RESUMO
Este artigo trata do resgate do lúdico no processo educativo da educação infantil visando o desenvolvimento cognitivo, físico, social, emocional e cultural da criança. Analisa o papel do professor como mediador das atividades lúdicas e estuda a relação do jogo de xadrez com o ensino formal, motivado pelos benefícios que esse jogo traz para o desenvolvimento do aluno. Também aponta como essas contribuições agem no desenvolvimento psicológico do aluno, como um instrumento para enriquecer o processo educativo. Diante da importância de conseguir fazer atividades que incitem o raciocínio lógico, criativo e ao mesmo tempo a concentração dos alunos, escolheu-se o jogo de xadrez como tema, pois ele é um instrumento a mais na melhora de capacidades no processo de ensino-aprendizagem, colaborando para um desenvolvimento efetivo do aluno. Como resultado desta pesquisa conclui-se que o xadrez como atividade educativa traz implícitos os aspectos lúdicos, esportivos e educativos e desenvolve várias habilidades necessárias a formação do aluno. A metodologia desse trabalho foi uma pesquisa bibliográfica baseada em autores especialistas da área.

PALAVRAS-CHAVE: Xadrez; Concentração; Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT
This article addresses the revival of play in early childhood education, aiming at children's cognitive, physical, social, emotional, and cultural development. It analyzes the teacher's role as a mediator of playful activities and studies the relationship between chess and formal education, motivated by the benefits this game brings to student development. It also highlights how these contributions impact students' psychological development, serving as a tool to enrich the educational process. Given the importance of creating activities that foster logical and creative reasoning, while simultaneously fostering student concentration, chess was chosen as the theme, as it is an additional tool for improving skills in the teachinglearning process, contributing to effective student development. This research concludes that chess, as an educational activity, implicitly encompasses playful, sporting, and educational aspects and develops several skills necessary for student development. The methodology for this work was bibliographical research based on authors who are experts in the field.

KEYWORDS: Chess; Concentration; Teaching-learnin.

INTRODUÇÃO
Este artigo tem como finalidade analisar estratégias para aprimorar a prática pedagógica nas escolas, utilizando o jogo de xadrez como ferramenta, estimulando o desenvolvimento intelectual, comportamental e emocional dos alunos da educação infantil. É um tema fundamental, já que a brincadeira é importante, hoje as crianças estão limitadas sem espaços para brincar devido a urbanização intensa e a desigualdade social que afeta nosso país, esses fatores privam a criança não somente da escola, mas do direito de viver a infância de forma plena.
Ao longo da história, a visão sobre a criança mudou profundamente. Antes, eram consideradas “adultos em miniatura”, e sua singularidade e necessidades específicas eram negligenciadas. Com a evolução dessa concepção, o cuidado e a atenção ao brincar passaram a ser vistos como aspectos essenciais do desenvolvimento infantil. No entanto, em diversos países em desenvolvimento, práticas retrógradas persistiram por muito tempo, sobretudo pela ausência de políticas públicas voltadas à proteção e ao incentivo da infância.
Brincar vai muito além de uma atividade recreativa: é uma forma de comunicação e expressão. Por meio da brincadeira, a criança reproduz vivências do cotidiano, experimenta relações sociais e constrói aprendizagens significativas. O ato de brincar estimula a reflexão, a autonomia e a criatividade, estabe-

lecendo uma conexão direta entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo e emocional.
A aceitação do brincar como parte essencial da infância decorre da compreensão de que ele é inerente à natureza da criança. Desde concepções românticas de educação, historicamente, o brincar foi reconhecido como um componente natural e necessário do crescimento, distinguindo a criança do adulto em termos de direitos, deveres e experiências. Essa distinção, construída socialmente ao longo dos séculos, reforça a importância de valorizar e proteger o tempo lúdico da infância, garantindo que todas as crianças tenham a oportunidade de se desenvolver plenamente por meio do jogo.
O artigo está estruturado em seções: inicialmente, discute-se a importância do jogo para crianças de 4 a 6 anos; em seguida, apresenta-se o histórico do xadrez, seu surgimento e evolução; depois, aborda-se o conceito do jogo, sua aplicação escolar, os benefícios aos alunos e os valores que proporciona.

O BRINCAR
A brincadeira existe desce os tempos antigos, ela é recriada ao longo dos anos pleo poder da imaginação da criança. As brincadeiras estão presentes na vida das crianças, mesmo de forma diferente já que os espaços geográficos são diferentes.
A brincadeira faz parte da vida da criança é algo prazeroso e sem comprometimento, elas são universais, porém desde a antiguidade ela é um instrumento de ensino. A brincadeira faz parte da vida dos indivíduos desde o ventre quando ele brinca com o cordão umbilical, nessa fase ele já começa criar uma relação com algo.
No ventre a mãe brinca com a criança, o que ao nascer ela já tem uma relação criada com ele, com essa interação a criança vai aprendendo a linguagem do brincar e se apropriando dela. A criança se desenvolve através das interações que estabelece com os adultos. E desde cedo quando os pais estimulam os filhos durante a brincadeira eles vão mediar o processo de construção do conhecimento, fazendo com que a criança passe de um estágio de desenvolvimento para o outro.
Winnicolt (1975) vai dizer que o adulto tem que estar atendo e disponível para o bebê visto que o processo de autonomia e criação dele é a longo prazo, o que leva o adulto estar sempre presente quando o bebê necessitar. Nesse momento sem a interferência do adulto a criança fará descobertas e irá amadurecer.
A criança é co-construtora da aprendizagem, não somente aprendiz reprodutora de conhecimento, a criança possui cultura própria, sendo coadjuvante no processo de ensino aprendizagem, suas experiências de vida faz um elo entre o mundo e a escola.
Segundo Perrotti (1990, p.18):
Nossa organização social é de tal modo ‘adultocêntrica’, que nossas reflexões sobre a criança e seu universo cultural correm sempre o risco de, repetindo a organização social, situar a criança em condição passiva face à cultura. Pensamos sempre na criança recebendo (ou não recebendo) cultura, e nunca na criança fazendo cultura ou, ainda, na criança recebendo e fazendo cultura ao mesmo tempo.
A brincadeira ela abre as portas para a cultura, fazendo com que a criança se aproprie do universo criando uma relação harmoniosa com a sua dinâmica a través da atividade que ela reproduz, e que traz prazer para ela, “a brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura.” (Brougere 2002, p.76).
É através da brincadeira que a criança põe um olhar sobre o mundo, que ela entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade. A brincadeira através de especificidades, volume propõe a criança situações de apropriação convidando a uma participação lúdica, porém essa não se constitui como único modo de relação, já que as brincadeiras são um desafio de trabalho, as crianças são diferentes e juntá-las na brincadeira é um desafio.
Vygotsky (1998, p. 127) diz que “o brinquedo cria uma situação imaginária”, apesar de não muito reconhecida já que a imaginação foi sempre vista como brincadeira e não uma característica que define o brinquedo, sendo tratada como um atributo de sybcategoria do brinquedo, e não como despertar da curiosidade delas. As crianças que brincam ficam mais comunicativas e extrovertidas.
O brinquedo é dotado de um valor cultural, permitindo compreender determinadas

sociedade e cultural. Ele tem uma função social em função de como ele é colocado à disposição das crianças, por exemplo quando uma criança brinca de boneca, ela irá reproduzir o tratamento que a mãe tem com ela, o brinquedo não é somente imaginação. Mas a lembrança de algo que tenha acontecido interiormente.

Na educação o papel do professor é fundamental para que a brincadeira tenha significado, no valor da cultura e na socialização. Na brincadeira será colocado desafios para as crianças que superam seu comportamento diário cotidiano para que assim possam compreender problemas que lhe são impostos pelas pessoas e pela realidade ao seu redor.

A aprendizagem se dá através de modificações do sistema nervoso, através de ações de estímulos que os tornem importantes e significativos na primeira infância, já que a criança associa as experiências pré adquiridas com as funções perceptivas e motoras para elaborar um novo conhecimento. É na escola que as crianças têm as mesmas oportunidades de aprender mesmo com estratégias diferentes, o mesmo se dá ao aluno ser mais rápido que o outro, não significa que seja mais inteligente ou não, as crianças são o resultado de suas experiências.

Na educação infantil o brincar é uma importante ferramenta para a aprendizagem, o lúdico permite vivenciar a aprendizagem como processo social. Ele permite que a aprendizagem seja significativa, vai permitir que a criança aprenda através do conhecimento do mundo, promover o rendimento escolar além do conhecimento da oralidade, pensamento e sentido.

Goés (2008, p 37), afirma ainda que:

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

A brincadeira não pode ser mais utilizada pelo professor como mero lazer, mas tem que fazer parte do plano de aula, já que segundo Vygotsky (1998) o brinquedo vai fazer com que a criança atue na esfera cognitiva.

Fantacholi (2009), compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona.

Sendo assim, o brincar utilizado como recurso pedagógico não pode ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões. A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens. Fantacholi (2009)

A atividade lúdica permite a criança se preparar para a vida entre o mundo físico e social. O professor tem que criar um ambiente motivador para a criança, as atividades tem que ter foco preparar a criança para a leitura, números e conceitos lógicos, a trabalhar em equipe na resolução dos problemas, como também aprender a ter argumentação para expressar seu ponto de vista em relação ao outro.

As brincadeiras como estratégia de aprendizagem fazem com que a prática pedagógica seja prazerosa, permitir o professor se aproximar da criança do seu mundo, observá-la para poder levar a criança a construção do sujeito, criando situações de aprendizagem significativas, tem que unir o conhecimento teórico com a experiência prática. Sabendo-se que toda criança necessita do benéfico da brincadeira tanto no âmbito emocional, intelectual e cultural. É no momento da brincadeira que observamos a realidade e a verdade da criança.

Segundo (Moyles 2002), ser um parceiro igual na atividade lúdica, como numa conversa, é vital para a criação de sentimentos de apoio nas partes envolvidas, mesmo na atividade lúdica dirigida, a abordagem deve ser um tipo de pergunta como “o que aconteceria se?".

Mostrar que o brincar tem direções, progressões e resultados educacionais sólidos, deveria convencer todos os adultos, incluindo os pais, de que ele é uma atividade valiosa corretamente associada à aprendizagem. Neste trabalho vamos trabalhar o jogo do xadrez, como ferramenta e estratégia de ensino, para que o aluno consiga contemplar o processo de aprendizagem.

O XADREZ

O xadrez também contribui para o aprimoramento das qualidades pessoais e morais dos estudantes, especialmente no que se refere à afetividade, cognição e desenvolvimento social. A escolha desse tema justifica-se pelo fato de que muitas crianças e adolescentes apresentam desmotivação nas aulas que exigem raciocínio lógico e criatividade, o que pode comprometer todo o processo de ensino-aprendizagem.

O jogo de xadrez favorece o crescimento pessoal e moral do aluno, principalmente em termos de afetividade, cognição e relações sociais. Assim, optou-se por utilizar o xadrez como um recurso criativo e motivador para aprimorar a prática pedagógica.

O xadrez surge como alternativa para reduzir a falta de interesse, sendo aplicado não apenas aos alunos mais talentosos ou com destaque em certas disciplinas, mas de forma que todos possam se beneficiar do aprendizado proporcionado por sua prática. (Sá apud SILVA, 1995, p. 123).

Constata-se que há certa resistência e desinteresse tanto dos alunos quanto dos professores quanto à introdução do xadrez. Nas aulas de Educação Física, os estudantes preferem atividades como exercícios, futebol, vôlei, ou outros jogos físicos. Dessa forma, o xadrez ainda é pouco aproveitado como instrumento para aprimorar o processo pedagógico e favorecer o desenvolvimento de habilidades como concentração e raciocínio.

O xadrez é amplamente praticado em países desenvolvidos e é um jogo acessível a todos, com tabuleiros de baixo custo, independente de diferenças culturais, físicas, de gênero, sociais ou étnicas, sendo adequado para qualquer faixa etária e diversidade.

Questiona-se, então, de que forma o xadrez, quando implementado na escola, pode contribuir de maneira indireta para o desenvolvimento de múltiplas competências nos alunos, favorecendo a aprendizagem?

O xadrez combina arte, ciência e esporte, devendo ser sempre conduzido pelo professor de forma estruturada. É também uma oportunidade de oferecer um esporte diferenciado, promovendo a interação entre o xadrez e outras disciplinas escolares, fortalecendo a interdisciplinaridade.

Outro benefício advém dos torneios internos e externos que a escola pode organizar, além de feiras de ciências e da formação de equipes representativas. Nesse contexto, o xadrez torna-se instrumento para despertar o interesse dos estudantes pelos conteúdos curriculares.

O artigo está estruturado em seções: inicialmente, discute-se a importância do jogo para crianças de 4 a 6 anos; em seguida, apresenta-se o histórico do xadrez, seu surgimento e evolução; depois, aborda-se o conceito do jogo, sua aplicação escolar, os benefícios aos alunos e os valores que proporciona.

A CRIANÇA DE 4 A 6 ANOS E O JOGO

Em instituições de educação infantil, brincadeiras e situações do cotidiano devem ser utilizadas para estimular o desenvolvimento integral do aluno: dos sentidos, do raciocínio lógico, da comunicação e da socialização. Essa fase é essencial para promover autoconfiança, criatividade, limites e respeito ao próximo. É o momento de ensinar a ajudar, cooperar, participar em grupo e cuidar do meio ambiente.

O jogo permite à criança simular situações coletivas necessárias para o desenvolvimento da personalidade, sendo motivador, desafiador e estimulando a criatividade.

Kishimoto (2011) apresenta três concepções sobre o jogo infantil e a educação que antecedem a revolução romântica: recreação, uso pedagógico do jogo e ajuste do ensino às necessidades infantis, servindo também como diagnóstico da personalidade.

Segundo Piaget (1998), os jogos são essenciais para a criança. Entre 2-3 e 5-6 anos, surgem jogos simbólicos que permitem representar acontecimentos, seguidos pelos jogos de regras transmitidos socialmente, que crescem em importância conforme o desenvolvimento social. Para Piaget, o jogo

é expressão e condição para o desenvolvimento infantil, permitindo assimilar e transformar a realidade.
Grando (2004) afirma que a brincadeira cumpre funções psicossociais, afetivas e intelectuais básicas no desenvolvimento infantil, satisfazendo necessidades de movimento e ação.
O xadrez é um confronto de cavaleiros, torres, arqueiros e guerreiros com o objetivo de capturar o rei adversário e vencer a partida.
O xadrez é esporte intelectual, jogo e atividade de tabuleiro que exige intenso raciocínio, contribuindo para concentração, lógica, memória, autocontrole, disciplina e persistência.
O jogo desperta emoções intensas, pois o adversário e o tempo aumentam a tensão, exigindo controle emocional e espírito esportivo, que inclui cumprimentar o oponente antes e depois da partida. Erros no jogo possibilitam aprendizado e ampliação do conhecimento. As sessenta e quatro casas representam também expressão artística.
Portanto, o xadrez não é apenas um jogo, mas uma combinação de arte, ciência e entretenimento, sendo valioso para o ensino escolar. Estimula imaginação, memória, concentração e raciocínio.

O xadrez tem função socializadora, ensinando a lidar com vitórias e derrotas, mostrando que perder não é fracasso e ganhar não significa sucesso absoluto. Como ferramenta pedagógica, ensina planejamento, consequências, concentração, decisões e lógica. (DAUVERGNE APUD FILGUTH, 2007, p. 1).

Assim, o xadrez contribui para valores éticos, como saber ganhar e perder e obedecer às regras, fundamentais para o desenvolvimento do caráter e da vida em sociedade. O jogo amplia competências cognitivas, sociais, afetivas e morais.
Diakov apud Tirado (1996) observou que jogadores de xadrez apresentam memória, imaginação e raciocínio lógico mais desenvolvidos, sendo recomendado para aprimorar habilidades intelectuais. Partos apud Mann (2005, p.34) reforça que aprender xadrez melhora atenção, concentração, reflexão, memória, resiliência, autocontrole, criatividade e inteligência.

O xadrez oferece inúmeras oportunidades de desenvolvimento pessoal e de habilidades, incluindo atenção, memória, lógica, imaginação, autoestima e criatividade (ZAMBON, 2010, p.3).

Essas habilidades impactam positivamente o desempenho escolar. Capablanca (1972) afirma que "o xadrez é brincadeira intelectual, unindo arte e ciência, promovendo sociabilidade e raciocínio, exigindo motivação do professor" (p.45). O professor de Educação Física deve conhecer ao menos o básico do xadrez para aplicá-lo com eficácia.

A IMPORTÂNCIA DO XADREZ NAS ESCOLAS
O número de escolas que oferecem cursos de xadrez cresce, reconhecendo o jogo como instrumento pedagógico relevante. Milos (1988) destaca que para uso educativo do xadrez, professores devem estabelecer objetivos como planejar ações, ter persistência, compreender atenção e memória, organizar sequências lógicas, estimular criatividade e reflexão intelectual (p.56).
Estudos de Diakow, Ptrovsky e Rudik (Rússia, 1925) mostraram que "gênios do xadrez" possuíam memória visual, capacidade de cálculo rápido, concentração e raciocínio lógico excepcionais.
O xadrez desenvolve raciocínio lógico, exigindo da criança encontrar a melhor combinação de lances para obter vantagem material ou posicional, fortalecendo habilidades de tomada de decisão. É importante que o tabuleiro seja visto como um todo, onde as peças interagem, favorecendo decisões estratégicas e autoconfiança.
Partos (2005) afirma que o xadrez reforça atenção, planejamento, imaginação, memória, paciência, autocontrole, espírito de decisão, coragem, lógica, raciocínio analítico e criativo, inteligência e interesse por línguas (p.14).
A abstração é essencial no xadrez, assim como na matemática, permitindo conceber jogadas mentalmente antes de executá-las no tabuleiro. O cálculo é fundamental para prever as próprias jogadas e as do adversário, desenvolvendo estratégias e concentração.
Piaget define três períodos de jogo: de exer-

cício (até 18 meses), simbólico (2 anos) e de regras (6 anos), com transição da atividade individual para a social. O xadrez deve ser introduzido inicialmente como brincadeira na pré-escola, adaptando-se ao ensino formal posteriormente.

OS VALORES DO XADREZ NA EDUCAÇÃO

Partos apud Ferracini (1998) afirma que o xadrez aprimora habilidades cognitivas, pensamento lógico, concentração, imaginação, planejamento, paciência, autocontrole, decisão, coragem, inteligência e interesse linguístico (p.37).

Gardner (1995) observa que o xadrez desenvolve inteligência lógico-matemática e espacial, exigindo concentração e visualização de jogadas futuras (p.15).

O xadrez, apesar de milenar, é contemporâneo, promovendo interação social e interdisciplinaridade, sem distinção de etnia, gênero ou classe social. Como esporte, exige esforço e dedicação, sendo reconhecido por críticos como atividade competitiva, mas desafiadora.

Huizinga (1996) enfatiza a importância da preparação física e psicológica, devido à duração intensa das partidas, recomendando exercícios físicos, acompanhamento nutricional e preparo emocional (p.33).

Estudos mostram que jogadores de xadrez apresentam melhora de 15% em matemática. Garry Kasparov (2010) destacou a eficácia do ensino metódico do xadrez, com resultados superiores às aulas tradicionais de matemática.

O xadrez é indicado para todas as idades, a partir de 6 anos, podendo ser iniciado aos 4 anos em alguns casos.

COMO ENSINAR O XADREZ NAS ESCOLAS

Caldeira (2009) afirma que o xadrez desenvolve inteligência abstrata, sendo essencial capacitar professores para motivar os alunos e utilizar o jogo como ferramenta de aprendizado e suporte à superação de frustrações (p.23). O jogo exige disciplina, atenção, análise estratégica e percepção, sendo diferente da educação formal ao atuar nos aspectos simbólicos e emocionais das crianças (p.24). Caldeira propõe o "Método dos seis Ps": Abertura, Meio-jogo, Final, Estratégia, Tática e Análise, facilitando a assimilação e tomada de decisão (p.25).

O conhecimento pode ser adquirido por livros, sites, softwares, vídeo-aulas e treinadores, mostrando que a evolução no xadrez é contínua e não depende de idade. Nas primeiras séries, o xadrez deve ser apresentado como brincadeira, despertando curiosidade antes da aprendizagem formal.

Projetos escolares incluem crianças do 1º ao 5º ano, correspondendo à fase de jogos de regras (Piaget), com tabuleiros, peças, planilhas, relógios e orientação docente. A anotação de lances favorece caligrafia, leitura, concentração, abstração e raciocínio matemático.

A escola deve criar condições adequadas para que os benefícios sejam alcançados, sendo o xadrez veículo de valores, habilidades e comportamentos. O esporte requer disciplina e controle, habilidades que se transferem para a vida escolar e social.

Atividades lúdicas atraem os alunos, tornando a aprendizagem mais eficaz. Vygotsky (1991) considera o xadrez uma situação imaginária que contribui para desenvolvimento cognitivo e autoestima. O xadrez aprimora habilidades motoras, intelectuais, raciocínio e sociabilidade, moldando o caráter e reforçando a formação integral.

A SEB/MEC e a Secretaria Nacional de Esporte Educacional promovem o "Projeto Xadrez nas Escolas" em parceria com secretarias estaduais e municipais. A prática do xadrez auxilia na concentração, resolução de problemas e raciocínio matemático, treinando o cérebro e emoções, promovendo organização, memória e paciência.

CONCLUSÃO

Pensando no objetivo deste artigo, entende-se que o jogo de xadrez nas escolas oferece além do lazer, a técnica necessária como um instrumento de apoio aos professores, especialmente de educação física.

Os jogadores de xadrez procuram escolhas diferentes, com isso obtêm à flexibilidade de pensamento. O que o Xadrez procura, é acertar na resolução de problemas, isso exige concentração, percepção, análise das hipóteses, paciência e flexibilidade na solução. Se caso errar aprende a dar a volta por cima. Também por suas características pode chegar até ao aluno que tem dificuldades em

aprender, pois o jogo é desafiador e ajuda a transpor barreiras.
Enfim este artigo demonstrou os benefícios do jogo de xadrez no desenvolvimento do aluno e enfatizou a importância da orientação do professor para alcançar os objetivos planejados.
O jogo se transforma em mais um instrumento para a fixação dos conteúdos e para o aumento de diferentes habilidades, como concentração, criatividade e imaginação que são indispensáveis para o sucesso também na matemática.
O aluno de xadrez como está exposto a situações diversas, em que necessita olhar, avaliar e entender a realidade pode com maior facilidade aprender com equilíbrio a respeitar outros pontos de vista, debater questões, e entender os limites e valores colocados, vivenciando a riqueza dos conhecimentos e a rever seus pensamentos e posturas.
Acreditamos que o jogo de xadrez possa ser utilizado nas escolas por aqueles que estão em busca de melhorar a aprendizagem, requer respeito e disciplina. É preciso crer que a escola pode se reconstruir.

REFERÊNCIAS

BROUGÉRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez, 2001.

CALDEIRA, Adriano. Para ensinar e aprender xadrez na escola. São Paulo: Ciranda Cultural, 2009.

CAPABLANCA José Raúl. Lições elementares de xadrez. Tradução João Amedola. SP, HEMUS 1972.

DAUVERGNE APUD FILGUTH, Rubens. A Importância do Xadrez. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DIAKOV APUD TIRADO, Projeto Xadrez nas Escolas, Estado de Goiás – Secretaria de Estado da. Educação / Subsecretaria Metropolitana de Educação: 1996.

GARDNER, Howard GARDNER, H. Estruturas da Mente - A teoria das inteligências múltiplas. 1ª ed., Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. SP: Perspectiva. 1996.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. A Importância do Brincar na Educação Infantil. Artigo elaborado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado/bacharel em Pedagogia. Centro Universitário de Maringá –CESUMAR, Maringá – Paraná, Novembro de 2009.

FERRANCINI, L. G. Xadrez no currículo escolar ensinando xadrez para crianças a partir de 3 anos, editora midiograf, 1º edição. Londrina PR, 1998.

GÓES, M. C. A formação do indivíduo nas relações sociais: Contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, 2008.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O Papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre Artmed Editora, 2002.

PARTOS apud FERRACINI. Xadrez no currículo escolar: ensinando xadrez para crianças a partir dos 3 anos de idade. Paraná: Midiograf, 1998, p.118.

PERROTTI, Edmir. A criança e a produção cultural. In: ZILBERMAN, Regina (org). A produção cultural para a criança. 4. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.
PIAGET, J. Problemas de Psicologia Genética. In: Os Pensadores, Abril Cultural, São Paulo, SP. 1978.

SÁ, A. V. M. O xadrez e a educação: Experiências de ensino enxadrístico em meios escolar, peri-escolar e a extra-escolar. Tese de doutorado da UFDF.1998.

SILVA, Wilson da. Curso de xadrez básico. Curitiba, 2002. TIRADO, Augusto & SILVA, Wilson. Meu Primeiro Livro de Xadrez. Curitiba: Fundepar, 1995.

VYGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989

_____. Formação social da mente. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

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

WINNICOTT, D.W. O brincar e a realidade, Rio de Janeiro, Imago Editora Lida, 1975.