



O Xadrez como recurso pedagógico no ensino e aprendizagem da Matemática

Darlan Lappe, Daniele Martini, Elisângela Regina Selli Melz

IFC- Câmpus Concórdia

Área: Matemática - Licenciatura

E-mail para contato: daniele.martini@ifc-concordia.edu.br

O xadrez é um jogo tão antigo que não sabemos certo onde foi sua origem e quem o criou. Na atualidade muitos trabalhos de pesquisa já foram realizados sobre a prática deste jogo nas escolas, comprovando os benefícios que o jogo proporciona para a aprendizagem dos alunos, tanto na Matemática como em outras disciplinas. Este trabalho relata a aplicação do projeto Xadrez na Escola, desenvolvido pelo PIBID da Matemática Licenciatura do Instituto Federal Catarinense- Câmpus Concórdia, na Escola de Educação Básica Professor Olavo Cecco Rigon. Participam do projeto alunos do 1º ano do Inovador, Técnico em Informática e Administração, ambos do Ensino Médio. O projeto xadrez na escola tem como objetivo estimular o raciocínio lógico do aluno, ativar a concentração, desenvolver a tomada de decisões, aguçar a memória, trabalhar a paciência, melhorar a capacidade de planejamento, aumentar a autoconfiança, o respeito ao adversário, a responsabilidade, imaginação e versatilidade. Por meio disso observar os alunos nas aulas de Matemática e analisar se o jogo trouxe ou não ganhos para a aprendizagem dos conteúdos na disciplina. Conhecendo os benefícios que o jogo de xadrez traz para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, torna-se de grande importância inserir o jogo de xadrez na escola como um excelente auxiliar nas aulas de Matemática, talvez a dificuldade de muitos alunos em resolver problemas esteja ligado à falta de concentração e raciocínio lógico. O projeto está sendo realizado desde Junho e tem duração prevista até Dezembro de 2015, contemplando uma aula semanal com duração de 45 min. Os conceitos que estão sendo trabalhados são: História do xadrez, Regras do jogo, Movimentos das peças, Estratégias/ Desafios, Atividades Práticas/Aplicação do jogo, Torneio de xadrez. As aulas acontecem de maneira expositiva, muitas delas com auxílio de data show e computador, o material utilizado no projeto se resume a tabuleiros de xadrez com peças. Ao término do projeto, espera-se que os alunos obtenham melhores resultados nas disciplinas, principalmente na Matemática, uma vez que o jogo de xadrez desenvolve nos discentes a capacidade de raciocínio lógico, concentração, paciência, memória, entre outros.

Palavras-chave: Matemática, Xadrez, Raciocínio Lógico