II Mostra Matemática do Cabo de Santo Agostinho

O XADREZ COMO FERRAMENTA PARA RECOMPOSIÇÃO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL: PLANO CARTESIANO.

Thalysson Arthur da Silva Vicente, Davi Lucas de Moura Gomes, Bráulio Alves Silva, Rafael Santana da Silva

ETI Ver. João Ciríaco da Silva – Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco, Brasil.

E-mail do (a) professor (a) orientador (a): bau3811@gmail.com

Introdução: O presente projeto surgiu a partir de resultados apresentados nas avaliações diagnósticas aplicadas nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Na ocasião, notaram-se baixos índices de acertos na resolução de problemas que envolviam o Plano Cartesiano — sistema de coordenadas indispensável para o desenvolvimento do pensamento geométrico e algébrico. O jogo de xadrez apresenta em sua estrutura uma lógica matemática, pois seu tabuleiro funciona como uma representação concreta e contextualizada do primeiro quadrante do plano cartesiano. **Objetivos**: Diante dessas considerações, surgiu a necessidade de demonstrar como a dinâmica do jogo pode viabilizar a compreensão das coordenadas cartesianas, transformando o tabuleiro em um laboratório vivo de geometria prática na recomposição de uma aprendizagem. **Método**: O presente projeto caracteriza-se como uma experiência pedagógica, de natureza qualitativa e intervencionista. Após aulas sobre o jogo de xadrez verificou-se o interesse em interagir com o tabuleiro, que, por sua vez, apresenta uma matriz bidimensional 8x8 e que cada uma das 64 casas possui um "endereço" único, determinado pela intersecção de uma coluna e uma linha. A culminância foi uma atividade competitiva e colaborativa em formato de torneio, no qual as equipes disputaram entre si não apenas o jogo milenar, mas também a resolução de problemas que envolviam conceitos de coordenadas de pontos específicos, diagonais, área, perímetro e distância linear entre duas coordenadas. **Resultados**: Ao final do torneio, as pontuações de todas as rodadas foram somadas para consagrar a equipe campeã. Os dados coletados através das folhas de respostas dos problemas e das observações das partidas foram tabulados para posterior análise da eficácia da metodologia no processo de ensino-aprendizagem do plano cartesiano. **Conclusão**: O formato de torneio híbrido mostrou-se um elemento decisivo para o engajamento das turmas. Ao transformar o tabuleiro em um modelo tridimensional manipulável, permitiu-se conferir significado prático e visual a conceitos geométricos.

Palavras-chave: jogo de xadrez, plano cartesiano, recomposição de aprendizagem.