

PEÇAS DE XADREZ COMO FORMA DE APRENDIZAGEM DAS ÁREAS DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.

Luciana Maria de Souza Macêdo*

Jessianny Alves de Sales**

Maria Edna Gomes da Silva***

Ozana da Silva Alencar****

Universidade Regional do Cariri

Desde a época das monarquias, o xadrez vem sendo um jogo que possibilita o desenvolvimento de habilidades que vão desde o planejamento á uma visão abrangente do mundo. Essas habilidades são importantes no jogo e no cotidiano, por isso que muitos professores utilizam o xadrez como ferramenta no processo de aprendizagem do aluno. Para a matemática que é denominada por Gilberto Geraldo Garbi como a “Rainha das ciências”, o xadrez desenvolve: a percepção, o raciocínio, a lógica, a memória entre outras habilidades. Talvez por isso o jogo tenha o mito de ser praticado apenas por pessoas inteligentes e de classe social alta. A socialização e divulgação do xadrez nas escolas vêm desmistificar o mito que este carrega. Possibilitando assim, que este seja utilizado como ferramenta pelo professor em sala de aula. Principalmente na matemática onde o xadrez pode ajudar a quebrar bloqueios que muitos alunos têm com essa matéria, utilizando este de maneira diferente da tradicional, ou seja, dispondo como material para a compreensão de conteúdos específicos da matemática. Partindo desse princípio, foram confeccionados tabuleiros e peças de xadrez por quatro alunos da escola E.E.F.

* Professora do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Regional do Cariri - URCA. Coordenadora do Subprojeto PIBID/Matemática da URCA. luc.macedo@yahoo.com.br

**Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Regional do Cariri - URCA. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID URCA. jeycinhalves@gmail.com

***Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Regional do Cariri - URCA. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID URCA. mariiaedna@gmail.com

**** Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Regional do Cariri - URCA. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID URCA. ozanalencar48@gmail.com

Pref. Dr. Mozart Cardoso de Alencar, localizada em Juazeiro do Norte-CE que participam do Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Regional do Cariri (URCA), onde esse xadrez era diferente do tradicional, pois suas peças eram figuras geométricas que representavam as utilizadas no jogo diariamente. Em que: o rei era representado pela circunferência, a dama pela semicircunferência, as torres por quadrados, os bispos por trapézios, os cavalos por retângulos e os peões por triângulos. O intuito é a parti do xadrez apresentar aos alunos as figuras geométricas e sua respectivas áreas, ou seja, despertar no aluno a curiosidade de calcular áreas de figuras que são vistas corriqueiramente por estes, além de explicar as fórmulas que são utilizadas em sala de aula. Unindo a matemática com um dos jogos mais populares do mundo que é o xadrez. Observou-se que a parti da confecção e prática do jogo, os alunos foram aprendendo a distinguir as figuras geométricas e a identifica-las no ambiente que ali estavam, além disso, houve a observação das estratégias utilizadas pelos alunos, possibilitando o desenvolvimento do raciocínio particular de cada aluno durante as suas jogadas e as do companheiro de partida. A utilização de ferramentas que possibilitam a interação e aprendizagem de aluno e professor traz muito mais que uma metodologia para a sala de aula, esta sugere uma aprendizagem para a vida, onde o aluno é o autor de próprio conhecimento. A matemática traz com sigo a oportunidade de autoria da aprendizagem, desde que esta seja disposta para o aluno de modo a ganhar significado. Cabe ao professor potencializar ao máximo o interesse e a disposição do aluno em aprender. Assim os jogos ajudam na associação dos conhecimentos prévios do aluno com os que pretendem conseguir através do ato de jogar. Portanto o professor pode ensinar qualquer conteúdo de forma atrativa e dinâmica.

Palavras-chave: Ensino da Matemática; Figuras Geométricas; Xadrez.