



A LENDA DO JOGO DE XADREZ SIMULTANEAMENTE AO ENSINO DO CONTEÚDO DE POTENCIAÇÃO

Rayara Barroca Silva¹; Ariel Wesley Soares²
Instituto Federal do Espírito Santo campus Vitória

Apresentamos uma proposta de atividade para o ensino médio que aborda a lenda do jogo de xadrez simultaneamente ao conteúdo de potenciação. A escolha do tema deu-se ao fato da professora estar lecionando tal matéria a seus alunos no período da realização dessa atividade, ao déficit que alguns apresentaram durante as explicações realizadas em sala de aula e a necessidade de obterem outros métodos de abordagens para melhor entendimento sobre o assunto em questão. Tal atividade foi aplicada em turmas de segundos anos do ensino médio de uma escola da Rede Estadual e ministrada por dois bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBD). Com o intuito de ajudar os discentes e sanarem dúvidas existentes, elaboramos uma atividade com metodologia diferenciada e motivadora. Na ocasião os bolsistas pediram aos alunos que se dividissem em grupos de cinco a seis alunos. Após, entregaram um tabuleiro do jogo de xadrez e um material impresso a cada grupo, onde nesse havia a lenda do jogo, contada por Malba Tahan em seu livro *O homem que calculava*, e as atividades com um pequeno questionário a serem realizados. Tal material foi retirado do material elaborado para o Centro de Formação Continuada (CEFOCO), em 2006. Após a distribuição do material, os alunos inicialmente deveriam ler a lenda e, em seguida, definirem, por meio da leitura realizada e das restrições que a mesma continha, quantos grãos de feijão consistiria cada casa do jogo, e qual seria sua representação em forma de potência. Antes de realizarem o questionário foi pedido aos discentes que colocassem em cada casa do tabuleiro a quantidade de grãos que a lenda determinava. Depois desse momento e da realização da atividade, houve uma breve discussão em sala, onde cada qual teve a oportunidade de expor sua opinião, falar sua resposta e a justificativa para a mesma. Com os resultados obtidos nessa oficina, concluiu-se que, de catorze grupos, apenas cinco conseguiram responder as questões, o restante só conseguiu compreender os resultados após a intervenção, correção e explicação feita pelos bolsistas. Dessa forma, foi possível perceber que o envolvimento ativo do aluno é uma condição fundamental da aprendizagem. O aluno aprende quando mobiliza os seus recursos cognitivos e afetivos com vista a atingir um objetivo, assim como Ponte (2005) defende. Tal atividade tornou-se reflexiva e proporcionou uma retomada de conceitos e de definições que já haviam sido explicadas antes da aplicação da atividade, reforçando desse modo o conteúdo e estimulando o lado intuitivo do aluno, pelo fato de eles conseguirem visualizar certa ordem na quantidade de grãos, sem necessariamente terem que ficar fazendo contas para descobrirem a quantidade de grãos existentes em cada casa do tabuleiro.

Palavras-chave: Ensino Médio. Lenda. Jogo de xadrez. Potenciação.

Eixo temático: O fazer matemática no Ensino Médio.

