

Versão Online ISBN 978-85-8015-094-0
Cadernos PDE

VOLUME II

**OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Produções Didático-Pedagógicas**

2016

PROJETO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA NA ESCOLA

**O XADREZ COMO FERRAMENTA SOCIAL E PEDAGÓGICA NO ENSINO E
APRENDIZAGEM**

Glória Gilda de Souza

Professora especialista

Orientadora Vânia de Fátima Matias de
Souza

Maringá - PR

2016



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

1 IDENTIFICAÇÃO

PROFESSOR PDE: Glória Gilda de Souza.

ESCOLA DE ATUAÇÃO: Colégio Estadual Branca da Mota Fernandes.

DISCIPLINA PDE: Educação Física

LINHA DE ESTUDO: Xadrez Escolar.

NÚCLEO REGIONAL DE EDUCAÇÃO: Maringá.

PROFESSORA ORIENTADORA IES: Prof. Dr^a Vânia de Fátima Matias de Souza.

INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR: Universidade Estadual de Maringá.

PÚBLICO OBJETO DE INTERVENÇÃO: Professores de Educação Física e áreas afins.

LOCAL DE REALIZAÇÃO DO PROJETO: Colégio Estadual Branca da Mota Fernandes-Ensino Fundamental, Médio e Profissional. Avenida Tuiuti,1197-CEP 87040-360 - Telefone (44)3268-6802. Maringá - Paraná



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

2 Tema: O XADREZ NA ESCOLA

3 Título: O XADREZ COMO FERRAMENTA SOCIAL E PEDAGÓGICA NO ENSINO APRENDIZAGEM

4 Justificativa:

Buscando caminhos para melhorar a qualidade do ensino, torna-se cada vez mais necessário o pensar e o refletir acerca do aprimoramento de técnicas pedagógicas que auxiliem o processo de aprendizagem de forma significativa e motivadora para os alunos. Constantemente evidencia-se nos alunos, comportamentos que desaceleram o processo de aprendizagem como, dificuldade de concentração, falta do uso do pensamento ou mesmo estímulo ao raciocínio lógico. Neste contexto, para tentar engajá-los, as escolas se deparam com o grande desafio de buscar ferramentas e alternativas que os aproxime mais da realidade dos alunos, para que possam contribuir de forma mais efetiva na educação deles.

Em um contexto em que os alunos demonstram constantemente suas limitações para interpretar e assimilar conteúdo, fica evidente a necessidade do desenvolvimento do raciocínio lógico. Estando o raciocínio lógico ligado a capacidade de organizar situações cotidianas simples ou complexas, ao desenvolvê-lo a criança ou adolescente passa a aumentar sua capacidade de análise crítica com senso argumentativo. Assim, conseguem com maior facilidade aprendem a ler, escrever e resolver problemas.

Atualmente o xadrez como ferramenta pedagógica tem se mostrado um excelente parceiro no processo de ensino e aprendizagem nas escolas. Além de estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico, o xadrez no contexto escolar auxilia o aluno no exercício da paciência, tolerância, autocontrole e



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

perseverança. Por meio do xadrez também é possível trabalhar questões relacionadas a valores éticos e morais, como saber “ganhar ou perder”.

De acordo com Friedman (1996, p. 11), o jogo é fundamental na formação do ser humano e possui uma grande importância como elemento educacional. Através do jogo é possível trabalhar o desenvolvimento da linguagem, desenvolvimento cognitivo, afetivo, fisco-motor, além do desenvolvimento moral.

A interação social tem fator primordial ao apresentar aos sujeitos, situações que requeiram coordenações de suas próprias ações ou confrontação de seus pontos de vista, o que pode desencadear modificações na estruturação cognitiva individual. Dito de outro modo é possível reconhecer a fecundidade das interações sociais na estruturação cognitiva do indivíduo, provocando a superação gradativa de contradições e o estabelecimento de coordenações

Segundo Piaget (1928) as relações recíprocas entre os indivíduos são toda e qualquer relação existente a partir de um par, sem que nesta relação interfira qualquer elemento de autoridade de um sobre o outro ou posição de prestígio de um ou mais envolvidos.

Utilizar o Xadrez como ferramenta pedagógica pode trazer benefícios para outras áreas afins, isto porque oportuniza a construção do conhecimento cognitivo, tanto por provocar o exercício da sociabilidade, como o trabalho da memória, o raciocínio lógico, a atenção, autoconfiança, organização metódica e estratégia de estudos.

Pretende-se com esta pesquisa, permitir com que os discentes ampliem seus conhecimentos com diversas as áreas afins, usando o Xadrez como



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

motivador, facilitador de novas experiências de aprendizagem, enriquecendo as relações sócio afetivas e os conteúdos

5 Questões Problema:

- a) Será que o xadrez enquanto um projeto de ensino escolar pode colaborar com o desenvolvimento dos alunos que estão no ensino fundamental nas séries finais?
- b) Será que os professores da área de educação física e de disciplinas afins, reconhecem o xadrez como uma prática que auxilia no desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos que estão no ensino fundamental?
- c) Como preparar um curso de capacitação a professores da disciplina de Educação Física e disciplinas afins usando o jogo de xadrez como recurso pedagógico?

Este estudo tem como objetivo:

Analisar como o jogo de xadrez utilizado como ferramenta pedagógica pode contribuir para facilitar a prática educativa por meio de um projeto com professores do ensino fundamental e médio de uma escola pública.

6 Objetivos específicos:

- a) Realizar estudo teórico sobre como o xadrez pode contribuir como ferramenta facilitadora do processo educacional;
- b) Elaborar um projeto de intervenção com professores, sobre os benefícios e a forma de utilização do xadrez nas diversas áreas do conhecimento.



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

7 Revisão Bibliográfica

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394/96, em seu artigo 26 e artigo 27 (incisos IV) (BRASIL, 2010, p.9 e10), possibilita a utilização do jogo de Xadrez como parte diversificada dos currículos e também como promoção do desporto:

Art. 26. Os currículos do ensino fundamental e médio devem ter uma base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da clientela.

Art. 27. Os conteúdos curriculares da educação básica observarão, ainda, as seguintes diretrizes:

I - A difusão de valores fundamentais ao interesse social, aos direitos e deveres dos cidadãos, de respeito ao bem comum e à ordem democrática;

II - Consideração das condições de escolaridade dos alunos em cada estabelecimento;

III - Orientação para o trabalho;

IV - Promoção do desporto educacional e apoio às práticas desportivas não formais.

Rezende (1999) propõe que o Xadrez pode ser utilizado para atingir vários aspectos pedagógicos, pois a partir de sua prática é possível desenvolver as habilidades cognitivas, como: atenção, disciplina, memória,



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

concentração, raciocínio lógico, inteligência e imaginação. Porém, ele acredita que o jogo de Xadrez praticado nos clubes e explorado, principalmente, como desporto voltado à competição, não alcança todas as suas possibilidades. É necessário que o Xadrez seja trabalhado com objetivos educacionais para que seja considerado um instrumento pedagógico.

Buscando redimensionar o seu pensar e aproximar-se cada vez mais da realidade do aluno, a escola tem procurado reformular suas formas de ensinar para que o aluno não só apreenda o conteúdo, mas também possa se desenvolver de forma global. Neste processo de aproximação professor – aluno, as diferenças em suas mais variadas formas se manifestam a todo momento, levantando a necessidade da utilização de ferramentas lúdicas como os jogos. É neste contexto que a utilização do xadrez como ferramenta pedagógica tem se apresentado com muita eficácia.

Segundo historiadores o xadrez constitui-se como um dos jogos mais antigos da história, tendo surgido há 1500 anos na Índia. Na escola, através do xadrez é possível estimular o cérebro em vários aspectos: cognitivo, emocional, social e comportamental. Segundo Rezende (2005, p.2): “O xadrez é voltado basicamente para o desenvolvimento das funções do cérebro: raciocínio lógico, concentração, análise, síntese e demais atividades da arte do pensar”.

Estudiosos defendem que o xadrez seja inserido na grade escolar, de acordo com Sá (2007) quando utilizado como ferramenta pedagógica pode trazer excelentes benefícios socioeducativos, na medida em que exercita no aluno a sociabilidade, trabalha a memória, autoconfiança, organização e estratégia de estudo. Diante de todas estas características, fica claro o quanto o xadrez é importante para a formação de crianças e adolescentes.



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

O xadrez pode ser trabalhado nas formas: lúdica, competitiva e pedagógica. Na forma lúdica, o xadrez apresenta-se como um lazer em uma forma de linguagem que aproxima o professor da criança. O xadrez competitivo refere-se a prática do esporte com regras e leis. Já na visão pedagógica o xadrez funciona como ferramenta facilitadora do ensino e aprendizagem em qualquer disciplina: raciocínio lógico-matemático, português, geografia, história, além de educação-física. Porém, muitas vezes os projetos de xadrez fracassam nas escolas pois são desenvolvidos apenas com a visão competitiva.

De acordo com REZENDE (2005):

“Utilizando o jogo de xadrez como ferramenta, volta-se mais para o desenvolvimento educacional pleno da criança, sem descuidar de todos os atributos educacionais necessários ao desenvolvimento global e sistematizado do homem moderno, sejam eles puramente afetos ao sistema de ensino-aprendizagem, sejam relativos a fatores de ordem psicológica e social. O xadrez, enquanto instrumento de educação, estimula na criança a atitude de compartilhar o seu pensamento, o seu raciocínio e suas ideias com o outro, fator de interação tão necessário para a auto realização do homem inserido no contexto social do nosso ecossistema planetário e cósmico.” (p.2-3)

De forma interdisciplinar, a utilização do xadrez como ferramenta pedagógica promove a parceria entre os professores ao trocarem experiências, melhora a qualidade do aprendizado na medida em que auxilia na criança o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. De acordo com FAZENDA (1999):

“O que com isso queremos dizer é que o pensar interdisciplinar parte do princípio de que nenhuma forma de conhecimento é em si mesma racional. Tenta, pois, o diálogo com outras formas do conhecimento, deixando-se interpenetrar por elas. Aceita o conhecimento do senso comum como válido, pois são através do cotidiano que damos sentido às nossas vidas. Ampliada através



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

do diálogo com o conhecimento científico, tende a uma dimensão utópica e libertadora, pois permite enriquecer nossa relação com o outro e com o mundo.” (p.17).

É importante salientar que, toda atividade na escola deve ter um objetivo educativo e neste sentido o xadrez se mostra como excelente ferramenta quando o professor deixa clara sua intenção de provocar um aprendizado significativo, com um desenvolvimento global do aluno, em todas as suas faculdades mentais. Neste contexto é que podemos correlacionar a prática do xadrez como um excelente exercício para o cérebro, estimulando de forma positiva a plasticidade cerebral.

Sabe-se que o nosso cérebro está em constante mudança e que as conexões entre os neurônios mudam de acordo com as atividades do indivíduo. Rotta (2006) discute sobre a plasticidade cerebral como um tema bastante polêmico, devido as afirmações de que o SNC não se regenera. Porém, pesquisas demonstraram capacidade de reorganização neural em indivíduos lesionados, capacidade esta chamada de plasticidade cerebral.

A plasticidade cerebral está intimamente relacionada à estímulos ambientais e experiências vividas pelo indivíduo. Neste contexto, o jogo de xadrez funciona como um excelente impulsionador desta plasticidade, pois ativa várias áreas do cérebro, na medida em que o jogador deve sempre aprender novas estratégias. No xadrez, mesmo que o jogador tenha memorizado um número grande de jogadas, ele deverá manter atenção constante em seu oponente avaliando seu comportamento e criar novas estratégias para que possa vencer.

Segundo PIASSI (2005), embora os benefícios do xadrez como ferramenta pedagógica para facilitar o ensino já tenham sido comprovados poucos são os professores que o utilizam, pois acreditam ser difícil de ensinar. Porém o mesmo autor defende a prática enxadrística como algo totalmente



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

possível, desde de que, o professor desenvolva atividades motivadoras ao aluno. Além disso, os professores precisam também estarem preparados de forma adequada para explorar todos os benefícios do jogo.

8 Estratégia de ação:

Este projeto de ensino envolverá docentes do curso de Educação Física ou áreas afins, do Ensino Fundamental e Médio do Colégio Estadual Branca da Mota Fernandes, no município de Maringá – Paraná. A escola possui local adequado para execução do curso, com recursos material e tecnológico que poderá apoiar as aulas e as atividades propostas.

O curso a ser ministrado aos professores corresponderá a 32 horas/aula, sendo divididas em aulas teóricas e práticas, com 8 encontros de 4h aos finais de semana ou no período no noturno. Nos encontros os professores terão acesso aos conhecimentos e aperfeiçoamentos teóricos e práticos com o jogo de xadrez como ferramenta social pedagógica e durante o período realizar, aplicar e trocar experiências e vivências docentes com seus pares de curso. No decorrer do curso haverá espaço para que os professores dividam com os colegas as dificuldades que poderão surgir e os sucessos alcançados das tentativas de aplicação na prática docente.



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

9 FICHA PARA IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO DIDÁTICO PEDAGÓGICA



Título: O jogo de xadrez como ferramenta social e pedagógica no ensino aprendizagem	
Autor: Glória Gilda de Souza	
Disciplina/Área:	Educação Física
Escola de Implementação do Projeto e sua localização:	Colégio Estadual Branca da Mota Fernandes Maringá – Pr.
Município da escola:	Maringá



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

Núcleo Regional de Educação:	Maringá
Professor Orientador:	Prof. ^a Dr ^a -Vânia de Fátima Matias de Souza
Instituição de Ensino Superior:	UEM
Relação Interdisciplinar:	Todas áreas afins, numa perspectiva pedagógica de estabelecer relações com o jogo de xadrez como ferramenta facilitadora no ensino aprendizagem.
Resumo:	<p>Devido ao grande desafio da escola em buscar ferramentas pedagógicas e alternativas que aproxime mais da realidade do aluno e possam contribuir com mais efetiva no aprendizado escolar de forma significativa. Portanto este projeto de intervenção e curso de estudo e aperfeiçoamento sobre o jogo de xadrez, com docentes, vem para somar no sentido de ajudar na difícil tarefa de ensinar, ressignificando. Conteúdos e preparar seus alunos para a vida.</p> <p>Pretende-se usar jogo de xadrez como ferramenta social e pedagógica para facilitar a prática educativa, com docentes do ensino fundamental e médio de uma escola pública; e será ministrado no período matutino, com oito encontros de 4 h cada, perfazendo um total de 32 horas, sendo distribuído em aulas teóricas e práticas nos finais de semana.</p>
Palavras-chave: (3 a 5 palavras)	Xadrez, escola, pedagógico, raciocínio, aprendizagem.
Formato do Material Didático:	- Curso de Extensão e Formação de Docentes - 32horas com 8 encontros de 4h aos sábados
Público	Professores da SEED



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

10 CADERNO PEDAGÓGICO



10.1 APRESENTAÇÃO

Este Caderno pretende desenvolver estratégias aplicáveis a um processo educacional pedagógico por meio de um Curso de Extensão com os professores do Colégio Estadual Branca da Mota Fernandes, visando



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

apresentar o jogo de xadrez como ferramenta social e pedagógica na forma de sistematizar diretrizes para incentivar e aperfeiçoar ações preventivas dentro de um contexto que busca entender a aprendizagem do aluno em diversas situações sejam elas cognitivas, emocionais e afetivas articulados a um processo reflexivo sobre a realidade em que estão inseridos.

De acordo com dados coletados e analisados nas pesquisas científicas, ficou comprovado que o uso do jogo de xadrez nas aulas de diferentes disciplinas, pode causar uma melhora significativa de médio a longo prazo, no rendimento escolar e social dos alunos na escola.

Por causa de sua natureza lúdica o homem criou e desenvolveu inúmeros jogos e desportos que o acompanha em seu desenvolvimento na sociedade. Dentre todos os jogos, o xadrez tem certo prestígio no mundo por ser um esporte voltado para o desenvolvimento de algumas funções do cérebro tais como o raciocínio lógico, a concentração e a atenção (Rezende, 2005). Com base nestes resultados, sugere-se um aperfeiçoamento dos professores que se propõem a utilizar o jogo de xadrez como uma ferramenta pedagógica e social em salas de aula, na educação física e outras disciplinas afins, podendo auxiliar o professor na difícil tarefa de ensinar, de forma prática e divertida.

Existem formas diferentes de se praticar o xadrez e nem todas atendem às necessidades encontradas pelo professor na sua prática docente. O xadrez praticado em clubes voltado essencialmente para competições, e o xadrez praticado como uma atividade lúdica não abrangem todas as exigências educacionais necessárias para que o estudante tenha um bom rendimento escolar. Por isso é preciso que se trabalhe com este jogo de forma pedagógica que seja capaz de desenvolver educacionalmente as crianças (Rezende, 2005).



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

Existem vários projetos pelo mundo que já utilizam o xadrez como uma forte ferramenta à disposição dos educadores. Mas será que é necessário somente o professor saber jogar xadrez, para poder trabalhar em sala de aula? Como pode ser feito esse trabalho em sala de aula nas diferentes disciplinas? Quais mudanças que se esperam alcançar com o rendimento escolar e nas relações sócio afetivas ao introduzir a prática do jogo de xadrez na escola? Existem inúmeras maneiras de se trabalhar determinados tipos de jogos pelo educador em sala de aula. No entanto, é importante saber extrair do jogo o que for de seu interesse e que possa ajudar em suas atividades com os estudantes.

Quantas vezes notam-se crianças fracassando em matemática, por exemplo, por não entenderem o enunciado de um problema, por não saberem o que precisa ser feito, ou por não terem condição de traçar estratégias mentais capazes de apontar para uma possível solução? É importante que em qualquer análise o estudante saiba direcionar o seu raciocínio lógico, possua paciência para que possa analisar um mesmo problema das diversas maneiras, possíveis, tenha uma boa concentração para não deixar que seu raciocínio se disperse facilmente, entre outras áreas que compõem as funções do raciocínio da mente humana. Neste sentido, o jogo de xadrez possui características importantes, as quais podem desenvolver habilidades em diversos níveis no estudante, ajudando em seu rendimento escolar e no desenvolvimento social.

Dentre as habilidades que podem ser desenvolvidas pelo hábito da prática do xadrez destacam-se: a concentração, atenção, paciência, análise e síntese, imaginação, criatividade, organização nos estudos, entre outras (Rezende, 2005). Entre as diferentes formas que o jogo de xadrez pode ser trabalhado, existem três técnicas que ultimamente são mais utilizadas. A primeira é a utilização do xadrez como uma distração no qual o enfoque seria apenas o lazer e a diversão. Este primeiro caso é chamado de Xadrez Lúdico e



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

tem sua importância, pois o homem é constituído de uma natureza lúdica que é utilizada principalmente para o seu descanso físico ou mental.

Normalmente, o jogo é uma atividade realizada para preencher horas vazias, mas isto é somente na visão de alguns adultos. Para as crianças, no entanto, brincar é todo um compromisso pelo qual lutam e se esforçam para fazer da melhor maneira possível. Quando a criança inicia a sua vida de estudante, normalmente, ela tem que interromper suas atividades cotidianas que consistiam apenas em brincar e se divertir. Muitas vezes a criança não se adapta aos compromissos que a escola propõe e isso pode atrapalhar seu rendimento escolar. O lúdico poderia ajudar a criança com essas dificuldades enquanto ela compreende esta mudança de hábitos em sua vida.

A segunda forma de se trabalhar o jogo de xadrez seria como uma preparação para competições. Para isto são dadas técnicas de aberturas, meio e final de jogo e o aluno se especializa em uma determinada estratégia a fim de conseguir as tão almeçadas vitórias em campeonatos individual e coletiva. Este segundo caso é chamado de Xadrez Técnico. Este estilo é muito praticado em clubes de xadrez e é ensinado, na sua grande maioria, em livros sobre o tema.

A terceira forma, e o principal enfoque deste trabalho, é o ensino do jogo de xadrez como um meio pedagógico. Este último caso é chamado de Xadrez Pedagógico. O educador trabalha então o xadrez com o enfoque de desenvolver ou trabalhar habilidades nas quais os estudantes tenham dificuldades e que comprometa principalmente o seu desempenho escolar

É importante observar que o educador tem que saber diferenciar o Xadrez Técnico do Xadrez Pedagógico quando este estiver trabalhando com seus alunos. O que acontece frequentemente é que os professores utilizam como base os livros que são escritos por jogadores de xadrez e não por professores que tenham uma formação pedagógica sobre o assunto. Esta



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

visão técnica da aprendizagem do xadrez vigora ainda hoje na grande maioria dos livros sobre o assunto e isso, por melhor que sejam suas intenções, conduzirá os educadores a trabalharem o lado técnico do jogo.

Obviamente o lado técnico do jogo terá que ser abordado em um estágio mais avançado do aluno, mas o professor nunca deverá se descuidar dos aspectos pedagógicos. O professor mesmo tendo como base os livros que apresentam os aspectos técnicos deverá buscar conhecimento e artifícios que lhe ajude a trabalhar o lado pedagógico do xadrez em sala de aula, podendo assim tirar um melhor proveito do jogo. Em todo o caso, seja qual for o método utilizado (lúdico, técnico ou pedagógico), ao aprender xadrez o aluno desenvolve intuitivamente algumas habilidades importantes para se ter um bom rendimento escolar. Com o intuito de melhorar ainda mais e aproveitar todos os benefícios que o xadrez pode oferecer, este projeto tratará mais especificamente do xadrez como ferramenta pedagógica e social na escola.

A educação moderna está cada vez mais dirigida para uma educação que tem como sua finalidade uma aprendizagem consciente, sendo o aprendiz estimulado continuamente a aprimorar a sua capacidade de pensar. Neste aspecto o jogo de xadrez é um esporte que possui características importantes, as quais podem desenvolver várias funções do cérebro tais como a atenção, concentração, julgamento, planejamento, imaginação, antecipação, memória, análise de situações problemas, criatividade (Rezende, 2005).

Em 1986 a Fédération Internationale des Échecs (FIDE) e a United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) criaram o Committee on Chess in Schools (CCS) que teve um importante papel na divulgação do ensino e na democratização do xadrez enquanto instrumento pedagógico no mundo. O xadrez pedagógico é na verdade um recurso a mais à disposição do educador. A prática do xadrez na escola por si só já traz



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

benefícios aos alunos e professores. O que é preciso na verdade é que o educador saiba explorá-lo de todas as maneiras possíveis em suas aulas, buscando sempre extrair o conteúdo a partir do jogo.

Em vários países como a Rússia, França, Inglaterra, Argentina, Cuba, Espanha, México e Venezuela, o jogo de xadrez já é uma ferramenta muito utilizada na forma de projetos ou de disciplinas extracurriculares que são incorporados nas escolas buscando seus benefícios, vantagens e virtudes. Esses projetos servem principalmente para ajudar a melhorar o desempenho dos alunos dentro e fora da sala de aula (Sá, 2005). Na Romênia, o xadrez chega a ser uma disciplina escolar obrigatória e as notas em Matemática dependem em 33% do desempenho dos alunos nas aulas de xadrez.

Estudos feitos por esses países justificavam a existência dos projetos, e observou melhorias no rendimento escolar, concentração e atenção dos alunos. Esta também era uma atividade que poderia ser explorada por várias matérias como a História, Geografia, Artes, a Matemática, o Português e outras disciplinas fazendo com que trabalhassem juntas. Aqui no Brasil temos como exemplo prático o projeto criado em 1999 no Centro de Ensino Médio 404 de Santa Maria, no Distrito Federal. O colégio sofria com a falta de professores e os alunos ficavam com muito tempo ocioso dentro e fora da escola e foi necessário descobrir uma maneira de ocupar o tempo dos alunos. O xadrez foi a solução encontrada para trabalhar as disciplinas com uma atividade lúdica e pedagógica.

Outro exemplo diz respeito a uma reportagem sobre um projeto que fora realizado numa escola do interior de São Paulo. Segundo a reportagem a experiência fez com que o número de alunos reprovados caísse em torno de 70% (Faria, 2005). Em todos esses projetos observou-se que o ensino e a prática do xadrez têm relevante importância pedagógica, na medida em que tal



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

procedimento provoca no exercício da sociabilidade, do trabalho da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo.

Constata-se também que o jogador de xadrez, constantemente exposto a situações em que precisa efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade apresentada no jogo pode, mais facilmente, aprender a planejar adequada e equilibradamente, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários, compreender limites e valores estabelecidos, entre outros.

Importante destacar que essas habilidades presentes no xadrez são possíveis de serem alcançadas em uma prática regular do jogo, mas nem todas as pessoas serão capazes de apresentar um desenvolvimento nestes aspectos pelo simples fato de que cada pessoa aprende de forma diferente um mesmo ensinamento. Sá (1988) acredita ainda que:

“[...] a estratégia do ensino seja muito próxima a do jogo de xadrez, onde a lógica e a autocrítica ocupam um lugar primordial e onde o vencido se enriquece mais que o vencedor. Do ponto de vista moral, o xadrez pode promover a conduta ética através da experiência do ganhar e do perder, que pode ser aproveitada pelo professor através da análise de partidas comentando erros e acertos.”

É claro que o conhecimento adquirido pelo estudante irá depender ainda dos métodos e objetivos traçados pelo professor. Nunca se deve também limitar os conhecimentos adquiridos pelo próprio aluno, pois este é totalmente capaz de buscar informações que irão lhe ajudar em sua vida pessoal e acadêmica.

11 PROBLEMATIZAÇÃO

Considerando minha experiência como professora constatei que o jogo de xadrez é pouco aplicado nas aulas de educação física, ou em outras disciplinas afins; será que os professores reconhecem o xadrez como conteúdo da



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

educação física escolar e sua prática pedagógica educativa como um instrumento valioso e relevante que contribui para o desempenho escolar dos alunos.

Em um contexto em que os discentes demonstram constantemente falta de concentração, atenção para assimilar e interpretar conteúdos, indisciplina, evasão escolar, retenção de série, fica evidente com tantas dificuldades, isto sem contar com relações sociais dentro e fora da escola, a necessidade de buscar estratégias pedagógicas que contribuam para a melhoria do desempenho escolar e social dos alunos, aprimoramento de competências e habilidades. Ou seja, o aluno tem que ter a capacidade de “aprender” a desenvolver determinadas atividades, bem como habilidades “saber fazer”, de dominar os conhecimentos apreendidos (FADEL E MATA, 2008).

Embora exista uma série de atividades lúdicas que contribuam para melhorar a capacidade intelectual e psíquica dos estudantes, a literatura científica especializada destaca que a prática do jogo de xadrez contribui, efetivamente, para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da capacidade de análise, síntese e de resolução de problemas, da abstração e objetividade, do autocontrole, da autocrítica, auto avaliação e autoestima

12 JUSTIFICATIVA

Pretende-se com a implantação deste projeto introduzir o jogo de xadrez como ferramenta pedagógica e social para auxiliar na prática docente, acreditando na real importância sobre a influência positiva que o xadrez exerce na vida escolar, desenvolvendo principalmente as habilidades mais importantes que o aluno utiliza durante a aprendizagem, habilidades estas que se bem desenvolvidas podem e devem vir a acrescentar no aprendizado dos mesmos.



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

Vygotsky (1989) afirma que através do jogo se entende que o indivíduo aprende a agir, raciocinar, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento e da concentração. A partir deste pressuposto entende – se que o aluno diminuirá suas dificuldades e ficará mais disposto a enfrentar as dificuldades escolares, passando pelas barreiras (fatores) que o desestimulam. Faz parte do jogo também o outro jogador, e o contato, é, portanto, indispensável. Segundo o Coletivo de Autores (1992) na escola, é preciso resgatar valores que privilegiem o coletivo sobre o individual, defendam o compromisso da solidariedade e respeito humano, a compreensão de que o jogo se faz” a dois”, e de que é diferente jogar” com” o companheiro e jogar “contra” o adversário (p.71). Tudo isso pode se desenvolver através de uma cadeia, onde o aluno que pratica e leva o xadrez a sério, desenvolverá suas habilidades, as quais os auxiliam durante a aprendizagem, auxílio este que trará um bom rendimento, deixando-o estimulado para os estudos. O estudante, por sua parte, tem que concentrar todo seu esforço e atenção possíveis. A prática e a experiência farão o mais os que desejam adiantar devem sempre estar dispostos a jogar e a perder e seguir adiante.

A maioria dos jogos é altamente social e propõe problema que deve ser solucionado – em ponto objetivo com o qual cada indivíduo se envolve e interage na busca de atingi-lo. Muitas habilidades aprendidas por meio do jogo são sociais, (SPOLIN p.26, 2007). Em geral, aprende - se mais nos jogos que se perdem do que nos jogos que se ganham.



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO






Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

13 MATERIAL DIDÁTICO



Na fase da implementação será necessário para a execução do Projeto de Implementação Pedagógica e sua aplicabilidade, recursos disponíveis e as redes de articulação para execução das tarefas propostas nas atividades. Ao organizar as atividades, estará sendo detalhados os recursos elencados para possibilitar a o desenrolar das atividades, bem como as pessoas participantes com suas diferentes competências, programas digitais, espaço físico e parcerias, dispostos a seguir:



 Humanos – Professores, equipe diretiva e pedagógica.
 Parcerias – SEED e UEM
 Materiais – Os materiais de consumo necessários para execução do projeto.
 Programas digitais – Este recurso busca proporcionar melhor entendimento das atividades propostas por meio do áudio visual e suas aplicabilidades.
 Espaço físico – Ambiente adequado que possibilite o desenrolar das atividades teórica e pratica do curso.

14 VIABILIDADE DO PROJETO



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

A proposta de Implementação da Produção-Didático Pedagógica é viável, pois não será necessária a utilização de grandes espaços físicos e os recursos didáticos estão disponíveis na escola. Seguindo as etapas, o desenvolver deste processo espera-se a médio e longo prazo chances de resultados positivos. Segue então os procedimentos para uso do material didático por encontro e atividades proposta:

Obs. As atividades poderão sofrer modificações, alterações e até mesmo serem substituídas por outras de acordo com o momento da execução, espaço e disponibilidades.

15 CURSO DE EXTENSÃO E FORMAÇÃO DOCENTE



1º Encontro

As etapas do curso a ser ministrado aos professores são as seguintes:

1ª Etapa: no primeiro encontro com os professores será apresentado o projeto, planejamento, cronograma e objetivos. Neste primeiro dia será realizada uma pesquisa exploratória com o corpo docente, avaliando o nível de conhecimento e vivência do grupo com relação ao xadrez. Na sequência serão apresentados dados teóricos sobre os benefícios do xadrez na formação da criança e também caso de sucesso nesta área (vídeo). Com o intuito de



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

engajar o grupo serão utilizados recursos como dinâmicas ou vídeos relacionados ao tema.

Descrição da ação realizada
<p>– Apresentação: Implementação Produção Didático Pedagógica.</p> <p>– Apresentação: pessoal dos professores e dinâmica com grupo.</p> <p>http://docplayer.com.br/4896936-10-dinamicas-de-grupo-para-professores-reunioes-e-sala-de-aula.html</p> <p>Texto: O fracasso escolar brasileiro.</p> <p>Link: http://www.gostodeler.com.br/materia/19548/o_fracasso_escolar_brasileiro.html</p> <p>Vídeo: Novo estilo de ensinar e pensar- Celso Antunes</p> <p>Link: https://youtu.be/Rd139_Kbl4c</p> <p>Depois da apresentação e estudo do material: texto e vídeo, os docentes irá fazer uma roda de debates relacionados à temática em questão e relacionar a colocação da matéria com a realidade da nossa escola.</p> <p>Nós, como docentes da escola, atuamos ou procuramos atuar com nossos alunos uma pratica de ensino aprendizagem no estilo de ensinar a pensar? De que maneira podemos fazer estes caminhos de inovação com uma pratica educativa significativa?</p>
Material Utilizado
Resumo do Projeto Didático Pedagógico, textos, vídeos, professores, recursos



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

tecnológicos

2º Encontro

2ª Etapa: no segundo encontro a aula será iniciada com a apresentação de conteúdos relacionados a neurociência (memória, atenção, raciocínio lógico e etc.) e papel do xadrez neste contexto. Na sequência será apresentado aos professores um vídeo sobre a neurociência do aprendizado, e no final do vídeo será realizada uma reflexão e debate sobre o conteúdo.

Descrição da ação realizada

Texto: Neurociências e os processos educativos: um saber necessário na formação dos professores.

Link:

<http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/viewFile/edu.2014.181.02/3987>



Vídeo: Cérebro – o guia do proprietário

[C%C3%A9rebro - Guia do Propriet%C3%A1rio.mp4](#)

- Leitura e análise crítica do artigo, pelo grupo de estudos, para posterior debate.

- Elencar segundo a neurociência, como ocorre o aprender em nosso cérebro? O que é plasticidade cerebral?

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=LcROPOu55oo>

Vídeo: A neurociência do aprendizado- Suzana Herculano.



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

https://drive.google.com/file/d/0B_-BtgGr4ISzYXJPcmE0MDV5ZUU/view?ts=58496109

Vídeo: A neurociência e a contribuição na educação

Material Utilizado

Professor, artigos científicos, vídeos, Datashow, dinâmicas de grupo.

3º Encontro

3ª Etapa: no terceiro encontro a aula será iniciada com uma dinâmica de grupo com os docentes. Em seguida serão abordados conteúdos sobre a relação: escola, aluno, motivação, jogo e aprendizado, levantando reflexões sobre xadrez como ferramenta pedagógica e social na escola, facilitadora no desempenho escolar. No final será apresentado o filme relacionado ao tema – “Os Cavaleiros do Sul de Bronx”.

Resenha crítica sobre o filme: O filme Cavaleiros do Sul do Bronx (Knights desligado the South Bronx) é baseado numa história real. Conta à heroica façanha do professor de xadrez David Macnulty, que durante 15 anos assumiu a tarefa de ensinar xadrez numa grande escola elementar no Sul do Bronx (Nova York). No terceiro ano de ensino, os alunos ganharam troféus de primeiro lugar. Mais tarde a sua equipe de alunos era uma das cinco melhores equipes de xadrez dos Estados Unidos na categoria dos colégios, chegando a ganhar três troféus de 1º lugar a nível nacional. (fonte Reino de Caísse - domingo, 29 de novembro de 2009).

Descrição da ação realizada



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

Texto: **O Jogo de Xadrez como Recurso Didático-Pedagógico nas Aulas de Educação Física**

Link: <http://www.efdeportes.com/indicbr.htm>

Ação: Formar grupos de estudos, abordar e justificar os enunciados relacionados ao texto sobre o jogo de xadrez:

-Quais os caminhos possíveis para aplicar a Prática Pedagógica do Xadrez nas Aulas de Educação Física? Ou em outras disciplinas?

- O Xadrez como instrumento educativo quais os resultados esperados com sua prática?

Filme: **Os Cavaleiros do Sul do Bronx**

Link: <https://youtu.be/tNf1FtUfaFo>

Ação: Realizar debate sobre o conteúdo apresentado no filme, e a realidade da nossa escola.

Material Utilizado

Professor, espaço físico, texto, jogos de xadrez, mural do xadrez, recursos tecnológicos

4º Encontro

4ª Etapa: o quarto encontro será iniciado por um vídeo sobre a história do xadrez. Na sequência serão realizados estudos sobre os fundamentos e regras do jogo, sendo que os professores terão sob a mesa um tabuleiro para cada



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

dupla, em que será possível praticar os ensinamentos recebidos. No final da aula será separado um tempo para um feedback.

Descrição da ação realizada
<p>Apostila os Fundamentos do Jogo do Xadrez</p> <p>Link: http://www.vianet.com.br/images/stories/download/apostila%20de%20xadrez.pdf</p> <p>AÇÃO: ESTUDO E PRÁTICA DOS FUNDAMENTOS.</p> <p>Vídeo: https://youtu.be/W0Bhmk9CJ3s</p> <p>VIDA EM MINIATURA: UM VÍDEO-DOCUMENTÁRIO SOBRE XADREZ</p> <p>Vídeo: https://youtu.be/hbQoyjz4</p> <p>XADREZ: 13 BENEFÍCIOS DESTA FERRAMENTA PSICO-PEDAGÓGICA</p>
Material Utilizado
<p>Professor, sala de aula ou outro espaço disponível, livros, apostilas, jogos de xadrez.</p>

5º Encontro

5ª Etapa: no vídeo motivacional sobre abrir a mente às novas ideias, buscando o engajamento do grupo. Posteriormente serão separados 2 grupos: um de jogadores e outro de observadores. Para cada dupla de jogo, contará também com uma dupla observadora que fará anotações analíticas sobre a

postura e desempenho dos jogadores. Na sequência será feito um debate e reflexão sobre a experiência dos jogadores e as impressões dos observadores

Descrição da ação realizada

Link: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=58486>

Preparação e separação dos materiais reutilizáveis para a montagem das peças e dos tabuleiros de xadrez



Vídeo: Peças, movimentação, regras básicas, regras especiais e casos de empates.

https://drive.google.com/file/d/0B_-BtgGr4ISzcHo1dnQzNm1UOGc/view?ts=584c9c5f



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

[xadrez-110214062535-phpapp02.ppt](#)

Ação: Reflexão sobre ensino do Xadrez e sua aplicabilidade como instrumento pedagógico e social, capaz de envolver os discentes de forma satisfatória na construção dos conhecimentos, valorizando as novas descobertas, e sobretudo para que o aprender tenha significado, apropriando-se também de uma prática social vivenciada por eles em suas realidades.

LIVRO: Manual do Psicotécnico- testes de memória, concentração, atenção, raciocínio todos com testes de atenção concentrada pág. 282 à 290.

<https://aderivaldo23.files.wordpress.com/2008/06/37527582-manual-do-psicotecnico-1.pdf>

Material Utilizado

Material reciclado, apostilas, textos, recursos humanos, tecnológicos.

6º Encontro

6ª Etapa: no sexto encontro será feita uma apresentação teórica e prática o xadrez em suas perspectivas: lúdica, pedagógica e competitiva. E na sequência será apresentado um vídeo sobre os benefícios das práticas do xadrez no ensino aprendido. Neste encontro será lançado o desafio para que os professores, em grupo de 5, preparem um plano de aula a ser apresentado no último encontro.

Descrição da ação realizada

As leituras e interpretações darão início à exposição das ideias para criar jogos, brincadeiras lúdicas e atividades pedagógicas referente aos estudos



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

abordados, sempre motivando os alunos a conhecer, compreender e aprender com o tabuleiro, as peças, seus movimentos, capturas e reconhecer o jogo do Xadrez como um instrumento valioso, a auxiliá-los também nas dificuldades com o aprendizado, a assimilar melhor os conteúdos e demais habilidades necessárias para o bom desempenho escolar e social.

Sugestões

Título: xadrez lúdico

Link: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=21144>

TÍTULO: XADREZ PEDAGÓGICO

<https://pt.scribd.com/doc/13103985/O-JOGO-DE-XADREZ-COMO-ESTRATEGIA-PEDAGOGICA-PARA-CRIANCAS-COM-PROBLEMAS-DE-APRENDIZAGEM>

TÍTULO: XADREZ TÉCNICO

<https://cleitonmarinosantana.wordpress.com/projeto-de-xadrez-modelo/>

Material Utilizado

Professores, material didático, textos, recursos tecnológicos.

7º Encontro

7º Etapa: este encontro será destinado a elaboração de planos e de aula pelos grupos, aplicando os conhecimentos e experiências do curso. Descrição da ação realizada: roteiro para o plano de aula: tema, objetivo geral, objetivo



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

específico, estratégias, conteúdos abordados, metodologias avaliações, referências

Descrição da ação realizada
Apresentação dos planos de aula elaborados pelos professores, rodas de conversa, trocas de experiências e vivências com as diferentes disciplinas.
Material Utilizado
Específicos para cada atividade realizado pelos grupos.

8º Encontro

8º Etapa: no último encontro os grupos farão apresentação dos planos e aula. Será reservado um momento para reflexão do aprendizado e também responderam a uma pesquisa de satisfação e aproveitamento sobre o curso.

Finalizadas as aulas do curso e de posse dos dados da pesquisa com os professores, será realizada uma análise crítica sobre o projeto de intervenção.

Descrição da ação realizada
Material Utilizado
Professores, espaço físico, recursos tecnológicos.



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

Resultados esperados

Possibilidades de Implementação do jogo de xadrez na escola como ferramenta pedagógica e social, dentro do Plano de Ação Docente o conteúdo e pratica nas aulas de Educação Física.

Preparar uma sala com ambiente adequado para uso exclusivo do jogo Xadrez, com material didático-pedagógico para uso dos professores e alunos nas aulas.

Com o objetivo proposto no Projeto do jogo Xadrez, espera-se que com o ensino e pratica do jogo sistematicamente nas aulas , proporcione uma superação gradativa das dificuldades no ensino aprendizagem, provocando uma modificação nas estruturas cognitivas comportamentais e nas vivências sociais dos alunos na escola.



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

16 CRONOGRAMA

ATIVIDADES 2016										
Cronograma de atividades PDE										
	mar	abr	mai	jun	jul	ago	set	out	nov	dez
Definição do tema	x	x								
Levantamento e Revisão Bibliográfica		x	x	x						
Elaboração do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola			x	x						
Revisão e correção do projeto				x	x					
Entrega do projeto					x					
Elaboração da produção didático-pedagógica						x	x	x		
Revisão e correção do material didático									x	
Entrega da produção didático-pedagógica										x
Atividades 2017										
GTR	x	x	x	x						
Implementação do projeto de intervenção pedagógica na escola	x	x	x	x						
Elaboração do artigo final					x	x	x	x	x	x
Revisão e correção do artigo final									x	x
Entrega do artigo final										x

ATIVIDADES 2017										
Implementação do projeto de intervenção pedagógica na escola										
Apresentação do planejamento do curso	x									
Pesquisa exploratória com professores sobre conhecimento do tema	x									
Tabulação e análise dos dados de pesquisa	x									
Execução do projeto de intervenção com os professores - 8 encontros de 4h	x	x	x	x						
Análise dos resultados do projeto de intervenção					x					



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional

Bibliografia

SÁ, A. V. M. O Xadrez e a educação: experiências nas escolas primárias e secundárias da França. Rio de Janeiro, 1988.

REZENDE, Sylvio. Xadrez Pré-Escolar. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2005.

ROTTA,

BAPTISTONE, S.A. O jogo na história: um estudo sobre o uso do jogo de xadrez no processo de ensino e aprendizagem, 2000, Dissertação (Mestrado), Universidade São Marcos, São Paulo.

FAZENDA, Ivani. Práticas interdisciplinares na Escola. 6ª Ed. São Paulo: Ortez, 1999.

PIASSI, E. Xadrez: uma visão de ensino. Jornal da cidade de Bauru. Bauru – SP, 16 de dezembro, 2005.

SÁ, A. V. M. O xadrez e a educação: experiências de ensino enxadrístico em meios escolar, peri-escolar e extra-escolar. Universidade de Brasília. 2007

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução. Brasília: MEC, vol. 1, 1997.

_____. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Brasília: MEC, 2002.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do Ensino de Educação Física. 1º ed. São Paulo: Cortez, 1992.

TIRADO, A.; SILVA, W. Meu primeiro livro de xadrez. Expoente, Curitiba, 1995.

Sites: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm.