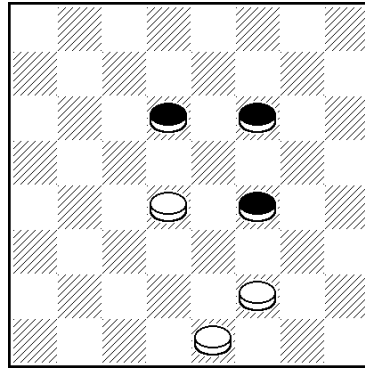
18

COMBINAÇÃO DIRETA 3X2

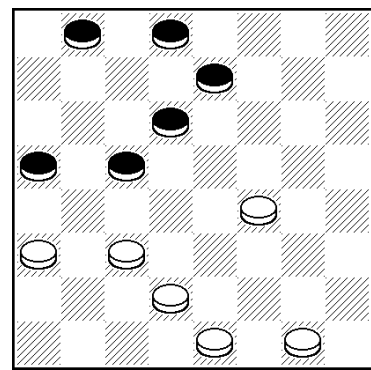
19



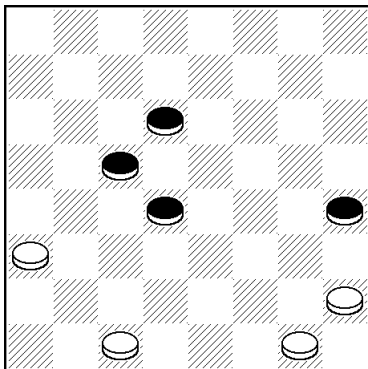
20



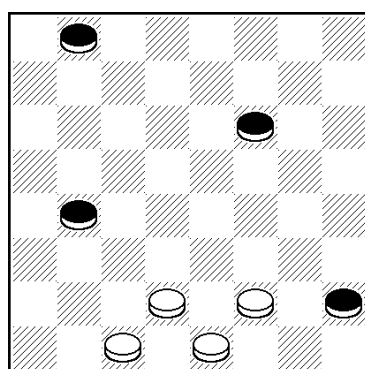
21



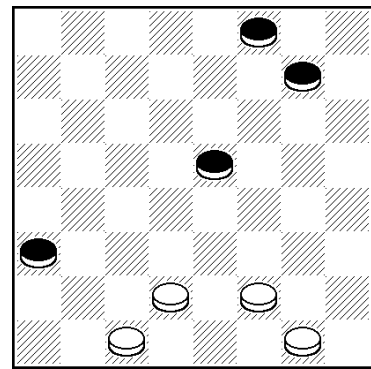
22



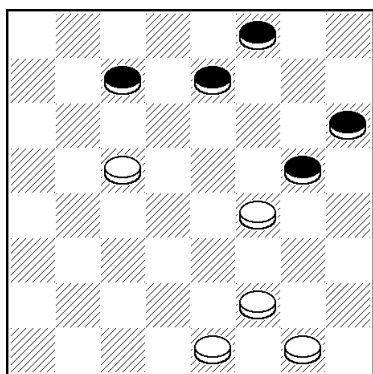
23



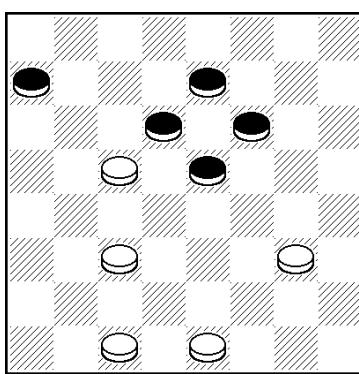
24



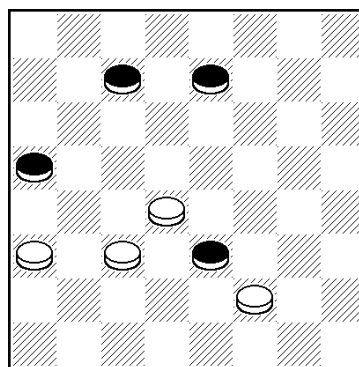
COMBINAÇÃO COM LEI DA MAIORIA



25



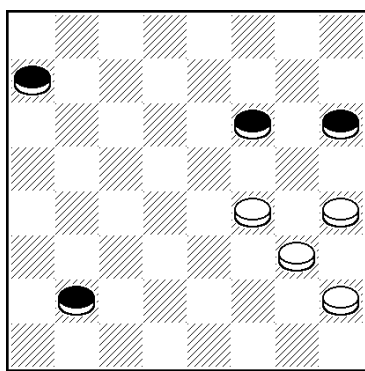
23



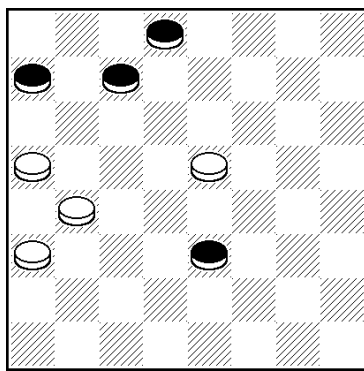
27

COMBINAÇÃO "NAPOLEÃO"

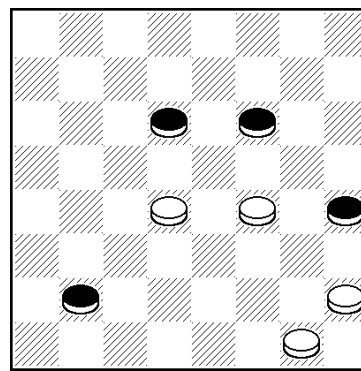
28



29

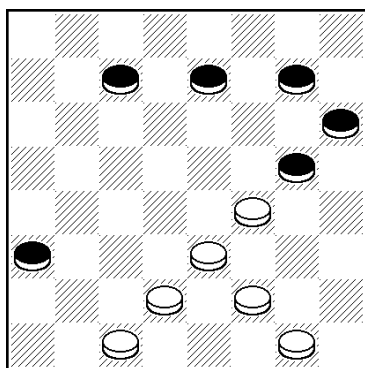


30

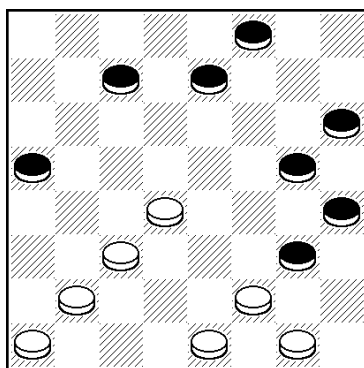


COMBINAÇÃO "REQUEBRADA"

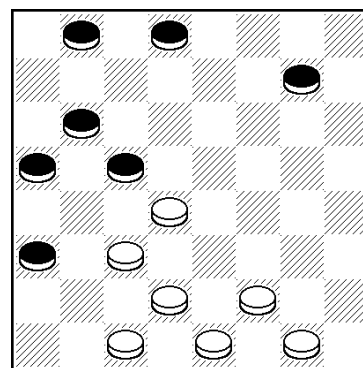
31



32

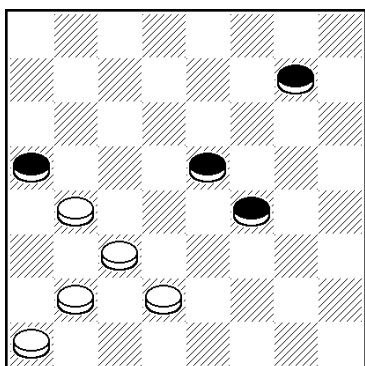


33

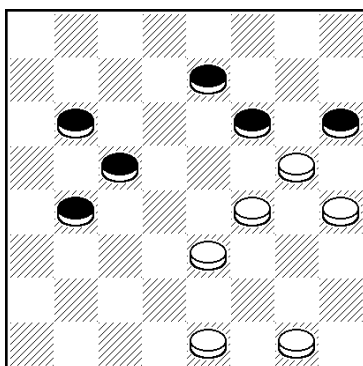


COMBINAÇÃO "PULO DO GATO"

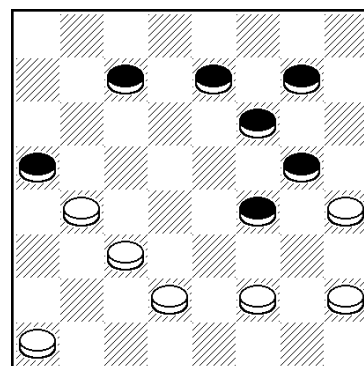
34



35

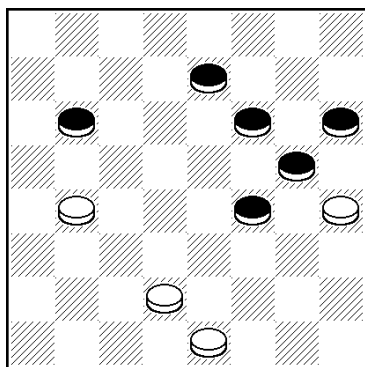


36

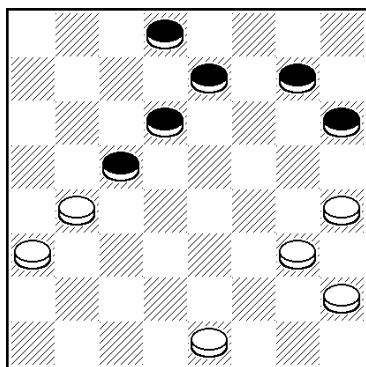


COMBINAÇÃO "CORTE E RECORTE"

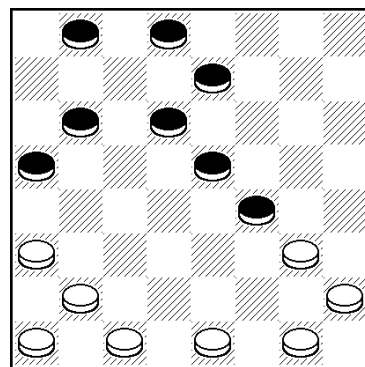
37



38

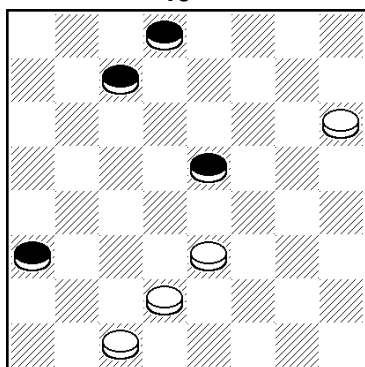


39

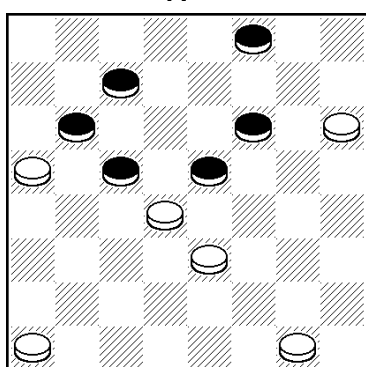


COMBINAÇÃO "RABO DE ARRAIA"

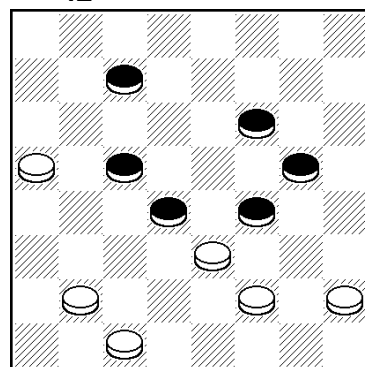
40



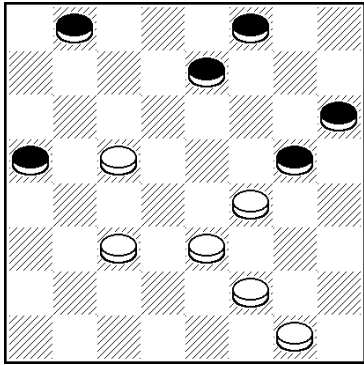
41



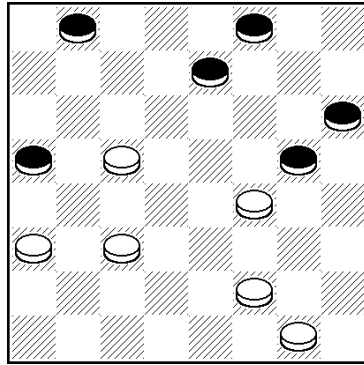
42



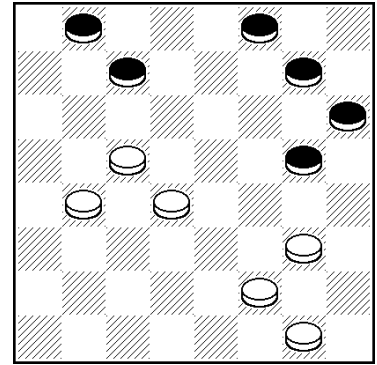
COMBINAÇÃO "SANDUÍCHE"



43



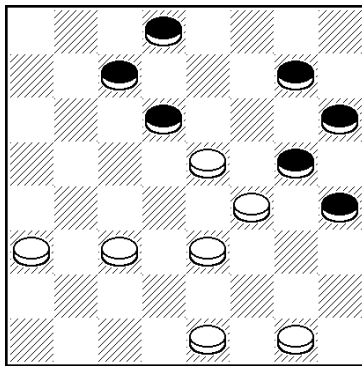
44



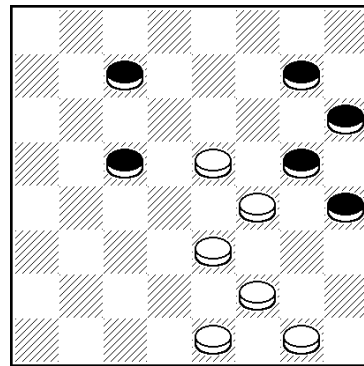
45

COMBINAÇÃO "CASCATINHA".

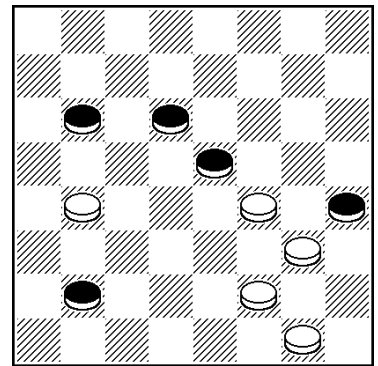
46



47

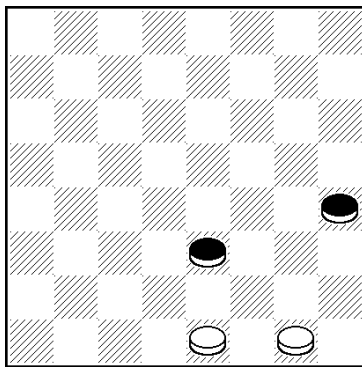


48

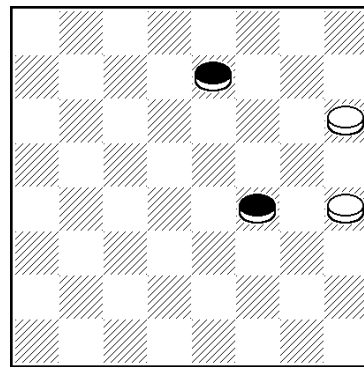


COMBINAÇÃO "PESCADOR"

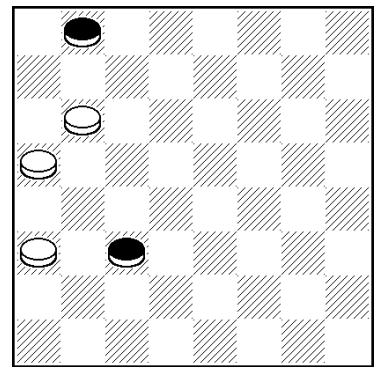
49



50

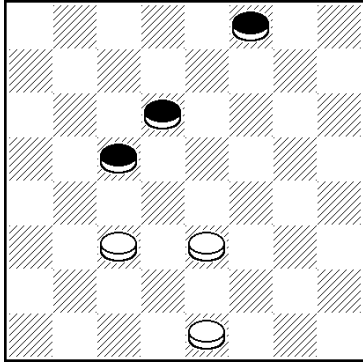


51

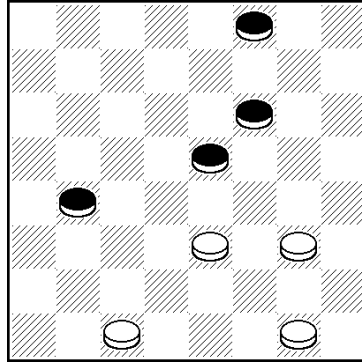


COMBINAÇÃO “BICHO”

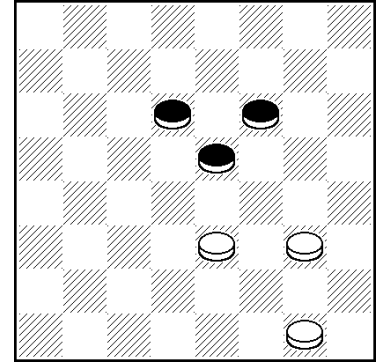
52



53



54



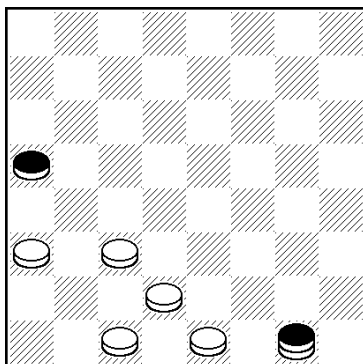
A PRISÃO DA DAMA

A prisão não deixa de ser um tipo de bloqueio, apenas com a diferença de que no bloqueio a dama ainda pode movimentar-se para se entregar. Na prisão, a dama, usualmente acompanhada de uma ou mais pedras, ficam, ela e as acompanhantes, sem movimentos possíveis. É, em jogo prático, um caso pouco freqüente, mas nem por isso de desprezar.

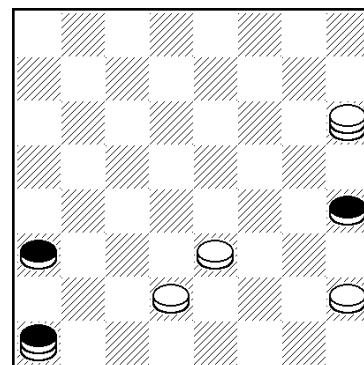
O diagrama 100 mostra-nos uma idéia de prisão que já fazia parte da literatura espanhola do Século XVI. As brancas prendem a dama preta da seguinte forma: 1. d2-e3 g1xa1 (se 1. ... g1xb2; 2. a3-b4 a5xc3; 3. c1xa3); 2. a3-b4 a5xc3; 3. c1-b2 e agora as pretas são obrigadas a jogar 3. ...c3-d2 e depois de 4. e1xc3 a dama fica sem movimento possível.

Também consta da literatura espanhola de séculos atrás a idéia de prisão que acontece no diagrama 101, assim: 1. h2-g3 h4xd4; 2. d2-c3 d4xb2; 3. h6-c1 e a dama preta com suas duas pedras ficam sem movimentos possíveis

100



101



SOLUÇÕES

- 11 - 1. $b^2-c^3 d^4xb^2$; 2. c^1xc^5 . Se 1. ... b^4xd^2 ;
2. c^1xc^5
- 12 - 1. $g^3-f^4 e^5xg^3$; 2. h^4xd^4 . Se 1. ... e^3xg^5 ;
2. h^4xd^4
- 13 - 1. $e^5-f^6 e^7xg^5$; 2. h^6xd^2
- 14 - 1. $h^2-g^3 h^4xf^2$; 2. g^1xe^1
- 15 - 1. $d^2-e^3 d^4xf^2$; 2. g^1xg^5 . Se 1. ... f^4xd^2 ;
2. c^1xc^5
- 16 - 1. $g^5-h^6 e^7xg^5$; 2. h^6xd^2
- 17 - 1. $f^4-g^5 2. h^2xf^4$; 2. g^5xc^5 . Se 1. ... h^6xf^4 ;
2. g^3xc^3
- 18 - 1. $c^5-d^6 a^7xc^5$; 2. d^6xd^2 . Se 1. ... e^7xc^5 ;
2. b^6xb^2
- 19 - 1. $c^3-d^4 f^6xd^4$; 2. $h^2-g^3 h^4xf^2$; 3. g^1xa^7
- 20 - 1. $d^4-e^5 f^6xd^4$; 2. f^2-e^3
- 21 - 1. $f^2-g^3 h^2xf^4$; 2. d^2-c^3
- 22 - 1. $a^3-b^4 c^5xa^3$; 2. h^2-g^3
- 23 - 1. $c^1-b^2 a^3xe^3$; 2. f^2xh^8
- 24 - 1. $f^4-e^5 d^6xf^4$; 2. c^3-b^4
- 25 - 1. $c^5-d^6 c^7xg^3$; 2. f^2xd^8
- 26 - 1. $g^3-f^4 d^6xd^2$; 2. f^4xf^8
- 27 - 1. $c^3-b^4 a^5xe^5$; 2. f^2xb^6
- 28 - 1. $f^4-e^5 f^6xd^4$; 2. $h^4-g^5 h^6xf^4$; 3. g^3xa^1
- 29 - 1. $e^5-d^6 c^7xe^5$; 2. $a^5-b^6 a^7xc^5$; 3. b^4xd^2
- 30 - 1. $d^4-c^5 d^6xc^5$; 2. $f^4-e^5 f^6xe^5$; 3. h^2-g^3
 h^4xf^2 ; 3. g^1xc^1
- 31 - 1. $e^3-d^4 g^5xc^5$; 2. $c^1-b^2 a^3xc^3$; 3. f^2xh^8
- 32 - 1. $c^3-b^4 a^5xe^5$; 2. $e^1-d^2 g^3xc^3$; 3. b^2xb^6
- 33 - 1. $c^3-b^4 a^5xe^5$; 2. $c^1-b^2 a^3xe^3$; 3. f^2xh^8
- 34 - 1. $d^2-e^3 f^4xd^2$; 2. $c^3xe^1 a^5xc^3$; 3. b^2xh^8
- 35 - 1. $e^3-d^4 c^5xe^3$; 2. $f^4xd^2 h^6xf^4$; 3. d^2-e^3
 f^4xd^2 ; 4. e^1xb^6
- 36 - 1. $d^2-e^3 f^4xd^2$; 2. $c^3xe^1 a^5xc^3$; 3. e^1-d^2
 c^3xg^3 ; 4. h^2xb^8
- 37 - 1. $h^4-g^5 h^6xf^4$; 2. $g^3xc^7 d^8xb^6$; 3. b^4xh^6
- 38 - 1. $b^4-c^5 b^6xd^4$; 2. $d^2-e^3 f^4xd^2$; 3. e^1xg^7
 h^6xf^8 ; 4. h^4xd^8
- 39 - 1. $a^3-b^4 a^5xc^3$; 2. $b^2xf^6 e^7xg^5$; 3. g^3xa^5
- 40 - 1. $c^1-b^2 a^3xc^1$; 2. $e^3-f^4 c^1xg^5$; 3. h^6xb^8
- 41 - 1. $e^3-f^4 c^5xg^5$; 2. h^6xb^8
- 42 - 1. $b^2-c^3 f^4xb^4$; 2. a^5xg^7
- 43 - 1. $e^3-d^4 g^5xe^3$; 2. $c^3-b^4 a^5xe^5$; 3. f^2xd^8
- 44 - 1. $c^3-d^4 g^5xe^3$; 2. $a^3-b^4 a^5xe^5$; 3. f^2xd^8
- 45 - 1. $g^3-f^4 g^5xe^3$; 2. $c^5-b^6 c^7xe^5$; 3. f^2xh^8
- 46 - 1. $e^3-d^4 g^5xc^5$; 2. $c^3-b^4 d^6xf^4$; 3. b^4xb^8
- 47 - 1. $f^2-g^3 h^4xf^6$; 2. $e^1-f^2 g^5xe^3$; 3. f^2xd^8
- 48 - 1. $f^2-e^3 h^4xd^4$; 2. $b^4-a^5 e^5xg^3$; 3. a^5xa^1
- 49 - 1. $e^1-f^2 e^3-d^2$; 2. $f^2-g^3 h^4xf^2$; 3. g^1xe^1
- 50 - 1. $h^4-g^5 f^4-e^3$; 2. $g^5-f^6 e^7xg^5$; 3. h^6xd^2
- 51 - 1. $a^3-b^4 c^3-b^2$; 2. $b^6-c^7b^8xd^6$; 3. b^4-c^5
 d^6xb^4 ; 4. a^5xa^1
- 52 - 1. $c^3-d^4 c^5-b^4$; 2. $d^4-e^5 d^6xd^2$; 3. e^1xa^5
- 53 - 1. $e^3-f^4 e^5-d^4$; 2. $f^4-g^5 f^6xf^2$; 3. g^1xa^3

Referências Bibliográficas:

O ABC do jogo de Damas
Manobras radicais do jogo de Damas
Revista Educação
Inteligências Múltiplas
www.aprendebrasil.com.br
www.damazulian.hpg.com.br
www.educacoonline.pro.br
www.idamas.com.br

C. A. Ferrinho
Lélio M. C. Sarcedo
Linda Campbell/Bruce Campbell/Dee Dickson

Elaboração:

*Edson Fernando Mamprin,
Supervisor das Modalidades de Basquetebol, Handebol, Voleibol, Damas e Xadrez
da Prefeitura do município de Valinhos – Secretaria de Esportes e Lazer.
Diretor efetivo da Rede Estadual de Ensino,
Professor de Educação Física, Treinador Nível II de voleibol.
E-Mail: Dúvidas, críticas, sugestões: mampra@terra.com.br*

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE VALINHOS
SECRETARIA DE ESPORTES E LAZER
SECRETÁRIO: Eledir Rosa de Amorim
DIRETOR: Marcos Luiz Juliato

O

JOGO DE DAMAS

NA

ESCOLA

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE VALINHOS
SECRETARIA DE ESPORTES E LAZER