

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
SUPERINTENDÊNCIA DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO BÁSICA**

**Proposta de organização de sequência de aulas de Educação Física**

**Autor:** Marcelo Costa

**1. Nível de Ensino:** Ensino Fundamental Anos Finais

**2. Conteúdo Estruturante:** Jogos e brincadeiras

**2.1 Conteúdo Básico:** Jogos de tabuleiro

**2.2. Conteúdo Específico:** Xadrez

**2.3 Elemento Articulador:** Corporal e ludicidade

**3. Objetivo**

- Conhecer as regras básicas do jogo de xadrez (tabuleiro, posição inicial das peças e movimento básico das peças).

**4. Número de aulas estimado:** 3 horas-aulas

**5. Justificativa**

Na Índia, há aproximadamente 1.500 anos, surgiu um jogo de tabuleiro chamado Chaturanga, o qual é considerado antecessor do Shatranj, um jogo de tabuleiro Persa. Esses jogos são considerados uma antiga forma de se jogar xadrez e sua evolução chegou ao que conhecemos atualmente como Xadrez Moderno.

Pensando na construção do conhecimento por meio de atividades físicas, como jogos e brincadeiras, é que se propõe o ensino do xadrez no Ensino Fundamental Anos Finais. Esse jogo possibilita aos alunos estabelecerem conexões entre o imaginário e o real e a refletirem sobre os papéis assumidos nas relações em grupo, de forma lúdica.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1996, p. 33).

Assim, por meio dessa sequência de aulas que tem como conteúdo básico a Cultura Corporal, pretende-se que os alunos tenham as primeiras aproximações com o jogo de xadrez, iniciando com o aprendizado da disposição e dos nomes das peças e a movimentação básica desse jogo de tabuleiro.

Para atingirmos o objetivo acima serão apresentados aos alunos Objetos de Aprendizagem no decorrer das aulas, começando com imagens com a função mobilizadora para diagnosticar se os alunos já conhecem algo sobre o xadrez. No segundo momento será apresentado um trecho do filme “Harry Potter e a Pedra Filosofal”, com objetivo de problematizar e instigar os alunos a conhecer as regras básicas do jogo de xadrez, pois posteriormente eles terão de propor soluções, assim, como ocorreu no trecho de filme, e para isso as regras básicas serão solicitadas em uma prática corporal,

oportunizando aos alunos vivenciar o jogo de forma lúdica.

## 7. Encaminhamento

### 1ª Aula

A primeira aula será dividida em dois momentos, ambos utilizando objetos de aprendizagem. No primeiro momento será exibido um trecho de filme com o objetivo de instigar a curiosidade dos alunos e no segundo momento algumas imagens com a finalidade de mobilizar os alunos a comparar as situações apresentadas na trama do trecho do filme com o jogo de xadrez. Ambos podem ser apresentados em sala de aula por meio da TV Multimídia ou outro aparato digital que propicie a projeção desses recursos.

**1º Momento:** apresentar aos alunos o trecho do filme “Harry Potter e a Pedra Filosofal” como objetivo de propiciar um debate da cena com os alunos. Inicialmente o professor deverá passar o trecho completo. Ao finalizar, retornar ao início do trecho de filme e pausar levantando algumas questões.

Apresentação do trecho.



Trecho do filme “Harry Potter e a Pedra Filosofal”. Disponível em:  
<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/video/showVideo.php?video=11284>

**Sinopse:** Harry Potter é um garoto órfão de 10 anos que vive com seus tios. Repentinamente, recebe um convite para ingressar em Hogwarts, uma famosa escola especializada em formar jovens bruxos. A partir disso, o menino conhece um mundo mágico que jamais imaginara, vivendo inúmeras aventuras.

Uma sugestão para o debate é partir dos diálogos que ocorrem durante a cena do filme, tais como:

Na fala: *É um tabuleiro de xadrez!* Pausar e perguntar: Por que as personagens se mostram surpresas e temerosas ao perceberem que se trata de um tabuleiro de xadrez? A partir das intervenções dos alunos, o professor pode comentar que o jogo de xadrez consiste em desafiar o adversário e, para tanto, os jogadores necessitam ter habilidades

de raciocínio e lógica, que vão além do conhecimento das regras.

Na fala: *Jogamos para chegar do outro lado...* Pausar e perguntar: Qual foi a reação do personagem Rony ao se dar conta que precisariam jogar xadrez para chegar ao outro lado? Caso nenhum aluno comente, o professor poderá ressaltar que o menino percebe que eles precisarão estruturar um plano de movimento baseado nas regras de um jogo de xadrez.

Nas falas: *Harry, você fica no lugar do Bispo. Hermione, fique na casa da torre da Rainha.* Pausar e perguntar: O que significa ficar no lugar do bispo e da torre da rainha? No jogo de xadrez as peças tem nomes e lugares definidos, no caso do trecho do filme os lugares faltando correspondem à localização da torre da rainha e do bispo.

Na fala: *As brancas saem na frente...* Pausar e perguntar: Por que Rony afirma isso? Porque num jogo de xadrez as peças brancas sempre fazem o primeiro movimento, iniciando a partida.

O professor poderá finalizar esse momento comentando que a representação do trecho visto retrata exatamente o desenvolvimento do jogo de xadrez. Conhecer o tabuleiro, as peças, os movimentos e criar estratégias para alcançar o objetivo, que é capturar o rei adversário, é imprescindível.

**2º Momento:** Nesse momento, para dar continuidade as atividades, anotar no quadro algumas perguntas norteadoras sobre as especificidades do jogo de xadrez, tais como:

- O que é a abertura?
- No jogo de xadrez, qual é a peça que anda em "L"?
- O que significa a expressão "xeque-mate"?
- Quando um peão chega até a última casa do tabuleiro, o que acontece?
- Como o rei anda no xadrez?
- Quantas peças de xadrez cada jogador possui no início?
- Qual o objetivo do jogo de xadrez?
- Como o bispo anda?
- Qual peça pode-se movimentar apenas na horizontal e na vertical?
- O tabuleiro de xadrez é dividido em quantas casas?

O professor deve instigar os alunos sobre cada questão apresentada, fazendo a leitura delas e questionando o que os alunos conhecem sobre o jogo. O objetivo dessas intervenções são para que o professor tenha um diagnóstico sobre os conhecimentos que os alunos já detêm ou não sobre o jogo de xadrez.

As questões anotadas no quadro pelo professor devem também ser registradas e respondidas pelos alunos em seus respectivos cadernos.

No decorrer da dessa atividade, o professor deverá fazer intervenções ao final de cada resposta dada pelos alunos, complementando as respostas, esclarecendo dúvidas, enfim, orientando seus alunos quanto às regras básicas do jogo de xadrez.

Para finalizar esses dois momentos, o professor pode levantar questões problematizadoras para os alunos, como: Qual a relação entre o filme *Harry Potter e a Pedra Filosofal* com o jogo de xadrez?

A intenção dessa pergunta é estimular os alunos a fazerem possíveis relação da

obra fílmica com o jogo de xadrez.

O professor deve ressaltar que, para que os personagens do filme, Harry, Hermioni e Rony, atravessarem o tabuleiro de xadrez gigante, eles devem jogar de acordo com as regras do jogo. Então, faz-se necessário que os alunos também conheçam essas regras para que possam realizar esse jogo na sala de aula.

## 2ª Aula

Esta aula se inicia no laboratório de informática com projetor multimídia ou na TV Multimídia.

Apresentar a imagem perguntando aos alunos a nomenclatura de cada peça.



Fonte: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/galeria/detalhe.php?foto=853&evento=1>

Pedir aos alunos que acessem o site do Centro de Excelência de Xadrez – CEX <[http://www.cex.org.br/html/apresenta\\_template.php?template=aula\\_b02.tpl](http://www.cex.org.br/html/apresenta_template.php?template=aula_b02.tpl)>, que traz algumas noções elementares dos movimentos das peças e as regras do jogo.

Logo após, indicar o jogo online presente na página de Educação Física <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/links/links.php?ini=X&categoria=16>>, para que possam vivenciar virtualmente os movimentos do jogo de xadrez.

Os alunos deverão trabalhar com os dois endereços abertos para que, na medida que eles forem lendo o documento, possam executar as jogadas no simulador.

O professor deverá circular pela sala auxiliando os alunos que possuem dúvidas em relação às regras.

Ao término da aula, o professor pode incentivar os alunos que se interessaram pelo conteúdo a dar continuidade no estudo sobre o jogo, sugerindo endereços que eles podem acessar para jogar e se aprofundar na teoria.

### Sugestões de sites para a Navegação Orientada:

- Portal Dia a Dia Educação. Educação Física. **Xadrez**. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=219>>
- CEX – Centro de Excelência de Xadrez. Disponível em: [www.cex.org.br](http://www.cex.org.br)
- Portal do Professor. **Aprendendo um pouco mais sobre o Xadrez**. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=46192>>
- UOL. **Como funciona o Xadrez**. Disponível em:

<<http://esporte.hsw.uol.com.br/xadrez.htm>>

- Tabuleiro de Xadrez. Disponível em:  
<<http://www.tabuleirodexadrez.com.br/tabuleiro-e-pecas-do-xadrez.htm>>

### 3ª Aula

#### **Atividade: Xadrez Humano**

Pretende-se com essa prática corporal despertar o interesse dos alunos que estão em processo de aprendizagem sobre o xadrez.

O xadrez pode, além de ser ensinado sobre um tabuleiro, ser ensinado em um tabuleiro gigante. Para os tabuleiros gigantes existem algumas formas. Uma delas é com as peças gigantes, que as pessoas que jogam devem movimentar. Outra é fazer com que os alunos pratiquem a atividade assumindo o lugar das peças, ou seja, cada aluno é uma peça.

Para realização desse jogo, o professor pode utilizar os mais variados espaços, tais como quadra poliesportiva, pátio ou até mesmo dentro da sala de aula, afastando as carteiras para liberar espaço para demarcar os limites de um tabuleiro de xadrez no chão.

O professor e seus alunos devem reproduzir no chão as 64 casas referentes ao xadrez, ou seja, desenhar o tabuleiro de xadrez de acordo com as medidas que julgar necessário para acomodar um aluno em cada casa, pois os eles representarão as peças do xadrez. A reprodução das linhas do tabuleiro vai depender da disponibilidade de recursos de cada escola/colégio, podendo ser feito de várias formas, como pintura, riscas de giz, bambolês ou outros materiais.

Os movimentos e capturas das peças são os mesmos do tabuleiro, a única diferença é que ou serão usadas peças gigantes, ou as pessoas serão as peças

Essa atividade é interessante para que os alunos possam ter uma melhor visão do jogo, e possam passar por todas as peças, desta forma aprimorando os movimentos que serão realizados no tabuleiro.

Para se ensinar xadrez, é preciso, além de mostrar como se joga, iniciar da forma mais simples para a mais complexa, desta forma o aluno terá um melhor domínio durante uma partida.

#### **Sugestão de atividade:**

- Portal Dia a Dia Educação. Xadrez Humano. Disponível em:  
<<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=529>>

**Obs.:** Quanto à organização, divisão de equipes, se o jogo terá critérios competitivos, cooperativos ou pré-desportivos, cabe ao professor definir de acordo com seu planejamento e a turma a qual a sequência de aula será aplicada. Para movimentar as peças, uma opção é deixar dois jogadores fora do tabuleiro comandando as jogadas. Durante a atividade o professor faz a mediação das regras quando julgar necessário.

#### **Sugestão de atividade:**

- Portal Dia a Dia Educação. Montando um Tabuleiro de Xadrez Gigante. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1261>>

## **8. Aprendizagem esperada**

Que os alunos conheçam as características básicas do jogo de xadrez.

## **9. Referências**

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Diretrizes Curriculares de Educação Física para a Educação Básica. Curitiba: Seed, 2008.

SILVA, Wilson. **Curso de xadrez básico**. Curitiba: Centro de Excelência em Xadrez, 2002.