


Sequência Didática	
Componente Curricular: Educação Física.	Turma: Ensino Fundamental – 5º ano.
Unidade Temática: Brincadeiras e Jogos – Xadrez.	Habilidades: (EF35EF03RS-2) Conhecer o contexto histórico, social e cultural onde foram criados os jogos de tabuleiro, podendo usá-los como conteúdo específico, oportunizando o trabalho interdisciplinar.
Número total de aulas/encontros: 07.	Duração de cada encontro: 2 horas.
Professora/Autora: Simone Sfalcin Toniello.	Licença: 
Modelo misto: Ensino Remoto Emergencial + Ensino Presencial.	

As aulas referentes a sequência didática aqui apresentada, foram desenvolvidas durante a Pandemia da Covid-19, entre os dias 16 de agosto e 06 de dezembro de 2021¹. No período de março de 2020 até julho de 2021 a escola manteve aulas remotas por meio do Google Meet. Em agosto de 2021 as aulas presenciais foram retomadas aos poucos. Há cada semana somente metade da turma frequentava a escola, a outra metade recebia os materiais das aulas pelo WhatsApp ou de forma impressa, quando a família não tinha acesso à Internet.

A partir de setembro de 2021, foi permitido que todos os alunos frequentassem a escola de forma presencial ao mesmo tempo, porém, as famílias tinham liberdade de avaliar se este era o melhor momento, podendo optar por manter suas crianças no ensino remoto. Contudo, não houve alunos nestas condições, nas turmas em que foi ministrada a sequência didática. Então, a partir da aula 3, não são descritas orientações para as atividades remotas.

Justificativa da escolha do tema:

Os jogos de tabuleiro fazem parte das habilidades que o Referencial Curricular Gaúcho aborda para serem trabalhadas no ciclo que vai do 3º ao 5º ano do ensino fundamental. Diante disso, elegemos o Xadrez para ser trabalhado nas turmas de 5º ano da nossa Escola. O Xadrez contribui muito no desenvolvimento dos alunos para a melhoria da memória, da concentração, do planejamento e tomadas de decisões, no respeito, na convivência, e no sentimento de fazer parte de um grupo. Unindo o útil ao agradável, em maio 2021 escrevemos um projeto intitulado: Xadrez para Todos, para o PET, Programa Empreender para Transformar do Sicredi², e o mesmo foi contemplado com R\$ 1.200,00. Com este valor, conseguimos realizar várias aquisições que possibilitaram o desenvolvimento das aulas.

¹ O período foi prolongado porque as aulas ocorriam às segundas-feiras e em 2021, muitos deste dia da semana foram feriados ou recesso.

² <https://www.sicredi.com.br/coop/culturasrsmg/pet/>.

Aula 1 – Introdução ao Xadrez:



Atividades Remotas:



Mensagem para ser enviada ao grupo que está em casa:

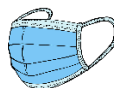
Olá Turma! Tudo bem?

A partir de hoje e por algumas aulas de Educação Física, estudaremos e vivenciaremos o jogo de Xadrez.

Então, a tarefa de hoje é pesquisar na internet e estudar para ter o entendimento do jogo e o contexto do Xadrez:

1. História e Origem do jogo Xadrez;
2. Número de jogadores;
3. Objetivo do Jogo;
4. Peças (nomes, cores, quantidades);
5. Tabuleiro e disposição das peças.

Façam a pesquisa, anotem em seus cadernos e no próximo encontro presencial vamos dialogar sobre o que descobriram.



Atividades Presenciais:

Parte Inicial:

Chamada: Ao ser chamado, cada aluno deve dizer o nome de um Esporte Olímpico³.

Relembrar a aula anterior:

- ✓ Comentar que na última aula fecharam o estudo das Olimpíadas.
- ✓ Dizer que logo vão começar as Paraolimpíadas.
- ✓ Informar que no Brasil há 45 milhões de pessoas com deficiência.
- ✓ Perguntar se já foram colegas de algum aluno com deficiência.

O que vamos fazer hoje?

- ✓ Explicar que hoje vamos começar trabalhar o Xadrez, conforme está no Referencial Curricular Gaúcho.
- ✓ Justificar que se trata do Projeto PET do Sicedi, que contemplou nossa Escola com R\$ 1.200,00 de recursos para investimento no desenvolvimento do Xadrez.
- ✓ Perguntar se os alunos já tiveram a oportunidade de jogar Xadrez.
- ✓ Verificar se realizaram a pesquisa orientada na semana anterior como atividade remota.

Parte Principal:

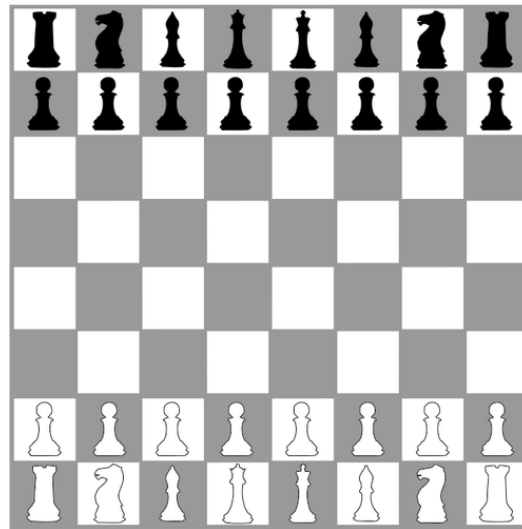
- ✓ Conversar com a turma sobre cada uma das questões que deveriam pesquisar. A partir do diálogo, elaborar respostas de forma colaborativa. Todos devem escrever em seus cadernos.

³ As Olimpíadas de 2020 ocorreram no período de 23 de julho a 08 de agosto de 2021 devido a Pandemia da Covid – 19. Por isso, nesta aula ainda retomamos o assunto.

✓ Com ajuda dos alunos passar para um cartaz as respostas construídas a partir do diálogo.

Nas figuras 1 e 2, estão disponíveis as imagens inseridas no cartaz. As mesmas podem ser coladas nos cadernos dos alunos no momento em que for escrito sobre a organização das peças do Xadrez no tabuleiro, e, quando for explicado seus movimentos durante o jogo.

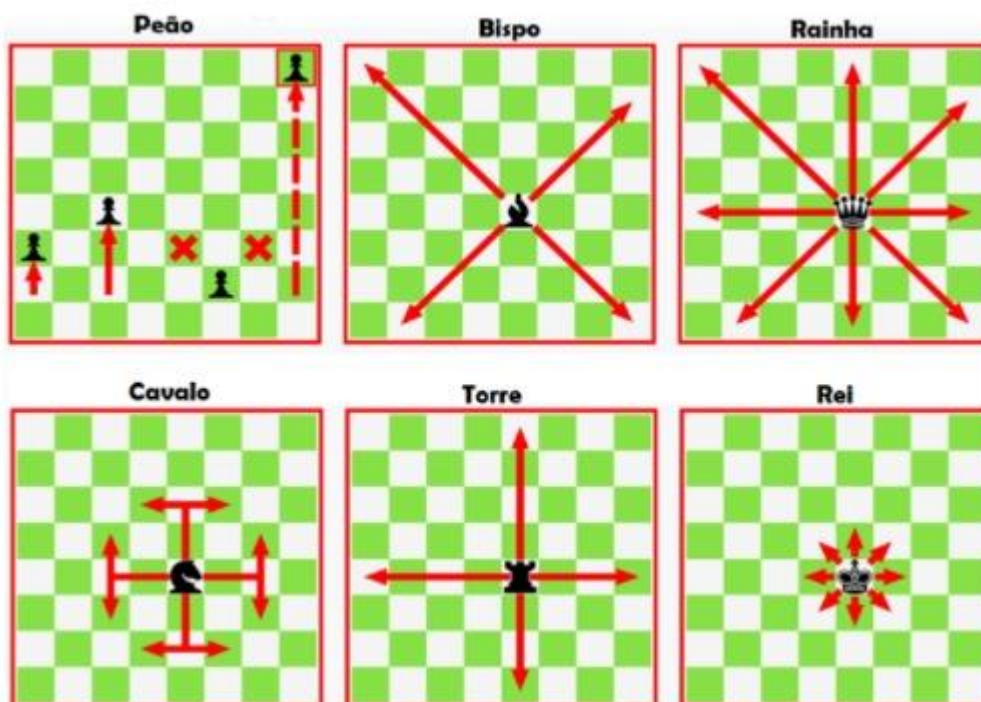
Figura 1 – Posicionamento das peças no tabuleiro de Xadrez



Fonte: <https://publicdomainvectors.org/pt/vetorial-gratis/Tabuleiro-de-xadrez-com-pe%C3%A7as/37257.html>

Licença: CC0

Figura 2 – Movimentação de cada peça durante o jogo de Xadrez

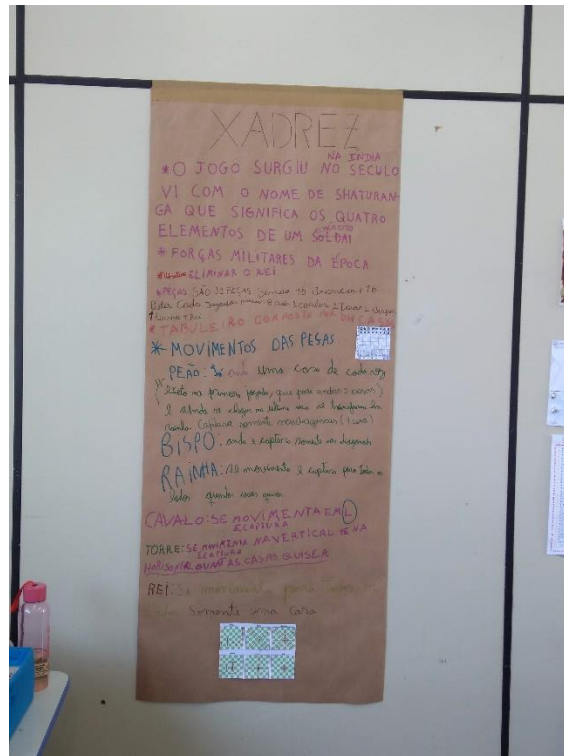


Fonte: Adaptado pela autora de <https://pixabay.com/pt/vectors/xadrez-movimentos-estrat%C3%A9gia-4264325/>

Licença: CC0

Na figura 3, temos o cartaz resultado dessa atividade:

Figura 3 – Cartaz produzido pelos alunos do 5º ano



Fonte: a autora – Licença:

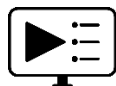
As respostas para as questões pesquisadas pelos alunos podem ser encontradas, nos links a seguir, no site Wikipedia, sob licença CC BY-NC-SA.

- ✓ https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_do_xadrez#:~:text=A%20hist%C3%B3ria%20do%20xadrez%20tem,se%20estabeleceram%20as%20regras%20atuais.
- ✓ https://pt.wikipedia.org/wiki/Leis_do_xadrez

Parte final:

- ✓ Expor o cartaz na sala e retomar com a turma o que foi escrito nele.
- ✓ Encerrar a aula dizendo que no próximo encontro daremos continuidade aos estudos sobre Xadrez fazendo um jogo coletivo no pátio da escola, em um tabuleiro desenhado no chão.

Aula 2 – Movimentação das peças do Xadrez e jogo em dimensões maiores:



Atividades Remotas:



Mensagem para ser enviada ao grupo que está em casa:

Olá Turma! Tudo bem?

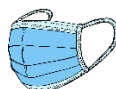
Semana passada iniciamos os estudos sobre o Xadrez.

Na aula de hoje, a ideia é estudar/aprender a forma com que as peças de Xadrez se movimentam. Na escola faremos a vivência prática com peças de Xadrez. Se vocês tiverem o jogo em casa, façam o mesmo.

Se não tiverem, podem confeccionar o jogo de Xadrez para praticar. Segue uma sugestão para confecção no link a seguir: <https://pt.slideshare.net/SauloBezerradaSilva/confeco-de-jogos-de-xadrez>.

Mas podem criar o jogo de outras maneiras, como for possível, e com diferentes materiais...

Aguardamos fotos da prática de vocês!
Bom Trabalho!



Atividades Presenciais:

Parte Inicial:

Chamada: Ao ser chamado, cada aluno deve responder com alguma situação que envolve o Xadrez.

Relembrar a aula anterior:

- ✓ Conversar sobre conceitos gerais referentes ao Xadrez, discutidos com a turma na aula anterior.
- ✓ Perguntar se a partir do que foi estudado conseguiram explorar o jogo em casa, seja de forma física ou *online*.

O que vamos fazer hoje?


- ✓ Explicar que nesta aula vamos conhecer sobre os movimentos de cada peça do Xadrez e fazer a vivência de um jogo gigante no pátio da escola.

Parte Principal:

- ✓ Em um tabuleiro de Xadrez, dialogar sobre os movimentos de cada peça.
- ✓ Solicitar que um aluno por vez posicione uma das peças no tabuleiro e faça pelo menos um movimento.
- ✓ No pátio da escola, desenharno chão, com giz, um tabuleiro de Xadrez. Dividir a turma em dois grupos e fazer um jogo utilizando as peças do tabuleiro original (peças pequenas), conforme a Figura 4. Durante o jogo fazer intervenções e explicações sobre estratégias de jogo.
- ✓ Explicar que até o final da sequência didática, a ideia é construir peças gigantes para um jogo em dimensões maiores.

Figura 4 – Jogo de Xadrez em tabuleiro desenhado no pátio da escola

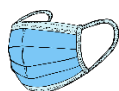


Fonte: a autora – Licença: 

Parte final:

- ✓ Dialogar com a turma sobre a primeira vivência de jogo realizada em aula e em dimensões maiores.

Aula 3 – Prática coletiva do jogo de Xadrez:



Atividades Presenciais:

Parte Inicial:

Chamada: Ao ser chamado, cada aluno deve responder com alguma situação que envolve o Xadrez.

Relembrar a aula anterior:

- ✓ Retomar movimentação das peças no jogo de Xadrez.
- ✓ Lembrar o jogo realizado em dimensões maiores no pátio da escola.

O que vamos fazer hoje?

- ✓ Explicar que a partir do que já foi estudado, nesta aula, vamos realizar uma competição interna na turma em equipes.

Parte Principal:

- ✓ Solicitar que os alunos respondam em seus cadernos a seguinte questão: Afinal, por que jogar Xadrez?
 - ✓ Em seguida, cada aluno deve compartilhar com a turma o que escreveu e a professora faz uma síntese no quadro para que todos copiem no caderno.
 - ✓ Competição Interna de Xadrez na turma por equipes.
- ✓ Aproveitar a divisão da turma em dois grupos: Amarelo e Azul. Isso ocorreu até a aula anterior. Na semana em que o grupo amarelo tinha aulas presenciais, o azul tinha aulas remotas e vice e versa. A partir desta semana todos podem frequentar as aulas presenciais.
 - ✓ Sortear as equipes dentro dos grupos e definir os confrontos. Cada equipe será composta por três alunos. A seguir temos uma sugestão de confrontos.
Amarelo 2 x Azul 3
Amarelo 1 x Azul 2
Amarelo 3 x Azul 1
 - ✓ Realizar os jogos. Devido ao tempo limitado da aula, é possível que cada equipe jogue somente uma vez.

Na figura 5, podemos visualizar os alunos jogando e acompanhando em um caderno da disciplina, a movimentação correta das peças no jogo.

Figura 5 - Competição Interna de Xadrez na turma por equipes



Fonte: a autora – Licença:



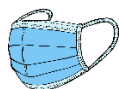
Parte final:

- ✓ Dialogar com a turma sobre o jogo realizado e as aprendizagens construídas nesta aula.
- ✓ Comentar que a intenção da aula era estimular o pensamento coletivo em prol de um objetivo; auxílio mútuo coletivo na movimentação das peças, nas tomadas de decisão individual; competitividade (ganhar e perder).

Atividade Extra: Escolha do nome da equipe/grupo de Xadrez da Escola para gravar nos tabuleiros confeccionado com recursos do PET.

- ✓ Esta atividade foi realizada integrando os alunos das duas turmas de 5º ano da escola em parceria com suas professoras regentes.
- ✓ Primeiramente, cada aluno das duas turmas deve sugerir um nome.
- ✓ Após será feita uma votação interna, entre os colegas e elegido 3 nomes por turma.
- ✓ Reunir as duas turmas e mostrar os seis nomes sugeridos.
- ✓ Em seguida deve ser feita uma votação.

Aula 4 – Vivência prática individual do jogo de Xadrez:



Atividades Presenciais:

Parte Inicial:

Chamada: Ao ser chamado, cada aluno deve responder com alguma situação que envolve o Xadrez.

Relembrar a aula anterior:

- ✓ Dialogar sobre a competição interna por equipes realizada na aula anterior. Comentar sobre os desafios e dificuldades, além da necessidade de revezar um único tabuleiro.

O que vamos fazer hoje?

- ✓ Jogar 1 contra 1 nos tabuleiros confeccionados com recursos do PET.

Parte Principal:

- ✓ A partir dos recursos do PET foi possível confeccionar tabuleiros e adquirir peças de Xadrez, conforme a Figura 6. Assim todos os alunos podem jogar ao mesmo tempo.

Figura 6 – Jogo de Xadrez confeccionado com recurso do PET



Fonte: a autora – Licença:

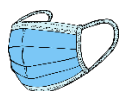


- ✓ A cada término de partida fazer um revezamento de adversários para que todos tenham a oportunidade de jogar com o máximo de colegas possíveis.

Parte final:

- ✓ Refletir com a turma sobre as aprendizagens que estão sendo construídas e as evoluções individuais percebidas em cada aula.

Aula 5 – Construção de tabuleiros e peças para os alunos terem em casa:



Atividades Presenciais:

Parte Inicial:

Chamada: Ao ser chamado, cada aluno deve responder com alguma situação que envolve o Xadrez.

Relembrar a aula anterior:

- ✓ Comentar sobre as evoluções individuais no jogo de Xadrez e se estão conseguindo praticar em outros momentos.

O que vamos fazer hoje?

- ✓ Construir tabuleiros e peças para todos os alunos levarem para casa.
- ✓ Com recursos do PET, foram confeccionados tabuleiros de Xadrez para que os alunos pudessem jogar na escola. Esses tabuleiros são de mdf e sobre eles foi colado um adesivo do jogo, personalizado com no nome escolhido pelos alunos em atividade extra.
- ✓ Como sobrou material e dinheiro foi possível construir tabuleiros menores, 20cm x 20cm. Por isso, nessa aula os alunos irão colar em seus quadros de mdf os adesivos do jogo e construir as peças em moldes também adquiridos com os recursos.

Parte Principal:

- ✓ Entregar aos alunos os quadros de mdf 20cm x 20cm juntamente com o adesivo para que façam a colagem, conforme a Figura 7:

Figura 7 – Tabuleiro construído para os alunos levarem para casa



- ✓ Produção das peças: podem ser feitas com biscoito ou com uma mistura de gesso e cimento, conforme a Figura 8. A receita leva 3 medidas de gesso, 1 de cimento e 1 de água. No entanto, é um trabalho demorado que precisa de tempo extra, por isso é importante verificar a possibilidade de os alunos fazerem as peças em casa ou na escola no turno inverso.

Figura 8 – Peça produzidas pelos alunos



Fonte: a autora – Licença:



Parte final:


- ✓ Solicitar que os alunos comentem o que acham de ter o seu próprio jogo de Xadrez.

Atividade Extra: Construção de peças de Xadrez gigante de isopor

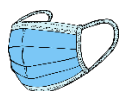
- ✓ Com orientação do professor de Artes da Escola e os recursos do PET, foi adquirido isopor de espessura de 10 cm para construção de peças de Xadrez gigantes (Figura 9). Com as peças gigantes os alunos irão jogar Xadrez em um tabuleiro também gigante que será pintado no pátio da escola.
- ✓ Os alunos realizaram a confecção das peças de Xadrez de isopor em 3 turnos inversos aos da aula.

Figura 9 – Peças de Xadrez gigantes confeccionadas pelos alunos



Fonte: a autora – Licença: 

Aulas 6 e 7 – Torneio de Xadrez – Evento Culminante



Atividades Presenciais:

Nos dias 22 de novembro e 06 de dezembro de 2021, ocorreu um momento de culminância de todo o projeto. Onde todos os alunos, das duas turmas, tiveram a oportunidade de vivenciar um Torneio de Xadrez.

O Torneio ocorreu no dia da aula de Educação Física, porém com ajustes nos horários para que as duas turmas pudessem se encontrar no auditório da escola (Figura 10).

Figura 10 – Evento culminante – Alunos jogando Xadrez



Fonte: a autora – Licença:



Torneio:


1ª fase: Todos jogam três confrontos que devem ser sorteados junto com os alunos. A vitória vale 1 ponto, o empate 0,5 e a derrota 0. Todos que pontuarem passam para a próxima fase.

2ª fase: É eliminatória. Quem perde é eliminado até chegar ao campeão.

Premiação: Medalha para todos os participantes, porém com identificação para o 1º, 2º e 3º colocado (Figura 11).

Figura 11 – Premiação do evento culminante

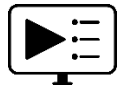


Fonte: a autora – Licença: 

REFERÊNCIAS:

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Departamento Pedagógico. **Referencial Curricular Gaúcho**: Linguagens. Porto Alegre, 2018, V. 1. Disponível em: <<https://portal.educacao.rs.gov.br/Portals/1/Files/1531.pdf>>. Acesso em: 23 de mar. 2022.

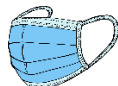
FONTES DOS ÍCONES REUTILIZADOS E ADAPTADOS PARA ILUSTRAR AS ATIVIDADES:



<https://pixabay.com/pt/vectors/aula-online-aprendizagem-online-4986076/>



<https://pixabay.com/pt/vectors/bate-papo-%C3%ADcone-social-rede-1873536/>



<https://pixabay.com/pt/vectors/m%C3%A1scara-facial-mascarar-coronav%C3%ADrus-5588047/>