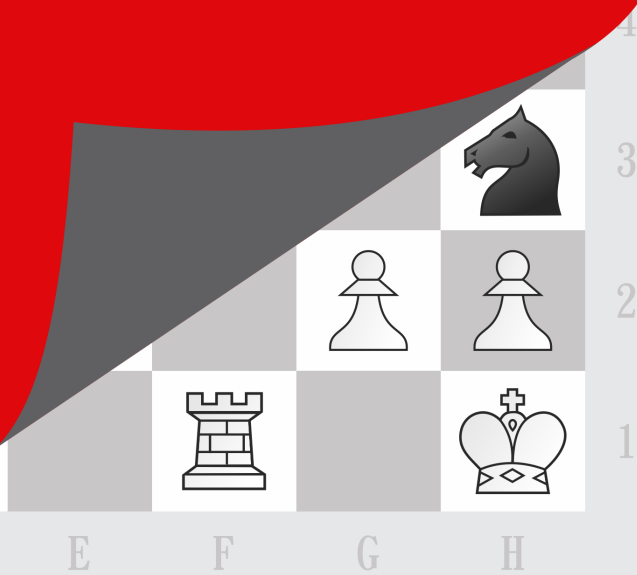


Ítalo da Rocha Vitor
Daniela Gomes Rosado

A jogada de mestre



UNIFAGOC



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Vitor, Ítalo da Rocha

A jogada de mestre [livro eletrônico] / Ítalo da Rocha Vitor,
Daniela Gomes Rosado. -- 1. ed. -- Viçosa, MG : Ed. dos Autores,
2020.

PDF

ISBN 978-65-00-12380-7

1. Xadrez 2. Xadrez - Estudo e ensino 3. Xadrez - História I.
Rosado, Daniela Gomes. II. Título.

20-49215

CDD-794.1

Índices para catálogo sistemático:

1. Xadrez 794.1

© 2020

Ítalo da Rocha Vitor
Daniela Gomes Rosado
A Jogada de Mestre

Todos os direitos reservados.

Este trabalho pode ser reproduzido sobre a licença Creative Common.

Design por: Ítalo da Rocha Vitor, Ricardo da Rocha Vitor

Revisão: Elaine Ramos Vieira Pinheiro

Ítalo da Rocha Vitor
Daniela Gomes Rosado

A Jogada de Mestre

1ª Edição

Dedico este livro:

Aos meus pais, Rosinei e Ivo; aos meus irmãos, Ricardo, Isabel e Eduardo; à minha linda sobrinha, Júlia; ao Sr. Luiz Pinheiro, o sujeito que pôs o jogo de xadrez no meu DNA e toda comunidade acadêmica interessada em conhecer este incrível desporto.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Rosinei e Ivo, pelos direcionamentos educacionais. À minha professora e orientadora Daniela, pela dedicação do seu precioso tempo a este trabalho; pelo incentivo e confiança depositado em mim; e por todas as ideias e inovações pensadas para este projeto. Também quero agradecer ao Centro Universitário Governador Ozanam Coelho e a todos os meus professores, bem como a diretora do curso, Elizângela, pela elevada qualidade do ensino oferecido, e em especial ao Pró-Reitor Marcelo Daibert por todo o apoio dado a esta obra. Por fim, à minha ex-professora e amiga Elaine Ramos, cuja dedicação e atenção foram essenciais para conclusão deste projeto. Sem esquecer do pequeno grupo de enxadristas de Guidoal que contribuíram notavelmente. E finalmente ao meu irmão Ricardo que ajudou do início ao fim, na elaboração e construção de todas as etapas deste livro.



Pretas Jogam

Neste belo problema de xadrez, as peças brancas possuem uma ligeira vantagem de um peão. Pena que não é a vez delas, e por isto levarão xeque-mate em dois lances. Consegue encontrar a solução?

BIOGRAFIA

Estudante de Educação Física, professor, mineiro. Nascido na pequena cidade de Guidoal, Ítalo é bastante conhecido na cidade pela sua vocação ao esporte. Influenciado por Luiz Pinheiro e por outros professores, começou a compor as comissões técnicas do JEMG ainda muito novo, participando inclusive de várias conquistas para a cidade no Xadrez, Voleibol e outros esportes. Ítalo é um incentivador do esporte e líder nato. Consegue influenciar os jovens e também os mais velhos. Compreende que a disciplina e o treino são importantes e com isso consegue montar equipes fortes. O que também é fruto da sua dedicação ao ensino, à realização de torneios e ao incentivo para que as equipes se encontrem em treinos regulares. Como grande incentivador e professor de xadrez, ele agora busca formalizar uma grande contribuição ao xadrez mineiro, com esta obra que poderá se tornar uma referência nas escolas.

PREFÁCIO

Para mim este livro é muito desafiante em dois sentidos. Primeiro, pela responsabilidade de poder compartilhar do mesmo num momento onde todo esforço em direção à produção de conhecimento se dá num contexto de crise de reinvenção de relações e do cotidiano em si. Segundo, pelo tema tratado, por pensar no potencial da prática pedagógica e pela incursão dos autores em apresentar e dar visibilidade ao xadrez, de forma dinâmica e comprometida.

A natureza didática da obra merece ser destacada. O formato do livro permite a instrumentalização do conteúdo em intervenções pedagógicas de forma atrativa e envolvida. A paixão e a preocupação com os detalhes dão contorno a toda construção apresentada, potencializando a efetivação da prática do jogo em si, com motivação e interesse.

Elementos como a concentração, lógica do jogo, tomada de decisões, escolhas e renúncias apresen-

tadas na prática do jogo são mostradas na presente obra, em uma sequência de aprendizagem precisa, se relacionam com atividades cognitivas como atenção, memória, criatividade, autocontrole, autoconhecimento e raciocínio lógico, valências essas que podem ressignificar valores, condutas e atitudes.

Percebo o conjunto apresentado como uma rica oportunidade para perceber o aprendizado do xadrez como possibilidade viável e instigante. O livro apresenta uma perspectiva de ensino atrativa que nos ajuda a desenvolver práticas pedagógicas diversificadas que contemplem diferentes estilos de aprendizagem.

Por isso, desejo a você uma ótima leitura!

Samuel Gonçalves Pinto - Outubro/2020

SUMÁRIO

I. HISTÓRIA.....	15
II. A LENDA DO JOGO DE XADREZ.....	19
III. VAMOS APRENDER.....	23
IV. O EXÉRCITO.....	27
V. REGRAS BÁSICAS	35
VI. TEMAS CLÁSSICOS	43
VII. BENEFÍCIOS.....	47
VIII. XADREZ NA EDUCAÇÃO	49
IX. EXERCÍCIOS.....	53
X. RESOLUÇÃO DOS EXERCÍCIOS.....	57
XI. SUGESTÕES.....	59
XII. REFERÊNCIAS	61
XIII. INSPIRAÇÕES.....	63

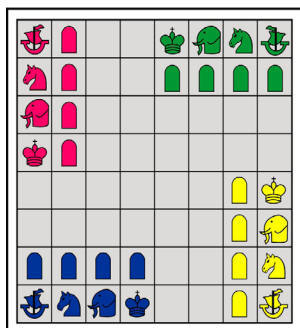
CAPÍTULO I

HISTÓRIA

*“Do xadrez se disse que a vida não
é o suficientemente longa para ele.
Mas isso é culpa da vida, não do
xadrez”. (W. E. Napier)*

A origem do jogo ainda é muito debatida, a primeira menção ao xadrez feita na literatura está contida num romance persa, Karnamak, escrito mais ou menos no ano 600. Porém, especula-se que a origem do jogo de xadrez remete à Ásia, mais especificamente na Índia, por volta de IV a.c., com nome inicial de “chaturanga”. O termo traduzido da extinta língua sânscrito significa

“quadripartido”, ou seja, dividido em quatro partes, pois

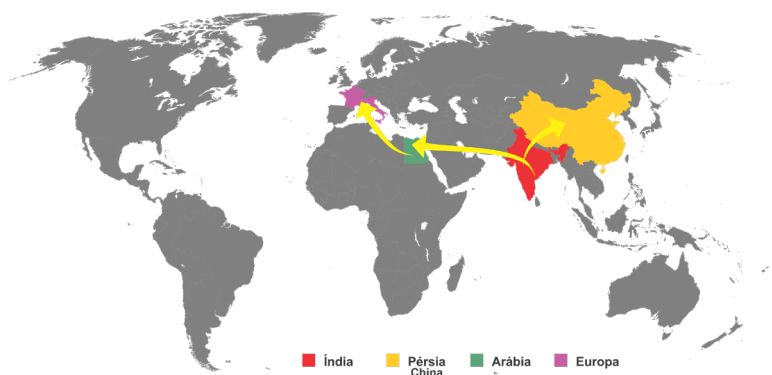


o jogo incorporava os quatro elementos do exército indiano da época: infantaria, cavalaria, charretes e elefantes.

Disposição das peças do jogo Chaturanga, precursor do xadrez: infantaria, cavalaria, charretes e elefantes.

Através dos navegadores, o xadrez estendeu-se até a Pérsia, a Arábia e desta até a Europa, e a partir de então foi incorporando os elementos e regras que conhecemos atualmente.

Origem do Xadrez



Durante o século XV foi moldado para que recebesse os elementos típicos da Idade Média como os bispos e as torres presentes nos castelos, além da rainha, a qual tornou-se a peça mais poderosa do jogo; logo após o rei - este com valor incomensurável. Com novos movimentos adicionados, o jogo tornou-se mais dinâmico e a partir de então suas regras não modificaram. Além disso, neste período, também houve uma consolidação das regras, contribuindo assim para a popularidade do desporto.

CAPÍTULO II

A LENDA DO JOGO DE XADREZ

“Há tantas combinações no jogo de xadrez quanto átomos no universo”.

Claude Shannon

Uma das lendas mais populares é descrita no livro “O homem que calculava” de Malba Tahan. Na narrativa, um monarca de um reino encontrava-se entediado com os jogos em que a sorte acabava prevalecendo sobre a perícia e a habilidade do jogador, como exemplo “nard” (antigo jogo indiano com dados). Com isso, pediu a um sábio de sua corte, chamado Sissa,

que inventasse um jogo que valorizasse qualidades nobres como a prudência, a diligência, a lucidez e a sabedoria, opondo-se às características de aleatoriedade e fatalidade observadas nos outros jogos.

O que Sissa trazia ao rei consistia num grande tabuleiro quadrado, dividido em sessenta e quatro quadrados.

Sobre esse tabuleiro colocavam-se duas coleções de peças que se distinguiam



uma da outra, pelas cores pretas e brancas, repetindo-se de maneira simétrica, permitindo que se movimentassem de vários modos. Após o sábio terminar a explicação das regras, o rei ficou encantado com tamanha complexidade e concedeu ao criador do jogo o direito a pedir o que quisesse como recompensa. Após muita insistência do rei, Sissa decidiu que sua

retribuição fosse em grãos de trigos distribuídos sobre o tabuleiro de xadrez da seguinte forma: a primeira casa deve ter um grão, a segunda deve ter dois, a terceira deve ter quatro, a quarta deve ter oito, e assim suces-



sivamente, dobrando o número de grãos na casa seguinte, até

encher todas as casas do tabuleiro com o número de grãos correspondentes.

Contudo, ao ordenar que o pedido fosse realizado o rei se surpreendeu, afinal não seria possível realizar o pedido de Sissa, pois, antes mesmo de chegar na trigésima casa, todo milho da Índia teria se esgotado, cobrindo a camada da Terra com uma espessura de 9 (nove) polegadas. O número exato seria 18.446.744.073.709.551.615 (dezoito quintilhões, quatrocentos e quarenta e seis quatrilhões, setecentos

e quarenta e quatro trilhões, setenta e três bilhões, setecentos e nove milhões, quinhentos e cinquenta e um mil, seiscentos e quinze) grãos de milho, ou $2^{64} - 1$. Desse modo, o rei ficou confuso porque não sabia o que exatamente tinha que admirar: a invenção do jogo ou a engenhosidade do pedido de Sissa.

CAPÍTULO III

VAMOS APRENDER

*"Que as guerras e as lutas entre
as pessoas fiquem apenas no
tabuleiro de xadrez".
Henrique Mecking (Mequinho)*

Neste capítulo vamos aprender as características do jogo e os principais movimentos. O jogo de xadrez



é jogado por dois jogadores. Um jogador com as peças brancas (claras) o outro com as peças pretas (escuras).

OBJETIVOS

Os jogadores precisam movimentar suas peças de maneira que consigam deixar o rei adversário sem saída (xeque-mate). Fazendo isso, o jogo chega ao seu final. Para isso, é preciso desenvolver diferentes estratégias e conciliar tática e perspicácia durante a partida.

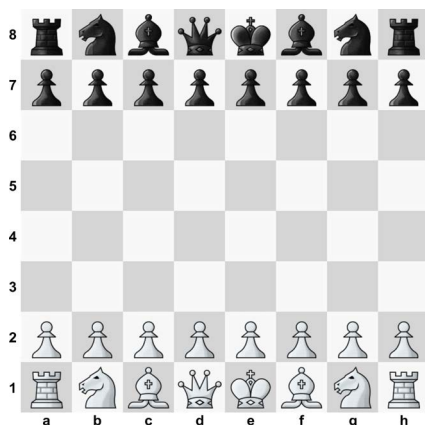
AS PEÇAS

No início da partida, cada jogador possui dezesseis peças: um rei, uma dama, duas torres, dois cavalos, dois bispos e oito peões. Cada peça tem sua particularidade no modo de se movimentar sobre o tabuleiro.



O TABULEIRO

O tabuleiro é composto por oito colunas e oito linhas resultando em 64 quadrados, denominados de “casas”. As casas são intercaladas de forma que metade delas sejam de cor clara (32) e a outra metade de cor escura (32). Além disso, no tabuleiro há demarcações que indicam a coordenada de cada casa. Para isso, cada linha possui uma numeração que vai de 1-8, já as colunas são classificadas por letras de A-H. Tais marcos, seguem o sentido esquerda-direita do tabuleiro.



CAPÍTULO IV

O EXÉRCITO

*"Cuide bem das suas peças e
elas cuidarão bem de você".*

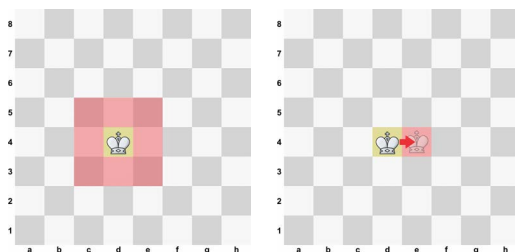
Paul Morphy

O jogo de xadrez é composto por dois exércitos de seis peças diferentes que são o Rei, a Dama, os Cavalos, os Bispos, as Torres e os Peões, de forma que, na notação enxadrística, estas peças são reconhecidas por sua letra inicial (R, D, C, B, T, P).



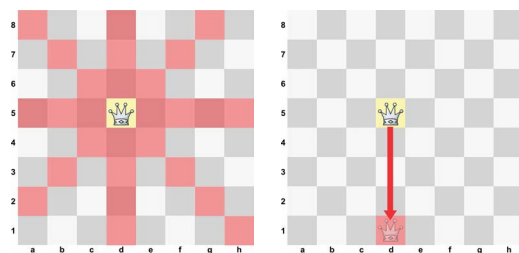
O REI

O rei é a peça mais importante do jogo de xadrez. Ele pode movimentar-se apenas uma casa de cada vez, podendo ser no sentido horizontal, vertical ou diagonal. Ele captura em qualquer direção, desde que ande apenas uma casa. Um rei nunca pode ficar ao lado do rei adversário; é preciso uma casa de distância do rei oponente. Além disso, ele não pode se deslocar para casas atacadas por outras peças inimigas. Em situações de xeque é preciso evitar o ataque (protegendo o rei ou saindo para casas que não estejam sob ataque). Caso não seja possível, a posição passa a ser de xeque-mate, portanto, derrota.



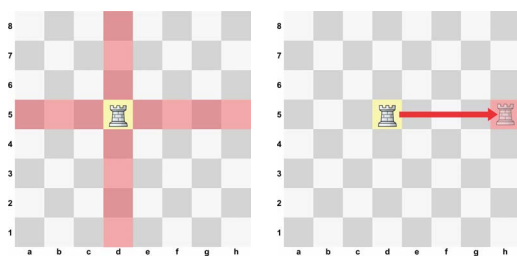
A DAMA

Assim como o rei, a dama pode deslocar-se em qualquer direção (vertical, horizontal e diagonal); porém quantas casas quiser, desde que as mesmas estejam livres.



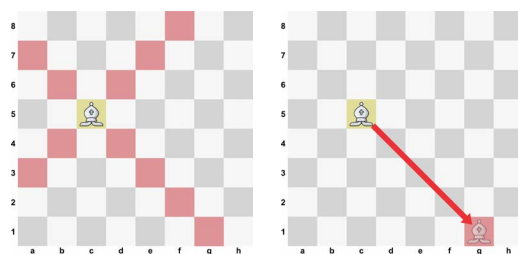
A TORRE

A torre se move em linha reta, tanto na vertical quanto na horizontal, quantas casas quiser.



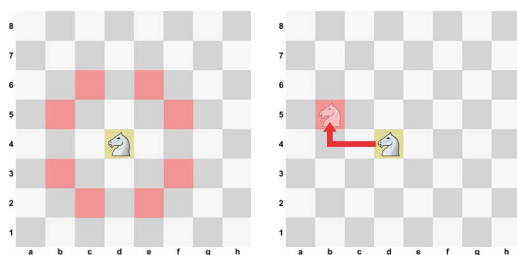
O BISPO

O bispo movimenta-se na diagonal, quantas casas quiser. O bispo que iniciar a partida em casa clara somente poderá transitar pelas diagonais claras; enquanto o bispo que inicia em uma casa escura somente poderá transitar pelas casas escuras.



O CAVALO

O cavalo movimenta-se em forma de “L”. É a única peça que pode saltar por cima de outras. Seu movimento é definido por duas casas numa direção e outra na perpendicular.

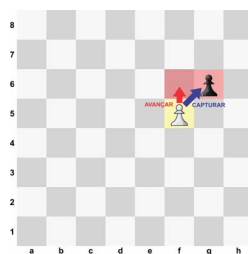
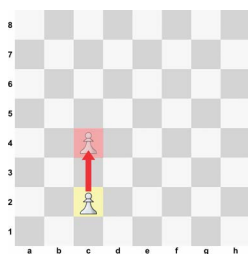
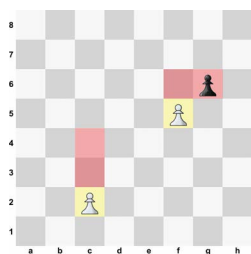


"Os peões são a alma do xadrez".

François-André Philidor

O PEÃO

O peão se movimenta sempre uma casa para frente, exceto no primeiro movimento quando pode mover-se duas casas. O peão é a única peça que não pode retroceder, e também a única que efetua a captura com um movimento diferente do utilizado para avançar no tabuleiro. O peão pode capturar as peças que estejam uma fileira acima, mas nas colunas adjacentes a sua.



CAPÍTULO V

REGRAS BÁSICAS

*"O xadrez é a ginástica da
inteligência".*

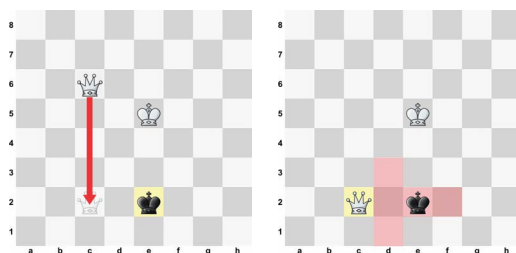
Johann Wolfgang von Goethe



Assim como outras modalidades esportivas o xadrez possui regras fixas, além de ser regulamentado por Federações e Confederações. Logo, a competitividade proporcionada com sua prática concede ao jogo a classificação na categoria de esporte.

XEQUE

O xeque é caracterizado como um lance no qual o rei adversário é atacado por alguma peça inimiga.



O rei não pode permanecer em xeque e tampouco pode se mover para uma casa onde ficará em xeque; assim sendo, os reis jamais ficarão um ao lado do outro.

Há algumas alternativas para defender esse ataque, que são:

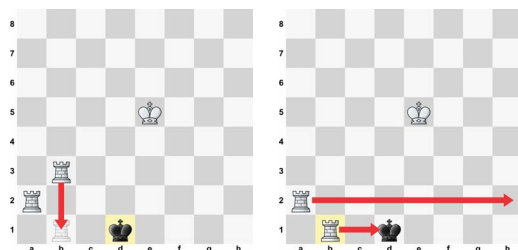
1. Fuga: movimentar o rei para uma casa que não esteja sob ataque;
2. Captura: capturar a peça que está dando xeque;
3. Cobertura: intercalar uma peça entre a peça agressora e o rei em xeque, obstruindo a ação da peça agressora.

"A vida é uma eterna partida de xadrez. Quando a gente não tem a iniciativa a oportunidade passa e você perde a vez".

Emanuel Lasker

XEQUE-MATE

Quando o rei estiver em xeque e nenhuma das defesas anteriores for possível é considerado xeque-mate. Nesse momento o jogo termina.



"Desconfiança é a característica mais necessária de um jogador de xadrez".

(Siegbert Tarrasch)

ROQUE

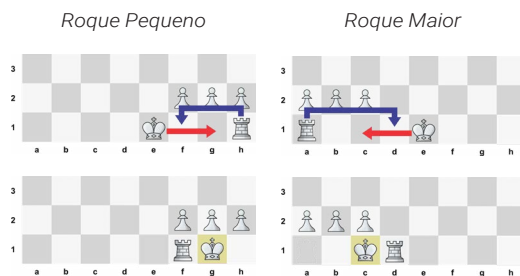
O roque é um lance especial que envolve a movimentação de duas peças em um único lance: o rei e qualquer uma das torres. É considerado um lance de defesa já que seu objetivo é tornar o rei mais protegido, tirando-o do centro. O movimento consiste no deslocamento lateral do rei na primeira fileira em duas casas na direção da torre com a qual desejar "rocar", e a torre escolhida passa através do rei permanecendo na primeira casa após o "salto". Para executar a jogada é necessário atender os seguintes requisitos:

1. O rei e a torre envolvida não podem ter se movimentado nenhuma vez desde o início do jogo;
2. As casas entre o rei e a torre devem estar desocupadas;
3. O rei não pode estar em xeque e também não pode ficar em xeque depois do roque;

“Quem não assume um risco nunca ganhará uma partida”.

Paul Keres

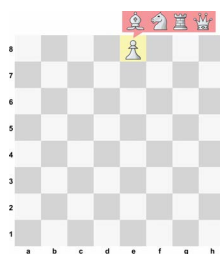
4. Nenhuma das casas onde o rei passar ou ficar deverá estar no raio de ação de uma peça adversária. Isso não se aplica à torre envolvida.



Caso o roque seja com a torre da ala do rei, chama-se roque pequeno. Sendo a torre escolhida da ala da dama, chama-se roque maior. Ao rocar o enxadrista deve mover primeiro o rei e depois a torre.

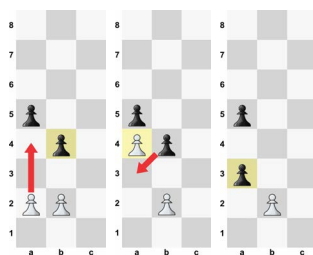
PROMOÇÃO

Promoção é uma regra do xadrez que descreve a transformação de um peão que alcança a oitava fileira em uma peça da escolha do jogador como a dama, torre, bispo ou cavalo. A nova peça substitui o peão na mesma casa que concluiu o movimento. A promoção não é limitada às peças que tenham sido capturadas.



A PASSAGEM

Originada do termo em francês *En Passant*, o lance a passagem é uma captura especial realizada pelo peão, que ocorre quando um peão adversário avança duas casas no seu primeiro movimento na tentativa de evitar um confronto com um peão avançado (que se encontra na fileira 5, no caso das brancas, ou na fileira 4, no caso da pretas), movendo-o para a casa por onde o peão capturado passou sobre. A captura En Passant deve ser feita imediatamente após o peão ter sido movido por duas casas. Caso contrário o jogador adversário perde o direito de fazê-lo posteriormente.



CAPÍTULO VI

TEMAS CLÁSSICOS

*"Uma partida de xadrez não é
um teste de conhecimento: é
uma batalha de nervos".*

David Bronstein

XEQUE DUPLO

O xeque duplo é caracterizado por um ataque simultâneo de duas peças distintas ao rei adversário.



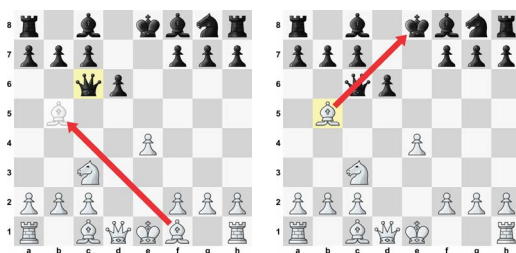
XEQUE DESCOBERTO

O xeque descoberto é uma posição em que o rei é posto em xeque pela movimentação de uma peça obstrutora (que está na frente de outra em qualquer direção, seja na horizontal, vertical ou diagonal).



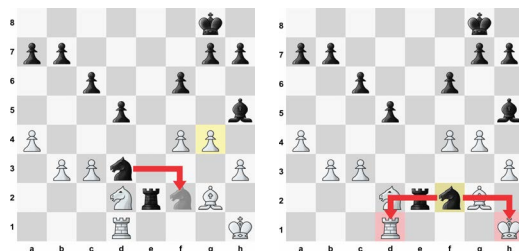
CRAVADA

É um tema tático que indica uma dada posição na qual uma peça não pode ser movida, uma vez que expõe outra de maior valor à captura ou o rei ao xeque descoberto.



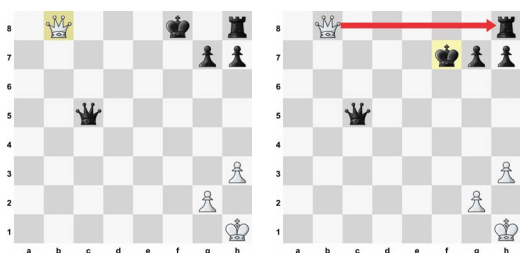
GARFO

O garfo, no jogo de xadrez, é uma tática utilizada para capturar peças através de um ataque bilateral, ou seja, em um único lance o jogador ataca de modo simultâneo duas ou mais peças adversárias. Embora todas as peças possam fazer um garfo, o mais conhecido é o garfo do cavalo.



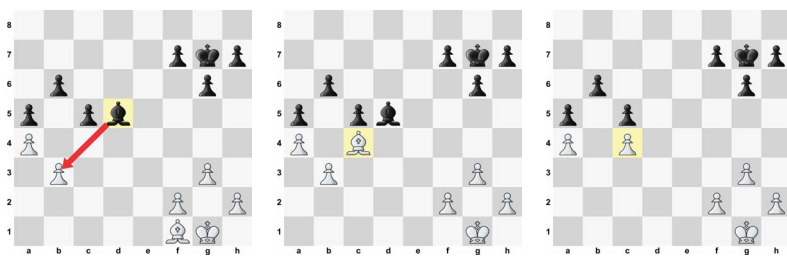
ESPETO

O espeto é um tema tático caracterizado pela captura de peças desprotegidas através de um ataque direto a uma peça valiosa que, ao ser movimentada, desobstrui o caminho a uma peça de menor valor que estava na linha de ataque. As peças que conseguem realizar essa tática são: a dama, o bispo e a torre.



SIMPLIFICAÇÃO

A simplificação no xadrez é um tema em que os jogadores forçam trocas de peças para enfatizar uma vantagem que já possuía. As simplificações são mais frequentes em finais de jogo para propiciar a promoção de um peão ou atingir finais mais simples.



BENEFÍCIOS

*"O xadrez é a arte que ilustra a
beleza da lógica".*

Mikhail Botvinnik

O xadrez possui benefícios em diferentes áreas, como: ciência, arte e esporte. Além disso, por se caracterizar como uma atividade promotora do desenvolvimento, pode ser uma excelente ferramenta para trabalhar a interdisciplinaridade em matérias como: matemática, geografia, história e educação física. Os principais benefícios proporcionados a seus praticantes são:

- A atenção e a concentração;
- O julgamento e o planejamento;
- A imaginação e a antecipação;
- A memória;
- A vontade de vencer e o espírito de decisão;
- A paciência e o autocontrole;
- A lógica matemática, o raciocínio analítico e sintético;
- A criatividade e a inteligência;
- A organização metódica do estudo.



CAPÍTULO VIII

XADREZ NA EDUCAÇÃO

*"O xadrez está mais perto da
matemática do que qualquer
outra ciência".
Anatoly Karpov*

Comparado com outros países de maior tradição, o Brasil ainda engatinha no campo do xadrez com a popularização tardia em nosso território. A utilização do jogo no contexto escolar foi atrasada; consequentemente surgiram poucos estudos relacionando à modalidade e à educação no país. Todavia, no cenário mundial, o interesse pela utilização do jogo de xadrez em con-

textos educativos vem crescendo e há um consenso que sua prática em âmbito escolar traz diferentes benefícios a seus praticantes (SANTOS, 2009).

O xadrez tem uma grande importância no ambiente escolar por ser um jogo que desenvolve capacidades como: concentração, memória, interpretação de problemas, autonomia, criatividade e a paciência. O jogo também pode ser considerado como um recurso contributivo para a resolução dos desafios e conflitos cotidia-

nos escolares.

Além disso, por caracterizar-se como uma ativi-

dade promotora do desenvolvimento, pode ser uma excelente ferramenta para trabalhar a interdisciplinaridade (SANTOS; MELO, 2015).

Na Matemática é possível explorar, inicialmente, o tabuleiro e a movimentação das peças associadas com a Geometria e suas dimensões, bem como o sistema



de notação algébrica o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para sua noção espaço-dimensional. Nas Artes, exploram-se as formas das peças podendo



representá-las de diferentes formas, seja através do

uso da argila, pintura, ou até mesmo técnicas com materiais recicláveis. Na História pode ser trabalhada a questão da origem do xadrez, a cultura dos seus povos, a relação entre aspectos sociais e políticos e a história dos campeonatos mundiais. Na Geografia pode ser abordada a leitura cartográfica de suas migrações ao longo dos continentes, ou ainda o próprio estudo do tabuleiro, relacionando-se a conteúdos de matemática e geometria (ANGÉLICO; PORFÍRIO, 2010).

Silva e Brenelli (2010) afirmam que o ensino do jogo de xadrez na escola pode proporcionar dois tipos de benefícios: os “benefícios de alto nível” e o

“benefícios de baixo nível”. Estes como um meio para estimular e desenvolver nos alunos a autonomia, a autoestima, a atenção e a concentração, o autocontrole, a empatia, a socialização e a aquisição de regras, já aqueles proporcionando o aumento na inteligência, criatividade e desempenho escolar.

CAPÍTULO IX

EXERCÍCIOS

*"Uma derrota ensina mais do
que cem vitórias".*

José Raúl Capablanca

1



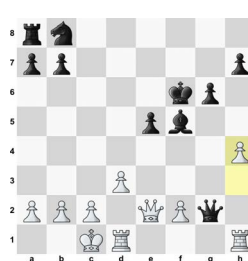
2



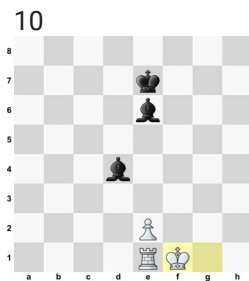
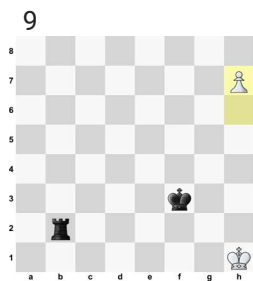
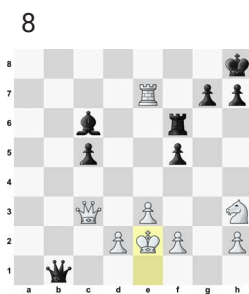
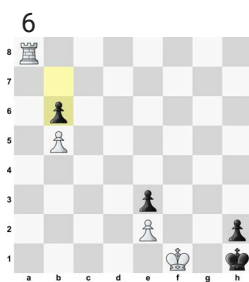
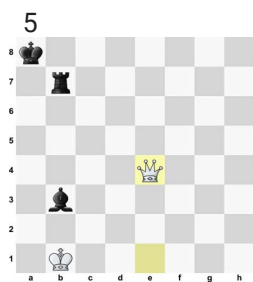
3



4



54



11



12



13



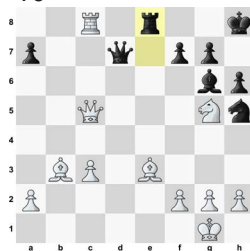
14



15



16



CAPÍTULO X

RESOLUÇÃO DOS EXERCÍCIOS

*"O melhor treinador do
enxadrista é ele mesmo".*

Tigran Petrosian

Figura 1 – 1. ... ♔f6

Figura 2 – 1. ♔xc6 ♔xc6 2. ♖e7+ ♔h8 3. ♖xc6.

Figura 3 – 1. ... ♙d5.

Figura 4 – 1. ... ♜g4.

Figura 5 – 1. ... ♜d5+ 2. ♔c1 ♜xe4

Figura 6 – 1. ♜a5 ♙bxa5 2. ♙b6 ♙a4.

Figura 7 – 1. ♔g6 ♙fxg6 2. ♖xg6+ ♙xg6 3. ♜h3+
♔h4 4. ♜xh4#

Figura 8 – 1. ... ♜f3+ 2. ♔xf3 ♔d1+ 3. ♔g3 ♔g4#

Figura 9 – 1. ... ♔g3 2. ♖h8=♚ ♜b1#

Figura 10 – 1. ... ♗h3#

Figura 11 – 1. ♘e8+ ♜xe8 2. ♖fxe8=♘#

Figura 12 – 1. ... ♚e2+ 2. ♘xe2 ♞f3#

Figura 13 – 1. ... ♚h4#

Figura 14 – 1. ♚h7#

Figura 15 – 1. ♘h8+ ♚f6 2. ♚f5#

Figura 16 – 1. ♚f8+ ♜xf8 2. ♜xf8#



CAPÍTULO XIII

SUGESTÕES

Sites

Lichess

Chess.com

Chesstempo

Canais do Youtube

Cia do Xadrez

GM Evandro Barbosa

GM Krikor

GM Rafael Leitão

Rafael Chess

Xadrez Brasil

Livros

Mequinho: O xadrez de um grande mestre -
Henrique Mecking

Meus grandes predecessores - Garry Kasparov

Meu sistema - Aaron Nimzowitsch

Minhas 60 Melhores Partidas - Bobby Fischer

Xadrez Vitorioso Aberturas - Yasser Seirawan

Xadrez Vitorioso Combinações- Yasser Seirawan

Xadrez Vitorioso Estratégias - Yasser Seirawan

Xadrez Vitorioso Finais - Yasser Seirawan

Xadrez Vitorioso Táticas - Yasser Seirawan

REFERÊNCIAS

ANGÉLICO, L.; PORFÍRIO, L. *O Jogo de Xadrez modifica a escola: Por que se deve aprender xadrez e tê-lo como eixo integrador no currículo escolar? Diálogos Acadêmicos - Revista Eletrônica da faculdade Semar/Unicastelo. Publicação Quadrimestral - v.1, número 1, outubro/janeiro de 2010.*

LASKER, E. *História do xadrez. 2. ed. São Paulo: Ibrasa, 1999.*

SANTOS, M. *A Abstratividade das Ciências Químicas, Físicas e Matemáticas: O Xadrez como auxílio no desenvolvimento das habilidades cognitivas. Faculdade São Lucas e São Mateus – Porto Velho-RO. Saber Científico, Porto Velho, 2 (2): 63 - 79, julho/dezembro, 2009.*

SILVA, W.; BRENELLI, R. P. *Raciocínio lógico e o jogo de xadrez: em busca de relações. In: Wilson da Silva. (Org.). Xadrez e Educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico. Curitiba: UFPR, v. 1, p. 87-100, 2012.*

TAHAN, M. *O Homem que Calculava. Rio de Janeiro: Record, 1998.*

CAPÍTULO XII

INSPIRAÇÕES

ALMEIDA, M. *O xadrez no ensino e aprendizagem em escolas de tempo integral: um estudo exploratório*. 2010. IX, 135 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

ANDRADE, W. *Material didático sobre elaboração de artigos científicos e monografias. Metodologia da Pesquisa Científica*, 2007. Ubá, MG: UNIFAGOC.

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

BARROS FILHO, J. *Valores do jogo de xadrez para o ensino religioso*. Synesis, v. 10, n. 2, p. 107-128, 2019.

BECKER, I. *Manual de Xadrez*. São Paulo: Nobel, 1978.

BRASIL, _Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: educação física*. Brasília: MEC/SEF, 1997.96 p.

- CALVO, R. *La evasión en ajedrez del converso Calisto*. Ciudad Real: Perea Ediciones, 1997.
- CHRISTOFOLETTI, D. *O xadrez nos contextos do lazer, da escola e profissional: aspectos psicológicos e didáticos*. Motriz: Revista de Educação Física, Rio Claro, v. 13, n. 2, p. 157, 2007.
- COBRA, N. *Jogar xadrez exige preparo físico*, 2016
- DA HORA, H.; BARATA, R.; REZENDE, S. *Aprendendo xadrez na escola: plano de aula do professor para as primeiras 12 aulas*. Rio de Janeiro: Federação de Xadrez do Estado do Rio de Janeiro, 2006.
- D'LUCIA, R et al. *O ensino de xadrez como ferramenta no processo de aprendizado infantil*. Rev. Ciênc. Ext. v.3, n.2, p. 103, 2007.
- FERNADES, D. *A importância do xadrez para a aprendizagem infantil na educação física*. Revista Territórios. São Paulo, v.4, p. 35-46, 2019.
- GAMBÔA, R. *Escolas apontam que projeto xadrez na sala de aula começa a apresentar resultados*. Gravataí (RS): Clube do Xadrez, 2017.
- MURRAY, H. *A history of chess*. Massachusetts: Benjamin Press, 1913.
- MÜLHBAUER, Marlon; MAROSO, André Mateus Carlon. *O xadrez como alavanca no desenvolvimento educacional*. 2017.
- PIMENTA, C. J. C. *Xadrez: esporte, história e sua influência na sociedade*.
- PRADO, F.; FILHO, F.; ABRAHÃO, I. *Xadrez como ferramenta pedagógica e social*. Cadernos de Extensão do Instituto Federal Fluminense, Campos dos Goytacazes/RJ, v.2, p. 143-153, 2016.
- REZENDE, S. *Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica para o professor*. São Paulo: Ciência Moderna, 2005.

SÁ, A. et al. *Xadrez: cartilha*. Brasília: MED, 1993.

SANTOS, A.; MELO, A. Os Benefícios do Xadrez como Ferramenta Pedagógica Complementar no Processo de Ensino-Aprendizagem do Centro Educacional Vivência. *Revista de Educação*, v. 18, n. 25, 2015.

SILVA, R. O Jogo de Xadrez como Recurso Didático - Pedagógico nas Aulas de Educação Física. *Revista Motrivivência*. Ano XX, Nº 31, P. 19-35. Santa Catarina, 2008.

SILVA, W. *Xadrez para todos: A Ginástica da Mente*. Curitiba: UFPR. 2014.

SOUZA, J.; MARCHI JUNIOR, W. O "match do século" e a "história esportiva" do xadrez: uma interpretação sociológica. *Motriz: rev. educ. fis. Rio Claro*, v. 19, n. 2, p. 399-411, junho de 2013.

TIRADO, A; SILVA, W. *Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares*. 4ª edição, Curitiba: Expoente, 193 p.: il, 1995.

TZU, S. *A arte da guerra*. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

ZITATE BERÜHMTER. Zitate von Garri Kimowitsch Kasparow.

Este é um livro básico, que relembra desde o histórico do xadrez, as regras e movimento das peças até a construção das jogadas para chegar ao xeque-mate. O objetivo é fazer com que ele chegue a todas as escolas, lares e praças, para ensinar, crianças, adultos e idosos, meninos e meninas, homens e mulheres. Ou seja, a todos que tenham a curiosidade de conhecer esse desporto. Uma obra simples e objetiva, com muitos diagramas e imagens para facilitar o entendimento e incentivar a prática da modalidade. As ilustrações mostram seus fundamentos, os impasses, as diferenças sutis entre vantagem e desvantagem, vitória e derrota, xeque e mate.

É um prato cheio de xadrez, tanto para o(a) professor(a), que deseja aplicar novos conceitos na sua didática e/ou novas práticas em suas aulas, como também para o aficionado(a), que ainda não sabe nada do esporte. Até mesmo quem já conhece o jogo poderá contemplar a beleza desta obra e tirar lições que levará para sua vida e seu lazer.

Enfim, esta obra possui uma boa dose de amor, cuidado e carinho e poderá ser a porta de entrada para você se apaixonar pelo xadrez. Monte seu tabuleiro e venha viajar conosco neste mundo de personagens que deslizam sobre o quadriculado preto e branco.