

O JOGO DE XADREZ COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NO ENSINO E APRENDIZAGEM NA COMUNIDADE QUILOMBOLA MENINO JESUS DE PETIMANDEUA

Tatiane Amaral Acelino¹
Assunção José Pureza Amaral²

RESUMO

O Programa Universidade no Quilombo surgiu no ano de 2011 através de visitas e levantamentos de dados científicos realizado nos quilombos circunvizinhos do município de Castanhal, por alunos dos cursos de graduação do Campus Universitário de Castanhal, onde foi possível idealizar uma parceria entre universidade e quilombo. Nesse sentido, a pesquisa surgiu através da minha experiência como bolsista do programa Universidade no Quilombo. Este trabalho tem como objetivo demonstra que o jogo de xadrez pode ser um importante instrumento pedagógico no ensino e aprendizagem para as crianças de comunidade quilombola; parte de uma revisão bibliográfica sobre o tema; complementado pelas análise de atividades desenvolvida pelos bolsistas e voluntários do Programa de Extensão, Ensino e Pesquisa Universidade no Quilombo-GESCED-NEAB, vinculado à Faculdade de Pedagogia do Campus Universitário de Castanhal, da Universidade Federal do Pará; da exibição do Filme Rainha de Katwe, que aborda a temática relações étnico-raciais e o jogo de xadrez, realizado na Comunidade Quilombola Menino Jesus de Petimandeuá, no Nordeste do Estado do Pará. Envolveu pesquisa bibliográfica, baseado em autores como: Filguth (2007); Tirado (1996); Zambon (2010); Friedmann (1996); Almeida (1978); Rezende (2005); Amaral (2023), com uma abordagem qualitativa. O estudo aponta que é possível ensinar e praticar xadrez de forma prazerosa e que, ao jogar, o aluno, a criança ou o quilombola assimila saberes melhorando significativamente seu desempenho escolar e na própria comunidade.

Palavras-chave: Jogo de Xadrez, Educação, Ferramenta de Aprendizagem

INTRODUÇÃO

O jogo de xadrez como instrumento pedagógico no ensino e aprendizagem teve origem com as ações e atuações do Programa de Extensão, Ensino e Pesquisa Universidade no Quilombo, o qual é vinculado a Faculdade de Pedagogia do Campus Universitário de Castanhal da Universidade Federal do Pará, que desenvolve atividades de caráter pedagógico nos quilombos circunvizinhos do Município de Castanhal, na Região Nordeste do Estado do Pará.

O Programa Universidade no Quilombo surgiu no ano de 2011 através de visitas e levantamentos de dados científicos realizado nos quilombos circunvizinhos do município de Castanhal, por alunos dos cursos de graduação do Campus Universitário de Castanhal, onde foi possível idealizar uma parceria entre universidade e quilombo, no sentido de contribuir

¹Discente do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará– UFPA, tatiameamaral.ufpa@gmail.com

²Professor orientador: Dr. em Ciência: Desenvolvimento Socioambiental; Faculdade de Pedagogia – UFPA; 91-9605-8697; amaral12j@gmail.com

com os processos educacionais das comunidades quilombolas, possibilitando uma intervenção positiva nos quilombos e de fortalecer a formação acadêmica dos graduandos.

Hoje o Programa Universidade no Quilombo possui sete projetos que norteiam o desenvolvimento das atividades, são eles:

Intercâmbio-Quilombolas-Universidade; Histórias, memórias e meio ambiente quilombola; Brinquedos, brincadeiras e recursos naturais quilombolas; pedagogia no quilombo; Apoio ao Processo Seletivo Especial Especial Indígena e Quilombola; Educando e aprendendo com recursos naturais quilombolas; Canteiro Afro-brasileiro no Campus de Castanhal(Amaral,2023).

A dinâmica do trabalho produzido no Programa ofereceu e continua apresentando um leque de possibilidades, visto que uma das finalidades do trabalho consiste no fazer pedagógico pautado na perspectiva da interdisciplinaridade, entrelaçando diversos saberes advindos da pedagogia, da matemática, de letras português, e de outros campos de produção do conhecimento. Estar envolvido nesses processos permitiu a sensibilidade de olhar e negritar algumas problemáticas que estão próximas do meu contexto social.

Além das atividades realizadas nos quilombos, também estive presenteadiscutindo questões relacionadas à temática étnico-racial no Grupo de Estudos, Sociedade, Cultura e Educação GESCED-NEAB, coordenado pelo professor Assunção Amaral. Esse foi outro fator de grande influência para que eu pudesse aprofundar ainda mais o tema a ser investigado nestetrabalho.

A proposta deste trabalho iniciou após uma conversa com a representante da Comunidade Quilombola Menino Jesus de Petimandeuá, localizado no município de Inhangapi/PA, a dona Ivaneide Trindade, que relatou:

Tenho observado que as crianças estão com dificuldade em desenvolver atividades no projeto saberes da comunidade e nas atividades escolares, atividade essas que adquirissem concentração, raciocínio lógico, entre outras habilidades no sentido cognitivo (Trindade, 2023).

Então, a partir desse relato surgiu a idéia de desenvolver uma ação pelo Programa Universidade no Quilombo, do qual faço parte, que fizessem com que as crianças da comunidade trabalhassem nessas questões informadas.

O objetivo deste trabalho é demonstrar que o jogo de xadrez pode ser um importante instrumento pedagógico no ensino e aprendizagem para as crianças da comunidade, quando utilizando o jogo de xadrez como ferramenta pedagógica no ensino aprendizagem para desenvolver habilidades de concentração, atenção, cálculo, autodisciplina e, por consequência o raciocínio lógico matemático.

METODOLOGIA

Este trabalho envolveu pesquisa bibliográfica, baseado em autores como: Filguth (2007); Tirado (1996); Zambon (2010); Friedmann (1996); Almeida (1978); Rezende (2005) (Amaral, 2023), com uma abordagem qualitativa.

Também tomou para análise os resultados da exibição do filme Rainha de Katwe, realizado no sábado dia 11/04/2023, dentre as ações do Programa de Extensão, Ensino e Pesquisa Universidade no Quilombo, na Comunidade Quilombola Menino Jesus de Petimandeuá, Município de Inhangapi, no Nordeste Paraense.

Essa atividade foi dividida em dois momentos:

1. No primeiro momento foi feita a reprodução do filme Rainha de Katwe, que trata dos temas relações étnico-raciais e o jogo de xadrez; representatividade e papel da mulher na sociedade; preconceito; traços de sociedade machista; e aponta o esporte com incentivos e o jogo de xadrez como propiciador de mudança de vidas. Após a reprodução do filme Rainha de Katwe fizemos uma roda de conversar, para saber o que as crianças entenderam sobre o conteúdo do filme.

2. No segundo momento, prático, iniciando o jogo do xadrez; ensinando as crianças como jogar. O instrutor indicado pelo Programa de Extensão, Ensino e Pesquisa Universidade no Quilombo iniciou com a apresentação de cada uma das peças que compõe o xadrez, explicando a função de cada uma no jogo, depois apresentou o tabuleiro e como inicia a partida do jogo de xadrez. As imagens abaixo registram esse momento de ações, pesquisa, extensão, ensino e aprendizado com xadrez no Quilombo Petimandeuá.

Figura 1: As crianças conhecendo as peças

Figura 2: As crianças jogando o jogo de xadrez





Fonte: Acervo do Programa Universidade no Quilombo

REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção apresenta algumas discussões teórico-práticas, baseado em pesquisa bibliográfica, no sentido de potencializar e subsidiar as discussões relacionadas a temática jogos de xadrez. A abordagem teórica foi subsidiada pelos autores como: Dauvergne apud Filguth (2007, p. 15) que nos fala que:

[...] O xadrez é uma ferramenta pedagógica especialmente efetiva... Pode-se ensinar às crianças a importância de planejar e as consequências de suas decisões. Mais adiante, ensina como concentrar-se, como ganhar e perder com elegância, como pensar lógica e eficazmente e como tomar decisões duras e abstratas.

O jogo de xadrez é capaz de ensinar ao praticante a arcar com a responsabilidade dos seus próprios atos, pois um lance que não tenha sido calculado previamente pode ter graves consequências, como um posterior mau posicionamento, a perda de uma peça importante, e até mesmo a perda da partida, e isso estimulará o hábito de refletir antes de agir, reflexão essa que será de grande valia ao tomar decisões no decorrer de sua vida.

Dessa forma, o trabalho com o xadrez pedagógico pode ressaltar nas crianças valores éticos e morais quanto à questão do saber ganhar e perder e do respeito às regras, condutas estas imprescindíveis para a formação do caráter de uma pessoa, e essenciais para uma vida em sociedade.

Diakov apud Tirado (1996) verificou que os enxadristas (o jogador de xadrez) têm sua memória, imaginação e pensamento lógico mais desenvolvido do que aquelas pessoas que não o praticam, recomendando o xadrez como método de autodesenvolvimento das capacidades intelectuais.

Segundo Charles Partos (2009) mestre internacional suíço, o aprendizado e a prática do xadrez desenvolvem as seguintes habilidades a quem o pratica: a atenção e a concentração, o julgamento e o planejamento, a imaginação e a antecipação, a memória, paciência e o autocontrole, o espírito de decisão, a criatividade e a inteligência.

Zambon (2010, p. 3) ressalta:

Jogar xadrez na escola oferece aos alunos inúmeras possibilidades de crescimento pessoal e de exploração de diferentes habilidades e atitudes. Segundo estudiosos, o xadrez desenvolve habilidades cognitivas, tais como: atenção, memória, raciocínio lógico, inteligência, imaginação, concentração, estimula a autoestima e a criatividade. Com o exercício dessas habilidades, o aluno tende a melhorar seu desempenho na escola. Além disso, o jogo favorece a socialização.

Dessa maneira, pelo exposto e discutido, o jogo de xadrez não deve servir somente para uma aula recreativa ou somente como uma ferramenta para o auxílio do trabalho pedagógico. O jogo de xadrez precisa ser reconhecido pelo professor como uma ferramenta de aprendizagem, é preciso antes de tudo que o professor seja um educador, e que também tenha conhecimento sobre os conteúdos específicos do jogo de xadrez, porque uma vez que nossos alunos adquiram o conhecimento necessário (básico) para se jogar xadrez e tenham aprendido a gostar dele, acreditamos que poderão praticá-lo por toda a vida.

O uso do jogo de xadrez está cada vez mais presente em atividades curriculares, com instrumento de ensino aprendizagem, pois através dele dá-se o desenvolvimento de diversas características do pensamento cognitivo, memorização, raciocínio lógico, dedução para desenvolver habilidades de concentração, atenção, cálculo, autodisciplina e, por consequência o raciocínio lógico matemático. Atualmente o xadrez como ferramenta pedagógica tem se mostrado um excelente parceiro no processo de ensino e aprendizagem nas escolas.

O xadrez no contexto escolar auxilia também o aluno no exercício da paciência, tolerância, autocontrole e perseverança. Por meio do xadrez também é possível trabalhar questões relacionadas a valores éticos e morais, como saber “ganhar ou perder”.

De acordo com Friedmann(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.

Dando ênfase no jogo do xadrez como ensino e aprendizagem, observa-se ele trabalhado nas formas: lúdica, competitiva e pedagógica. De acordo com Souza & Souza (2016, p.8):

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.

Para que os alunos venham a conhecer o jogo de xadrez e com isso tomem o gosto pela prática do mesmo, é essencial que o professor ensine de forma lúdica. Este será o responsável para que o aluno tenha prazer em jogar. O professor deve motivar o aluno, mostrar a eles que o xadrez é um jogo fácil, explorar as variantes que o jogo possibilita e a beleza de uma partida bem jogada. “O que motiva o aprendiz a conhecer as regras básicas é a curiosidade e o desejo de jogar”. Rocha (2009, p. 76). Nottingham (2001, p. 8-9)

O xadrez pode ser de acordo com Rezende (2005, p.2-3):

Utilizando o jogo de xadrez como ferramenta, volta-se mais para o desenvolvimento educacional pleno da criança, 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.

Na mesma perspectiva e buscando caminhos para melhorar a qualidade do ensino e aprendizagem Almeida (1978) descreve que o jogo é mais que uma diversão, pois o mesmo é

um meio que pode auxiliar na aprendizagem, em questões de disciplina porque ensina comportamentos importantes para a formação de sua personalidade.

Vigotsky (2003, p.125), afirma 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”. Nesse sentido, as crianças da comunidade vivenciarão novas possibilidades de ensino, elaborando habilidades e conhecimentos socialmente relacionados ao seu cotidiano.

Buscando caminhos para melhorar a qualidade do ensino, faz-se 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 da comunidade diante de comportamentos que não aceleram o processo de aprendizagem, como dificuldade de concentração, falta do uso do pensamento ou mesmo estímulo ao raciocínio lógico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para fazer interface e conexão entre as discussões teóricas, pedagógicas e as realidades concreta o Programa de Extensão e Pesquisa Universidade no Quilombo - do Campus Universitário de Castanhal, da Universidade Federal do Pará, que desenvolve atividades de caráter pedagógico nos quilombos circunvizinhos do Município de Castanhal região nordeste do estado do Pará - vem ao longo nos últimos anos fizemos algumas experiências práticas em comunidades quilombolas, a exemplo das Comunidade Quilombolas Cacoal, Quatro Bocas e Itabocas, Municipiao de Inhangapi, Quilombo São Pedro, Município de Castanhal, e a Comunidade Menino Jesus de Pitimandea, Município de Inhangapi, da qual trazemos alguns experiência.

Para facilitar o processo, primeiro foi relizado uma formação, na Universidade, com oficina e confeções de jogos aos acadêmicos, bolsistas e voluntarios do Programa que realizam a carava aos quilombolos aos sábados.

Optou-se pela exibição de um filme denominado Rainha de Katwe, focado na resistência, comunidade, persistência, mediado pelo xadrez. Depois das formações, os acadêmicos foram aos quilombos fazer as chamadas ações de extensão realizadas aos sábados nos quilombos circunvizinhos da UFPA Castanhal.

No Quilombo Petimandea foi realizada a exibição do mesmo filme. O resultado obtido através do filme Rainha de Katwe foi baste possitivo. Após a exibição do filme foi feito uma roda de conversa, para as crianças comentarem conteúdo.

Como resultado, cada da roda de conversar realizada cada uma das crianças teve algo que lhe chamou mais atenção. Uma das crianças falou do papel da mulher na sociedade, explicou sobre a mãe de Fiona (personagem do filme) ser uma mãe solo, que se assemelha com o cotidiano que ela mesmo vive.

Outra criança abordou a questão da casa que era semelhante a que ela morava; as outras criança falaram sobre a importância do professor, como um facilitador no processo educativo, da mesma forma que o professor da Fiona foi para ela. Chamou atenção das criança, que a Fiona ajudou a mãe a ter sua casa própria, e alguns crianças disseram que era o sonho delas, dar uma casa igual a casa que a Fiona deu para a mãe dela.

Dando continuidade a temática abordada, foram feita algumas perguntas para as crianças. A primeira pergunta foi “Você conhece o jogo de xadrez?”. A maioria das crianças respondeu que sim, tinham visualizado, mas nunca jogado. À segunda pergunta, “Vocês sabe jogar xadrez?”. Também a maioria disse que não, informando porque era muito difícil de aprender.

A terceira pergunta: “Vocês sabem a movimentação correta das peças do xadrez?”. Alguns responderam que só sabiam a movimentação do pião e que parecia um pouco com o jogo de dama. A quarta pergunta, “Vocês sabem quais as maneiras de se ganhar uma partida de xadrez?”, para essa pergunta, todas as crianças disseram que não.

Quanto a pergunta, com a prática do xadrez, “Vocês acham que podem melhorar a concentração e o raciocínio? Algumas crianças disseram que sim e usaram o exemplo da protagonista do filme, no qual “Fiona não sabia ler e nem escrever e depois que ela se tornou uma jogadora de xadrez ela teve mais concentração e raciocínio lógico”.

Ainda foi perguntado “Vocês acham que deveria ter aula de xadrez em sua escola?” todas as crianças responderam que sim, e complementaram dizendo que as aulas seriam mais legal.

Figura 3: Filme Rainha de Katwe



Figura 4: Explicação do jogo de xadrez



Após a roda de conversa, logo em seguida, deu início a prática do jogo de xadrez, em que o professor especializado em jogo deu início as orientações; primeiro ele explicou a função de cada peça e pediu depois para formarem duplas, logo em seguida distribuiu o tabuleiro com as peças para cada dupla.

O professor deu a seguinte informação “a partir desse momento todas as duplas organizem as peças em cima do tabuleiro”, e, em seguida, ele falou “Vamos agora movimentar os piões, as peças na cor preta iniciam”, e assim foi dando início ao processo de ensino e aprendizagem no jogo de xadrez.

Observou-se que algumas crianças no início apresentaram dificuldade na organização das peças e na movimentação do jogo, mas logo após tirarem dúvida acerca das regras, foram se aperfeiçoando no jogo e ganhando habilidade na jogada, adquirindo estratégias imediatas para as partidas. Revelando que as ações do Programa de Extensão, Ensino e Pesquisa Universidade no Quilombo demonstram que o jogo de xadrez pode ser um importante instrumento pedagógico no ensino e aprendizagem para as crianças dos quilombos e de qualquer outra comunidade onde haja problemas com aceleração de desempenho e aprendizagem.

De acordo com Rezende (2005) é importante destaca que o xadrez pode contribuir para o aprimoramento da capacidade de concentração e da resolução de problemas, habilidades cruciais em diversas disciplinas acadêmicas.

Friedman (1996) destaca que a natureza competitiva do jogo promove o respeito pelo adversário, a paciência e a tolerância à derrota, fornecendo oportunidades valiosas para o desenvolvimento da inteligência emocional.

As crianças do Quilombo Pitimandeuá observaram que o xadrez não é um jogo de sorte, mas sim de astúcia, que requer concentração e raciocínio, e que ao não se planejar uma determinada jogada, pode-se errar, e a consequência disso pode ser a perda imediata de uma peça importante ou até mesmo da partida, com isso as crianças puderam perceber que o jogo de xadrez tem muito a ver com nosso cotidiano, pois, assim como na vida, nós somos os únicos responsáveis pelos nossos atos. Axé!

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após todos esses subsídios chegamos à conclusão de que houve bom desempenho das crianças na comunidade quilombola Menino Jesus de Pitimandeuá, além da motivação para executar atividade no centro comunitário e na escola.



Nesse sentido, pode-se perceber que a utilização do jogo de xadrez, nesta comunidade citada, auxiliou na melhora da autoestima das crianças envolvidas nos ações do Programa Universidade no Quilombo, pois a prática do jogo de xadrez tornou-se um meio de auxiliar, mesmo que de forma indireta, no processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, conclui-se que o trabalho com o jogo de xadrez como instrumento pedagógico no ensino e aprendizagem na comunidade quilombola Menino Jesus de Petimandeuca alcançou resultados positivos e inesperados, e que com o tempo e a prática regular do jogo pode-se conseguir efeitos satisfatórios, vindo realmente de encontro ao processo de ensino-aprendizagem e uma significativa melhora no desempenho das crianças na comunidade. E para finalizar com as palavras de Garry Kasparov: “Vejo na luta enxadrística um modelo exato da vida humana, com sua luta diária, suas crises e seus incessantes altos e baixos”.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a todas as divindades que eu acredito por ter me mantido na trilha certa durante este projeto de pesquisa com saúde e forças para chegar até o final. Axé

Agradeço ao meu orientador Assunção José Pureza Amaral por aceitar conduzir o meu trabalho de pesquisa e por sempre transmitir conhecimentos relevantes na minha formação.

A todos os meus professores do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará pela excelência da qualidade técnica de cada um.

Aos meus familiares, minha mãe Jacineide Montão Amaral e minhas irmãs Diciane Amaral Acelino e Natalia do Socorro Montão Amaral que sempre estiveram ao meu lado me apoiando ao longo de toda a minha trajetória.

A todos os meus amigos do curso de graduação que compartilharam dos inúmeros desafios que enfrentamos sempre com o espírito colaborativo e em especial Evelyn dos Santos e Sara Ribeiro, agradeço de coração por tudo que fizeram por mim na trajetória da graduação.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Assunção José Pureza. (org.). **Da Universidade ao Quilombo: extensão, pesquisa, educação e sociabilidade na Amazônia**. Castanhal, PA: UFPA, Faculdade de Pedagogia: UFPA, Faculdade de Letras, 2023.
- AMARAL, Assunção José Pureza. (org.). **Quando a universidade vai ao quilombo: educação, relações raciais e étnicas no Pará**. Castanhal, PA: UFPA, Faculdade de Pedagogia: UFPA, Faculdade de Letras, 2016.
- ALMEIDA, Paulo Mendes. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 1978.
- ALMEIDA, Paulo Mendes de. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 10ª ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.
- FILGUTH, Rubens. **A Importância do Xadrez**. Porto Alegre : Artmed, 2007.
- MARINHO, Herminia Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- GIRONA, Pablo Castro et. al. **Iniciação ao Xadrez para crianças**. Trad. Abrão Aspis. 5ª Edição. Porto Alegre : Artmed, 2003.
- MANZANO, Antonio López & GONZALES, José Monedero. **O Xadrez dos Grandes Mestres**. Trad. Abrão Aspis. Porto Alegre : Artmed, 2002.
- MECKING, Henrique Costa. **Iniciação ao Xadrez**. São Paulo : Brasiliense, 1973.
- NOTTINGHAM, Ted et al. **Xadrez para iniciantes**. Trad. Rogéria Pereira. Rio de Janeiro : Ciência Moderna, 2001.
- PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. Departamento da Educação Básica. **DCEs Diretrizes Curriculares da Educação Básica: Educação Física**. Curitiba: SEED-PR, 2008.
- PITA, Vivian Ramon. Apostila: **O Ensino de Xadrez em Cuba – Seminário Internacional de Xadrez**. Faxinal do Céu – PR, 2004.
- REVISTA VEJA. Entrevista Garry Kasparov. Edição 1868. Disponível no site: <http://veja.abril.com.br/250804/entrevista.html>. Acessado em: 07/08/2023.
- REVISTA VEJA. Entrevista Educação Pública. Edição 2009. Disponível no site: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/9/3atildeo>. Acessado em: 07/08/2023.
- ROCHA, Wesley Rodrigues. **O jogo e o xadrez: Entre Teorias e História**. Dissertação de Mestrado. Goiânia, 2009. Disponível no site: <http://tede.biblioteca.ucg.br/tdebusca/arquivo.php?codArquivo=690>. Acessado em: 01/09/2023.
- SILVA, Wilson da. **Curso de xadrez básico**. Curitiba, 2002.



TIRADO, Augusto & SILVA, Wilson. **Meu Primeiro Livro de Xadrez**. Curitiba :Fundepar, 1996.

ZAMBON, Ieda Cristina Ramos. **O jogo de xadrez na escola**. Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE. Jacarezinho : SEED, 2010.