



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA**  
**NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE**  
**LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**JOSÉ DANIEL ARRUDA DA SILVA**

**O JOGO DE XADREZ COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**VITÓRIA DE SANTO ANTÃO**

**2021**

**JOSÉ DANIEL ARRUDA DA SILVA**

**O JOGO DE XADREZ COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Lara Colognese

**VITÓRIA DE SANTO ANTÃO**

**2021**

Catálogo na Fonte  
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.  
Bibliotecária Ana Ligia F. dos Santos, CRB4/2005

S586j Silva, José Daniel Arruda da.  
O jogo de xadrez como estratégia pedagógica nas aulas de educação física do ensino fundamental/ José Daniel Arruda da Silva. - Vitória de Santo Antão, 2021.  
22 folhas.

Orientadora: Lara Colognese Helegda.  
TCC (Licenciatura em Educação Física) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2021.

1. Educação Física Escolar. 2. Educação Lúdica. I. Helegda, Lara Colognese (Orientadora). II. Título.

796.083 CDD (23.ed.)

BIBCAV/UFPE - 095/2021

**JOSÉ DANIEL ARRUDA DA SILVA**

**O JOGO DE XADREZ COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 06/08/2021.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Lara Colognese (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Isabelli Lins (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>o</sup>. Louis Lins (Examinador Externo)  
Diretor Técnico da Liga Brasileira de Xadrez

Dedico este trabalho, ao meu Professor de Xadrez, o Professor “Carlão”, bem como a dois irmãos, João Firmino dos Santos Neto, e Robson Bezerra Cavalcante da Silva Júnior, a quem eu tive a honra de ser mentor, em um momento complicado de suas vidas que é a transição da infância à adolescência, onde perderam o seu genitor de maneira inesperada, e viram em mim, um modelo de homem e cidadão a ser seguido. Tenho muito orgulho em vê-los no que se transformaram hoje, em homens responsáveis e cidadãos exemplares e respeitáveis.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, antes de tudo, ao Arquiteto do Universo, que doou seu Filho para livrar-nos dos nossos pecados. Agradeço também pela minha vida, saúde e pela minha Família, em especial aos meus pais, Paulo Ferreira e Cristina Arruda, e a saúde de todos eles. A Gloriosa Polícia Militar de Pernambuco, de onde tiro o meu sustento e o provento da minha casa e da minha família. A minha esposa, que de forma inusitada e bem peculiar, por tê-la conhecido no decorrer do curso, passou de amiga a namorada, e hoje tenho orgulho de chamá-la de Esposa.

Meus agradecimentos também se estendem aos meus dois conterrâneos e amigos de treino, Leandro Ferreira, campeão pernambucano escolar de Xadrez em 2009, e José Carlos, campeão pernambucano escolar de Xadrez em 2011, os quais tive a oportunidade de participar da equipe de treinamento. Agradeço também a Professora Lara, que incauta chegou ao CAV, sem saber ao certo “onde estava pisando”, mas eu a defendi com tudo o que eu dispunha, e pela generosidade, carisma e paciência que ela teve comigo nos últimos anos.

## RESUMO

A proposta desse estudo, foi primeiramente mostrar que o Jogo de Xadrez pode sim, ser usado como objeto de estudo próprio, e não apenas coadjuvante em outras disciplinas como Matemática, Geometria, Literatura e Artes em geral, bem como trazê-lo para dentro do ambiente escolar, mais especificamente nas aulas de Educação Física, onde esse fabuloso jogo, que só traz benfeitorias aos praticantes, é negligenciado e a ênfase é dada apenas ao movimento corporal durante as aulas de Educação Física. A proposta também traz a ideia de que o Jogo de Xadrez não ser exclusivamente para pessoas de alta classe e/ou superdotadas, e mostra também que independente de quaisquer diferenças, seja de etnia, idade, gênero ou classe social, todos que praticam esse Magnífico Jogo, possuem as mesmas chances de vitória, já que ambos os jogadores possuem os mesmos recursos no início da partida, e o vencedor será aquele que melhor fizer proveito dos seus recursos.

**Palavras-chaves:** educação física; educação física escolar; jogo de xadrez.

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was first to show that the Chess Game can indeed be used as its own object of study, and not just a supporting role in other disciplines such as Mathematics, Geometry, Literature and Arts in general, as well as bringing it into the school environment, more specifically in Physical Education classes, where this fabulous game, which only brings improvements to practitioners, is neglected and emphasis is given only to body movement during Physical Education classes. The proposal also brings the idea that the Chess Game is not exclusively for high-class and/or gifted people, and also shows that regardless of any differences, whether of ethnicity, age, gender or social class, everyone who practices this Magnificent Game, have the same chances of victory, since both players have the same resources at the start of the game, and the winner will be the one who makes the best use of their resources.

**Keywords:** physical education; school physical education; chess game.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>2 DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>11</b>
<b>3 XADREZ LÚDICO vs. XADREZ DE ALTO RENDIMENTO</b> .....	<b>15</b>
<b>4 O JOGO DE XADREZ E A PANDEMIA DE 2019</b> .....	<b>16</b>
<b>5 O JOGO DE XADREZ NAS PLATAFORMAS DE STREAMING</b> .....	<b>17</b>
<b>6 JUSTIFICATIVA</b> .....	<b>18</b>
<b>7 OBJETIVOS</b> .....	<b>19</b>
7.1 Objetivo Geral .....	19
7.2 Objetivos específicos .....	19
<b>8 METODOLOGIA</b> .....	<b>20</b>
<b>9 CONCLUSÃO</b> .....	<b>21</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>22</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Seguindo um modelo proposto atualmente para a realização das aulas de Educação Física, podemos encontrar alguns temas sugeridos pelos órgãos de Educação para o trato do conhecimento em relação à Cultura Corporal.

Nas aulas de Educação Física, atualmente, o trato com o movimento tem sido mais evidenciado do que outros aspectos, como o conteúdo de Jogos, por exemplo. Falamos de Jogos, mas lembramos que existem uma vasta variedade de Jogos, mas que se utilizam basicamente do movimento corporal. No entanto também podemos usufruir dos Jogos de Tabuleiro, onde muitos deles, não precisam de amplos movimentos corporais, apenas raciocínio lógico, e outros atributos cognitivos, não inerentes apenas ao movimento corporal. Tomando-se como base este conteúdo da Cultura Corporal, encontramos inúmeros Jogos espalhados pelo mundo, cada um com sua história e suas particularidades. Huizinga (2007, p. 33), define jogo como:

uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana.

Desta forma, pode-se entender que o Jogo tem como seu principal objetivo a ludicidade, onde o ato de jogar pode ser utilizado como “válvula de escape” para as tensões do dia a dia, em determinadas ocasiões.

Neste contexto, podemos inserir diversos Jogos nas aulas de Educação Física, e proporcionar um outro olhar ao estudante sobre as aulas de Educação Física.

Dentre os mais variados tipos de Jogos existentes no mundo, temos os jogos indígenas, jogos cantados que sem dúvidas, são os mais populares pela facilidade com que podem ser conduzidos e a necessidade de poucos elementos para serem executados, e destacamos dentre outros, os Jogos de tabuleiro.

Define-se por Jogos de tabuleiro, aqueles que utilizam superfícies planas e pré-marcadas, com desenhos ou marcações de acordo com as regras envolvidas em cada jogo, quando praticado por crianças, mais especificamente na transição entre a primeira e a segunda infância.

Diante disso, temos o mais memorável dos Jogos de Tabuleiro. Considerado o Rei dos Jogos e o Jogo dos Reis, o Jogo de Xadrez faz qualquer pessoa transcender da realidade, e se envolver em um universo único e exclusivo, onde suas peças, o tabuleiro e o seu adversário são exclusivamente os protagonistas deste universo.

Mas afinal o que é o Jogo de Xadrez? José Raul Capablanca y Graupera (1888-1942), considerado por muitos o maior enxadrista de todos os tempos, foi campeão mundial entre os anos de 1921-1927, em sua obra mais importante intitulada “Lições Elementares de Xadrez” (CAPABLANCA Y GRAUPERA, 1942, p. 11), traz a seguinte definição:

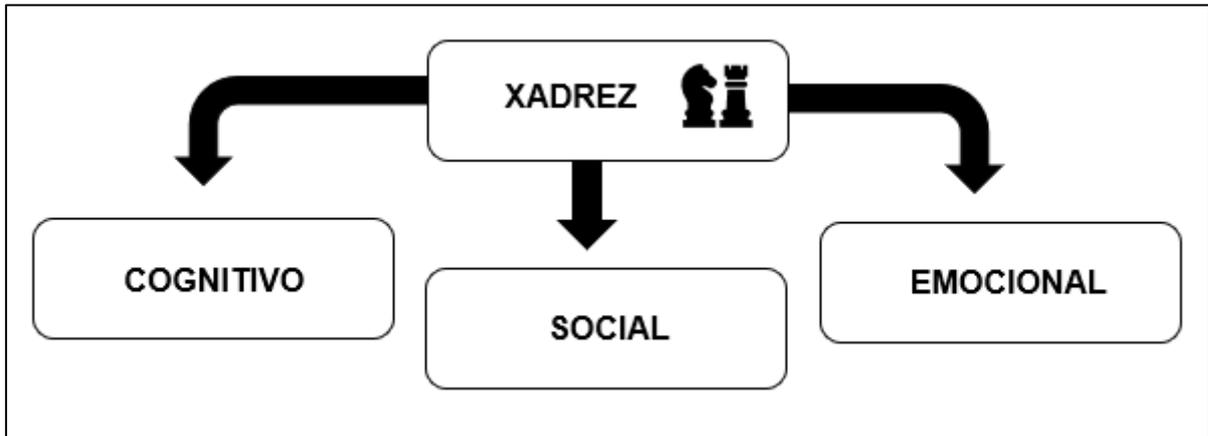
Xadrez é algo mais abrangente do que apenas um jogo. É uma diversão intelectual que tem algo de arte e ciência. É, ademais, um meio de aproximação social e intelectual. O Xadrez em uma ordem intelectual, identifica-se com o esporte na questão material: um meio agradável de exercitar as partes do corpo humano que se deseja desenvolver.

Ao entender isso, pode-se começar a fazer um paralelo entre o Jogo propriamente dito e os benefícios advindos de sua prática regular no ambiente escolar. Como cita ainda Capablanca y Graupera (1942, p. 11) em sua obra: “Começando aos dez anos, todos os escolares deveriam receber regularmente lições dessa matéria, variando a duração das classes, segundo a idade e a capacidade dos alunos”.

Ao levarmos o Jogo de Xadrez para dentro do ambiente escolar, estaremos dispendo de uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento de diversas habilidades dos nossos alunos em diferentes aspectos da vida de cada um deles, com o propósito de formar um cidadão.

## 2 DESENVOLVIMENTO ESTRATÉGICO DO XADREZ

Figura 1 - Esquema do desenvolvimento das habilidades cognitivas, emocionais e sociais por meio do jogo de xadrez.



Fonte: SILVA, J., D., A., 2021.

Nos primeiros contatos do aluno com o Jogo de Xadrez, o primeiro aspecto a ser modificado, é sem dúvidas o emocional. Alunos que possuem ansiedade, agressividade, falta de paciência, problemas com a possibilidade de derrota, acabam adquirindo autocontrole, e conseqüentemente, diminuem todos estes problemas já que para se desenvolver um bom jogo é necessário saber dominar as suas emoções, tendo em vista que quaisquer desequilíbrios nesse aspecto podem influenciar de maneira negativa, não apenas durante a partida, mas também após o término da mesma.

Quanto ao problema em relação à aceitação da derrota que crianças acabam tendo naturalmente, o Jogo de Xadrez ajuda a entender que, a cada partida em que se for derrotado, um novo aprendizado é adquirido, e é esse o ponto mais importante que o jogo modifica no aspecto emocional, pois é através dele que o aluno começará a entender que, por se tratar de uma modalidade de jogo individual, não serão necessários outros membros de uma equipe influenciando diretamente no jogo, fazendo com que o aluno se esforce para obter um resultado positivo pois, a vitória ou a derrota dependem exclusivamente dele.

Em uma ordem cronológica, o segundo aspecto a ser modificado é do desenvolvimento cognitivo. Como qualquer outra parte do corpo, o cérebro, à medida que é exercitado, mais se desenvolve. Nesse sentido, o Jogo de Xadrez ajuda a

melhorar a concentração, a criatividade, o raciocínio, a memorização, além da intuição, da antecipação e visão a longo prazo.

Por fim, o terceiro aspecto que é modificado com a prática regular do jogo de Xadrez e que se destaca aqui, que é o aspecto social. É nele que a formação do bom cidadão tem maior ênfase, já que por sofrer influência direta do aspecto emocional, ao dominar suas emoções, o aluno começará a ter uma melhor convivência com todos ao seu redor, tornando-se não apenas um bom aluno, mas aprendendo os valores de um bom cidadão.

É neste aspecto também que questões de gêneros, classes sociais, idade, etnia entre outras, podem ser debatidas com os alunos de maneira clara e objetiva. O Jogo de Xadrez, diferentemente de outras modalidades, tem a vantagem de não possuir a necessidade na criação de parâmetros que facilitem a avaliação de diferentes praticantes da modalidade. Todos são iguais e possuem os mesmos recursos no início de cada partida, sem qualquer tipo de vantagem inicial para ambos, e o vencedor, será aquele que melhor fizer uso de seus recursos.

O fato de existir peças de diferentes cores, pode gerar um certo tipo de questionamento por parte dos alunos, pois nas regras oficiais, as peças brancas possuem a “vantagem” de iniciar a partida.

No entanto, as peças negras não se encontram em desvantagem pelo fato de não iniciarem a partida, pois possuem a “vantagem” de ter mais tempo para raciocinar qual a melhor jogada a ser efetuada, acabando assim por existir, mais uma vez, igualdade para ambos os lados.

Mas apesar de todos estes benefícios trazidos pelo Jogo de Xadrez, se mostrando este, um recurso indispensável para o desenvolvimento dos alunos, o contexto escolar possui “amarras” que impedem a consolidação e aplicação do jogo, tendo-o apenas como atividade recreativa, quase sempre executada no horário extracurricular, o que ainda se mostra bastante efetivo quando se trata do combate à ociosidade, já que no tempo livre que seria fora do horário escolar, o aluno se mantém longe de práticas inapropriadas pois está jogando Xadrez.

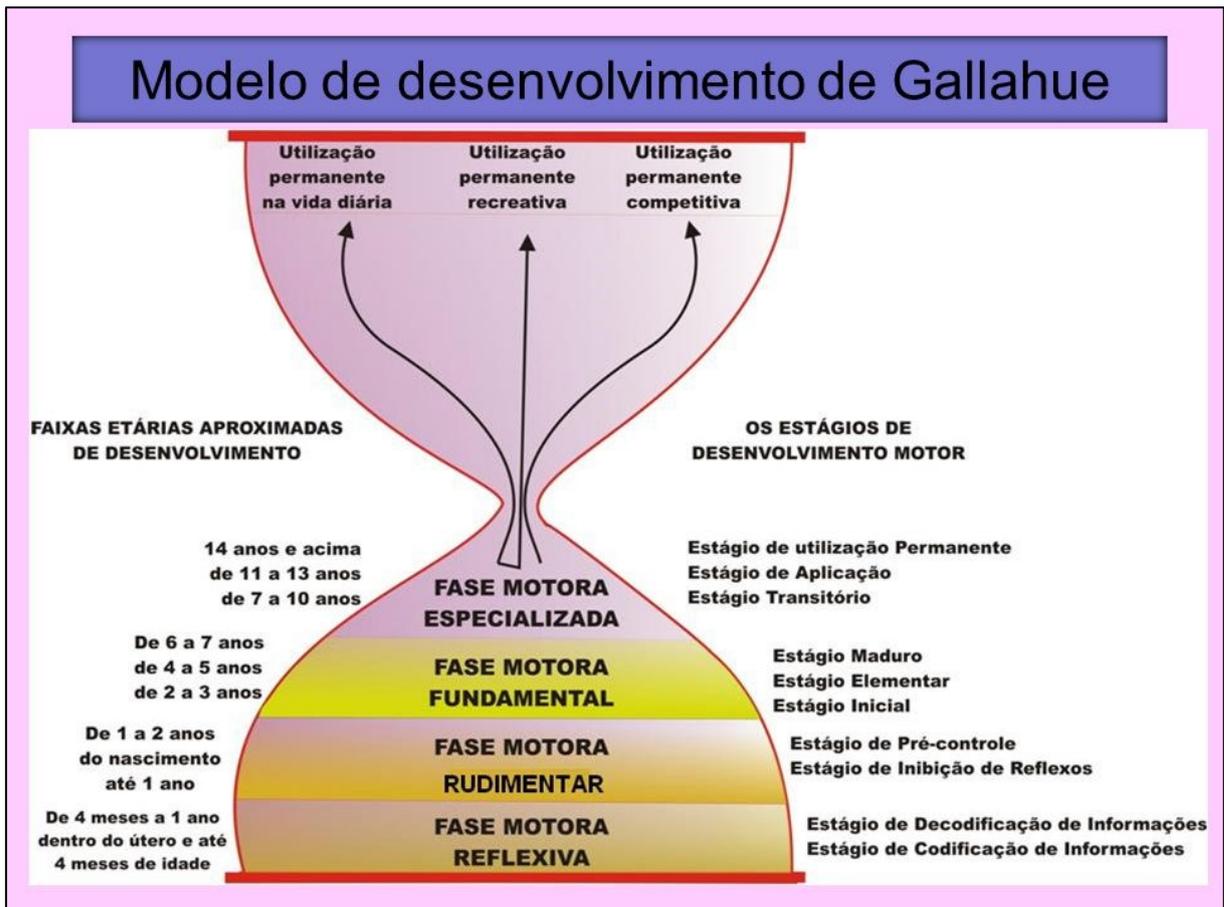
Contudo, o fato de o sistema educacional insistir em quantificar o aprendizado, atribuindo valores (notas) às atividades desenvolvidas pelos alunos, faz com que o jogo acabe perdendo espaço na grade curricular das escolas. A importância dada a resultados muitas vezes vazios no sentido de crescimento em relação ao aprendizado,

é um dos motivos que fazem com que o Jogo de Xadrez não seja incluído como disciplina obrigatória nas escolas ou até mesmo através de projetos.

As causas desse descaso com este conteúdo precisam ser cuidadosamente analisadas para que sejam encontradas medidas eficazes que possam colaborar e atuar de forma efetiva nas deficiências apresentadas pelos professores de Educação Física em relação a esse conteúdo.

Tratando-se das fases do desenvolvimento humano, é na fase do Movimento especializado (7 aos 14 anos ou mais) que todos os alunos deveriam ter aulas específicas de Xadrez, pois é nesta fase que GALLAHUE; GOODWAY; OZMUN; 2013, descrevem esta fase como a fase onde as habilidades são voltadas para movimentos mais complexos e onde a parte cognitiva começa a amadurecer.

Figura 2 - Ampulheta de Gallahue que demonstra as fases do desenvolvimento humano.



Fonte: Gallahue e Ozmun (2013).

Ainda segundo Gallahue, Gooway e Ozmun (2013), até atingirem a puberdade, meninas e meninos possuem as mesmas capacidades físicas. Força, Velocidade, Flexibilidade entre outras capacidades, até a pré-adolescência, em ambos os gêneros essa característica é praticamente igual. No entanto, quando entram na adolescência, tudo isso muda, e as meninas que antes tinham a mesma velocidade que os meninos, já não possuem o mesmo nível desta capacidade, bem como de outras capacidades, o que acontece também com os meninos, que deixam de ter certas capacidades que antes, eram inerentes a ambos (meninas e meninos), e as meninas é quem consegue desenvolver melhor tais capacidades.

### **3 XADREZ LÚDICO vs. XADREZ DE ALTO RENDIMENTO**

Em se tratando do esporte de alto rendimento, em todas as modalidades é necessária a criação de parâmetros que possam definir as marcas (recordes), que mulheres e homens podem atingir.

No Xadrez não é diferente, existem parâmetros que definem quem são os melhores jogadores do mundo, e através destes parâmetros, qualificar o enxadrista, e promover competições oficiais, que possam levar à disputa do campeonato mundial. Mas independente de quaisquer diferenças, no Jogo de Xadrez estes parâmetros podem ser momentaneamente esquecidos se a ludicidade for o objetivo principal da aula.

Crianças são curiosas, e “o novo” para elas é sempre deslumbrante, e o Jogo de Xadrez desperta esse sentimento os alunos devido a beleza das peças, por mis simples que sejam, as peças sempre chamarão atenção, a organização das peças o tabuleiro antes do início da partida, e até mesmo o próprio tabuleiro. Todos estes elementos, aliados a um bom Professor, que entenda do assunto, tornarão as aulas extremamente agradáveis e divertidas, pois só se aprende Xadrez jogando, e se for de maneira divertida é ainda melhor, isso chama a atenção de outros alunos, que despertará a vontade de conhecer o Jogo.

#### **4 O JOGO DE XADREZ E A PANDEMIA DE 2019**

No final do ano de 2019, o mundo foi assolado pela propagação de um inimigo silencioso e fatal. Muitas pessoas morreram, outras perderam seus empregos, pois a recomendação era de “fechar tudo” para evitar uma maior propagação do vírus em questão.

Com o passar do tempo, esse distanciamento social, começou a causar problemas psicológicos em algumas pessoas, e outras, por sua vez procuraram ocupar o tempo ocioso, desenvolvendo algumas atividades benéficas. Algumas dessas pessoas tornaram-se, por exemplo, empreendedores, optando por trabalhar em casa, e assim, buscando o sustento de suas famílias.

Centenas de milhões de pessoas em casa, sem fazer nada, causou um grande furor, que as fizeram buscar algo para acabar com a ociosidade.

Plataformas (sites) de Xadrez, começaram a ter uma adesão cada vez maior de pessoas. Dois dos maiores e melhores sites de Xadrez, viram o número de inscritos crescer de uma maneira descomunal, pela adesão de pessoas que desejavam aprender ou aperfeiçoar-se no Jogo.

O Jogo de Xadrez, pode ser disputado em um tabuleiro real, com peças reais e contra um adversário real, mas o que torna o Jogo ainda mais fascinante, é o fato de que suas regras são imutáveis, e tanto o Xadrez real quanto o online, apresentam as mesmas regras, não havendo diferença alguma entre as duas formas de se jogar.

## **5 O JOGO DE XADREZ NAS PLATAFORMAS DE STREAMING**

Em 2020, uma grande e conhecida Plataforma de streaming, lançou uma minissérie com sete episódios, baseada na obra de Walter Trevis, de 1983 contando a história de uma garota prodígio no Xadrez, em ascensão ao topo do Xadrez mundial, enquanto luta contra seu vício em drogas, problemas emocionais e o alcoolismo. Homônimo à série, o livro tornou-se Best Seller somente 37 anos depois de seu lançamento, justamente pelo interesse despertado nas pessoas em aprender a jogar Xadrez depois de assistir a minissérie.

## 6 JUSTIFICATIVA

Este trabalho, tem o intuito de promover a quebra de preconceitos e tabus podendo ser considerada a melhoria mais significativa a do aspecto social, relacionada ao Jogo de Xadrez, pois dela podem surgir temas tão recorrentes nos dias atuais, e dela também, podem surgir soluções para possíveis problemas que serão confrontados por professores e alunos dentro do ambiente escolar.

No Jogo de Xadrez, uma criança pode jogar contra um idoso, um negro contra um branco, um brasileiro contra um russo, uma mulher contra um homem, um homem contra um computador, todos com as mesmas chances de vitória, pois o sucesso e/ou a glória dependem exclusivamente do enxadrista (com uma relevante exceção do homem jogar contra um computador, tendo em vista os avanços tecnológicos na área, e o surgimento de redes neurais que podem aprender a jogar sozinhas).

Entretanto, o Jogo no seu aspecto social, aproxima pessoas, permite que amizades duradouras sejam iniciadas, bem como laços de amizade desfeitos, possam ser reatados.

O Jogo de Xadrez pode ser considerado não apenas um Esporte pelo fato de existir a disputa contra um adversário direto, mas também pode ser enquadrado na categoria de Arte tamanha a beleza de suas partidas e das obras de artes que o utilizam como base para produções no cinema, no teatro e na literatura. Também pode ser considerado uma Ciência, já que dele, também partiu inúmeros estudos ao longo dos anos e como não podemos deixar de pontuar, também é uma responsabilidade social, como já fora citado anteriormente.

## 7 OBJETIVOS

### 7.1 Objetivo Geral

- ❖ Demonstrar que o Jogo de Xadrez pode ser utilizado como objeto de estudo próprio, e uma poderosa ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física do ensino fundamental.

### 7.2 Objetivos específicos

- ❖ Citar algumas metodologias ou abordagens para um melhor ensino aprendizagem e compreensão para o Jogo de Xadrez entre estudantes do ensino fundamental;
- ❖ Trabalhar o Jogo de Xadrez nas aulas de Educação Física, demonstrando aos estudantes os benefícios socioemocionais e cognitivos que a prática regular do Jogo de Xadrez pode oferecer;
- ❖ Proporcionar aos estudantes, o contato direto com o Jogo de Xadrez, desmitificando assim, que o Jogo serve apenas para pessoas de classe econômica alta e/ou superdotadas.

## **8 METODOLOGIA**

O presente estudo foi realizado por meio de uma Revisão bibliográfica da literatura com diferentes estudos já realizados, a partir de publicações de artigos científicos nacionais e internacionais nas bases de dados, CNPq, BIREME (LILACS) e SCIELO durante o período de 2011 a 2021, 5 textos e artigos online e 2 livros, bem como experiências próprias vividas pelo autor. Os principais descritores do assunto utilizados para essa pesquisa foram: Educação Física, Educação Física Escolar e Jogo de Xadrez.

A partir destas diferentes pesquisas e tendo como base as metodologias adotadas por esses estudos, apresentamos uma nova proposta de pesquisa que se adeque às condições de trabalho das escolas da região.

## **9 CONCLUSÃO**

Visto que o Jogo de Xadrez tem a capacidade de ser um objeto de estudo próprio, e que essa ferramenta pedagógica é uma poderosa estratégia quando levada ao ambiente escolar, ajuda crianças e jovens a combater a ociosidade, pois se levado às aulas de Educação Física, despertará o interesse dos alunos, e estes procurarão ocupar seu tempo ocioso, onde poderiam estar executando práticas ilícitas, jogando xadrez.

## REFERÊNCIAS

- CALMBACH, Ana C. Von. O xadrez e a educação. In: RENATO, Celso. **Blog do Projeto Xadrez Vencedor**. Rio de Janeiro: [s. n.], 2008. Disponível: <http://xadrezvencedor.blogspot.com/2008/12/o-xadrez-e-educao.html>. Acesso em: 16 jun. 2021.
- CAPABLANCA, J. R. **Lições Elementares de Xadrez**. Tradução de João Amendola. Paraná: Hemus, 2002.
- FERREIRA, Doris. O jogo de xadrez e a identificação de padrões. In: ASSOCIAÇÃO Ludus. Lisboa: Universidade de Lisboa, [201-]. Disponível em: <http://ludicum.org/MR/textos/artigoSRM.pdf>. Acesso em: 10 maio 2021.
- GALLAHUE, David; GOODWAY, Jacqueline D.; OZMUN, John C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 7. ed. São Paulo: Artmed, 2013. 492 p.
- LASKER, Edward. **História do xadrez**. Tradução de Aydano Arruda. 2 ed. São Paulo: IBRASA, 1999.
- LLADA, David. Xadrez: Um meio pedagógico a ser explorado. In: CLUBE de Xadrez. [S. l.: s. n., 201-]. Disponível em: [www.clubedexadrez.com.br/menu\\_artigos.asp](http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp). Acesso em: 10 abr. 2021.
- PIASSI, Eric. Professor não sabe aproveitar xadrez. In: CLUBE de Xadrez. [S. l.: s. n., 201-]. Disponível em: [www.clubedexadrez.com.br/menu\\_artigos.asp?s=cmdview](http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?s=cmdview). Acesso em: 07 abr. 2021.
- SANTOS, Paulo Antonio dos. Breve justificativa para implantação do xadrez nas escolas. In: CLUBE ribeirão clarense de Xadrez. Ribeirão Claro: [s. n.], [201-]. Disponível em: [http://br.geocities.com/cluberibeiraoclarensedexadrez/Xadrez\\_escola.html](http://br.geocities.com/cluberibeiraoclarensedexadrez/Xadrez_escola.html). Acesso em: 03 ago. 2021.
- SILVA, Rosângela Ramos Veloso. O jogo de Xadrez como Recurso Didático-pedagógico nas aulas de Educação Física. **Motrivivência**, Florianópolis-SC, ano 20, n. 31, p. 19-35, dez. 2008.