

**Extensio  
UFSC**Revista Eletrônica  
de Extensão

## XADREZ NA ESCOLA: UM PROJETO DURANTE A PANDEMIA DO COVID-19, NO ESTADO DO MARANHÃO

**Alex Araújo do Nascimento**Universidade Estadual do Maranhão  
alexnascimento1@aluno.uema.br**Alfredo Mendes**Universidade Estadual do Maranhão  
alfredomendes@aluno.uema.br**Deyllyane Fernandes de Sousa Gonçalves**Universidade Estadual do Maranhão  
deyllyanegoncalves@aluno.uema.br**Regina Célia Vilanova Campelo**Universidade Estadual do Maranhão  
reginacampelo@professor.uema.br**Marcos Antonio do Nascimento**Universidade Estadual do Maranhão  
marcosdonascimento@professor.uema.br

### Resumo

O xadrez é uma excelente ferramenta facilitadora da aprendizagem e que pode desenvolver as capacidades dos alunos, colaborando na construção da conscientização individual e coletiva. O projeto de extensão Xadrez na Escola realizado na Universidade Estadual do Maranhão, teve como objetivo principal inserir o xadrez como prática esportiva no auxílio de melhor pensamento interpretativo e raciocínio lógico. Além de oferecer uma modalidade desportiva aos alunos ainda pouco difundida na escola. O projeto foi aplicado com alunos 143 alunos de 11 escolas públicas, 2 alunos de 2 escolas privadas e 3 alunos do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Estado do Maranhão (IFMA) da cidade de São João dos Patos. As aulas aconteceram através de videochamadas por meio da plataforma google meet. Para o ensino do xadrez, utilizou-se as plataformas Chess.com e Lichess.org, com aulas teóricas e práticas. O projeto foi acolhido pela comunidade com uma participação relevante em seu início, aos poucos os iniciantes puderam aprender e desenvolver seus conhecimentos nas plataformas e durante as aulas. Portanto, conclui-se que o xadrez quando utilizado no aprendizado, ajuda a desenvolver habilidades como a concentração, estratégia, julgamento, planejamento e memória.

**Palavras-chave:** Xadrez; Escola; Ensino Remoto.

## CHESS AT SCHOOL: A PROJECT DURING THE COVID-19 PANDEMIC, IN THE STATE OF MARANHÃO

### Abstract

Chess is an excellent tool that facilitates learning and can develop students' abilities, helping to build individual and collective awareness. The Chess at School extension project carried out at the State University of Maranhão, had as its main objective to insert chess as a sport, to help better interpretive thinking and logical reasoning. In addition to offering a sport to students, which is still not widespread at school. The project was applied to 143 students from 11 public schools, 2 students from 2 private schools, and 3 students from the Federal Institute of Science and Technology of the State of Maranhão (IFMA) in the city of São João dos Patos. The classes took place through video calls through the google meet platform, for the teaching of chess we used the platforms Chess.com and Lichess.org, where we passed theoretical and practical classes. The project was welcomed by the community with a relevant participation in its beginning, gradually the beginners were able to learn and develop their knowledge on the platforms and during the classes. It is concluded that chess when used in learning helps to develop skills such as concentration, strategy, judgment, planning, and memory.

**Keywords:** Chess; School; Remote Learning.

## AJEDREZ EN LA ESCUELA: UN PROYECTO DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19, EN EL ESTADO DEL MARANHÃO

### Resumen

El ajedrez es una excelente herramienta que facilita el aprendizaje y puede desarrollar las habilidades de los alumnos, ayudando a construir la conciencia individual y colectiva. El proyecto de extensión Ajedrez en la Escuela realizado en la Universidad Estadual de Maranhão, tuvo como principal objetivo insertar el ajedrez como deporte, para ayudar a mejorar el pensamiento interpretativo y el razonamiento lógico. Además de ofrecer una modalidad deportiva a los alumnos, que aún no está muy extendida en la escuela. El proyecto se aplicó a 143 estudiantes 11 escuelas públicas, 2 estudiantes del 2 escuelas privadas y 3 estudiantes del Instituto Federal de Ciencia y Tecnología del Estado de Maranhão (IFMA) en la ciudad de São João dos Patos. Las clases se realizaron a través de videollamadas a través de la plataforma google meet, para la enseñanza del ajedrez utilizamos las plataformas Chess.com y Lichess.org, donde pasamos clases teóricas y prácticas. El proyecto fue acogido por la comunidad con una participación relevante en sus inicios, poco a poco los principiantes pudieron aprender y desarrollar sus conocimientos en las plataformas y durante las clases. Se concluye que el ajedrez cuando se utiliza en el aprendizaje ayuda a desarrollar habilidades como la concentración, la estrategia, el juicio, la planificación y la memoria.

**Palabras clave:** Ajedrez; Escuela; Aprendizaje Remoto.Esta obra está licenciada sob uma [Licença Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Extensio: R. Eletr. de Extensão, ISSN 1807-0221 Florianópolis, v. 20, n. 45, p. 158-167, 2023.

## INTRODUÇÃO

O programa Bolsa Cultura (BC) é um programa da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), desenvolvido pela Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Estudantis da Universidade Estadual do Maranhão - PROEXAE/UEMA que tem por objetivo gerar ações, registros artísticos e culturais de forma a agregar saberes, habilidades e expressões literárias, musicais, performáticas, visuais, desportivas e outras, na relação universidade e sociedade.

O projeto “Xadrez na Escola” foi desenvolvido através do edital N° 02/2021-PROEXAE/UEMA, do programa BC, com a finalidade de propiciar mais uma modalidade desportiva aos alunos, além de mostrar os valores educacionais do xadrez, já que praticar essa modalidade desportiva colabora no desenvolvimento dos sete saberes necessários para o incremento das competências ditas do futuro. Essas aptidões são as aprendizagens fundamentais, que ao longo de toda a vida formam os quatro pilares do conhecimento (DELORS *et al.*, 1998).

O xadrez é um jogo de tabuleiro, com origem incerta e que chegou ao Brasil através de Dom João VI no ano de 1808. Apesar de ter regras simples e claras é um jogo considerado complexo e que necessita de muito raciocínio lógico para se jogar, pois há infinitas possibilidades de jogadas (SOUZA *et al.*, 2021). Além disso, é um jogo que pode ser jogado bonapósamente de forma virtual, requerendo apenas um aparelho celular, computador, notebook ou tablet e uma conexão com a internet para tal ação.

O Xadrez é considerado um jogo e um esporte, já que possui características desses dois pontos. Assim sendo, Pilati (2008) destaca que a partir do momento que uma partida de xadrez necessita de um árbitro para sua realização, pode ser considerado um esporte. Como um esporte, o xadrez trabalha diversos benefícios, tais como sociabilidade, ensina aos enxadristas como lidar com a derrota, que nem toda vitória representa o sucesso assim como nenhuma derrota representa o fracasso (CHAIDA; OLIVEIRA; PINTO, 2017).

Chaida, Oliveira e Pinto (2017) afirmam que como jogo, há vários benefícios que o xadrez desenvolve, além de desenvolver a capacidade de cognição do praticante, respeito, interação com o próximo e melhorar a tomada de decisão. É cabível citar que todos esses aspectos são importantes para o cotidiano do indivíduo. Visando os diversos benefícios apresentados sobre esse jogo, trabalhar o xadrez no ambiente escolar é uma estratégia de ensino útil, possibilitando agregar atividades cognitivas como atenção, memória, raciocínio lógico, inteligência, e faz parte da formação do caráter e do futuro do indivíduo. Através do jogo, nota-

se alguns valores capazes de serem utilizados para o processo de aprendizado do aluno. Além de ser um jogo/esporte previsto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (OLIVEIRA, 2019).

Acredita-se ainda que o xadrez pode ter uma grande contribuição no ensino-aprendizagem dos alunos, uma vez que essa é uma prática que leva os discentes a raciocinar bastante, podendo contribuir na vida social dos praticantes, pois conduz o indivíduo a pensar em antes de suas atitudes, o que pode ser uma metáfora para sua vida perante a sociedade.

## **A IMPORTÂNCIA DO XADREZ NAS ESCOLAS**

A prática da modalidade xadrez nas escolas é algo bastante significativo, visto que é um jogo que apresenta de forma lúdica o contexto de uma guerra entre dois exércitos, onde será vencedor o mais atento e com a melhor estratégia. Ao analisar de acordo com o aspecto pedagógico, é evidente que este jogo instiga competências do desenvolvimento cognitivo como raciocínio, tomada de decisão, organização, pensamento intuitivo, entre outros (SILVA, 2008).

Pode-se considerar a inserção do jogo de xadrez no ambiente escolar como algo muito útil, considerando as habilidades que ele trabalha, principalmente através dos fatos citados por Fadel e Mata (2013) que relatam alguns fatos como a falta de concentração e ou até mesmo de estímulos ao raciocínio lógico que tem deixado alguns profissionais da área da educação preocupados, já que eles consideram esses aspectos muito importantes para o processo de aprendizagem, os quais podem ser difundidos no contexto do xadrez.

É necessário desenvolver atividades que subsidiam o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizado e psicomotor. Uma das formas que podem valer no desenvolvimento dessas habilidades que estão em falta, segundo os autores, seria a implantação do xadrez nas escolas pelos professores de Educação Física em suas aulas, já que o xadrez trabalha essas e mais outras habilidades dos alunos (SILVA; SANTOS, 2017).

Se aplicado da maneira correta, o jogo de xadrez não será somente um jogo de tabuleiro, mas sim, uma iniciativa que permitirá um maior raciocínio diante de cada problema, tanto no conteúdo das disciplinas, nas atitudes nas escolas e no seu dia a dia (OLIVEIRA; CARVALHO, 2011).

Com a prática do jogo de xadrez é possível trabalhar de maneira eficaz o desenvolvimento intelectual dos alunos, estimular o raciocínio lógico, a habilidade de análise, autocontrole, autoavaliação, autoestima. O xadrez é um dos jogos que trabalha todas essas particularidades juntas e sua utilização como ferramenta pedagógica traz benefícios socioeducativos (SANTOS E MELO, 2015).

Vale destacar que o xadrez enquanto recurso pedagógico, configura-se como mais uma ferramenta, da qual o docente pode incluir em seu planejamento para facilitar o aprendizado do aluno. Por meio de estudos e exercícios é possível evidenciar que o xadrez é um extraordinário instrumento para aprimorar a produtividade do aluno (SANTOS; MELO, 2015).

Em um estudo espanhol feito com alunos de 8 escolas, no qual buscou estudantes que jogavam xadrez como atividade extracurricular e estudantes que praticavam outros esportes, depois de um teste de inteligência WISC-R, um teste de autoavaliação (TAMAI) e a própria avaliação de seus professores (esses testes foram realizados no início e no final do ano letivo), se concluiu que os alunos que jogavam xadrez levavam certas vantagens nos quesitos de organização, planejamento, atenção, velocidade e resolução de problemas (ACIEGO *et al.*, 2012).

Uma vez que o jogo de xadrez é uma atividade que exige muito um pensar rápido, necessita de raciocínio lógico, envolve atenção, foco e resolução de problemas, jogar xadrez deve fortalecer habilidades cognitivas e, assim, ser benéfico para o rendimento escolar das crianças (BART, 2014).

O entendimento do xadrez como uma tecnologia apresenta importantes consequências para seu estudo e desenvolvimento no campo da educação. Potencializa seu valor pedagógico e desafia novos olhares para a compreensão do papel dos múltiplos atores que trabalham no desenvolvimento do jogo, tanto em seu grau técnico e esportivo, como cultural e pedagógico (RODRIGUEZ *et al.*, 2020).

Há também várias pesquisas relatando possíveis influências da prática do xadrez no cérebro, corpo e comportamento, que nos dão uma percepção sobre o vasto espectro de ações da prática de jogar xadrez e sua possível uso no processo de aprendizagem e até terapêutico (FRANKLIN *et al.*, 2020).

Na meta-análise realizada por Burgoyne *et al.* (2016), os autores realizaram um estudo da relação entre habilidades de xadrez e habilidades cognitivas, e com base nos resultados, concluíram que houve uma correlação positiva entre as habilidades do xadrez e conhecimento e compreensão, raciocínio fluido, memória de curto prazo e na velocidade de processamento de informações, particularmente nos jogadores mais jovens.

Em um estudo realizado na Espanha, comparando crianças que praticavam o xadrez de forma extracurricular com outras crianças que praticavam outros tipos de modalidades esportivas, após aplicação de testes de inteligência, teste de autoavaliação e avaliação dos próprios professores no início e no final do ano letivo, pode-se concluir que o xadrez é uma excelente ferramenta educacional, dado que, após um ano de prática, os enxadristas demonstraram

Xadrez na escola: um projeto durante a pandemia do Covid-19, no estado do Maranhão

melhores resultados nos testes que mensuravam a atenção, organização, planejamento, velocidade e resolução de problemas (ACIEGO, GARCIA, BETANCORT, 2012).

Portanto, o objetivo do presente projeto foi de difundir a prática do xadrez nas escolas de São João dos Patos.

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

### *Tipo de estudo*

Este é um estudo do tipo relato de experiência de um projeto de extensão aplicado no ano de 2021/2022.

### *Público do trabalho*

Tendo em vista a pandemia de COVID-19, que impossibilitou as aulas presenciais em todo o Brasil e em vários países pelo mundo, nosso trabalho foi adaptado ao modo remoto, dado que este consegue conciliar diversos alunos em uma mesma sala, sem causar aglomeração presencial, mantendo assim o distanciamento preconizado recomendação do conselho nacional de saúde (Recomendação N° 061/2020), optou-se por aplicar o projeto com 148 alunos no total, sendo 143 alunos de 11 escolas públicas, 2 alunos de 2 escolas privadas e 3 alunos do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Estado do Maranhão (IFMA) da cidade de São João dos Patos.

Com o advento da pandemia no começo do ano de 2020, as formas de ensino tiveram que ser adaptadas, onde foi recorrido a elaboração de conteúdos digitais, a realização de aulas em formato remoto, aplicativos de mensagens e plataformas virtuais, entre outros meios para prosseguir com o planejamento realizado para com os alunos (SALDANHA, 2020).

### *Procedimentos*

O presente projeto foi submetido ao edital N° 02/2021-PROEXAE/UEMA e após aprovação do mesmo, aconteceram conversas de forma presencial com os responsáveis de cada escola, e durante o contato com os responsáveis de cada instituição de ensino, definiu-se que as aulas seriam de forma remota através da plataforma google meet, visto que ainda se encontrava em contexto de pandemia, as quais seriam pela manhã e que os alunos participariam no contraturno das aulas da instituição.

Foi realizado uma visita a cada uma das escolas para apresentação do projeto a direção e divulgação de forma remota entre os discentes da escola. Depois de aceitarem o convite,

disponibilizamos um link via google forms para os alunos se inscreverem no projeto e tivemos 148 inscritos para nosso projeto. As aulas foram realizadas às terças-feiras (exceto aos feriados), às 10h, com o uso de três plataformas: google meet (<https://meet.google.com/>) para videochamadas, Chess.com (<https://www.chess.com/>) e lichess.org (<https://lichess.org/>) para realizações das partidas para que todos conseguissem jogar ao mesmo tempo.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em todas as aulas, o xadrez foi trabalhado de forma lúdica para que os discentes se sentissem estimulados a participar do projeto. No primeiro contato com os alunos, foi feita uma explanação didático-pedagógica para eles a respeito do projeto (objetivos, benefícios, pessoas e instituições envolvidas). Na aula seguinte foi apresentada a historicidade do xadrez, suas vantagens, onde surgiu, entre outros aspectos para que eles ficassem cientes de o que é o xadrez, já que muitos não sabiam sobre o jogo.

A iniciação sobre a prática do jogo foi realizada com a apresentação do tabuleiro e suas particularidades, a ordem de colocação das peças no tabuleiro, torres, cavalos, bispos, damas, reis e peões. Em sequência, explanou-se como as peças andam e capturam os movimentos especiais e outros fundamentos do xadrez como por exemplo, xeque, xeque-mate, roque maior e menor, peão en passant, casos de empate, aberturas simples e outros fundamentos básicos e após essas explicações foram realizadas práticas com eles. Após isso, os alunos passaram por várias sessões práticas e dirigidas, visando um maior e melhor aprendizado, já que se aprende mais jogando.

No decorrer do projeto, as aulas foram realizadas de maneira prática e teórica, sempre intercalando as aulas, para que os participantes pudessem aprender com a teoria e aplicar o conhecimento adquirido nas práticas, objetivando uma melhor fixação dos conteúdos por parte dos alunos.

O quadro abaixo mostra os meses das aulas e os conteúdos trabalhados mensalmente:

**Quadro 1** - Meses e aulas ministradas.

<b>AGOSTO - 2021</b>	<b>JANEIRO - 2022</b>
Apresentação do projeto aos alunos	Práticas
Introdução ao contexto histórico do xadrez	Dicas de Abertura
Apresentação do projeto aos alunos	Meio Jogo
Movimentação das peças	<b>FEVEREIRO - 2022</b>
Prática	Práticas

<b>SETEMBRO - 2021</b>	Dicas de Meio Jogo
Práticas	Finais
Movimentos especiais	<b>MARÇO - 2022</b>
<b>OUTUBRO - 2021</b>	Práticas
Práticas	Dicas de Finais
Tipos de empate	Armadilhas
<b>NOVEMBRO - 2021</b>	<b>ABRIL - 2022</b>
Práticas	Práticas
Xeque e Xeque Mate	Jogadas Cobertas
Mates elementares	Técnicas de Defesa
<b>DEZEMBRO - 2021</b>	<b>MAIO - 2022</b>
Práticas	Práticas
Aberturas	Técnicas de Ataque
	Encerramento do projeto

Fonte: elaborado pelos autores.

As aulas aconteceram a partir do dia 03/08/2021 até 02/06/2022. Entretanto, nos últimos meses, alguns alunos solicitaram uma mudança do dia e o horário da aula, pois muitos deles não tinha mais como acompanhar devido ao retorno das aulas presenciais. Com isso, as aulas passaram a ser realizadas quintas-feiras às 19h. Na primeira aula, foi apresentado o projeto aos alunos, bem como, os professores, instituições envolvidas, objetivos e os benefícios do xadrez, além do plano de ensino.

Em todas as aulas, realizava-se uma chamada na plataforma google meet com os alunos, onde buscou-se com as aulas teóricas a explanação de maneira didática, utilizando slides intuitivos e de fácil assimilação, as práticas foram por videoconferência, realizadas plataformas *Chess.com* e *lichess.org*, com a mediação dos instrutores.

Apesar de o xadrez ser um esporte ainda pouco difundido nas escolas da região, após nove meses de projeto, ainda havia alunos interessados nas aulas, mesmo depois de muitos abdicarem, o que faz parte do processo, a consistência na participação das aulas foi a maior dificuldade do projeto.

Como citado por Feitosa et al. (2013), os profissionais de educação estão com uma crescente preocupação sobre a falta de concentração e/ou estímulo ao pensamento e raciocínio lógico entre os estudantes, pois estes fatores podem dificultar o processo de aprendizagem, diante

disto, estratégias que contribuam para o aprimoramento destas habilidades, são benéficas e necessárias.

Os alunos que estavam presentes desde o início tiveram uma evolução em seu nível de atenção, já que no final foi notório que eles prestavam mais atenção nas aulas e não cometiam os mesmos erros que realizavam no início do projeto, além de valorizar mais as partidas disputadas. Esta última questão foi percebida, pois quando um aluno não podia participar da aula, ele e/ou seus pais sempre justificavam, o que não acontecia nos primeiros momentos do projeto e as partidas extras realizadas fora do horário e dia de aula, a maioria participava, mostrando uma valorização e interesse na modalidade.

O estudo de Souza et al. (2021), corroboram com nossos resultados, pois os autores citam que foi observado um aumento de concentração nos alunos que participaram do projeto Xadrez nas escolas públicas, desenvolvido por eles. Com isso, é possível perceber que o xadrez apresenta um caráter interativo que pode se apresentar em um instrumento de tomada de consciência, uma vez que apresenta um caráter de interação, o que pode potencializar o convívio com as diferenças e a aprendizagem da troca entre aluno / professor e aluno/ aluno (MENDES et al., 2017).

As aulas teóricas realizadas durante o projeto, foram gravadas, e estão disponíveis na plataforma de vídeos *Youtube* <<https://www.youtube.com/channel/UC3DvZ2JKs-HDtEQuQwxc1g>>, o extensionistas também produziram um ebook para iniciação ao xadrez, ajudando assim a difusão da modalidade nas escolas.

Além do aspecto positivo da inclusão do esporte Xadrez nas escolas do Maranhão, para iniciação de novos jogadores, o projeto também teve um impacto positivo para formação discente dos alunos que desenvolveram o projeto, tendo o contato direto com o alunado, tendo que intervir em certos momentos para manter a aula organizada e dinâmica, aproximando assim os alunos de seu futuro campo de trabalho.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com base em nosso relato de experiência, pode-se concluir que houve uma evolução quanto ao aprendizado dos alunos durante todo o projeto e sua avaliação com o torneio final, demonstrando assim o aprendizado absorvido pelos dos alunos.

Acredita-se que o xadrez, quando utilizado no aprendizado e na prática, ajuda a desenvolver habilidades como a concentração, estratégia, julgamento, planejamento, memória e vontade de vencer. Além disso, ao ser introduzido nas classes de baixo rendimento escolar, ele pode auxiliar no desenvolvimento do sentimento de autoconfiança, visto que apresenta uma

situação na qual os alunos têm a oportunidade de descobrir uma atividade em que podem se destacar e paralelamente progredir em outras disciplinas acadêmicas.

Como mencionado neste trabalho, o xadrez pode ser uma ferramenta para o aprimoramento de habilidades em sala de aula, seja com uma melhora na capacidade de memorização, concentração, foco e tomada de decisão, contribuindo para todas as disciplinas. Nosso projeto de extensão, propiciou a iniciação a esta modalidade ainda pouco difundida em nosso estado, dando oportunidade para que os alunos interagissem com a turma e com os professores, podendo assim, ser um meio de adquirir conhecimentos através das telas dos computadores, tablets e celulares, contribuindo para um tempo de tela mais útil e efetivo para formação extra jogo dos participantes.

## REFERÊNCIAS

ACIEGO, R. *et al.* Os benefícios do xadrez para o enriquecimento intelectual e socioemocional de crianças em idade escolar. **The Spanish Journal of Psychology**, n. 15, v. 2, p. 551-559, 2012.

BART, W. M. On the effect of chess training on scholastic achievement. **Frontiers In Psychology**, v. 5, 2014.

Burgoyne, A., et al. The relationship between cognitive ability and chess skill: A comprehensive meta-analysis. **Intelligence**, v. 59, p. 72-83, 2016.

CHAIDA, G.; OLIVEIRA, M.A.; PINTO, F.P. **A importância do xadrez no ambiente escolar**. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Educação Física) Instituição de Ensino Superior Sant'Ana, Ponta Grossa, p. 37. 2017.

CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. Recomendação nº 61 de 03 de setembro de 2020.

DELORS, J. *et al.* **Educação: um tesouro a descobrir: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 1998.

FADEL, J. G. S.; MATA, V. A. O xadrez como atividade complementar na escola: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico. **Sec. de Estado da Educação do Estado do Paraná/Programa de Desenvolvimento Educacional**. 2013.

FRANKLIN, G. L. *et al.* Neurologia, psiquiatria e o jogo de xadrez: uma revisão narrativa. **Arquivos de Neuro-Psiquiatria**, n. 3, v. 78, p. 169-175, 2020.

MENDES, A. A.; MENDES, E. S.; PAULA, M. C.; TERRA, C. M. O. A utilização do xadrez como ferramenta pedagógica na educação física escolar. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v. 22, n. 236, 2018.

OLIVEIRA, T. J. O xadrez como alternativa pedagógica no âmbito escolar. **Revista Educação Pública**, n. 20, v. 19, 2019.

Xadrez na escola: um projeto durante a pandemia do Covid-19, no estado do Maranhão

OLIVEIRA, V.D.; CARVALHO, J.E. Xadrez nas escolas: esporte, ciência ou arte. **X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE**. Curitiba: PUCPR, 2011.

PILATI, Jerry A. **Por que xadrez nas escolas?** Francisco Beltrão, PR. Berzon. 2008.

RODRIGUEZ, P. V. *et al.* I Encontro Nacional Interdisciplinar em Ciência, Tecnologia e Sociedade (ENICTS 2019) **Revista Mundi Sociais e Humanidades**, n.1, v. 5, p. 78, 2020.

SALDANHA, Luis Cláudio Dallier. O discurso do ensino remoto durante a pandemia de COVID-19. **Educação e Cultura Contemporânea**, n. 50, v. 17, p. 124-144, 2020.

SANTOS, A. M.; MELO A. S. A. S. Os Benefícios do Xadrez como Ferramenta Pedagógica Complementar no Processo de Ensino Aprendizagem do Centro Educacional Vivência. **Rev. Educ.**, v. 8, n. 25, p. 63-69, 2015.

SILVA, L. C.; SANTOS, R. O jogo de xadrez como proposta pedagógica nas aulas de educação física. **R. Eletr. Cient. Inov. Tecnol**, n. 16, v. 8, 2017.

SILVA, R.R.V. O Jogo de Xadrez como Recurso Didático-Pedagógico nas Aulas de Educação Física. **Revista Motrivivência**, n. 31, v. 20, p. 19-35, 2008.

SOUZA, Cíntia Rafaela Santos *et al.* XADREZ NAS ESCOLAS PÚBLICAS. **Revista Eletrônica do Programa de Educação Tutorial -Três Lagoas/Ms**, n. 3, v. 3, p. 252-263, 2021.

Recebido em: 09/09/2022

Aceito em: 17/04/2023