II Mostra Matemática do Cabo de Santo Agostinho

O TABULEIRO DA MATEMÁTICA

Kilma Camila Leodino da Silva Vidal de Negreiros[1], Williams José Lira dos santos[2]

Escola em Tempo Integral Paulo Freire – Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco, Brasil.

E-mail do (a) professor (a) orientador (a):

Introdução: A matemática está presente em diversas atividades humanas, inclusive nos jogos de estratégia. O xadrez constitui uma ferramenta pedagógica capaz de estimular raciocínio lógico, concentração, resolução de problemas e pensamento matemático. O projeto integra conteúdos matemáticos ao universo do xadrez, permitindo compreender conceitos como geometria, medidas, área, perímetro, probabilidade, gráficos, coordenadas cartesianas e análise de dados de forma prática e significativa. **Objetivo:** Promover o aprendizado da matemática por meio do xadrez, relacionando conceitos matemáticos às regras, movimentos e estruturas do jogo. **Método**: O projeto foi desenvolvido por meio de aulas dialogadas, atividades práticas com o tabuleiro, medições do tabuleiro e das peças, produção de gráficos, cálculos de distância, estudos sobre movimentos geométricos, apresentações em grupo e partidas orientadas de xadrez. **Resultados**: Consideramos participação dos estudantes como um resultado relevante, percebemos a iniciativa na resolução de atividades, compreensão dos conceitos matemáticos, trabalho em equipe, elaboração de gráficos, apresentações e aplicação prática dos conhecimentos. **Conclusão**: Eventos como a semana da matemática consistem em espaços de troca de experiências entre os estudantes, tornando o aprendizado mais prazeroso.

Palavras-chave: xadrez, matemática, aprendizado.