



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ.  
COORDENADORIA DE EXTENSÃO**

**PPC – PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSOS DE EXTENSÃO**

**Curso**  
**FIC de Xadrez Básico**



**ACARAÚ-CEARÁ, DEZEMBRO/2017.**

## SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROFESSOR COORDENADOR	3
2. IDENTIFICAÇÃO DO CAMPUS	3
3. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO DE EXTENSÃO	3
4. APRESENTAÇÃO	4
5. JUSTIFICATIVA	5
6. OBJETIVOS:	5
6.1. <i>Objetivo Geral</i>	5
6.2. <i>Objetivos Específicos</i>	5
7. PÚBLICO ALVO	6
8. FORMAS DE DIVULGAÇÃO	6
9. FORMAS DE ACESSO AO CURSO	6
10. PROCEDIMENTOS/METODOLOGIA	6
11. ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO	7
12. PROCESSO DE AVALIAÇÃO	7
13. INFORMAÇÕES ADICIONAIS	7
14. RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS E FINANCEIROS	8
15. REFERÊNCIAS	8
16. CONTRIBUIÇÕES ESPERADAS/METAS	8
17. PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD	9

*“O Xadrez é uma luta gostosa de emoções.”  
Emanuel Lasker*

### 1. IDENTIFICAÇÃO DO PROFESSOR COORDENADOR DO CURSO DE EXTENSÃO:

<b>Nome:</b>	João Gilberto Gonçalves Nunes.
<b>Titulação:</b>	Mestrado em Matemática (UFC).
<b>Matrícula SIAPE:</b>	2275444
<b>E-mail institucional:</b>	gilberto.nunes@ifce.edu.br
<b>E-mails alternativos:</b>	nunesbetto@yahoo.com.br nunes.betto.mundau@gmail.com
<b>Telefones para contato:</b>	(85) 999-565-386.
<b>Endereço:</b>	Rua Expedito Farias, 685
<b>Bairro – Município/Estado:</b>	Centro – Acaraú/CE.
<b>CEP:</b>	62.580-000.

### 2. IDENTIFICAÇÃO DO CAMPUS

<b>Campus</b>	Campus de Acaraú
<b>Endereço</b>	Av. Des. Armando de Sales Louzada, s/n
<b>Cidade/UF/CEP</b>	Acaraú – Ceará _CEP: 62580-000
<b>Telefone – Fax</b>	Fone: (88) 3661.4103/ 3661.1682
<b>E-mail</b>	gabinete.acarau@ifce.edu.br

### 3. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO DE EXTENSÃO:

<b>Tipo de Curso de Extensão:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Formação Continuada (carga horária mínima:40h)
<b>Carga Horária Total:</b>	<b>60 horas</b>

<b>EIXO TECNOLÓGICO/ÁREA DE CONHECIMENTO OU CONCENTRAÇÃO</b> <input checked="" type="checkbox"/> Ciências Exatas e da Terra	
<b>Modalidade de ensino:</b>	<b>Presencial</b>
<b>Local de realização:</b>	<b>Campus do IFCE- Acaraú</b>
<b>Escolaridade mínima dos participantes:</b>	<b>Ensino Fundamental II (6º a 9º) - Incompleto</b>
<b>Período letivo inicial (Ano de Execução/ Semestre):</b>	<b>2017.2</b>
<b>Data de início: 06/dezembro/2017</b>	<b>Previsão de término: 15/agosto/2018</b>
<b>Turno de oferta no Campus Acaraú:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Matutino
<b>Obs.:</b> Selecione uma Área de Atuação da Extensão e um Eixo Tecnológico/Área de Conhec. ou Concentração para o curso. <b>ÁREA DE ATUAÇÃO DA EXTENSÃO <input checked="" type="checkbox"/> Educação</b>	

<b>N° de vagas ofertadas para a comunidade interna ao Campus: 25</b>	<b>N° de vagas ofertadas para a comunidade externa ao Campus: 15</b>
<b>N° mínimo de participantes por turma: 10</b>	<b>N° máximo de participantes por turma: 40</b>
<b>Instituição parceira, caso haja:</b>	<b>Não há.</b>
<b>Requisito para ingresso do discente ao curso:</b>	<b>Ter pelo menos Ensino Fundamental II (6º a 9º) - Incompleto</b>

#### 4. APRESENTAÇÃO:

*“O Xadrez é a ginástica da inteligência.”  
Goeth*

É notório que a maioria dos educandos apresenta inúmeras dificuldades nas disciplinas que exigem raciocínio lógico matemático dedutivo. O Xadrez aplicado de forma estratégica e lúdica pode estimular, facilitar, criar e desenvolver a compreensão das mais diversas situações em que o raciocínio seja necessário. Na busca incansável pela melhoria da aprendizagem de nossos alunos nas disciplinas das Ciências Matemáticas, Naturais e da Terra e suas Tecnologias, surgiu a ideia de trabalharmos este Projeto visando a participação mais efetiva dos alunos na Academia (seja na Educação Básica, seja no Ensino Superior) e conseqüentemente maior estímulo à sua assiduidade. É evidente o sucesso com que este Curso é aceito pelos alunos pelo dinamismo das atividades nele desenvolvidas e por ser muito mais envolvente do que a corriqueira aula conteudista. Podemos perceber o grau de satisfação e concentração do discente no jogo de Xadrez, buscando no final do processo uma “jogada de mestre”. Quando se trabalha com a população jovem e infanto-juvenil não se pode deixar de lado o universo lúdico; sendo assim, é imprescindível que todos que atuam na educação com esse público tenham uma noção básica de como as crianças, os adolescentes e os jovens se desenvolvem através do brincar/jogar. Para isso é de fundamental importância estabelecer uma relação saudável entre as áreas de conhecimentos e os jogos que desenvolvem o raciocínio e uma das formas bastante eficazes é, sem dúvida, utilizando-se o milenar jogo de Xadrez. Acreditamos que nada é melhor do que aprender a aprender através de jogos, das brincadeiras e dos brinquedos criativos. Sabemos que a aprendizagem e o desenvolvimento podem ser estimulados e que esta estimulação pode ser feita de forma prazerosa, rica, criativa, transformadora e alegre e pode-se dizer que o jogo de Xadrez cumpre muito bem esse papel.

## 5. JUSTIFICATIVA:

*“O Xadrez é arte e cálculo.”  
M. Botvinnik*

A presente proposta tem a pretensão de capacitar nas técnicas de Xadrez Básico os cursistas nele envolvidos que queiram reforçar e/ou aprimorar estratégias relacionadas às práticas deste esporte milenar que também é considerado por alguns como arte e ciência. O Xadrez é, por assim dizer, uma ciência menor que se caracteriza por ser capaz de aguçar o senso estratégico dos alunos, os quais, munidos de tal ferramenta, terão mais competências e habilidades na resolução de problemas que exigem concentração, perspicácia e destreza de cálculos matemáticos em diferentes níveis. Este Curso visa uma maior concentração e melhor desempenho dos alunos em atividades propostas nas diversas disciplinas que envolvem a leitura, a resolução e a interpretação de situações-problemas. O presente Curso também almeja proporcionar uma maior diminuição da evasão acadêmica por meio das práticas de atividades lúdicas relacionadas ao jogo de Xadrez que, por vez, será complementado com a aplicação de outras atividades didático-pedagógicas não menos importantes.

## 6. OBJETIVOS:

*“Que os nossos passos sejam precisos  
como uma bela partida de Xadrez.”  
Fabiano Machado*

### 6.1. *Objetivo Geral:*

- ✓ Proporcionar o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, com ênfase na utilização das técnicas milenares do jogo de Xadrez, visando o aprimoramento nas disciplinas da Área de Ciências da Natureza e da Área de Matemática e suas Tecnologias.

### 6.2 *Objetivos Específicos:*

- ✓ Desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio lógico aplicado às disciplinas da Área de Matemática e às da Área de Ciências da Natureza (Física, Biologia, etc.), com mais habilidade e eficiência, melhorando o seu desempenho acadêmico;
- ✓ Mobilizar toda a comunidade do *campus* Acaraú e do entorno com oficinas de iniciação ao Xadrez e Torneios Amistosos de Xadrez como momentos de integração e socialização dos alunos das diversas turmas e turnos do *campus*;
- ✓ Desenvolver o convívio social e o respeito às regras do jogo em sociedade, tendo as atividades do Xadrez Básico como instrumental didático para tais práticas;
- ✓ Estimular a participação efetiva dos cursistas nas atividades lúdicas das práticas enxadristas realizadas no ambiente interno e externo ao *campus* Acaraú de maneira mais prazerosa e compromissada;

- ✓ Capacitar os alunos-cursistas na organização e realização de pequenos torneios que poderão ser realizados nas suas comunidades (escolas, praças, associações, etc), ampliando assim as atividades enxadristas na região para além dos muros do *campus*;
- ✓ Desenvolver ações de cooperação na organização das atividades, bem como o melhoramento na convivência social com ética e espírito de solidariedade.

## **7. PÚBLICO-ALVO**

Estudantes ou professores do Ensino Fundamental e Médio; alunos egressos da Educação Básica; alunos dos cursos de graduação de qualquer Instituição Superior que queira reforçar conhecimentos de técnicas aplicadas ao Xadrez Básico, culminando com o desenvolvimento lógico do raciocínio.

## **8. FORMAS DE DIVULGAÇÃO**

O curso será divulgado através do site do IFCE – Campus de Acaraú, bem como por meio de redes sociais para toda a comunidade interna e externa do *Campus*.

## **9. FORMAS DE ACESSO AO CURSO**

Para ingresso no curso, os interessados poderão se inscrever em um formulário on line disponibilizado no site do IFCE ou presencialmente no Campus Acaraú. Serão chamados os classificados conforme seleção regida por edital específico.

## **10. PROCEDIMENTOS/METODOLOGIA**

O Curso será desenvolvido em 60 horas de aulas presenciais nas dependências do *campus* Acaraú. As aulas serão expositivas, usando-se recursos didáticos tradicionais como lousa e pincel para quadro branco, apagador, pequenos resumos de conteúdos e Listas de Exercícios que serão propostas para resolução e discussão em pequenos grupos de três, quatro ou cinco cursistas. Em seguida, as Listas propostas serão exploradas por meio de correções em plenária, seja pelo professor, seja pelos próprios cursistas, para averiguação e ampliação da aprendizagem. Também serão usados materiais como Datashow, Notebook e Aplicativos da Internet, além de alguns jogos didático-pedagógicos simples que venham a proporcionar e/ou facilitar a assimilação dos conteúdos abordados. Semanalmente serão dadas duas horas de aulas teóricas sobre Xadrez e uma hora de oficina de práticas de Xadrez.

## 11. ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO

*“Xadrez é a primeira de todas as artes;”  
Mikhail Tal*

<b>Nome do Curso</b>	<b>Carga Horária Total</b>
Curso FIC de Xadrez Básico	60 horas
<b>Módulo(s)/Disciplina(s)</b>	<b>Carga Horária Total</b>
Xadrez Básico / Matemática	60 horas
<b>Campus IFCE- Acaraú</b>	<b>TOTALIZANDO</b>
Aulas semanais às terças-feiras, das 13h15min às 16h30min. (15 minutos de intervalo, conforme horário do <i>campus</i> )	3 horas/aulas semanais
Média de 20 semanas nos meses de DEZEMBRO/2017 à AGOSTO/2018	<b>60 horas</b>

## 12. PROCESSO DE AVALIAÇÃO:

*“ O Xadrez é muita ciência para ser jogo  
e muito jogo para ser ciência.”  
Montaigne*

Considera-se a avaliação como um processo contínuo, diagnóstico, gradativo e cumulativo, cujo objetivo é diagnosticar a realidade da aprendizagem dos discentes envolvidos. A avaliação deve ser utilizada como princípio orientador para a tomada de decisões norteadoras e de consciência das dificuldades, conquistas e possibilidades tanto dos discentes quanto dos docentes. De igual forma, ela deve servir como instrumento indicador na verificação da aprendizagem, levando em consideração o predomínio dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos. A avaliação deste curso se dará durante o período presencial através da verificação da aquisição de conhecimento por meio de prova escrita sobre tópicos estudados nas aulas teóricas e observação do desempenho do cursista na realização das atividades propostas para serem executadas ora em grupo, ora individualmente. O cursista deverá mostrar pré-disposição para aprender e participar de forma satisfatória das atividades de integração em grupo e colaborar a contento no processo de ensino/aprendizagem. Será considerado aprovado e apto a receber certificado o cursista que, simultaneamente, atingir a média mínima de 6,0 pontos numa escala de notas de 0,0 a 10,0 e que tiverem boa assiduidade, apresentando frequência igual ou superior a 75%, conforme o Regulamento da Organização Didática (ROD).

## 13. INFORMAÇÕES ADICIONAIS:

*“Xadrez é uma arte que expressa a beleza da lógica.”  
Mikhail Botvinnik*

<b>É uma ação vinculada a algum programa ou projeto de extensão? ( X ) NÃO ( ) SIM</b>
Parceria ( ) Apoio ( ) Convênio ( ) Inexistente ( X ) Qual?
Haverá emissão de certificados : Para Participantes? ( X ) SIM ( ) NÃO

Para Professores/Expositores? ( X ) SIM ( ) NÃO  
Para Coordenadores? ( ) SIM ( X ) NÃO

**Critérios para emissão de certificados de participantes**

- Nota mínima: 6,0

- Frequência mínima: 75%

#### 14. RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS E FINANCEIROS:

O curso possui auxílio financeiro?

( ) SIM (Nesse caso, preencha a tabela, parcialmente ou por completa) ( X ) NÃO

#### 15. REFERÊNCIAS:

**ALMEIDA**, Marcos T. Pinheiro de. *Jogos Divertidos e Brinquedos Criativos*. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

**BECKER**, Ideal. *Manual de Xadrez*. Ed. 19. São Paulo: Nobel, 1987.

**CALLEROS**, Carlos. *Introdução à Organização e Arbitragem*. Ed.04. Curitiba: Ajir Artes Gráficas e Editora, 2016.

**D'AGOSTINI**, Orfeu G. *Xadrez Básico*. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1980

**Federação Internacional de Xadrez** – Leis do Xadrez. FIDE, 2017.

**JUNIOR**, Francisco Ari Maia. *Leis Do Xadrez Comentadas; Para competições iniciadas a partir de 1º de julho de 2017*. Ed.03. E-book do autor.

**KASPAROV**, Gary. *Aprendendo a Jogar Xadrez com Gary Kasparov*. Tradução Bazán Tecnologia e Linguística por Fábio Santos de Góes. Ed. 03. Rio de Janeiro: Ediouro, 1997.

**PICHOT**, Jim. *Já Jogo Xadrez*. Tradução de Helena Leonor Santos. Ed. 01. Lisboa: Editorial Notícias, 1978.

#### 16. CONTRIBUIÇÕES ESPERADAS/METAS:

*“Que as guerras e as lutas entre as pessoas  
Fiquem apenas no tabuleiro de xadrez...”  
Mequinho*

Este curso pretende contribuir para que, ao final do projeto, pelo menos 80% dos alunos envolvidos no processo passe a ter uma visão do quão é importante e prazerosa a integração e socialização por meio das práticas enxadristas e quantos benefícios didático-pedagógicos este jogo milenar pode proporcionar aos seus praticantes. Ao concluir o presente curso espera-se que os participantes tenham reforçado e ampliado seus conhecimentos acerca de técnicas e estratégias de Xadrez Básico. Ao final, espera-se que os cursistas envolvidos possam ter potencializado seus conhecimentos enxadristas básicos e também melhorado seu desempenho acadêmico nas aulas das disciplinas obrigatórias que são ofertadas nos cursos da Educação Básica ou de Nível Superior que exigem mais concentração e que envolvem raciocínio lógico

matemático de alguma forma. A oferta desse curso visa servir de algum modo aos alunos com certa defasagem de conhecimentos a terem a oportunidade de agilizar sua inclusão social efetiva no âmbito acadêmico, afastando deveras a possibilidade de trancamento de disciplina ou abandono do curso proporcionado por um pseudo sentimento de impotência cognitiva diante das exigências necessárias que são impostas pelas mesmas para o bom desempenho de qualquer estudante. Espera-se que ao menos 70% dos alunos inscritos concluam o curso satisfatoriamente e façam jus ao certificado.

## 17. PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

*“Terminado o jogo, rei e peão retiram-se do tabuleiro de Xadrez e repousam lado a lado na mesma caixa”  
Provérbio italiano*

<b>Disciplina: XADREZ BÁSICO</b>		<b>Eixo: MATEMÁTICA BÁSICA</b>
Código:		
Carga Horária:	<b>60 horas</b>	
Número de Créditos:	<b>03</b>	
Pré-requisito:	<b>Ter pelo menos Ensino Fundamental II (6º a 9º) - Incompleto</b>	
Semestre:	<b>2017.2</b>	
Nível:	<b>Básico</b>	

<b>EMENTA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Introdução ao curso: Histórico e importância didática do Xadrez;</li> <li>✓ Regras básicas do jogo: movimentos das peças, promoções, movimentos especiais e objetivos do jogo de Xadrez;</li> <li>✓ Regras de competição: irregularidades, conduta dos árbitros e jogadores;</li> <li>✓ Praticando algumas técnicas e estratégias de otimização do jogo;</li> <li>✓ Complementos: modalidades e notação sistemática para preenchimento de súmulas;</li> <li>✓ Algumas diretrizes importantes;</li> <li>✓ Oficina de empareiramento com uso de software (Swiss Manager)</li> <li>✓ Como organizar torneios e oficinas de Xadrez.</li> <li>✓ Enfatizar o domínio das habilidades de montagem, movimentação das peças, apreensão das regras básicas e registro sistemático de partidas.</li> <li>✓ O Xadrez e a Sétima Arte: explorando alguns documentários, curtas e longa-metragem clássicos que abordam a temática do Xadrez.</li> </ul>

## OBJETIVO

### **Objetivo Geral:**

- ✓ Proporcionar o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, com ênfase na utilização das técnicas milenares do jogo de Xadrez, visando o aprimoramento nas disciplinas da Área de Ciências da Natureza e da Área de Matemática e suas Tecnologias.

### **Objetivos Específicos:**

- ✓ Desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio lógico aplicado às disciplinas da Área de Matemática e às da Área de Ciências da Natureza (Física, Biologia, etc.), com mais habilidade e eficiência, melhorando o seu desempenho acadêmico;
- ✓ Mobilizar toda a comunidade do *campus* Acaraú e do entorno com oficinas de iniciação ao Xadrez e Torneios Amistosos de Xadrez como momentos de integração e socialização;
- ✓ Desenvolver o convívio social e o respeito às regras do jogo em sociedade, tendo as atividades do Xadrez Básico como instrumental didático para tais práticas;
- ✓ Estimular a participação efetiva dos cursistas nas atividades lúdicas das práticas enxadrísticas realizadas no ambiente interno e externo ao *campus* Acaraú de maneira mais prazerosa e compromissada;
- ✓ Capacitar os alunos-cursistas na organização e realização de pequenos torneios que poderão ser realizados nas suas comunidades (escolas, praças, associações, etc), ampliando assim as atividades enxadrísticas na região.

## PROGRAMA

### (I) INTRODUÇÃO AO CURSO

- ✓ Histórico do Xadrez ao longo dos séculos;
- ✓ Importância do Xadrez como jogo didático-pedagógico na educação básica;
- ✓ As Características do Xadrez e Suas Implicações Educativas.

### (II)- REGRAS BÁSICAS DO JOGO

- ✓ Art. 1 A natureza e objetivos do jogo de Xadrez;
- ✓ Art. 2 A posição inicial das peças e o tabuleiro;
- ✓ Art. 3 O movimento das peças;
- ✓ Art. 4 O ato de mover as peças;
- ✓ Art.5 O término da partida.

### (III)- REGRAS DE COMPETIÇÃO

- ✓ Art.6 O relógio de Xadrez;
- ✓ Art.7 Irregularidades;
- ✓ Art.8 O registro dos lances;
- ✓ Art.9 A partida empatada;
- ✓ Art.10 Pontuação;
- ✓ Art.11 A conduta dos jogadores;
- ✓ Art.12 O papel do árbitro.

### (IV)- PRATICANDO

- ✓ Noções de início, meio e finais de jogo;
- ✓ Estudo de jogadas a partir de livros;
- ✓ Dicas de estratégias de jogo

### (V)- COMPLEMENTOS

- ✓ Xadrez Rápido;
- ✓ Blitz;
- ✓ Clássico;
- ✓ Notação Algébrica;
- ✓ Regras do jogo com cegos e jogadores deficientes visuais.

### (VI)-DIRETRIZES:

- ✓ Partidas adiadas;
- ✓ Xadrez randômico;
- ✓ Partidas sem incremento, inclusive Final Acelerado;
- ✓ Mestres LBX.

### (VII) - EMPARCEIRAMENTO

- ✓ Oficina de otimização do uso de aplicativo de empareiramento (Swiss Manager)

### (VIII)- CINE-CHESS

- ✓ Exibição de alguns longa-metragem clássicos de Xadrez;
- ✓ Exibição de alguns documentários acerca de Xadrez

---

**SUGESTÕES:** *Febre do Xadrez / Face a face com o inimigo / Game Over- Kasparov e a máquina / Os Cavaleiros do Bronx / Como Vencer no Xadrez / Bobby Fischer - Documentário e Biografia / Lances Inocentes / O Sétimo Selo / Jogada de Rei / A Rainha de Katwe.*

## **METODOLOGIA DE ENSINO**

O Curso será desenvolvido em 60 horas de aulas presenciais nas dependências do *campus* Acaraú. As aulas serão expositivas, usando-se recursos didáticos tradicionais como lousa e pincel para quadro branco, apagador, pequenos resumos de conteúdos e Listas de Exercícios que serão propostas para resolução e discussão em pequenos grupos de três, quatro ou cinco cursistas. Em seguida, as Listas propostas serão exploradas por meio de correções em plenária, seja pelo professor, seja pelos próprios cursistas, para averiguação e ampliação da aprendizagem. Também serão usados materiais como Datashow, Notebook e Aplicativos da Internet, além de alguns jogos didático-pedagógicos simples que venham a proporcionar e/ou facilitar a assimilação dos conteúdos abordados. Semanalmente serão dadas duas horas de aulas teóricas sobre Xadrez e uma hora de Oficina de práticas de Xadrez.

## **AVALIAÇÃO**

Considera-se a avaliação como um processo contínuo, diagnóstico, gradativo e cumulativo, cujo objetivo é diagnosticar a realidade da aprendizagem dos discentes envolvidos. A avaliação deve ser utilizada como princípio orientador para a tomada de decisões norteadoras e de consciência das dificuldades, conquistas e possibilidades tanto dos discentes quanto dos docentes. De igual forma, ela deve servir como instrumento indicador na verificação da aprendizagem, levando em consideração o predomínio dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos. A avaliação deste curso se dará durante o período presencial através da verificação da aquisição de conhecimento por meio de prova escrita sobre tópicos estudados nas aulas teóricas e observação do desempenho do cursista na realização das atividades propostas para serem executadas ora em grupo, ora individualmente. O cursista deverá mostrar pré-disposição para aprender e participar de forma satisfatória das atividades de integração em grupo e colaborar a contento no processo de ensino/aprendizagem. Será considerado aprovado e apto a receber certificado o cursista que, simultaneamente, atingir a média mínima de 6,0 pontos numa escala de notas de 0,0 a 10,0 e que tiverem boa assiduidade, apresentando frequência igual ou superior a 75%, conforme o Regulamento da Organização Didática (ROD).

## BIBLIOGRAFIA

**ALMEIDA**, Marcos T. Pinheiro de. *Jogos Divertidos e Brinquedos Criativos*. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

**BECKER**, Ideal. *Manual de Xadrez*. Ed. 19. São Paulo: Nobel, 1987.

**CALLEROS**, Carlos. *Introdução à Organização e Arbitragem*. Ed.04. Curitiba: Ajir Artes Gráficas e Editora, 2016.

**D'AGOSTINI**, Orfeu G. *Xadrez Básico*. Rio de Janeiro: TecnoPrint, 1980

**Federação Internacional de Xadrez** – Leis do Xadrez. FIDE, 2017.

**JUNIOR**, Francisco Ari Maia. *Leis Do Xadrez Comentadas; Para competições iniciadas a partir de 1º de julho de 2017*. Ed.03. E-book do autor.

**KASPAROV**, Gary. *Aprendendo a Jogar Xadrez com Gary Kasparov*. Tradução Bazán Tecnologia e Linguística por Fábio Santos de Góes. Ed. 03. Rio de Janeiro: Ediouro, 1997.

**PICHOT**, Jim. *Já Jogo Xadrez*. Tradução de Helena Leonor Santos. Ed. 01. Lisboa: Editorial Notícias, 1978.

**ACARAÚ-CEARÁ, DEZEMBRO/2017.**

---

JOÃO GILBERTO GONÇALVES NUNES  
Professor Coordenador do Curso  
SIAPE: 2275444