

MATEMÁTICA + RACIOCÍNIO LÓGICO = XADREZMEGLIN, Veridiana Natascha¹SCHONS, Elisângela Fouchy²SIGUEÑAS, Lorens Estevan Buriol³

Resumo: O presente trabalho apresenta uma oficina realizada pelas bolsistas Pibid do curso de Licenciatura em Matemática com os alunos das turmas de 1º ano do Ensino Médio do Instituto Federal Farroupilha – câmpus Júlio de Castilhos. Nessa oficina foi trabalhado o jogo de xadrez, cujo objetivo era fazer o aluno raciocinar, pensar adiante, traçar estratégias para alcançar o objetivo do jogo, o xeque mate. A utilização do jogo de xadrez em atividades de ensino contribui com a melhora no desenvolvimento escolar, pois ajuda na habilidade de criar estratégias, concentração e a compreensão do que é pedido em um exercício ou situação problema.

Palavras-chave: Raciocínio lógico; Aprendizagem; Lúdico.

Introdução

O PIBID é um programa que tem por finalidade apoiar a iniciação à docência, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior e para a melhoria da qualidade da educação básica pública. Segundo a Capes (2013) tem por objetivos: incentivar a formação de docentes em nível superior para a educação básica, contribuir para a valorização do magistério, elevar a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino/aprendizagem, entre outros.

Desta forma, as alunas do PIBID vinculadas ao IF Farroupilha – câmpus Júlio de Castilhos trabalham com os alunos das turmas de 1º ano do Ensino Médio dos cursos técnicos integrados em Agropecuária e Informática. Um desafio encontrado

¹ Bolsista do PIBID Subprojeto de Matemática - Câmpus Julio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: natascha_meglin19@yahoo.com.br

² Supervisora do PIBID Subprojeto de Matemática - Câmpus Julio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: elisangela.schons@iffarroupilha.edu.br

³ Coordenador de Área do PIBID Subprojeto de Matemática - Câmpus Júlio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: lorens.siguenas@iffarroupilha.edu.br

pelo grupo foi que, com o avanço da tecnologia, o jovem/aluno, mesmo sem intenção, acaba exigindo que as matérias da escola, os conteúdos trabalhados em sala de aula, sejam interessantes e instigantes. Nesse contexto a forma para se trabalhar deve ser interessante, criativa e divertida, sem perder o foco no conteúdo.

Para que isso aconteça foi elaborado, pelo grupo de bolsistas Pibid, um plano de trabalho mensal a ser aplicado com os alunos, sendo que em cada encontro uma forma diferente é usada para trabalhar a matemática a fim de despertar o interesse no conteúdo estudado em sala de aula.

Diante disso, em um desses encontros, visando à utilização do raciocínio lógico, capacidade na resolução de problemas e concentração em estratégias a fim de alcançar um objetivo comum, foi realizada uma oficina de xadrez, que será apresentada nesse resumo.

Matemática + Raciocínio Lógico + Xadrez = Lúdico e educativo

Segundo Aranhã (2011) para Piaget, a criança tem maior facilidade na aprendizagem se houver objetos e atividades que ela possa desenvolver, escolher o que lhe causa mais curiosidade, mas tudo isso sem que haja a imposição do professor, sendo esse um mediador na construção do conhecimento. Essa teoria também cita que a criança deve ficar livre para escolher a atividade que deseja realizar e que para isso é necessário que o ambiente de estudo seja atraente e repleto de atividades que possam interessá-la, porém não basta ser divertido, é essencial que traga conhecimento. Dentre muitas maneiras de se trabalhar os jogos, é importante saber extrair do jogo o que for acrescentar na aprendizagem dos alunos.

Existem várias pesquisas sobre o uso de jogos nas salas de aula, as quais apresentam que é notável a evolução dos alunos quando expostos aos jogos, pois eles oportunizam momentos de descontração, desafios, cooperativismo, respeito, trocas, busca de estratégias, tornando as aulas um momento prazeroso de aprendizagem. Para Grando (2008, p. 25)

o jogo pelo seu caráter propriamente competitivo, apresenta-se como uma atividade capaz de gerar situações-problema “provocadoras”, nos quais o aluno necessita coordenar diferentes pontos de vista, estabelecer várias relações, resolver conflitos e estabelecer uma ordem. Aperfeiçoar-se no jogo significa jogá-lo operatoriamente, considerando todos esses aspectos.

Como já se sabe, a ludicidade está presente no dia a dia da criança e do adolescente, cada um de sua forma, e que ela existe independente de seu uso educacional. O lúdico também estimula as relações cognitivas, afetivas, sociais, gerando críticas e autocríticas.

Para o ensino da “temida” Matemática, o uso de jogos apresenta-se como uma opção, mas o mais interessante é que o jogo seja apresentado de forma específica e com características próprias, como um elemento pedagógico de real valia e importância, assim proporcionando condições agradáveis e favoráveis para o seu ensino.

O xadrez pode auxiliar o professor nessa difícil tarefa de ensinar matemática, de forma mais prática e divertida. O jogo tem como finalidade desenvolver habilidades na resolução de situações problema fazendo o aluno avaliar as estratégias, observar os objetivos e chegar nos resultados que procura.

Segundo Rezende (2005, apud OLIVEIRA, 2006, p. 1) dentre todos os jogos, o xadrez tem certo prestígio no mundo por ser um esporte voltado para o desenvolvimento de algumas funções do cérebro tais como o raciocínio lógico, a concentração e a atenção.

Sobre o aspecto do raciocínio lógico, no jogo de xadrez o aluno tem contato com diversos exercícios, nos quais ele deve buscar a melhor combinação dos lances a serem realizados, a partir da disposição de inúmeras possibilidades. Isto resultará em um ganho, podendo ser material (peças) ou posicional (deixando com uma posição que reverterá para a vitória).

No trabalho com os alunos atendidos pelo PIBID no IF Farroupilha, fez-se necessário planejar atividades que fossem interessantes e variáveis. Nessa linha usamos um meio de atraí-los para as tardes de ensino e aprendizagem fazendo uma vez por mês oficinas que atendessem aos interesses deles.

A oficina de xadrez realizada teve como objetivo fazer o aluno raciocinar, pensar adiante, traçar estratégias para alcançar o objetivo do jogo, o xeque mate. No encontro, aqui relatado, os alunos participantes da oficina já conheciam o jogo, mas não eram, em sua maioria, jogadores experientes, pois não conheciam algumas das jogadas mais estruturadas, sendo assim para a realização do jogo organizaram-

se em duplas, que jogaram simultaneamente e os que não tinham dupla ou tabuleiro ficaram como juízes, acompanhando e avaliando as jogadas realizadas.

Pode-se observar que entre algumas duplas as jogadas aconteciam de forma rápida o que demonstrava que eles não tinham muita paciência para planejá-las e nem mesmo para estudar as do adversário e assim acabavam por perder a partida, já entre outras duplas o jogo era mais lento e com jogadas melhores planejadas, visualizando-se que cada um pensava e elaborava melhor seus movimentos e tentava imaginar os do outro, tanto que para uma das duplas foi necessário que se marcasse tempo para a organização das jogadas porque os jogadores demoravam planejando-as.

A oficina de Xadrez, no PIBID, teve a duração de quatro horas e quando chegou a hora de ir embora, muitos dos alunos não queriam ir, sendo assim ficou acordado que seriam feitas outras oficinas sobre o tema.

Considerações finais

Quantas vezes é possível notar alunos que não entendem o enunciado de questões por não saberem o que é necessário ser feito, não conseguem traçar estratégias mentais a fim de apontar uma possível solução por não conseguirem abstrair o problema em sua mente. Dessa forma, faz-se necessário utilizar de estratégias de ensino que ajudem esses alunos a se concentrarem, possibilitando compreender o que é pedido em um exercício ou situação problema apresentada em sala de aula.

Nesse sentido, com a oficina de Xadrez, jogo com as características necessárias para fazer o aluno focar em um único objetivo, mas com diversas formas de alcançá-lo, pode-se observar que é possível desenvolver as habilidades exigidas para a resolução de problemas, ajudando a melhorar o desenvolvimento escolar, pois enquanto ele está jogando está treinando sua habilidade de criar estratégias, sua capacidade de visualizar as suas jogadas e as do adversário, sua paciência e concentração.

Referências

ARANÃO, Ivana V. D. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2011.

GRANDO, Regina C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. 2. ed. São Paulo, 2008.

BRASIL. Ministério da educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). **Portaria 096/2013**. Disponível em: <http://www.capes.gov.br/educacao-basica/capespibid>. Acessado em: 30 de outubro de 2014.

OLIVEIRA, Cléber Alexandre Soares de; CASTILHO, José Eduardo. **O Xadrez como Ferramenta Pedagógica Complementar na Educação Matemática**. Disponível em: <http://www.ucb.br/sites/100/103/TCC/22006/CleberAlexandreSoaresdeOliveira.pdf>