

Recebido em: 25/01/2007
Aceito para publicação: 02/06/2007
Publicado on-line: 15/06/2007

Revista Ciência em Extensão
v.3, n.2, 2007
Artigo Original - ISSN: 1679-4605

O ENSINO DE XADREZ COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE APRENDIZADO INFANTIL²⁶

Ricardo Santana D'Lucia^{*},
Fernanda Sifuentes P. Leitão^{**},
Gustavo da Fonseca^{***},
Marilza Ramos Pereira da Silva^{****},
Rosa Maria Fernandes Scalvi^{*****}

RESUMO

Através do jogo de xadrez é possível criar situações que faz com que o jogador desenvolva habilidades para enfrentar e resolver problemas no decorrer de sua vida. Para desfrutar o jogo, devem respeitar regras e oponentes, assim como em teoria é a vida, além da hierarquia imposta entre o mais fraco e o mais forte, que separada em grau numérico, determina qualidades, diferenciando um simples Peão de um tão importante Rei, que em suma, lidera o jogo. Neste trabalho a proposta principal é utilizar o jogo de xadrez como uma ferramenta no processo de aprendizagem de crianças, colaborando tanto intelectualmente como socialmente para o seu desenvolvimento. A metodologia empregada obedece as seguintes etapas de ensino do jogo: História do xadrez, o tabuleiro, as peças, preparação das peças para o início do jogo, movimento e valor das peças, movimentos especiais, xeque e xeque mate, notação da partida, marcação do tempo e análises e reflexões de partidas de xadrez. Cada uma das fases é desenvolvida paralelamente com outras atividades pedagógicas, como por exemplo, atividades artísticas, escrita e matemática, de forma a trabalhar também a interdisciplinaridade. É possível constatar que o trabalho proposto tem contribuído para o desenvolvimento das crianças, já que na educação infantil o jogo se faz necessário, pois manuseando materiais convenientes, as crianças se integram, absorvem as realidades intelectuais e se sentem capazes de realizar suas competências. Inseridas na aplicação da

²⁶ Correspondência para/ Correspondence to

Rosa Maria Fernandes Scalvi
Av. Eng. Luís Edmundo Coube, 14-01
Vargem Limpa. Caixa Postal 473
Bauru, SP, Brasil CEP 17033-360
Fone: (14) 3103-6084
Fax: (14) 3103-6094
E-mail: rosama@fc.unesp.br

* Discente do Departamento de Artes, FAAC, Unesp, Bauru, SP, Brasil. Bolsista de Extensão Universitária – PROEX.

** Discente do Departamento de Educação, FC, Unesp, Bauru, SP, Brasil.

*** Discente do Departamento de Ciências Biológicas, FC, Unesp, Bauru, SP, Brasil. Bolsista de Extensão Universitária – PROEX.

**** Centro de Convivência Infantil, Unesp, Bauru, SP, Brasil.

***** Docente do Departamento de Física, FC, Unesp, Bauru, SP, Brasil.

prática do jogo de xadrez, as crianças ludicamente se socializam e acabam sendo favorecidas na assimilação de conteúdos. As atividades aplicadas através da interdisciplinaridade, também tem contribuído bastante com a prática, pois se verifica que ocorre um crescimento do grupo de crianças envolvidas, no que diz respeito ao desenvolvimento da atenção, raciocínio, coordenação motora e processo de socialização.

Palavras-Chave: xadrez, práticas pedagógicas, pré-escolar

THE CHESS EDUCATION AS TOOL IN THE PROCESS OF INFANTILE LEARNING.

ABSTRACT

By using chess game, it is possible to create situations where the player develops skills to face and solve problems throughout his life. To take profit from the game, rules and opponents must be respected, as well as life in theory. Besides hierarchy imposed between the stronger and the weaker, which determines qualities, differing a pawn from the so important king, which is the leader of the game. The first proposal of this project is to use the chess game as a tool on children learning process, helping either the intellectually as well as the socially growth. The work is developed according to the following chess teaching steps: chess history, the chess-board, the pieces, special moves, xeque and xeque kill, game notation, time counting, besides analysis and consideration on a chess game. Each of these stages is developed along with parallel activities, writing and mathematics, in order to work with interdisciplinary. It has been possible to verify that the project has contributed to children developing, since in the childhood education the game is a requirement, because working with convenient materials, children integrate themselves, absorbing intellectual realities and feeling capable of making their job. Included in this chess project, children socialize and end up being privileged in the issue knowledge. Applied activities through interdisciplinary have contributed very much with practical, since it is verified that involved children group has grown, concerning attention development, thought, skills and socialization process

Key words: Fixed chess, practical pedagogical, daily pay-school

LA ENSEÑANZA DE AJEDREZ COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE APRENDISAJE INFANTIL.²⁷

RESUMEN

A través del juego de ajedrez es posible crear situaciones en que el jugador desarrolle habilidades para enfrentar y solucionar problemas en el transcurso de su vida. Para disfrutar el juego, se deben respetar reglas y oponentes, así como en la teoría es la vida, además de la jerarquía impuesta entre el más

²⁷ Tradução para o espanhol por Rosio Fernandez Baça Salcedo (UNESP, FAAC, Bauru, SP, Brasil)

débil y el más fuerte, que separada en grado numérico, determina cualidades, diferenciando un simples Peón de un importante Rey, que en síntesis lidera el juego. En este trabajo, la propuesta principal es utilizar el juego de ajedrez como una herramienta en el proceso de aprendizaje de los niños, colaborando tanto intelectualmente como socialmente para su desarrollo. La metodología empleada obedece a las siguientes etapas de enseñanza del juego: Historia del ajedrez, el tablero, las piezas, preparación de las piezas para el inicio del juego, movimiento y valor de las piezas, movimientos especiales, jaque y jaque mate, anotación de la partida, marcación del tiempo, análisis y reflexiones de las partidas de ajedrez. Cada una de las etapas es desarrollada paralelamente con otras actividades pedagógicas como por ejemplo, actividades artísticas, escrita y matemática, de forma a trabajar también la interdisciplinaridad. Es posible constatar que el trabajo propuesto ha contribuido para el desarrollo de los niños, ya que en la educación infantil el juego es necesario, puesto que manoseando materiales convenientes, los niños se integran, absorben las realidades intelectuales y se sienten capaces de desarrollar sus competencias. Incluidas en la aplicación de la práctica del juego de ajedrez, los niños lúdicamente se socializan y acaban siendo favorecidas en la asimilación de contenidos. Las actividades aplicadas a través de la interdisciplinaridad, también han contribuido bastante con la práctica, se verifica que ocurre un crecimiento del grupo de los niños envueltos, con relación al desarrollo de la atención, raciocinio, coordinación motora y proceso de socialización.

Palabras Claves: ajedrez, practicas pedagógicas, pre-escuela.

1. INTRODUÇÃO

O xadrez é um jogo milenar que percorreu um longo caminho através do mundo até ter o nome, peças e regras que tem hoje. Sua história é cheia de lendas e mitos, há quem diga que foram os árabes, outros dizem que foram os chineses, existem ainda histórias que trazem a participação dos egípcios e dos persas. Outros estudiosos desse jogo consideram que tenha surgido na Índia, no século V ou VI d.C. Em seu primeiro formato, recebeu o nome de Chaturanga (DOUBEK, 1982), e em vez de dois, jogavam quatro exércitos e com um dado, decidiam as jogadas. As peças eram bastante diferentes. O Rei era uma espécie de Rajá, o Bispo representado por um elefante, as Torres eram carros de combate, o único que manteve sua forma atual foi o Cavalos. Passando por alguns países da Europa, como Itália, Espanha e Inglaterra, o Xadrez foi jogado por grandes reis, e aos poucos, veio sofrendo algumas reformas e ganhou novas regras (COSTA, 2005).

A origem do jogo é muito importante para o entendimento e razão pela qual existe, pois não são somente simples peças que devem ser movimentadas. Além de ocupar seu espaço no tabuleiro, cada qual tem as suas funções específicas, criando junto com uma estética particular, personagens diferentes. Refletindo sobre eles e seus movimentos, nota-se que não é uma simples coincidência, por exemplo, o cavalo e sua habilidade hípica, ser a única peça no jogo autorizada a pular sobre as outras, ou mesmo a torre com toda sua estrutura rochosa, que protege o rei em um movimento especial

chamado Roque. Diversas vertentes provam a aceitação do jogo por todos os lados do mundo, como no Brasil com o Mestre Vitalino, escultor nordestino que fundi o Xadrez com cultura popular, representando com as mesmas regras, estórias do cangaço e do sertão do país: Lampião e seu exército de cangaceiros, com direito até a Maria Bonita, representando a sua Rainha.

Assim, o jogo de xadrez pode ser considerado como uma atividade lúdica profundamente intelectual e diversos estudos têm sido realizados mostrando que este esporte é também uma poderosa ferramenta educativa, reforçando habilidades como capacidade de cálculo, concentração, responsabilidade e tomada de decisões (BAPTISTONE, 2000). Há mais de dois séculos o xadrez tem sido definido como um excelente exercício mental e os resultados de inúmeros trabalhos apontam sempre uma influência positiva na formação da personalidade e auxílio na assimilação de novos conhecimentos, que devem ser desenvolvidos desde a idade pré-escolar. A tabela 1 apresenta algumas características do jogo de xadrez e suas implicações educativas ao longo da vida de um enxadrista.

Tabela 1. O jogo de xadrez e suas implicações educativas .

características	Implicações educativas
Concentração durante uma partida	Desenvolvimento de auto controle
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo	Avaliação da hierarquia do problema e a locação do tempo disponível
Movimentar peças após exaustivas análises dos lances seguintes	Desenvolvimento da capacidade para pensamento abrangente e profundo
Encontrado um lance, a procura de outro melhor.	Empenho no progresso contínuo
De uma posição a princípio igual, direcionar a uma conclusão brilhante.	Criatividade e imaginação
O resultado indica quem tinha o melhor plano	Respeito à opinião do interlocutor
Dentre várias possibilidades escolher uma única, sem ajuda externa.	Capacidade para o processo de tomar decisões com autonomia
Um movimento deve ser conseqüência lógica do anterior devendo apresentar o seguinte	Capacidade para o pensamento e execução lógicos, auto consistência e fluidez do raciocínio.

Definindo o jogo como uma atividade lúdica, através do xadrez é possível justificar um amplo campo de pesquisa científica, levando em consideração os processos de comunicação da atividade proposta. Durante uma partida de xadrez, cada jogador atua de acordo com sua experiência, com

seu talento e habilidades. Cada um deve buscar a melhor jogada, tendo em mente que no jogo de xadrez a melhor jogada não é casual ou arbitrária, mas sempre contém uma técnica, sendo algo racional e lógico. Por outro lado, além do fato de criar situações em que os jogadores desenvolvam habilidades para enfrentar e resolver os problemas cotidianos existe também uma interdisciplinaridade que busca a fusão entre a arte e a matemática, um acompanhamento da alfabetização, usando o jogo como ferramenta no desenvolvimento social das crianças.

Embora se deparando com dificuldades na politização do xadrez, no Brasil a prática do jogo vem crescendo vigorosamente nas duas últimas décadas, principalmente no que se refere ao Xadrez Escolar. Várias experiências demonstram que o xadrez deve ser considerado uma atividade educacional por excelência, não só por atender as características de esporte estimulando entre outros aspectos o espírito competitivo e autoconfiança, como se adequando muito bem às exigências da educação moderna (COSTA, 2005). Assim, a presença do xadrez na maioria das escolas particulares e também nas escolas públicas é uma realidade, sendo ministrado como atividade opcional extracurricular, sem valer como conceito ou exigindo nota e aprovação, ou mesmo sendo praticado como mera recreação, geralmente pela iniciativa de professores ou associações de pais. Outra prática muito difundida atualmente é o Xadrez Virtual, ou seja, o desafio via Internet, onde é possível duelar com pessoas de todos os lugares do planeta através de um simples clique no teclado do computador.

2. OBJETIVOS

A proposta principal deste trabalho é iniciar a prática do jogo de xadrez com crianças em idade pré-escolar, relacionando as fases do aprendizado do jogo com atividades pedagógicas adequadas para a faixa etária das crianças envolvidas. Com isto espera-se que a escola possa ter mais uma ferramenta pedagógica para atingir seus objetivos, desenvolvendo nas crianças o raciocínio lógico, habilidades de observação, reflexão, análise e síntese, além de desenvolver hábitos necessários à tomada de decisões, habilidades para compreender e solucionar problemas pela análise do contexto geral em que estão inseridos e desenvolver a criatividade e imaginação. A meta a atingir é a descoberta, por parte das crianças, da tomada de decisão, uma consciência sobre o efeito da causa e a consequência, verificando que a posição de uma simples peça, em um gráfico quadriculado de sessenta e quatro quadrados é tão importante quanto uma investida ofensiva no campo adversário, já que suas relações são proporcionais.

Durante uma partida de xadrez, o jogador deve estar ciente do peso das peças, sabendo estruturar uma estratégia que considere tanto o ataque, quanto à defesa, desfrutando do poder da coletividade. Assim, este trabalho pretende principalmente, colaborar com o desenvolvimento integral da criança dentro do próprio grupo na qual está inserida em seu estabelecimento de ensino, respeitando as limitações e potencialidades de cada criança.

3. METODOLOGIA

O trabalho envolve crianças na faixa etária de 5 anos e seis meses a 7 anos matriculadas em quatro pré-escolas do município de Bauru, inseridas em contextos sócios econômicos diferentes. Uma das escolas possui excelente infra-estrutura, com local adequado para o desenvolvimento das aulas, disponibilidade de materiais de consumo como papel, lápis de cor, tinta, etc. A outra escola de educação infantil também possui ótimas condições de infra-estrutura, necessitando apenas material de consumo para a execução das atividades propostas. A terceira escola atende crianças, em sua maioria, de baixo poder sócio econômico, porém as condições oferecidas pela escola são razoáveis, necessitando apenas de material de consumo para a realização das práticas pedagógicas e adequando um local apropriado para as aulas. A última creche atende unicamente crianças extremamente carentes e situa-se em bairro desprovido de recursos básicos (favela), sendo que as necessidades de local, materiais como papel, lápis, etc, são muito grandes. As escolas são designadas por E1, E2, E3 e E4, respectivamente.

As etapas desenvolvidas neste trabalho podem ser descritas da seguinte maneira:

Etapa 1: no primeiro contato ocorre a utilização de um outro tipo de jogo, como por exemplo “o cesto de frutas”, cujo objetivo é encorajar as crianças a dizerem seus nomes e de seus colegas, proporcionando um ambiente dinâmico e ganhando a simpatia das crianças. O principal objetivo dessa etapa é conhecer as crianças.

Etapa 2: introdução do jogo com apresentação dos componentes básicos (tabuleiros e peças). O principal objetivo é atrair a atenção das crianças para o novo jogo.

Etapa 3: História do xadrez. Através da utilização de textos e vídeo, pretendemos nesta etapa, estimular a imaginação e auxiliar na fixação dos conceitos através de relações.

Etapa 4: movimento de cada uma das peças do jogo (peão, cavalo, bispo, torre, dama e rei) e seu valor estratégico durante uma partida. Nesta etapa, é estimulada a imaginação e fixação dos conceitos.

Etapa 5: aprendizagem das regras completas do jogo, com valores relativos das peças, mates elementares, etc. Aqui as crianças são estimuladas a elaborar raciocínios e o jogo é usado como ferramenta auxiliar na alfabetização.

Etapa 6: comportamento e etiqueta durante as partidas aliadas a conceitos de estratégia e tática de condução diferenciada nas três fases da partida (abertura, meio jogo, finalização).

Etapa 7: aplicação de atividades pedagógicas relacionadas ao aprendizado do jogo, desenvolvendo simultaneamente às outras etapas

atividades como pintura, palavras-cruzadas, caça palavras, desenhos, etc, sempre relacionadas ao tema desenvolvido no momento.

Etapa 8: execução de práticas que incentivem o desenvolvimento do grupo de crianças como um todo. Nesta etapa as crianças podem atuar em equipes participando de gincanas e outros tipos de jogos ou jogando uma partida de xadrez, utilizando um tabuleiro mural, possibilitando a tomada conjunta de decisões e exercitando a solidariedade quando a decisão do grupo não for a melhor.

As etapas utilizadas para o aprendizado do jogo de xadrez são desenvolvidas considerando sempre a filosofia do jogo, o poder de transformação das relações pessoais com o mundo, a adaptação sobre regras e conceitos, e principalmente o equilíbrio entre a cooperação e a competição. Sendo o Xadrez um jogo, é fundamental deixar explícito a importância do competir e do cooperar, além de respeitar os indivíduos independentemente dos resultados, não deixando com que a relevância de um jogo, mude as intenções de tal atividade.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com as etapas descritas anteriormente, as aulas são iniciadas com a apresentação das peças que compõem o jogo de xadrez às crianças (RIBEIRO; LOTH, 2000). Em seguida é apresentado o tabuleiro às crianças reforçando a idéia de cores claras e escuras, representadas no jogo de xadrez pelas cores branca e preta. Após as primeiras aulas, as crianças desenvolvem atividade de pintura de tabuleiros de xadrez, escolhendo de acordo com sua vontade cores claras e escuras. Nesta etapa, trabalhando conteúdo de Artes, é possível auxiliar as crianças no aprendizado das cores, considerando que nem todas as crianças já possuem este conhecimento, principalmente aquelas de baixo nível social e econômico e nem sempre incentivadas a pensar e refletir acerca de questões educacionais tão simples.

Nas primeiras aulas também são apresentadas às crianças algumas versões sobre o surgimento do jogo do xadrez, conceituando o momento histórico (BAPTISTONE, 2000) em que o jogo foi criado e o porquê das situações de Guerra, por exemplo, onde existe a necessidade de delimitação de espaços, quando conceitos de geografia podem ser abordados. As peças do jogo de xadrez são apresentadas obedecendo a seguinte ordem: peão, cavalo, bispo, torre, dama e rei. Cada peça tem determinada função e os motivos são esclarecidos as crianças, estabelecendo assim hierarquias e responsabilidades de cada uma delas. Assim, por exemplo, o peão pode ser comparado a um soldado, enfatizando o número de peões; o bispo a um conselheiro. Além disso, também é interessante se destacar a liberdade dos cavalos que podem saltar, a função das torres, os movimentos especiais da dama e das limitações do próprio rei. Durante os movimentos de cada peça é possível perceber que as crianças, inicialmente, necessitam marcar a posição de origem e a posição final das peças, principalmente bispo, torre e dama, com os dedos, pois a coordenação motora também está em desenvolvimento. Em

todas as aulas, as crianças recebem papel e lápis de cor para desenharem e pintarem peças do jogo, estimulando a criatividade e imaginação, além de estimular a fixação de conceitos (FREIRE, 1996).

Nas aulas seguintes cada peça é explorada em relação ao seu valor no jogo e aos movimentos que pode realizar no tabuleiro. Com isso é possível discutir a necessidade de valorizarmos estratégias no jogo e não somente o valor numérico de cada uma delas. As crianças estabelecem relações de troca, refletindo sobre as vantagens e desvantagens ao realizá-las.

Com o conhecimento das peças e da maneira de se movimentarem, as estratégias de jogo começam a ser exploradas. Paralelamente a todas as etapas do aprendizado do jogo de xadrez, são aplicadas atividades de escrita (através de palavras cruzadas e caça palavras, por exemplo), matemática (trabalhando com os valores das peças: peão = 1, cavalo e bispo = 3, torre = 5 e dama = 10), geografia (discutindo o espaço físico e sua exploração dentro do tabuleiro), história (através da própria história do jogo), coordenação motora e, principalmente, atividades em grupo, quando as crianças podem exercer o cooperativismo e integração com outras crianças (LEITÃO *et al.*, 2004). Através do xeque – mate, representando o fim do jogo e vencedores, é possível enfatizar a compreensão e respeito às regras. Os movimentos especiais, como roque, promoção de peão e captura do peão “en passant” (D’AGOSTINI, 1968), também são utilizados no desenvolvimento do raciocínio lógico.

O relógio de xadrez e a notação de uma partida são utilizados, num estágio mais adiantado das aulas quando as crianças já possuem amadurecimento maior de escrita e leitura. A utilização desses últimos recursos possibilita a delimitação de territórios e proporcionam as crianças noções de tempo para tomada de decisões.

A tabela 2 mostra a evolução do trabalho nos últimos 5 anos.

Tabela 2. Evolução do trabalho de ensino do jogo de xadrez para crianças, onde E1, E2, E3, E4 são as escolas atendidas.

Ano	Escola	Tempo de aula (h/semana)	Número de crianças	Duração (meses)
1º	E1	1	16	5
2º	E1	1	16	10
3º	E1	1,5	13	10
	E2	1	20	3
	E3	1	20	3
4º	E1	1	15	10
	E2	1	18	10
	E3	2		10
	E4	1	10	10
5º	E1	1	13	9
	E3	1		9

É possível verificar que a prática do jogo de xadrez teve crescente interesse pelas escolas atendidas, procurando aumentar o número de crianças beneficiadas, como ocorreu no 4º ano do desenvolvimento deste trabalho. Entretanto, no 5º ano foi necessário deixar de atender duas creches, uma vez que o trabalho passou a ser realizado de maneira voluntária por um único aluno de licenciatura, implicando em diminuição do tempo disponível para o seu desenvolvimento. Em todas as escolas atendidas, a visão estética do Xadrez despertou a criatividade e a imaginação das crianças e foi possível verificar que, principalmente na escola E1, as crianças se apresentavam mais tranqüilas em relação ao jogo, indicando que a qualidade do trabalho da Instituição, que diferente de outras creches é uma das poucas que exige alfabetização, produz resultados mais eficientes na prática do jogo.

5. CONCLUSÕES

Ensinando as crianças a jogar xadrez temos tido a oportunidade de aprender a diferenciar o que significa o jogo para a criança e para o adulto, comprovando o crédito que o xadrez merece, pois ensina as crianças a solucionar um problema, olhando e entendendo a realidade que se apresenta. As crianças têm compreendido que as peças no xadrez não têm valores absolutos e, sim que devemos controlar a posição das demais peças, tanto as próprias quanto as do adversário.

Observa-se que a coordenação motora das crianças também sofre influência positiva com o aprendizado do jogo que exige o deslocamento das peças sobre um tabuleiro de maneira ordenada. Além disso, as crianças têm colocado em prática a aquisição que fez durante sua vida, jogando atendo-se as regras, abandonando a arbitrariedade que governava seus jogos.

Dessa forma, nos parece que o ensino do jogo de xadrez tem se tornado um aliado, constituindo cada vez mais, um instrumento facilitador e eficaz para o desenvolvimento social das crianças envolvidas.

Por outro lado, o jogo de Xadrez pode ser trabalhado interdisciplinarmente permitindo à criança uma visão ampla e não alienada e fechada do jogo. Com isto o raciocínio lógico é estimulado, auxiliando na resolução de problemas do cotidiano. Além disso, o xadrez pode ser usado como tema pedagógico auxiliando o de outras disciplinas como História, Artes, Geografia, Português e Matemática.

Através do trabalho proposto os alunos das creches atendidas estão tendo mais uma opção de lazer e, principalmente, a possibilidade de valorizar seu raciocínio através de uma atividade lúdica. Além disso, tem sido possível inserir crianças que vivenciam realidades diferentes na mesma prática educativa.

6. AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem a FUNDUNESP pelo apoio financeiro e PROEX pela concessão de bolsas de extensão universitária.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

COSTA, L. **Atlas do esporte no Brasil**: Atlas do esporte, educação física e atividades físicas de saúde e lazer no Brasil. Rio de Janeiro: Shape, 2005, p.348-364

D'AGOSTINI, O. G., **Xadrez Básico**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1968

DOUBEK, J. **Xadrez para principiantes**, 11ª Edição, Ediouro Publicações S/A, 1982.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LEITÃO, F.S.P.; FONSECA, G.; SILVA, M.R.P.; SCALVI, R.M.F. O xadrez e sua interdisciplinaridade no ensino infantil. In: ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO, 3, 2004, Curitiba, PR. **Anais**.

RIBEIRO, R. e LOTH, F. L.S. **Coleção xadrez para crianças**. Blumenau: Brasil Leitura, 2000