

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2016

O XADREZ COMO UM PROCESSO MOTIVACIONAL E FACILITADOR DA APRENDIZAGEM ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL

Autor: **José Julio de Moraes**

Orientador: **Luiz Carlos de Almeida Lemos**

Resumo: O artigo apresenta o resultado obtido com a aplicação do projeto de intervenção pedagógica aos alunos do 7º Ano A matutino, do Colégio Estadual Castelo Branco Ensino Fundamental e Médio, do município de Bom Sucesso do Sul, Paraná. O projeto analisou e discutiu como o xadrez pode auxiliar e motivar situações vivenciadas pelos alunos, dentre elas a falta de concentração, raciocínio lógico, resolução de problemas e tomada de decisões. Observou-se os pontos positivos e negativos, sendo que neste último foi trabalhado em conjunto para solucionar com qualidade, clareza e objetividade, paciência, respeito, carinho e sociabilização no jogo em si, aumentando a participação do aluno com direcionamento às aulas de Educação Física. Concluiu-se que o ensino do xadrez na aprendizagem escolar, utilizado como uma ferramenta pedagógica, auxiliou e motivou os alunos no processo educativo e social, na disciplina e na sua formação como seguimento estudantil, conquistando e resgatando valores, melhorando a sua interdisciplinaridade no âmbito escolar.

Palavra-chave: Educação Física. Xadrez. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

Há muito tempo os educadores já observam as dificuldades encontradas pelos alunos para compreender os conteúdos que estão sendo ministrados, bem como a dificuldade em memorizar, interpretar e utilizar o raciocínio lógico.

Enxadristas e professores consideram que a inclusão do xadrez no contexto escolar é uma das grandes possibilidades do aluno desenvolver competências e habilidades, entre elas, maior capacidade de concentração, memorização e raciocínio lógico, o que vem contribuir com o processo ensino aprendizagem em todas as áreas do conhecimento (PANTOJA, 2012).

O xadrez na escola com alunos de diferentes classes sociais, nos últimos anos, já encontra considerável aceitação. No Brasil, à primeira vista, deveria ser prioritária a implantação do xadrez nas escolas públicas que, na sua grande maioria, possuem estruturas deficientes, falta de merenda e de assistência social. Mesmo nas condições mais adversas, entretanto, é nas escolas públicas que se encontra o maior número de praticantes de xadrez.

As práticas pedagógicas têm sido repensadas em todos os âmbitos do ensino, como uma resposta às mudanças estruturais que o mundo tem vivenciado contemporaneamente em diferentes aspectos, com destaque na economia, cultural, tecnológico e social, implicando “redirecionamentos nas políticas de educação, que,

por sua vez, resgatam elementos fundamentais para repensar o processo ensino-aprendizagem” (SILVA, 2009, p.17).

Neste processo, projetos são elaborados objetivando mudar realidades de escolas que se encontram inseridas em um complexo de desigualdade e vulnerabilidade social, tendo o xadrez como ferramenta de inclusão social, e a sua prática “colabora para a concentração do aluno”, que apresenta melhoria no rendimento e nas notas (SCHENINI, 2014, p.1).

A inserção do jogo de xadrez, portanto, tem sido compreendida como uma forma de possibilitar aos alunos maior desenvolvimento intelectual e social, no sentido de desenvolvimento pessoal e cooperativo, de modo que o jogo passa a ser um suporte pedagógico que colabora para a formação pessoal, social e acadêmica dos alunos (SILVA, 2009).

A problemática que motivou a aplicação do projeto de intervenção pedagógica registra as seguintes questões: O xadrez pode realmente mudar a vida do educando? Como o xadrez pode promover mudanças no desenvolvimento, na habilidade, no raciocínio lógico, na concentração, na conduta dos alunos que praticam o xadrez? Será que, após a prática de atividades relacionadas ao xadrez, haverá mudanças na sociabilização diminuindo a agressividade e a indisciplina?

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Educação Física na escola: jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica

Apresentando a educação, de modo geral, segundo propôs Severino:

A educação pode ser mesmo conceituada como processo mediante o qual o conhecimento se produz e se reproduz se conserva, se sistematiza, se organiza, se transmite e se universaliza, disseminando seus resultados no seio da sociedade (SEVERINO, 2007, p. 23).

Para Demo (2000), a educação como interatividade contempla tempos, espaços novos, diálogo, problematização e produção própria dos educandos. O professor exerce sua habilidade de mediador das construções da aprendizagem.

Concernente à Educação Física na escola, as Diretrizes Curriculares da Educação Básica da Secretária de Estado da Educação (DCEB, 2008) mostram que os jogos e as brincadeiras são um dos grandes desafios da Educação Física e exigem um trabalho intenso de redimensionamento do trato com o conteúdo esporte na escola, repensando os tempos e os espaços pedagógicos de forma a permitir aos estudantes as múltiplas experiências e o desenvolvimento de uma atitude de crítica perante esse conteúdo escolar.

Libâneo (1985, p.39) assinala que:

Os conteúdos são realidades exteriores aos alunos que devem ser assimilados e não simplesmente reinventados, eles não são fechados e refratários às realidades sociais, pois não basta que os conteúdos sejam bem ensinados, ainda que bem ensinados é preciso que se liguem de forma indissociável à sua significação humana social.

Trata-se de uma explicação dada por Libâneo (1985), que destaca um princípio curricular significativo no processo de seleção dos conteúdos de ensino, qual seja, o da relevância social do conteúdo, o qual “implica compreender o sentido e o significado do mesmo para a reflexão pedagógica escolar. Este deverá estar vinculado à explicação da realidade social concreta [...]” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.19).

A Educação Física é uma das poucas experiências educacionais na qual usualmente, os alunos participam de forma ativa em situações que requerem interações sociais.

As aulas de Educação Física podem ser ricas, no caso dos jogos e brincadeiras, desde que o professor crie e tenha liberdade para criar em seu ambiente, estratégias para valorizar suas aulas e esse contexto escolar.

[...] a leitura do mundo precede a leitura da palavra e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquele [...] este movimento em que a palavra flui do mundo mesmo através da leitura que dele fazemos (FREIRE, 1983, p. 22).

Neste sentido, a Educação Física vem colaborar decisivamente na educação do indivíduo, entretanto, o corpo e a mente não podem ser educados separadamente e em etapas diferentes.

No Coletivo de Autores, Soares et al. (1992, p. 66) afirmam que “[...] quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões”.

O jogo é uma atividade livre que deve ser realizada sem o caráter de obrigatoriedade, para Walon (2010, p. 56): “[...] toda e qualquer atividade, por mais árdua que seja, pode servir de motivo para o jogo”.

Embora a Educação Física tenha sofrido e ainda sofra influências das diversas tendências pedagógicas da educação brasileira, em momento algum houve uma pedagogia que lhe exigisse uma análise histórico-social dos conteúdos.

Atualmente, percebem-se muitos problemas sendo enfrentados pelos professores no contexto das escolas, onde existe uma inquietude e indisciplina por parte dos alunos que, em muito tem influenciado sua aprendizagem. Como enfatiza o Coletivo de Autores (1992, p.71):

Os valores que privilegiam o coletivo são imprescindíveis para a formação do humano o que pressupõe compromisso com a solidariedade e o respeito, a compreensão de que o jogo se faz a dois, e de que é diferente jogar com o companheiro e jogar contra o adversário.

O xadrez, como conteúdo da Educação Física (SEED, 2008), em sua prática esportiva pode ser uma ferramenta importante e influenciar significativamente na formação de indivíduos críticos, autônomos, solidários e, principalmente, favorecer a inclusão.

“O xadrez é socialmente aceito e praticado por pessoas de todas as idades, de ambos os sexos e de todos os setores da sociedade” (BLANCO, 2008, p.,30). Sendo assim, “Inserir o xadrez nas aulas de Educação Física Escolar, é buscar inovar através de práticas de ensino” (BEZERRA, 2013, p.15).

2.2 Sobre o jogo de xadrez

Krogius (1978 apud BLANCO, 2008) coloca que depois de anos investigando o desenvolvimento da concentração em crianças e adolescentes, o progresso mais acentuado coincide com o início, o estudo e prática de jogo de xadrez, a qual influi, sem dúvida, na mentalidade deles.

Para Greco (1999, p.59):

A capacidade do jogo é caracterizada pela interação do desenvolvimento das diferentes capacidades que compõem um rendimento esportivo nessa situação. Isso significa que a decisão da criança na tarefa motora que ela resolve na prática, com sua ação tática, depende do seu estágio de conhecimento tático e técnico, do seu potencial físico, do seu estado psicológico entre outros fatores envolvidos no momento de concretizar a ação.

O jogo do xadrez requer paciência, raciocínio lógico, interação, sociabilização; compõe uma ferramenta muito valiosa que, se bem utilizada, vai aos poucos direcionando a caminhada do educando, melhorando suas habilidades motoras e sem demora supera desafios, e transforma sua aprendizagem na escola e na sua comunidade.

Becker (2006, p. 337) define o xadrez:

Como jogo é esporte intelectual, competição, expectativa, desafio criador, divertimento, higiene mental, repouso. Como ciência é estratégia (tática e técnica), estudo, pesquisa, imaginação, descobrimento (e descoberta), ideal de perfeição. Como arte é harmonia, mensagem de beleza, encanto espiritual, emoção, prazer cultural, felicidade.

Como diz Vigotsky (1991, p.64), “[...] afirmando que embora o jogo do xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é sem dúvida um tipo de situação imaginária”.

A aprendizagem do xadrez e suas habilidades deverão auxiliar o educando a ter conhecimento, raciocínio lógico, e criar estratégias para delinear e nortear o trabalho dentro do estudo do xadrez.

As dificuldades de aprendizagem não se manifestam de uma só vez, podendo o indivíduo apresentar maior habilidade em realizar determinada tarefa ou soluções em uma situação, e em outra área a qual seja mais apto; o jogo do xadrez estimula as tomadas de decisões.

Para Paes (1996, p.113):

Para nós, o jogo possível possibilita o resgate da cultura infantil no processo pedagógico de ensino do esporte, tornando seu aprendizado uma atividade prazerosa e eficiente no que diz respeito à aquisição das habilidades básicas e específicas. Nossa experiência no trabalho com iniciação esportiva possibilitou algumas descobertas e adaptações em jogos e brincadeiras já conhecidas, porém, direcionamos essas atividades buscando o aprendizado coletivo.

Vigotsky (1991, p.64), afirmou que,

[...] Embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é, sem dúvida, um tipo de situação imaginária. O mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas.

Para Blanco (2012, p.21) “[...] o ensino sistemático do xadrez compartilha, com as escolas, o propósito de desenvolver o pensamento, a educação e valores e a facilitar hábitos e padrões virtuosos do caráter”.

Segundo Horowitz (1979, p.13) “[...] o fascínio do Xadrez provém da diversidade de movimentos das peças, cada uma com seu movimento específico”.

O xadrez já provou ter valor educativo, sendo praticado ao redor do mundo; por outro lado, muitas escolas promovem o xadrez entre os jovens como parte da luta contra as drogas, a evasão escolar e o aproveitamento do tempo livre (BLANCO, 2008).

O xadrez permite inúmeras possibilidades de jogadas, que não podem ser repetidas em nenhum outro jogo de tabuleiro. Cada vez ganha mais espaço nas atividades do cotidiano escolar e isto se reflete na popularização da sua prática.

Com a prática do xadrez oportuniza-se a interação, sociabilização, respeito e o conhecimento dos limites que o jogo proporciona. Considerando que a atividade do xadrez é lúdica e prazerosa, é livre e pode-se sonhar com dias melhores e transformações do educando em sua vida escolar.

Inerente ao desenvolvimento do educando se encontram as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) e, segundo Almeida (2000, p. 67): “[...] a informática trará novas possibilidades ao processo de ensino aprendizagem, resultando em um processo mais eficiente, mais confortável e mais feliz”.

Moran discute que:

[...] ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial (MORAN, 2000, p.63).

As TIC's trazem também novas possibilidades para o desenvolvimento das potencialidades dos alunos, mas para que isso aconteça é necessário saber fazer uso dessas ferramentas. É ter claro que elas não trazem todas as soluções, mas criam espaços para a reflexão, para o debate, podendo resultar em uma aprendizagem mais motivada, mais significativa, e, portanto mais eficiente.

Vicente e Pereira (2014) implementaram um projeto de intervenção pedagógica a alunos de 6º Ano, com o objetivo de mediar o ensino do jogo de xadrez utilizando a forma tradicional de jogar, e incluindo as TICs disponíveis na escola do estudo, seguindo a pedagogia do ensino do jogo. Os resultados da intervenção permitiram compreender a realidade das TICs no interior de escolas públicas paranaenses, pela motivação e disposição em aprender sobre o xadrez mostrado pelos alunos.

3 METODOLOGIA

Este artigo apresenta os resultados do projeto de intervenção pedagógica realizado por meio do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), aplicado na escola selecionada durante 32 horas aula.

A metodologia selecionada para a elaboração deste artigo define a pesquisa ação, cujo objetivo é compreender e intervir na situação com o objetivo de modificá-la. O conhecimento que se deseja obter vincula-se de modo direto a uma finalidade intencional de alteração da situação pesquisada, de modo que, “Ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levam a um aprimoramento das práticas analisadas” (SEVERINO, 2007, p.120).

Durante a aplicação do projeto percebeu-se que os alunos não conheciam um tabuleiro de xadrez, nem haviam trabalhado com um. Assim, no mês inicial da aplicação, os alunos foram ensinados a conhecer o tabuleiro de xadrez, o valor das peças, os movimentos das peças e como jogar.

Com o desenvolvimento da aprendizagem, estipulou-se um percentual máximo de 100% a ser obtido na aprendizagem desejada com relação ao conhecimento do tabuleiro, movimento das peças e jogadas.

Os resultados do projeto de intervenção pedagógica são apresentados a partir da observação, na seção a seguir.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Diagnóstico do conhecimento sobre o jogo de xadrez pelos alunos

A continuação com a prática dos jogos de xadrez, gradativamente, fez com os alguns dos alunos modificassem as suas atitudes, pois o xadrez requer muita paciência. Ao serem explicadas as regras, e no contato deles com as peças nos tabuleiros, a rotina de conhecer a trajetória do jogo, possibilitou que se familiarizassem, sendo inevitáveis as interações, de modo que a sociabilização foi acontecendo.

Na evolução do projeto de intervenção, a colaboradora com formação em Matemática que acompanhou o desenvolvimento dos alunos, os quais, de início, confirmaram que nunca haviam se relacionado ao ensino do xadrez, e nenhum contato com o tabuleiro e as peças de xadrez.

Ao iniciar a aplicação do projeto de intervenção a indisciplina no ambiente da sala de aula foi o maior empecilho. Ao estudar e compreender melhor o xadrez são encontradas dificuldades, e saná-las é o desafio de cada um, fato que concorre também na atuação da prática pedagógica, de modo que as dificuldades com o comportamento dos alunos foram sendo sanadas gradativamente.

Com a prática do xadrez foram percebidas mudanças gradativas nos alunos, com relação ao seu comportamento em sala de aula e com relação aos colegas, bem como na evolução do jogo, mostrando maior habilidade e raciocínio lógico.

Aliado a essas mudanças, as interações realizadas com os cursistas participantes do GTR trouxeram informações e contribuições relevantes ao projeto e opiniões positivas quanto à sua implementação.

Passada fase inicial da intervenção, com a continuação da aplicação identificou-se a tendência dos alunos manterem o silêncio em sala de aula, durante o processo sistemático do xadrez.

Verificou-se a demora em entrar no projeto; por ser o maior da turma e repetente, os demais alunos tinham medo dele e não respeito. Com a aprendizagem do xadrez e a sua prática, a concepção por parte dos alunos foi modificada, e hoje apresentam respeito por ele e não mais medo; hoje este aluno é destaque entre os melhores da sala.

Na sequência da implementação do projeto de intervenção pedagógica muitos alunos já estavam conectados com o projeto. Foi iniciado um torneio em sala de aula com exercícios, questionários, trabalhos com o material, súmula e relógio, e jogadas em formas de armadilhas.

Na fase final da aplicação observou-se que todos os alunos estavam praticando o jogo de xadrez de maneira salutar e prazerosa, destacando-se alguns alunos mais do que outros nas habilidades, raciocínio e lógica, por exemplo, porém foi evidente a redução da violência, bagunça e falta de respeito.

O interesse dos alunos na interdisciplinaridade com as disciplinas tornou-se muito grande, fato constatado por colaboradores da intervenção, que exaltaram melhora em suas disciplinas.

4.2 A importância do jogo de xadrez nas mudanças comportamentais nos alunos

Destaca-se que o Estado do Paraná mantém desde a década de 1980 um projeto que atende a cerca de 300 mil alunos de 6º a 9º Ano do Ensino Fundamental, aproximadamente 1200 escolas públicas das redes estaduais em horas treinamento espalhadas pelo estado do Paraná (FRANÇA, 2012).

Silva (2009, p.22) sobre essa ligação entre o jogo de xadrez e a Matemática, afirma que:

O xadrez merece crédito porque ensina as crianças o mais importante na solução de um problema, que é o saber olhar e entender a realidade se apresenta [...] É comum notar crianças fracassando em matemática, por exemplo, porque não entenderam o que o enunciado do problema diz. Não sabem analisá-lo, aprendem fórmulas de memória; quando encontram textos diferentes não acham a resposta correta.

A introdução do jogo de xadrez na escola, com possibilidade de melhorar o aprendizado, é um movimento mundial. A criança exercita o raciocínio abstrato e espacial e melhora a concentração. Costa (2005) ressalta que ao exercitar essas habilidades, a criança mais cedo ou mais tarde, melhora o seu desempenho na escola.

Christofolletti (2005, p. 3) relata que:

[...] a participação de crianças no jogo do Xadrez vem aumentando no decorrer dos anos, sendo que, em muitos países, a prática do Xadrez faz parte do currículo escolar. Quando bons hábitos são desenvolvidos desde a infância, é prováveis que estes sejam assimilados mais facilmente e mantidos para o resto da vida do indivíduo. Logo, o aprendizado do Xadrez torna-se viável nesta fase, devido a sua enorme abrangência educacional, social e psicológica.

A escola, como instituição social, sempre esteve associada aos propósitos que construir coletivamente com intenção política de intervir na realidade escolar do aluno. Tendo em vista como eixo norteador os estudos teóricos sobre a possibilidade e benefício que o xadrez pode trazer aos alunos, pensar a inclusão do xadrez como atividade motivacional, será ela complementar na escola, é sem dúvida uma saída pra clarear as diferenças, desde que na atividade não esteja voltada apenas ao aluno que se destacam em determinadas disciplinas e, sim, que este aprendizado seja para todos, sem distinção de raça, credo, cor ou classe social, principalmente para alunos que apresentarem alguma diferença social.

Identifica-se ao final da implementação da intervenção mais respeito e cordialidade por parte dos alunos.

Na segunda etapa, trabalhou-se o xadrez rápido e relâmpago, onde a prática leva a observação da importância do tempo de cada jogada (LEMOS, 2012). Atualmente se estabeleceu uma evolução no contexto do xadrez sendo aplicado nas duas modalidades. A direção da instituição escolar vendo os resultados positivos ao final da implementação pediu para não parar o projeto de intervenção. Assim, será dada continuidade, intercalando nas aulas de Educação Física e nas aulas de Matemática.

Colaboradores nesta intervenção constataram o xadrez, uma capacitação na resolução de problemas, tomadas de decisões e no raciocínio lógico.

Neste contexto, vale ressaltar as colocações de Julião (2008) quando destaca similitudes do processo cognitivo da matemática e do jogo de xadrez, pois é que ambos têm necessidade de utilizar cálculo, ou raciocínio lógico ou a habilidade de lidar com elementos abstratos e limitados, por exemplo, com as peças do xadrez e com os números nas práticas matemáticas.

A mediação do professor interagindo na aprendizagem escolar com carinho, respeito e diálogo com os alunos possibilita alcançar objetivos e propósitos. Com certeza o êxito desse projeto em sala de aula, através do ensino sistemático do xadrez, depende em grande parte da interação professor e aluno. Neste

relacionamento a atividade de educador é fundamental, pois ele deve ser antes de tudo, um facilitador da aprendizagem, um motivador para que os alunos tenham prazer e sintam o gosto pelo aprendizado do xadrez. No xadrez bem executado, os resultados irão fluir, a Educação Física é participativa nas transferências do saber social cognitivo, e isto irá influenciar diretamente nas outras disciplinas (RODRIGUES, 2016).

4.3 A confirmação da aprendizagem do jogo de xadrez pelos alunos

Após 30 dias da implementação do projeto de xadrez os alunos conheciam o tabuleiro, o valor das peças, os movimentos das peças e como jogar.

No mês seguinte da implementação, os alunos passaram a conhecer algumas jogadas e mates. Também nesta fase da intervenção, os alunos aprenderam a manipular o relógio e como se joga com ele, conheceram a súmula e a registrar as jogadas.

Por fim, através de pesquisa com os alunos participantes do projeto, na qual foi perguntado como classificariam a sua aprendizagem do xadrez, de 0% a 100%, chegou-se aos seguintes resultados, conforme respostas obtidas dos alunos.

Na etapa final da aplicação, portanto, dos 100% almejados para o projeto de intervenção, constatou-se que, da aprendizagem desejada na proposta de estudo, 18 alunos conseguiram aprender 95%; 3 alunos conseguiram aprender 70%; e 2 alunos conseguiram aprender 50%, durante as 32 horas/aula de implementação.

Esses dados são mostrados na Figura 1.

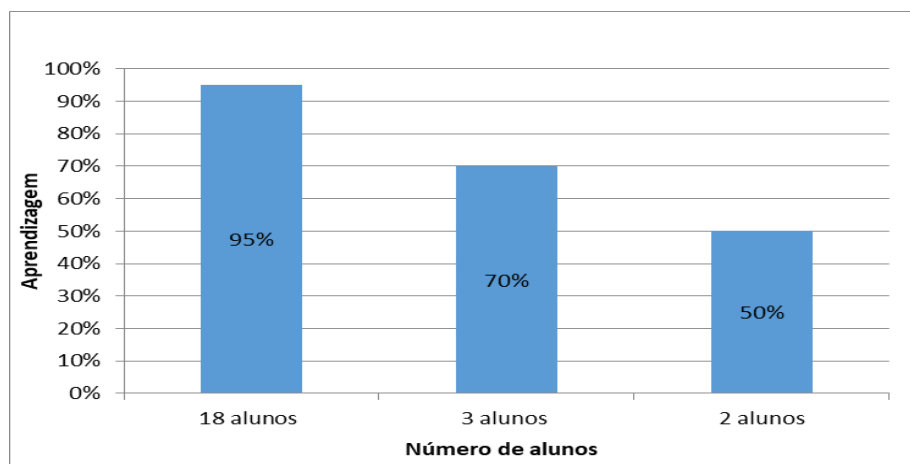


Figura 1 – Aprendizagem do xadrez pelos alunos durante a intervenção pedagógica
Fonte: Autor (2017).

Diante de uma situação desafiadora e problemática, com evasão escolar e falta de interesse dos alunos nos estudos, indisciplina e muita violência, buscou-se o projeto de xadrez como um processo que fosse motivacional e auxiliasse e facilitasse a aprendizagem escolar no Ensino Fundamental.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observou-se que o jogo de xadrez tem os elementos que a educação através da aprendizagem escolar procura: estímulos, auxílios, reflexões, cooperação, sociabilização, vivências, experiências nas áreas de maior concentração cognitivas procurando motivar e trazer conhecimentos que irão alavancar a vida do educando.

O xadrez aprendido e praticado na implementação pedagógica permitiu aos alunos melhoria no desenvolvimento de raciocínio lógico, habilidade na resolução de problemas, e nas tomadas de decisões.

Jogando xadrez e interagindo com os colegas em sala da aula, verificou-se que os alunos desenvolveram habilidades e modificaram seu comportamento com relação a valores como respeito, paciência e espírito de equipe, além da criatividade, autocontrole e elevação de auto estima.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. Elizabeth de. **Informática e Formação de Professores**. Brasília: Ministério da Educação, 2000.

BECKER, Idel. **Manual de xadrez**: generalidades, aberturas, meio-jogo, finais, partidas (miniaturas, 'imortais', magistrais), problemas, miscelânea, curiosidades, o xadrez no Brasil. São Paulo: Nobel, 2006.

BEZERRA, Alessandro Marinho. **Contributos do xadrez nas aulas de educação física escolar**. 17f. 2013. Artigo Científico [Licenciatura Plena em Educação Física] - Quixeramobim, CE: Universidade Estadual Vale do Acaraú, 2013.

BLANCO, Uvencio. **Por um xadrez nas escolas?** Francisco Beltrão, PR, 2008.

BLANCO, Uvencio. **Por um xadrez nas escolas?** 2. ed. Curitiba: I. Scherer Ltda, 2012.

CHRISTOFOLETTI, D. F. A. O jogo de xadrez na educação matemática. **EFDeports.com Revista Digital**, Año 10, n.80, p.1, enero 2005.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. [Livro Eletrônico]. São Paulo: Cortez, 2013.

COSTA, José. Governo quer estender ensino do xadrez a todas escolas do país. In: **Ministério do esporte**, 9 dez. 2004. Disponível em: <http://www.esporte.gov.br/index.php/noticias/24-lista-noticias/41456-governo-quer-estender-ensino-do-xadrez-a-todas-escolas-do-pais>. Acesso em: 19 nov. 2017.

DEMO, Pedro. **Pesquisa e construção do conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.

FRANÇA, Cristiano de Sousa. **O xadrez como ferramenta pedagógica para as aulas de educação física regular**. 31f.2012. Artigo [Especialização em Educação Física Escolar] – Campina Grande, PB: Universidade Estadual da Paraíba, 2012.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Cortez ; Autores Associados, 1983.

GRECO, Juan Pablo. **Iniciação esportiva universal**. v. I. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

HOROWITZ, I. A; REINFELD, F. **Primeiro livro de xadrez**. 5. ed. São Paulo: Ibrasa, 1979.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo, Perspectiva, 2007.

LE MOS, Dawton. **Xadrez blitz – relâmpago**. Jun. 2012. Disponível em: <<http://centro.xadrezlab.com.br/2012/06/xadrez-blitz-relampago.html>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

LIBÂNEO, J. C.; OLIVEIRA, J. F. de; TOSCHI, M.S. O sistema de organização e de gestão da escola: teoria e prática. In: LIBÂNEO, J. C.; OLIVEIRA, J. F. de; TOSCHI, M.S. (Orgs.) **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MORAN, J. M et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

JULIÃO, T. Uma etnografia do xadrez: símbolos e representações. In: FILGUTH, Rubens (Org.). **A importância do xadrez**. Porto Alegre: Artmed, 2007.p.139-64.

PAES, R. R. **Aprendizagem e competição precoce: o caso do basquetebol**. Campinas: Unicamp, 1992.

_____. **Educação física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental**. 1996. 200 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, 1996.

PANTOJA, Oclemis de Souza. **Xadrez escolar**: uma análise da prática pedagógica dos professores de educação física. 212. 48f. Trabalho Monográfico [Licenciatura em Educação Física] – Macapá, AP: Universidade de Brasília, 2012.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná – **DCEB Diretrizes Curriculares da Educação da Educação Básica**. Curitiba: SEED, 2008.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **Departamento de ensino do 1º grau**.

RODRIGUES, Thiago Fernandes. **Os significados da educação física na perspectiva dos estudantes do ensino médio, um estudo de caso em uma escola de Porto Alegre**. 51f. 2016. Trabalho de conclusão de curso [Licenciatura em Educação Física] – Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016.

SCHENINI, Fátima. Aulas de xadrez contribuem para mudar a realidade de escola. In: **Ministério da Educação**, 24 fev. 2014. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/20257-aulas-de-xadrez-contribuem-para-mudar-a-realidade-de-escola>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Rosângela Ramos Veloso. **Práticas pedagógicas no ensino-aprendizagem do jogo de xadrez em escolas**. 143f.2009. Dissertação [Mestrado em Educação] – Brasília: Universidade de Brasília, 2009.

VICENTE, Cristine Aparecida; PEREIRA, Vanildo Rodrigues. O ensino do xadrez na escola: do método tradicional ao tecnológico. **Cadernos SEED**, 2014. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_edfis_artigo_cristiane_aparecida_vicente.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2017.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.