



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES - DLA
CURSO DE LETRAS – LÍNGUA INGLESA**

MARCOS DIALLYSON FARIAS DA SILVA

**O XADREZ COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO ENSINO E
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

**CAMPINA GRANDE
2019**

MARCOS DIALLYSON FARIAS DA SILVA

**O XADREZ COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO ENSINO E
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de conclusão de curso
(artigo) apresentado ao Curso de
Letras – Inglês da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial à obtenção do título de
Licenciatura Plena em Letras Inglês.

Orientador: Prof. Me. Celso José de Lima Júnior.

**CAMPINA GRANDE
2019**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586x Silva, Marcos Diallyson Farias da.
O xadrez como ferramenta facilitadora no ensino e aprendizagem de língua inglesa [manuscrito] / Marcos Diallyson Farias da Silva. - 2019.
33 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2019.
"Orientação : Prof. Me. Celso José de Lima Júnior, Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC."
1. Xadrez. 2. Ferramenta de aprendizagem. 3. Artefato cultural. 4. Ensino de língua inglesa. I. Título
21. ed. CDD 371.33

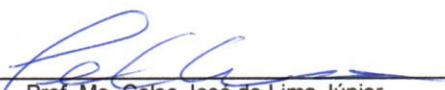
MARCOS DIALLYSON FARIAS DA SILVA

O XADREZ COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO ENSINO E
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Trabalho de Conclusão de Curso ou
Dissertação ao Curso de Letras –
Letras Inglês da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial à obtenção do título de
Licenciatura Plena em Letras Inglês.

Aprovada em: 19/11/2019.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Me. Celso José de Lima Júnior.
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Profa. Ma. Fernanda Maria Almeida Floriano.
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Me. Valécio Irineu Barros.
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A Nina, minha avó (*in memoriam*).

“O xadrez como o amor, como a música, tem o dom de fazer as pessoas felizes.”
SiegbertTarrasch

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
METODOLOGIA.....	9
CAPÍTULO 1: O JOGO XADREZ COMO FACILITADOR NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA.....	10
CAPÍTULO 2: PROFESSOR PESQUISADOR E CRÍTICO- REFLEXIVO.....	12
2.1: REFLEXÕES SOBRE OS MÉTODOS, TEORIAS E PRINCÍPIOS DAS TÉCNICAS DE APRENDIZAGEM.....	12
2.2: ARTEFATOS E FERRAMENTAS CULTURAIS.....	16
CAPÍTULO 3: O XADREZ COMO FERRAMENTA CULTURAL NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA.....	16
3.1. RESULTADOS.....	18
Considerações Finais.....	27
REFERÊNCIAS.....	28
APÊNDICE A – EMENTA DA DISCIPLINA ELETIVA.....	30

RESUMO

Este trabalho aborda como os usos de ferramentas de aprendizagem podem oferecer variados substratos na aprendizagem de língua inglesa. Ao utilizar o jogo de xadrez no espaço de uma disciplina eletiva percebemos que a mediação entre professor e aluno é terreno fértil para a instrumentação lúdica, como também de reflexão sobre os moldes de ensino e de aprendizagem. Nesse percurso, o professor como mediador de conhecimento também é posicionado como pesquisador. Longe de ser algo inédito, o xadrez em sala de aula é percebido por uma vasta literatura como artefato de ensino e abordagem lúdica, o esforço aqui empreendido é baseado na teoria da zona do desenvolvimento proximal de Vygotsky, trazendo de forma sucinta como uma abordagem sociointeracionista pode contribuir de forma positiva para o desenvolvimento linguístico. Sendo o xadrez um jogo de tabuleiro que por vezes ficou restrito às classes não populares, acreditamos que o ensino do xadrez aliado a metodologias de ensino de uma língua não materna podem criar panoramas de reflexão sobre o lugar do professor como mediador e sujeito de reflexividade sobre sua própria prática, a de lecionar.

Palavras-Chave: Ensino. Língua Inglesa. Artefatos e ferramentas culturais. Xadrez.

ABSTRACT

This paper discusses how the use of learning tools can offer varied substrates in English language learning. By using the game of chess in the space of an elective discipline we realize that the mediation between teacher and student is fertile ground for playful instrumentation, as well as reflection on the teaching and learning patterns. In this way, the teacher as a mediator of knowledge is also positioned as a researcher. Far from being unprecedented, classroom chess is perceived by a vast literature as a teaching artifact and playful approach, the effort undertaken here is based on Vygotsky's theory of proximal development zone, succinctly presenting as a socio-interactionist approach. can make a positive contribution to language development. Since chess is a board game that was sometimes restricted to non-popular classes, we believe that the teaching of chess combined with teaching methodologies of a non-native language can create panoramas of reflection on the teacher's place as a mediator and subject of reflexivity on the subject. his own practice of teaching.

Keywords: Teaching. English language. Artifacts and cultural tools. Chess.

INTRODUÇÃO

As experiências docentes derivam, de certa maneira, não somente da trajetória própria do professor, mas também é resultado deste percurso somado com as características e aptidões individuais de cada aluno que adentra a sua sala de aula. Estas relações moldam as escolhas do profissional e seu arcabouço metodológico. A partir desta perspectiva, este trabalho não tem a pretensão de encaixar numa escala qualitativa os métodos e as técnicas de ensino, pois consideramos que cada sistema de ensino-aprendizagem é em sua amplitude um componente abstrato da relação professor e aluno, como define Gomes de Matos (1973). Desta forma, o professor é um agente facilitador do conhecimento e as metodologias por ele acionadas merecem se analisadas, tomando em consideração as inúmeras contingências que atravessam o universo escolar, em especial as técnicas de ensino aplicadas pelos docentes das línguas estrangeiras.

Tendo este tipo de aceção sobre as metodologias da aprendizagem, o papel de facilitador do conhecimento exercido pelo professor nos levanta um leque de indagações sobre a própria atuação desse profissional em meio a esse complexo processo de interação social que é a sala de aula como um todo. Em outras palavras, a sala de aula, deve ser notada como o cenário propício dessa socialização produtora de conhecimento. Por outro lado, a escola, como instituição provedora da interlocução dessas experiências, pode gerar limitações ou inovações para a prática docente. O que queremos apontar é que diante de tantas metodologias de ensino, cada escola escolhe os seus métodos e o seu corpo de professores, por sua vez, se compromete em executar tais planos em suas atividades práticas, muito embora tais profissionais – em sua maioria – não façam parte do conjunto das tomadas de decisões dos planos pedagógicos de suas instituições.

Dentre tantas possibilidades de escolha a mais utilizada é a do método gramática e tradução. Este tipo de abordagem didática é citado por Silvana Pedreiro (2013) como uma metodologia usualmente aplicada nas escolas públicas do país. Ao utilizar a escuta e a tradução, com foco na gramática, esta técnica de ensino é deveras contestada, pois esta apenas reproduz de maneira muito simples a memorização das estruturas textuais. A autora ainda destaca que a dinâmica ali utilizada se baseia em uma direção, que é a do professor no centro da aprendizagem. Tal circunstância coloca o docente como o sujeito da ação, inteiramente responsável pela dinâmica do ambiente, exercendo a função de um tipo de pêndulo que oscila entre o “certo” e o “errado”, o “questionável” e o “inquestionável”. A ressalva produzida por Paiva e Figueiredo (2005) sobre esse tipo de técnica de ensino nos oferece interessantes contribuições, como a visão de que os aprendizes desse método não conseguem entender de forma significativa uma língua alheia nos seus mais variados contextos, pois estes não são apreensíveis na forma estrutural da gramática.

Para tanto, é preciso tomar noção de como funciona a língua. Esta não se constrói de forma linear. A língua e seu processo de apreensão e cognição humana não podem ser apreendidos por fórmulas de memorização de regras de gramática. Não estamos aqui defendendo que a gramática não possui seu lugar no processo de aprendizagem, mas que esta pode ser estudada de maneira menos estática e inflexível. Acreditamos que o método direto pode alçar um contraponto ao método da gramática-tradução, mas mais uma vez pontuamos que não é objetivo deste trabalho colocar em uma escala de valores os métodos de ensino, pelo contrário temos como esboço analítico levantar questionamentos sobre as técnicas e metodologias que cercam o professor em sala de aula e seu ambiente escolar.

Este trabalho tem como base experimental a minha inserção como professor de Língua Inglesa na Escola Cidadã Integral “Assis Chateaubriand”, localizada no bairro do Santo

Antônio, na cidade de Campina Grande, na Paraíba. Anotamos que o Programa Escola Cidadã Integral constituiu-se na primeira parceria público-privada na área educacional do Estado da Paraíba, com o convênio assinado entre o Governo do Estado e o Instituto de Corresponsabilidade da Educação (ICE). Esta aliança permite que o Instituto em questão, implante sua filosofia pedagógica, ou seja, permite que o ICE programe-o ao seu modo o modelo de projeto escolar e pedagógico em várias escolas públicas estaduais, desde o currículo até o organograma de cada ambiente escolar.

Parte destas transformações na política educacional das escolas integrais advém do convênio firmado com a Organização Social (OS) Espaço, Cidadania e Oportunidades Sociais (ECOS) que admite que a referida instituição coordene a seleção dos componentes das equipes gestoras e professores e, ainda, identifiquem onde serão investidos os novos centros educacionais. No ano de 2018, no Governo Ricardo Coutinho, esta modelagem de ensino se concretiza a partir da Lei nº 11.100/18, criando assim, o Programa de Educação Integral, composto pelas Escolas Cidadãs Integrais – ECI, Escolas Cidadãs Integrais Técnicas – ECIT e Escolas Cidadãs Integrais Socioeducativas – ECIS, dando início a Política Pública de Estado para a educação em tempo integral neste Estado (PARAÍBA, 2018).

A proposta da Secretaria Estadual de Educação para o Programa Escola Cidadã Integral, presente nas Diretrizes Operacionais Para Funcionamento das Escolas da Rede Estadual (PARAÍBA, 2016), além de se articular com o Plano Nacional de Educação (PNE), objetiva estabelecer um programa de qualidade nas escolas de Ensino médio, com mudanças significativas nos conteúdos, no método e na gestão das escolas. A ECI “Assis Chateaubriand”, como todas as outras escolas de tempo integral de aprendizagem no estado, funcionam em dois turnos, das 7h30 às 17h00, sendo uma hora e vinte para almoço e dois intervalos de vinte minutos para o lanche da manhã e tarde, perfazendo a duração diária do período letivo em 9 horas e 30 minutos.

No período em que ficam na escola, além de estudarem as disciplinas obrigatórias, os estudantes têm aulas de música, cinema, empreendedorismo, teatro, fotografia, e outras abordagens didáticas que o corpo docente propõe juntamente com a coordenação pedagógica da instituição na grade de ensino. Foi deste modo, através da conjuntura de um modelo de ensino, que é o das Escolas Cidadãs Integrais, que construí a disciplina eletiva de xadrez para os discentes da minha escola.

Este trabalho tentará responder as seguintes questões: É possível o uso de um jogo de tabuleiro exercitar e desenvolver as quatro competências linguísticas? Como um esporte que tem como características a concentração e silêncio, romper com esse paradigma e despertar nos alunos a vontade de estudar outra língua?

Este trabalho tem como objetivo geral analisar a influência do xadrez como facilitador no ensino e aprendizagem de língua inglesa. Como objetivos específicos, este trabalho visa:

- Desenvolver as quatro competências dos estudantes, através do jogo de xadrez.
- Propiciar uma sala de aula menos focada no professor como detentor do conhecimento e desenvolver uma sala de aula mais dinâmica, voltada para as necessidades específicas dos alunos para com a língua estrangeira.
- Tentar fazer com que o aluno sinta prazer em buscar o aprendizado, ao buscar materiais para evoluir no xadrez e estudar novos conceitos, o aluno irá de modo natural, estudar o idioma alvo, sem a pressão de buscar o conhecimento por meio de uma motivação extrínseca.

Ao trabalhar o lúdico como agente facilitador do conhecimento, nós queremos comprovar que em um ambiente onde o aluno é a alavanca do conhecimento e de modo que a metodologia ativa se faz presente, o aprendizado de uma língua estrangeira se faz mais acelerado.

Esse tema foi escolhido com o objetivo, pois nós notamos que em meio há tantos métodos e abordagens diferentes voltados à aquisição de uma língua estrangeira, muitos deles focavam no lúdico de como facilitador no desenvolvimento das quatro competências.

Este trabalho será dividido em três capítulos, onde no primeiro será apresentado a ideia do xadrez como facilitador no ensino de uma língua estrangeira, por meio deste capítulo conheceremos a importância do xadrez para o desenvolvimento cognitivo do aluno, assim como o xadrez como ferramenta cultural e pedagógica pode contribuir para a diminuição da evasão escolar.

No capítulo dois, discutiremos o que é um professor crítico-reflexivo e um professor pesquisador, analisando a diferença entre eles em relação a um professor que não tenha estas características, observando, claro, a dicotomia presente nessas diferenças, mostraremos de modo imparcial diferentes caminhos e caberá ao leitor com uso de suas atribuições escolher algum caminho (ou não) para seguir.

Ainda no capítulo dois, discutiremos sobre os diferentes métodos de ensino, pois acreditamos que para “adotar” qualquer metodologia em sala, é de suma importância que o professor tenha amplo conhecimento dos principais métodos e abordagens, pois assim ficará muito mais simples escolher um método ou abordagem que consiga corresponder melhor as necessidades de cada turma, então, neste capítulo faremos uma recapitulação sobre os métodos, iniciando para o que muitos pesquisadores consideram ser o primeiro, Gramática e tradução até o método direto, decidimos focar apenas nos principais métodos, pois o foco desde artigo não é como cada método possa contribuir para o desenvolvimento do aprendiz, mas como o xadrez atribuído a um método pode contribuir para o desenvolvimento do aluno.

Seguindo nesse ponto, atualmente muito se tem falado sobre a importância da tecnologia em sala de aula, e muitos tendem a pensar que o uso da tecnologia limita-se apenas ao uso de computadores ou smartphones, entretanto, é importante salientar que o uso da tecnologia pode ser caracterizado até por uma caneta, ou claro, um jogo de xadrez, no tópico 2.2, discutiremos o que é um artefato e uma ferramenta cultural, partindo de uma visão de Vygotsky. Analisaremos como a zona de desenvolvimento proximal pode se relacionar com o artefato e auxiliar o aprendiz no crescimento.

No capítulo três, discutiremos o xadrez como ferramenta cultural e seus benefícios para o aprendiz, apresentaremos também, os resultados do nosso trabalho, em gráficos e fotografias.

METODOLOGIA

Este trabalho apresenta um estudo de caso, inserido num modelo qualitativo (DENZIN; LINCON, 2006), de cunho interpretativista (BORTONI-RICARDO, 2008) e de natureza exploratória (PIOVESAN; TEMPORINI, 1995). Nossa decisão sobre esse tipo de pesquisa se ancora na importância que o lúdico tem para o desenvolvimento cognitivo de uma criança. Partindo disso, analisaremos o valor que boas práticas têm para a motivação dos jovens em um ambiente escolar, assim também, como a importância do papel do professor para guiar esse conhecimento, tendo como base Vygotsky (1991).

Portanto, esta pesquisa se concentra num levantamento teórico e reflexivo sobre o uso de artefatos e ferramentas culturais no ensino de língua inglesa, discutiremos a importância de uso delas dentro do ambiente escolar e os benefícios de sua prática, em nosso caso, em dados coletados por meio da aplicação de atividades e aulas voltadas especificamente no uso da língua inglesa. A partir da interpretação dos mesmos na qual usamos nossas aulas, jogos e feedbacks de outros nove professores como parâmetro de análise: primeiro, a interlocução da ferramenta cultural no processo de ensino; segundo, a interpretação dos efeitos da utilização

de uma determinada ferramenta; terceiro, a relação que a zona de desenvolvimento proximal tem com o desenvolvimento cognitivo do aluno.

Neste trabalho, nós utilizamos a observação direta para a coleta e análise dos dados que, além de se apoiarem nos estudos teóricos de Vygotsky sobre a zona de desenvolvimento proximal, servem como guia na interpretação desta pesquisa e, por fim, discutimos sobre os resultados conquistados com a aplicação dessa ferramenta.

CAPÍTULO 1: O JOGO XADREZ COMO FACILITADOR NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA.

A ideia de utilizar o xadrez como facilitador no ensino de língua inglesa surgiu, como já foi descrito, a partir de uma disciplina eletiva da escola cidadã integral Assis Chateaubriand, a princípio a ideia era fazer com que os alunos tivessem outras ocupações na escola, que não fossem apenas as disciplinas que compõem a Base nacional comum curricular (BNCC).

A priori, a disciplina de xadrez, tinha como objetivo apenas fazer com que os alunos aprendessem e conhecessem mais sobre o esporte, pensando nisso, como nós tínhamos bastante conhecimento sobre o esporte, tornamo-nos encarregados de lecionar tal disciplina. Partindo da premissa de que o xadrez traz consigo uma gama de possibilidades, uma vez que o xadrez é:

[...] um instrumento facilitador da aprendizagem, entendendo que possa melhorar a formação acadêmica dos alunos oferecendo-lhes condições de atingirem um pensamento cognitivo avançado, podendo a partir do aprendizado e da prática do jogo do xadrez ter um melhor desempenho na escola, podendo assim estar melhorando a concentração, a atenção, aprimorar-se também na matemática, nas linguagens, na história, nas artes e demais disciplinas curriculares, uma vez que os níveis de entendimento que o jogo oferece são variados. (RAVANELLI, 2013, p.6).

Os jogos, como práticas humanas auxiliam no desenvolvimento do raciocínio e pensamento lógico. Estes também estimulam e expandem os vocabulários dos seus praticantes. Neste sentido, escolhemos o xadrez como o jogo aglutinador de funções pedagógicas para adensar a aprendizagem de uma segunda língua, a inglesa. O papel dos jogos na infância para a formação do adulto é descrito por Piaget (1962) como “o pólo extremo de assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior” (op. cit. p.162).

O xadrez é um esporte de raciocínio lógico que caminha junto com diversas disciplinas, contribui para o desenvolvimento da concentração, raciocínio rápido, memória, cálculo, intuição. Além disso, o xadrez é um grande desenvolvedor de caráter, uma vez que ensina a igualdade e o respeito, entre as suas filosofias está o fato de sempre cumprimentar o adversário, antes e depois da partida, ensina que vencer não te torna o melhor, e perder não te torna o pior.

A educação é um processo de avanço gradual que apresenta formas de ensino que devem ser repensadas para o enfrentamento dos desafios oriundos da urbanização, e a adoção do jogo de xadrez nas escolas que se encontram na periferia propicia o desenvolvimento da aprendizagem personalizando o direito social à educação. O objetivo do projeto da disciplina eletiva foi a utilização do jogo de xadrez como elemento pedagógico e social, visando auxiliar o desenvolvimento escolar dos alunos envolvidos. Posto que a disciplina de xadrez,

empreendida na escola integral tem levantado questões no ensino que se propõe ser pluridisciplinar.

Com esta percepção, inserimos o xadrez como atividade interativa no processo de transmissão de conhecimentos interdisciplinares em sala de aula. O caráter dinâmico e lúdico que o tabuleiro de xadrez carrega se apresentou como um forte estímulo para a concentração dos alunos, fazendo assim com que houvesse mais participação do alunado nas aulas, motivando-os a aprender o idioma alvo para evoluir gradativamente no jogo.

O xadrez agindo como ferramenta de ludicidade exerce uma função educativa que contribui para a aprendizagem do aprendiz, seu saber e sua compreensão de mundo são desenvolvidos e acrescidos em seu conhecimento. Desse modo, a ludicidade passa a ser um elemento essencial para o processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem do aluno em quaisquer disciplinas.

Os jogos podem ser usados como ferramentas de ensino tanto no ensino da língua materna, quanto no ensino de uma língua estrangeira. No primeiro caso, os jogos assumem um papel de integração social, facilitando assim o aprendizado. No segundo, funcionam ainda mais que facilitadores da aprendizagem, exercem um papel importante na queda no nível de tensão provocado pelo cansaço das aulas.

Para tanto, é propositivo descrever que o jogo de xadrez, tal como conhecemos hoje, surgiu aproximadamente mil e quinhentos anos, na Índia. Com a invasão dos mouros na península ibérica, o xadrez se difunde na Europa nos séculos VI e IX. Historiadores apontam que a prática do jogo de xadrez se expandiu junto com a busca mercantilista por novas rotas comerciais. Nestes processos de expansão do jogo nos países ocidentais, o xadrez sofreu profunda elitização, sendo apenas conhecido por classes sociais mais abastadas e famílias reais.

Iniciativas de democratização desse jogo ocorreram no século XX, em 1986, quando a FIDE (World Chess Federation) e a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) criaram o COMMITTEE ON CHESS IN SCHOOLS (CCS), com a finalidade de criar margem de difusão do ensino do xadrez, enquanto instrumento pedagógico. Países como Cuba, utilizam o xadrez como parte curricular em suas escolas básicas desde 1939. Hoje, a ilha caribenha possui cursos de pós-graduação para profissionalizar seus jogadores. No Brasil, ainda estamos na fase de implantação escolar. Segundo o brasileiro Giovanni Vescovi, considerado um mestre xadrezista, ao defender a inserção do jogo como elemento pedagógico, destaca que “cerca de 40% da rede pública já está aderindo” à prática do xadrez no ambiente escolar.

Na execução desse projeto, muitos dos alunos participantes da disciplina eletiva não conheciam o xadrez, o que demonstra em certo sentido que este jogo é pouco praticado no universo social dos alunos em questão. Entendemos que o aluno é produto do meio social o qual pertence, tal como aponta o sociólogo Pierre Bourdieu (1970), pois estes possuem em suas trajetórias de vida variados capitais acumulados. Em outras palavras, para o autor os indivíduos se posicionam nos campos sociais de acordo com o seu capital - que pode ser social, cultural, econômico e simbólico. O capital social, por exemplo, corresponde à rede de relações interpessoais que cada um constrói, com os benefícios ou malefícios que ela pode gerar na competição entre os grupos humanos. Já na educação se acrescenta, sobretudo, capital cultural, na forma de conhecimentos apreendidos, livros, diplomas e etc. Desta forma, acreditamos que o conhecimento do xadrez, como jogo até então desconhecido pelos alunos, se tornou parte do estoque do capital cultural desses sujeitos.

Quando propomos o projeto do xadrez como ferramenta pedagógica na interação das atividades da disciplina de Inglês e no componente curricular eletivo, tínhamos como alvo o desenvolvimento juvenil em compreender outras formas de linguagem na vida acadêmica, como também nas interações sociais que estes (re) fazem no cotidiano escolar.

Colocamos em relevo como este projeto alcançou os resultados esperados, como a diminuição no déficit da presença escolar e o aumento do rendimento escolar. Para tanto, destacamos mais uma vez os objetivos que nortearam este projeto de inclusão escolar e de como conseguimos corresponder à proposição do jogo xadrez como facilitador no ensino de língua inglesa.

CAPÍTULO 2: PROFESSOR PESQUISADOR E CRÍTICO-REFLEXIVO

Antes de iniciarmos esse capítulo, propomos ao leitor uma breve reflexão, tente pensar no papel do professor no cenário atual, e qual a importância dele na sociedade, e qual a importância de um pesquisador para a evolução da população. Partindo disso, iniciamos dizendo que o papel do professor vai muito além do desenvolvimento escolar dos seus estudantes, o mesmo desenvolve um papel social que transcende as paredes da sala de aula, pois tem o poder de moldar o conhecimento adquirido pelo estudante, fazendo com que o aprendiz possa seguir um caminho dentre várias alternativas mostradas pelo professor. Quanto ao pesquisador, sua importância para a população vai muito além de passar horas na frente do computador digitando artigos, a pesquisa científica tem papel fundamental para o desenvolvimento da população seja buscando novas alternativas de combustíveis sustentáveis ou descobrindo um método que faça o aluno praticar seu speaking enquanto se diverte com amigos. Embora sejam coisas distintas, professor e pesquisador não devem se tornar uma dicotomia, pois a junção de ambos é essencial para o surgimento de um profissional mais completo.

Um professor pesquisador é aquele que consegue com uso de suas atribuições ter um excelente domínio no que se refere à prática e à teoria, fazendo com que suas aulas fiquem interativas aos alunos, não só isso, mas um professor pesquisador precisa ter um amplo domínio em metodologias e estratégias de aprendizagem, obviamente conquistadas através de muita leitura. Neste ponto já fica claro a diferença entre professor e um professor pesquisador, e evidenciando, de certa forma o melhor caminho para a evolução profissional.

O professor crítico-reflexivo tem como principal característica um princípio muito afluído da autocrítica, ele sempre estará refletindo sobre o melhor método de ensino e de como ele pode tentar deixar suas aulas mais dinâmicas e interativas, tentando de todo modo fazer com que o aluno torne-se autônomo em suas aulas e preparados para o mundo, uma vez que um professor crítico-reflexivo está inteiramente responsável pelo que acontece dentro e fora da sua sala de aula, pois em vários momentos tenta trabalhar com seus alunos, conteúdos relacionados ao meio em que eles vivem, evitando por sua vez, trazer coisas que fujam da sua realidade, ou que não vá acrescentar de alguma forma.

O professor crítico-reflexivo é também um professor pesquisador, pois ao fazer críticas constantes aos seus métodos de ensino, busca a todo tendo inovar-se no meio e aprender, em outras palavras, o professor reflexivo é um eterno aprendiz, pois além da busca do conhecimento constante fora da sala de aula, adquire de forma natural, novos conhecimentos, através das suas aulas voltadas na maioria das vezes dentro de uma metodologia ativa, onde o aluno participa de forma ativa e autônoma.

2.1: REFLEXÕES SOBRE OS MÉTODOS, TEORIAS E PRINCÍPIOS DAS TÉCNICAS DE APRENDIZAGEM

Para entender como se inicia a aprendizagem de uma língua estrangeira a partir do uso do xadrez, é preciso compreender perfeitamente como o objeto deverá ser usado, uma vez que

Vygotsky (1991) aponta que o aprendizado está intrinsecamente ligado a dois níveis de desenvolvimento da aprendizagem da criança.

[...] Um fato empiricamente estabelecido e bem conhecido é que o aprendizado deve ser combinado de alguma maneira com o nível de desenvolvimento da criança. Por exemplo, afirma-se que seria bom que se iniciasse o ensino de leitura, escrita e aritmética numa faixa etária específica. Só recentemente, entretanto, tem-se atentado para o fato de que não podemos limitar-nos meramente à determinação de níveis de desenvolvimento, se o que queremos é descobrir as relações reais entre o processo de desenvolvimento e a capacidade de aprendizado. Temos que determinar pelo menos dois níveis de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1991. p.57)

Para Vygotsky (1991) existem dois níveis de desenvolvimento, sendo o primeiro o real, representado pelo nível atual do aprendiz. A zona de desenvolvimento real retrata tudo aquilo em que o aprendiz pode fazer sozinho, esse nível servirá de molde para todos os demais níveis de conteúdos em que o professor poderá trabalhar. Partimos desta perspectiva para construir um plano de aula, onde o xadrez como instrumento lúdico serve como artefato, então é de extrema importância que o aprendiz consiga executar as atividades que envolva o jogo de forma autônoma.

Entretanto, sabendo que em uma sala de aula, a homogeneidade é impossível, pois diferentes alunos possuem níveis diferentes na aprendizagem, e embora muitos apresentem a mesma idade, as suas idades mentais, todavia são diferentes, Vygotsky (1991, p.58) defende que essa discrepância na idade mental chamada por ele de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD), trata-se da “distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.”

[...] Se uma criança pode fazer tal e tal coisa, independentemente, isso significa que as funções para tal e tal coisa já amadureceram nela. O que é, então, definido pela zona de desenvolvimento proximal, determinada através de problemas que a criança não pode resolver independentemente, fazendo-o somente com assistência? A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de "brotos" ou "flores" do desenvolvimento, ao invés de "frutos" do desenvolvimento. O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente. (opcit, 1991, p. 58)

Concluimos que o segundo nível de desenvolvimento potencial trata-se de tudo aquilo que o aprendiz não pode desenvolver sozinho no momento, entretanto, o mesmo pode desenvolver sozinho mais tarde com a ajuda de um professor ou alguém mais experiente que o possa auxiliar.

Sabendo que uma das maiores dificuldades na aprendizagem de outra língua é a compreensão dos seus aspectos culturais. É de extrema importância ter um conhecimento sobre os principais métodos de ensino-aprendizagem e escolher qual deles terá mais êxito com

cada turma, pois é muito comum que o aprendiz recorra constantemente a sua língua materna, tendo em vista que o mesmo no começo do seu aprendizado, não possuirá um vocabulário satisfatório.

Compete ao professor observar e orientar seus alunos de que a tradução é importante, mas a presença da língua alvo é essencial, analisando isso, a escolha de um bom método ou abordagem que consiga trazer influências culturais da língua alvo é de suma importância.

O método conhecido por gramática-tradução (GT) consegue apenas acessar a forma da estrutura superficial de um dado vocabulário linguístico. Em outras palavras, “o vocabulário é ensinado em forma de lista de palavras isoladas” (PEDREIRO, 2013, p.4). O contexto do texto não é relevante nessa prática de ensino, esta técnica também conhecida como *drills* é colocada para o aluno na forma de exercícios que trazem frases isoladas para serem traduzidas para a língua materna e vice e versa.

Este tipo de método é baseado, sobretudo, no estudo das línguas clássicas. Atualmente o GT como metodologia de ensino é severamente criticado por sua característica marcante de apreciar demasiadamente a estrutura da língua e não reconhecer o contexto da própria comunicação. Ao realizar os exercícios de traduções gramaticais o aluno tende a decorar palavras e frases, muitas vezes aleatoriamente, sem levar em conta o sentido complexo dos textos.

Quando este tipo de abordagem é aplicada em sala de aula, o que se constrói, segundo Silvana Pedreiro (2013, p.4), é uma relação superficial, que se apresenta não apenas sobre o teor estudado, mas também numa dada interação em que os aluno e o professor não conjugam juntos um conhecimento dialogado. O professor se põe no centro dessa relação, determinando o que é certo e o que é errado, não constituindo assim a sala de aula um campo dinâmico de aprendizagem e ensino. Na aplicação dessa metodologia da tradução e gramática, a imersão na língua estrangeira é quase que nula. As aulas, por exemplo, são ministradas na língua materna e se resumem em traduções de textos e atividades escritas.

Este tipo de técnica de ensino não acompanhou a evolução da língua, posto que a linguagem se encontra em movimento constante. Em outras palavras, a língua como veículo de comunicação, acumula e adensa as diversas modificações que atravessam o cotidiano dos mais variados grupos humanos. Outro aspecto que deve ser levantado aqui, é que a forma de ensino baseado na gramática-tradução oferece um longo tempo de aprendizagem e desenvolvimento da fala de uma língua estrangeira em seus alunos. Por estes fatores, esta metodologia é pouco considerada pelos especialistas e deixou de ser utilizada como o principal método de ensino nos espaços escolares, embora esta abordagem seja a mais utilizada em nossas escolas públicas. Com o descrédito sobre a eficiência do então método, o esboço sobre outra técnica de ensino de língua não materna ganha adeptos nos espaços de instrução, esta abordagem ficou conhecida como método direto.

Com a intenção de ensinar a língua estrangeira de modo mais eficiente, o método direto simula, de certa forma, a maneira natural como uma criança apreende sua própria língua mãe. Ao levar em consideração todos os aspectos fonéticos e psicológicos do aprendiz, esta metodologia torna-se mais usual e mais eficaz no seu intento, pois não tem como foco a estrutura linguística e sim, o aspecto da oralidade e expressividade da linguagem. Este método nasceu com os estudos científicos sobre a fonética, dando ênfase na língua falada, ou melhor, como determinada língua é falada.

O foco primordial do método direto é a oralidade. Para chegar até esse objetivo o professor recorre a variados recursos didáticos estimulando que o aluno consiga vocalizar gradualmente a linguagem desejada. O vocabulário é acionado através da demonstração de objetos, figuras e o uso de jogos. O ensino chama para si as formas lúdicas da comunicação para inserir cada vez mais os seus aprendizes na língua estrangeira, e o mais importante que este aluno possa compreender o contexto das interações comunicativas. Neste modelo de

aprendizagem a sala de aula recebe outras dinâmicas como a presença de outras artes como músicas e cinematografia, o que propicia a abertura de debates entre o professor e os alunos. Mesmo que a oralidade seja o objetivo central, a pronúncia ganha mais notoriedade do que a escrita, mas isto não significa que a gramática seja ignorada nesse processo.

Outra abordagem de aprendizagem que merece nosso destaque é o método audiolingual (AL). De origem norte-americana este método ganhou espaço em vários centros de ensino pelo mundo e teve muita representatividade no Brasil no final da década de 1960, época também marcada pela abertura e expansão dos cursos de língua inglesa no país (PEDREIRO, 2013). O modelo focado neste método é a repetição. O professor simula um diálogo e seus tutelados tentam aprender a conversação através da repetição. Os adeptos deste modo de ensino advogam que ao repetir tais comunicações o aluno internaliza a língua estrangeira. Em linhas gerais, o método audiolingual oferece um tipo de condicionamento direto, perpassado muitas vezes através de áudios e vídeos, cabe ao docente exigir que seus aprendizes repitam progressivamente o conteúdo do material apresentado.

Nesse processo de aprendizagem é preciso que o docente evite recorrer ao uso da língua materna, utilizando-se de mímicas ou/e imitações até que seus alunos consigam decifrar o que este quer comunicar. Esta situação faz com que o aprendiz faça o esforço de acionar a língua estrangeira para construir o diálogo e processar o contexto circunscrito pelo professor ministrante. A utilização de jogos que visem à memória são artefatos bastante utilizados nessa modalidade de ensino, pois impulsiona o aluno a ganhar mais vocabulário e compreensão da comunicação na língua que não lhe é materna.

Na contramão dos métodos gramática-tradução e do direto, o audiolingual quase não ensina a gramática, prefere que esta seja apreendida por indução, nesta forma o vocabulário é ensinado através da interpretação do contexto. Assim como o método direto, o audiolingual prioriza a pronúncia, o que cria uma circunstância em que o aluno aprende primeiro a se comunicar do que a ler.

A memorização de diálogos e drills padronizados são os meios para se conseguir respostas condicionadas, até que chegue o momento de os alunos se expressarem espontaneamente, nos cursos mais avançados. Os pilares mais fortes da teoria do método AL são técnicas elaboradas de prática oral e auditiva, assim como a separação pedagógica de línguas em habilidades (falar, ouvir, ler, escrever). (PEDREIRO, 2013, p.6).

Sendo assim, quanto mais profunda for a raiz cultural que o aprendiz desenvolva e maior a interação, mais o mesmo conseguirá desenvolver suas competências linguísticas. O xadrez entra aqui como instrumento lúdico, que facilita não só a interação social, facilitando o desenvolvimento do aluno, mas também como ferramenta para não só desenvolver o conhecimento matemático do aprendiz, mas o linguístico também, sendo assim, uma ferramenta interdisciplinar.

Etimologicamente, interdisciplinaridade significa, em sentido geral, relação entre as disciplinas. Ainda que o termo interdisciplinaridade seja mais usado para indicar relação entre disciplinas, hoje alguns autores distinguem de outros similares, tais como a pluridisciplinaridade e a transdisciplinaridade, que também podem ser entendidas como forma de relações disciplinares em diversos níveis, como grau sucessivo de cooperação e coordenação crescente no sistema de ensino aprendizagem. (FAZENDA, 2008, p.161).

2.2: ARTEFATOS E FERRAMENTAS CULTURAIS

Para falarmos sobre artefatos e ferramentas culturais, é importante observar o posicionamento de JOHNSON e GOLOMBEK (2003), que apresenta a ideia de que o professor desenvolve suas habilidades por meio da interação com outros professores em modelos de formação continuada. Através dessas formações o professor cria recortes mentais da sua consciência como educador, podendo assim dizer, que um professor que participa constantemente de formações continuadas e interagem a todo o momento com outros professores (e tem contato direto) com diferentes práticas de ensino, absorve de certa forma características marcantes deles.

Para entendermos o conceito do uso de ferramentas no processo de ensino-aprendizagem, precisamos entender a ideia de internalização criada por Vygotsky, no final da década de 1970, é trazida por Johnson (2003) e aponta o seguinte;

O desenvolvimento cognitivo, de uma perspectiva sociocultural, pode ser caracterizado como o movimento progressivo de relações externas mediadas socialmente a uma mediação interna controlada por aprendizes individuais, ou o que Vygotsky (1978) chamou de internalização. A internalização envolve um processo no qual a atividade de uma pessoa é mediada inicialmente por outras pessoas ou artefatos culturais, mas mais tarde passa a ser controlado pela pessoa ou ela apropria-se de recursos para regular suas próprias atividades. (JOHNSON, K. E.; GOLOMBEK, P. R. 2003, p.3)¹ (tradução própria)

O uso de artefatos culturais e artefatos para melhorar o desempenho do professor em sala de aula existem desde que as técnicas de ensino foram criadas. Os artefatos culturais, são absolutamente todas e quaisquer ferramentas físicas usadas pelo professor com o intuito de melhorar seu desempenho, seja ele um plano de aula ou um violão, contanto que ele sirva como um mediador entre o externo (tudo encontrado no meio social) e o interno (desenvolvimento cognitivo).

Essa dicotomia entre o interno e externo pode ser reforçada na ideia geral de Vygotsky (1991) a ZPD. Como mencionado anteriormente, a ZPD é dividida em dois estágios, o de desenvolvimento real e o proximal, e é nesse segundo que o uso de artefatos culturais está relacionado, pois o desenvolvimento cognitivo e social do aluno está inteiramente ligado ao contato que ele tem com o meio externo e com o professor, fazendo com que o educador aja como um mediador do conhecimento, sendo uma ponte entre o desenvolvimento proximal ao real.

CAPÍTULO 3: O XADREZ COMO FERRAMENTA CULTURAL NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA

¹ Cognitive development, from a sociocultural perspective, can be characterized as the progressive movement from external, socially mediated activity to internal mediation controlled by individual learners, or what Vygotsky (1978) called internalization. Internalization involves a process in which a person's activity is initially mediated by other people or cultural artifacts but later comes to be controlled by the person as he or she appropriates resources to regulate his or her own activities. "(JOHNSON, K. E. ; GOLOMBEK, P. R. 2003, p.3).

Ao introduzir as ideias de Vygotsky (1991) sobre a importância das ferramentas culturais na aprendizagem, fazendo com que os sujeitos possam sair da zona de desenvolvimento proximal para a zona desenvolvimento real, resolvemos escolher o xadrez como a ferramenta capaz de abranger de forma lúdica todas as quatro competências exigidas para o domínio ideal da língua, também acreditamos que o xadrez pudesse atuar de forma interdisciplinar com outras disciplinas, fazendo com que os aprendizes evoluíssem em outras disciplinas presentes na escola.

Iniciamos assim o projeto, organizamos uma meta mensal, onde na primeira semana o objetivo foi ensinar a movimentação das peças e vocabulário sobre os nomes das peças do xadrez, assim também como suas respectivas nomenclaturas. Por exemplo: Rainha= Queen. Nomenclatura: Queen = Q; Rainha= D (pois vem da palavra dama). Como o objetivo da disciplina eletiva era o desenvolvimento da língua inglesa, levantamos a todo instante o questionamento de como seria determinada palavra na língua mãe na forma da língua inglesa. Nesse exercício de conexão entre palavras das peças do jogo de xadrez os alunos se sentiam incentivados para vocalizar a língua inglesa em sala.

Na segunda semana foi preenchida por vocabulários com alguns cumprimentos, como por exemplo: “Bom jogo = Good game” ou “Empate= Draw.” Desta forma, percebemos que os aprendizes utilizavam o inglês como língua oficial enquanto estivessem jogando. Decidimos que no segundo mês da disciplina introduzir mais materiais em inglês, como os alunos já estavam mais empolgados com o jogo, ficou decidido de todos baixarem em seus celulares os aplicativos (apps), de xadrez para que lá eles pudessem jogar com pessoas de outros países e praticarem seu jogo, como atividade, eles deveriam jogar por volta de sete partidas por semana, e manter algum diálogo com os adversários, com o intuito de melhorar a gramática deles, tendo em vista que mesmo o jogo sendo realizado pela internet, é comum o uso da linguagem formal no xadrez.

Ao trazer as atividades, os estudantes liam e compartilhavam com seus colegas, o conteúdo das mensagens, com o intuito de melhorar a leitura e a fala em língua estrangeira, a audição (listening) seria trabalhada através de vídeos e documentários (legendados em português) que começamos a levar a partir desse segundo mês.

É importante salientar que os estudos de Vygotsky sobre a linguagem e pensamento tiveram grande papel no desenvolvimento desse projeto, uma vez que Vygotsky diz que pensamento e linguagem possuem raízes diferentes, conseguimos entender que por possuírem diferentes raízes genéticas, atuam de formas independentes, ou seja, decidimos não trabalhar com a ideia passada de que o aluno deveria “pensar em inglês” e cancelar totalmente o uso da tradução, acreditamos aqui (nesse projeto), que a tradução tem um papel importante no desenvolvimento do aprendiz, tentando usá-la como aliada e não como inimiga.

Seguimos utilizando vídeos em inglês, com análise de partidas de xadrez, pois na medida em que os alunos sem empolgavam com a ideia de virar um grande jogador de xadrez, mergulhavam de forma natural na língua inglesa, pois quase todas as apostilas escritas por grandes mestres² são em inglês, então o fator motivação foi muito importante aqui, pois alguns alunos brincavam que gostariam de tornarem-se profissionais.

Trabalhar com o xadrez como ferramenta interdisciplinar abre um leque para diversas possibilidades, uma vez que poderão ser trabalhadas diversas disciplinas usando a língua inglesa como base, fazendo com que o aluno aprenda cálculos ao mesmo tempo em que aprende a língua inglesa e se diverte jogando, quando se ensina o contexto histórico em que ocorreram diversas partidas no passado, e a influência política que elas representaram, o aluno aprende sobre História e Geografia, ao mesmo tempo, claro, que desenvolve seu vocabulário na língua alvo.

²Grandmasters em inglês, ou como popularmente são conhecidos, GMs. É o título mais alto dado a um jogador profissional de xadrez, os outros títulos são CM (Candidato a mestre), MF (Mestre FIDE), MI (Mestre internacional)

3.1 RESULTADOS

Os resultados foram captados a partir do primeiro bimestre e foram representados nos gráficos a seguir, foram usadas como critério de subdivisão as palavras “que bom, que tal e que pena”. Sendo que pena, notas de 0,0 a 4,9. Que tal? 5,0 a 6,9. Que bom de 7 a 10. O gráfico a seguir se refere exclusivamente as notas, sendo as nomenclaturas acima responsáveis por determinar o desempenho dos alunos.

É importante Salientar que o critério de avaliar os alunos usando o “que bom”, “que tal” e “que pena” é seguido por todas as escolas cidadãs integrais do estado da Paraíba, e é mostrado para os alunos líderes de cada turma durante os cinco conselhos de classes existentes ao longo do ano letivo, fazendo assim com que os representantes de cada turma tenham acesso aos seus desempenhos e que as melhorias possam ser feitas ao longo do ano letivo.

Todos os gráficos apresentados neste trabalho foram fornecidos pela escola Cidadã Integral Assis Chateaubriand.

Segue abaixo o gráfico referente ao 1º bimestre:

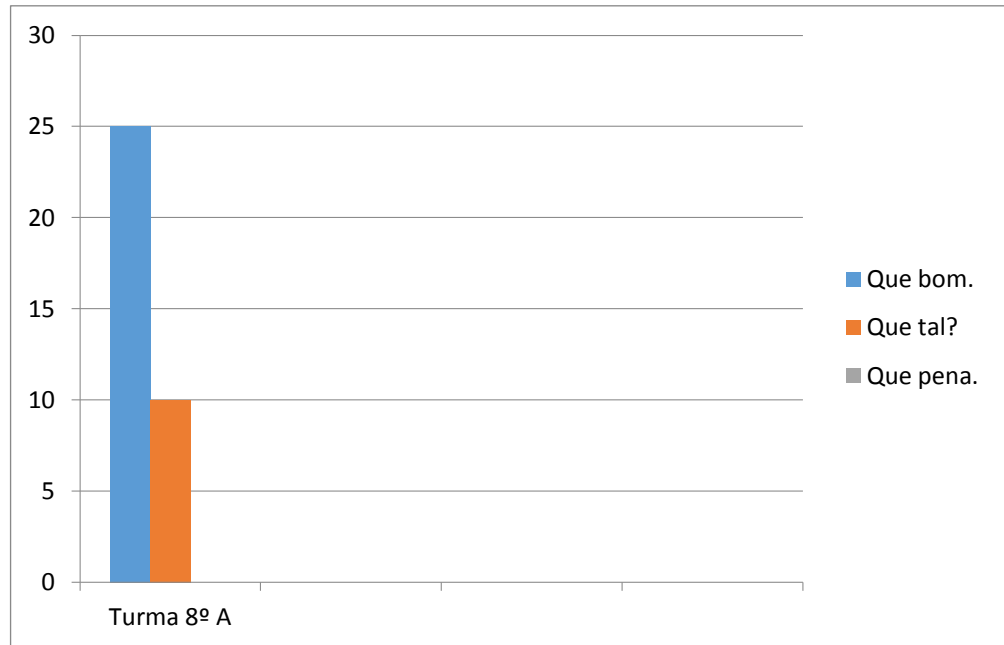


Fonte: Dados da escola cidadã integral Assis Chateaubriand

No primeiro gráfico podemos observar que vinte e cinco alunos encontram-se com notas entre 7 e 10 (Que bom), cinco com notas entre 5 e 6,9 e outros cinco com notas entre 0 e 4,9. Sendo que tal e que pena, respectivamente.

O gráfico a seguir também se refere exclusivamente as notas e usa o mesmo critério do primeiro, para se referir ao desempenho dos alunos.

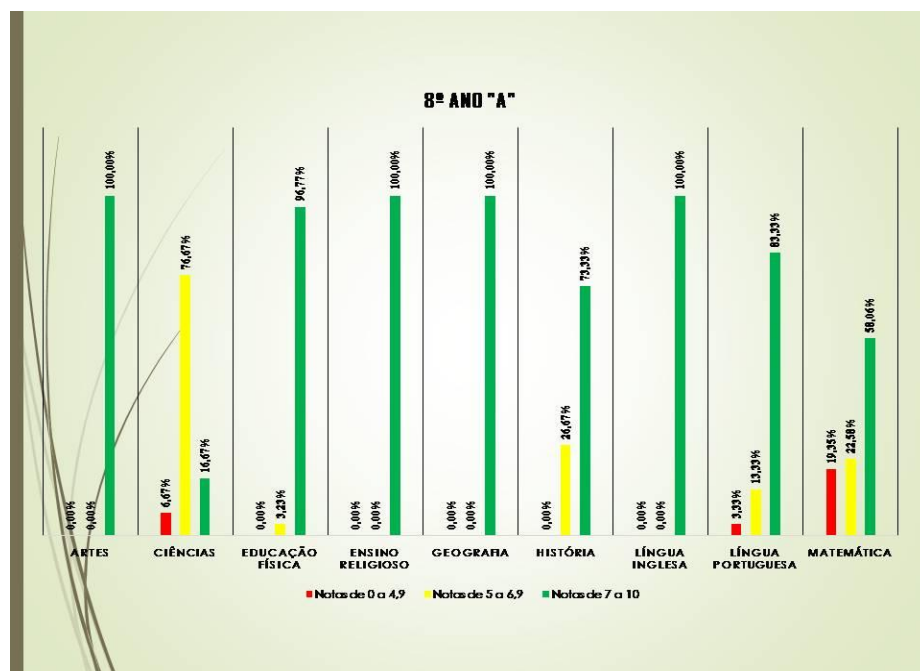
Segue abaixo o gráfico referente ao 2º Bimestre:



Fonte: Dados da escola cidadã integral Assis Chateaubriand

É notável a melhora dos alunos em relação ao 1º bimestre, enquanto no primeiro gráfico havia a mesma quantidade de estudantes classificados como “que tal? E que pena.” No 2º bimestre, não há nenhum aluno nessa última classificação, o que caracteriza uma melhora considerável.

Abaixo segue um conjunto de gráficos contendo todas as disciplinas, embora saibamos que nosso foco aqui é observar o desempenho dos alunos em língua inglesa, a gestão da escola disponibilizou apenas o gráfico completo com o desempenho dos alunos em todas as disciplinas, e decidimos usar o gráfico enviado pela escola sem fazer cortes.



Fonte: Dados da Escola Estadual cidadã integral Assis Chateaubriand

No que se referente ao 3º bimestre, é nítida a melhora já referente ao 2º bimestre, enquanto no 1º bimestre havia uma igualdade entre os quesitos “que tal? E que pena.” E no segundo já não havia alunos com classificação “que pena”. No 3º bimestre a melhora dos alunos foi excelente, pois não havia mais alunos na segunda opção, determinando assim, um índice de aprovação de 100% na disciplina de língua inglesa, tendo claro, o 3º bimestre como parâmetro.

Nesse ponto resolvemos saber com mais professores como a turma evoluiu, então como sugestão acatada pela escolha, houve um questionário sobre o comportamento, frequência e desempenho da turma, onde os professores tinham que preencher no Google drive como esses professores avaliavam a turma, sendo nesse caso, “quem bom” para ótima, “que tal?” para regular e “que pena” para péssima.

Então nesse ponto vamos observar como ficou o conjunto de gráficos contendo as avaliações dos nove professores desta turma, onde foram perguntados sobre os pontos acima.



Fonte: Dados da Escola Estadual cidadã integral Assis Chateaubriand

Seguiremos abaixo com imagens dos alunos jogando xadrez:







EXERCÍCIO DE MATE

As brancas jogam e dão xeque-mate em 01 jogada.



Diagrama nº1

Resposta _____

Diagrama nº2

Resposta _____

Diagrama nº3

Resposta _____

Diagrama nº4

Resposta _____

Diagrama nº5

Resposta _____

Diagrama nº6

Resposta _____

Diagrama nº7

Resposta _____

Diagrama nº8

Resposta _____

Diagrama nº9

Resposta _____

Frederico Guedes

Figura 1: Modelo de exercício.

Como podemos ver na figura 1 temos um modelo de exercício realizado na disciplina, o exercício tem como foco o aprendizado do mate em um lance. Veremos a seguir mais dois exemplos de atividades com essa ideia.

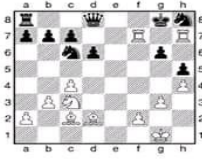


XEQUE MATE



As brancas jogam e dão mate em 1 lance:

Diagrama 1



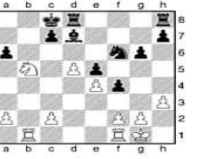
Resp. _____

Diagrama 2



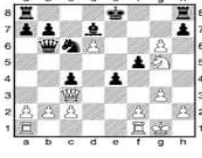
Resp. _____

Diagrama 3



Resp. _____

Diagrama 4



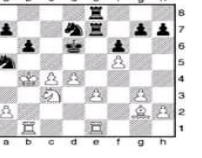
Resp. _____

Diagrama 5



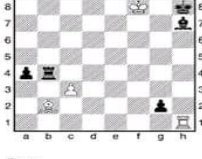
Resp. _____

Diagrama 6



Resp. _____

Diagrama 7



Resp. _____

Diagrama 8



Resp. _____

Diagrama 9



Resp. _____

Figura 2: Exercício



EXERCÍCIO DE XEQUE-MATE



Encontre a melhor jogada para que as brancas façam mate em 01 lance:

Diagrama 1



Resp. _____

Diagrama 2



Resp. _____

Diagrama 3



Resp. _____

Diagrama 4



Resp. _____

Diagrama 5



Resp. _____

Diagrama 6



Resp. _____

Diagrama 7



Resp. _____

Diagrama 8



Resp. _____

Figura 3: Exercício de xeque-mate.

A seguir observaremos um exemplo de um exercício focado no “afogamento” que tinha como o intuito de melhorar a concentração dos estudantes.



AFOGAMENTO

O afogamento do xadrez é uma situação de empate em que o Rei está cercado, não está em xeque e não pode se mover:

1 Pretas jogam

	a	b	c
8		♔	
7		♙	
6		♚	

2 Pretas jogam

	d	e	f
8		♔	
7			
6	♚		♙

3 Pretas jogam

	f	g	h
8			♔
7		♖	
6			♚

Nos casos acima, o Rei das pretas está fora de ameaça (xeque) e não tem um lugar seguro para jogar: afogamento. Caso a equipe tenha uma peça para jogar, a partida continua. Ex:

	a	b	c	d
8	♔			
7			♙	♙
6	♚			

Neste caso, as pretas não podem mover seu Rei, porém, podem jogar com o Peão.

Mesmo havendo várias peças na partida, mas sem possibilidades de movimentos, a partida termina com o empate: afogamento. Ex:

				♔			
	♙			♙	♙		♙
♙		♙		♙	♙		♙
♙		♙		♙	♙		♙
	♙			♙	♙		

Branças jogam:
Não há vencedores!
Empate!

Figura 4: Instruções didáticas e táticas de jogo.

Já introduzindo mais a língua inglesa nas aulas, passamos alguns exercícios com o intuito de desenvolver o raciocínio lógico ao mesmo tempo em que o inglês estava sendo trabalhado, abaixo seguem algumas atividades que seguem o que foi dito:

Your Goal:

Capture the chess pieces until only one piece remains on the board.

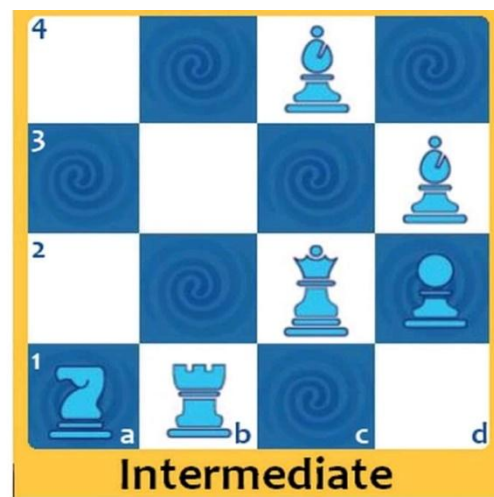
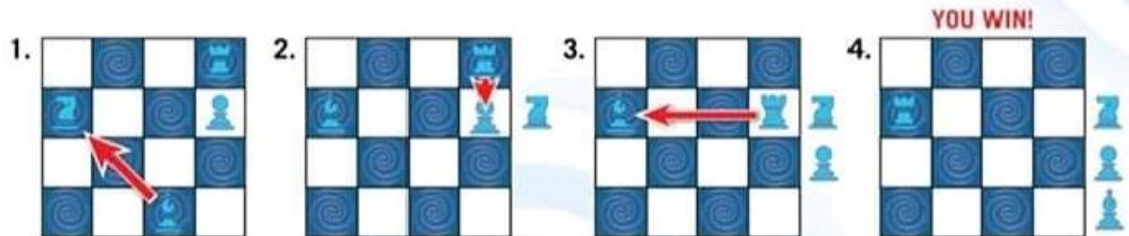


Figura 5: Conjunto de lances.

Acima pudemos observar alguns exemplos de atividades em inglês, pois nosso foco não foi apenas usar o inglês em todas as situações, mas trabalhar de forma natural a língua inglesa em conjunto com a língua portuguesa, de modo que o aluno sentisse prazer em buscar pela língua. A seguir vamos observar páginas das apostilas lidas em sala, são apostilas em inglês, pois como descrito acima, nomenclatura das peças foram ensinadas em conjunto com a língua inglesa.

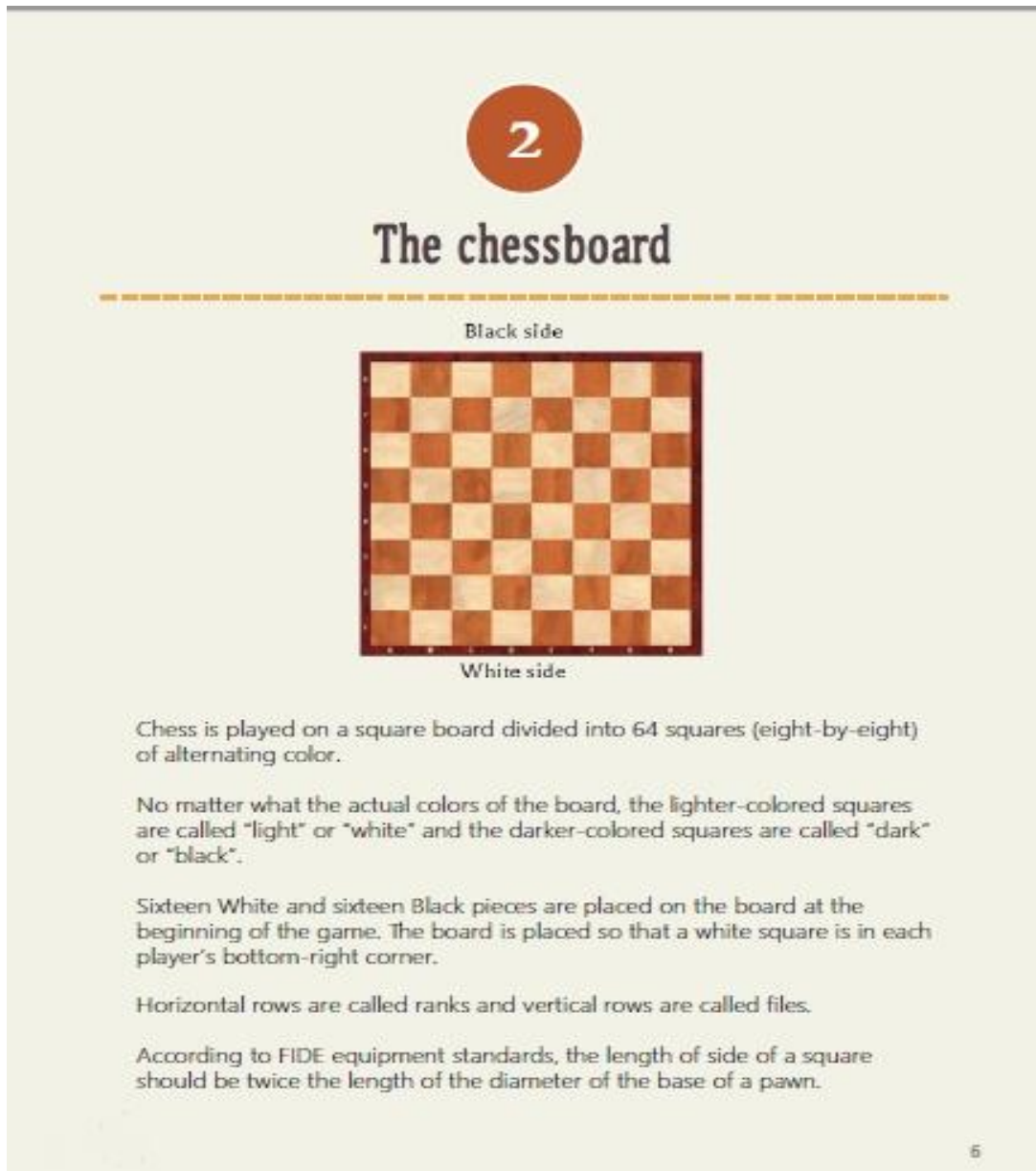


Figura 6: foto da apostila xadrez para leigos.

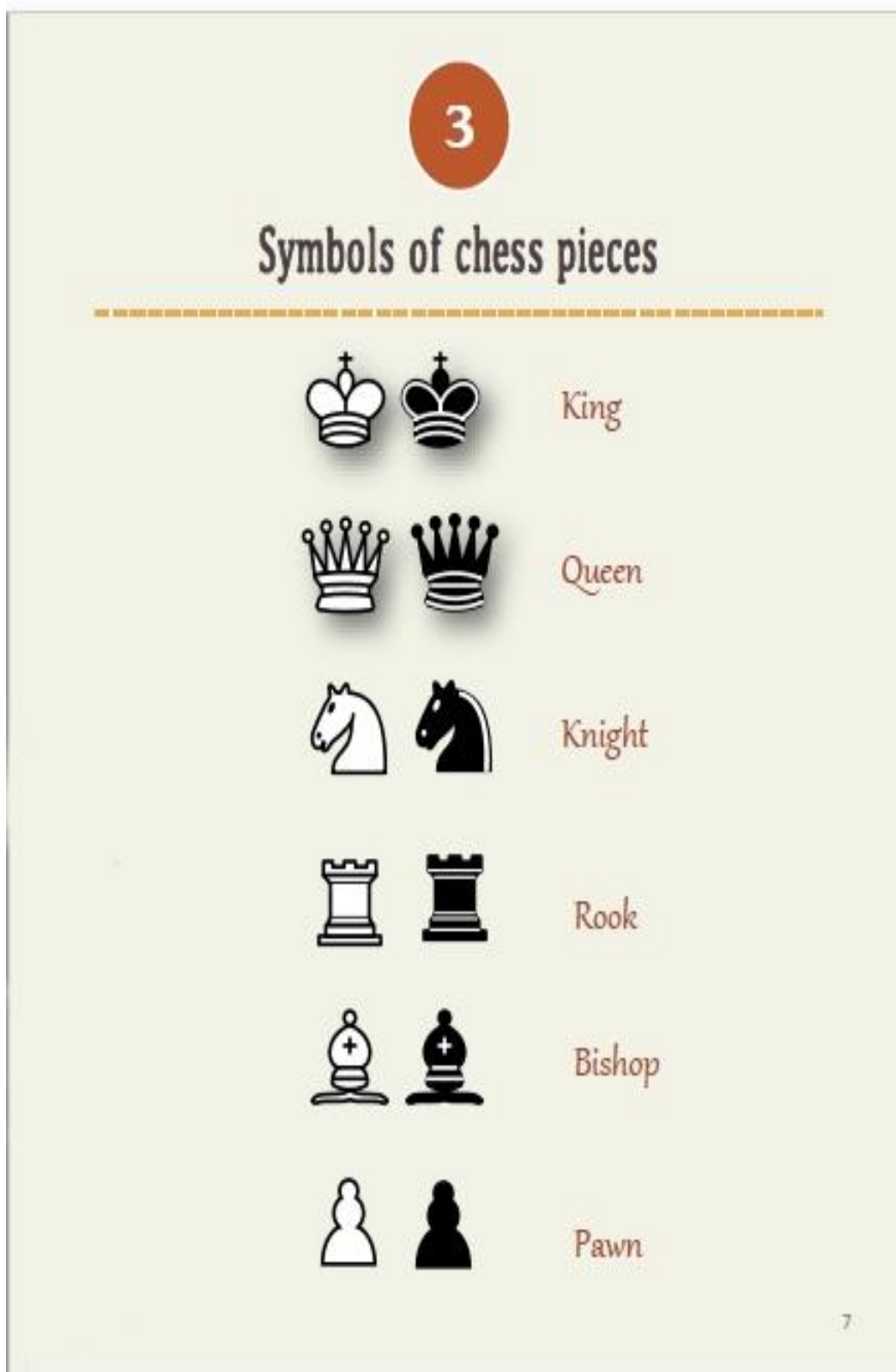


Figura 7: Foto da apostila xadrez para leigos.

5

Nature and objectives of the game



The game of chess is played between two opponents who move their pieces alternately on a square board called a chessboard.

The player with the White pieces commences the game. A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been completed.

The object of the game is to trap the opponent's king so that its escape is not possible (checkmate). If a player's king is threatened with capture, it is said to be in check, and the player must remove the threat of capture on the next move. If this cannot be done, the king is said to be in checkmate.

The objective of each player is to put the opponent's king under attack in such a way that the opponent has no legal move. The player who achieves this goal is said to have checkmated the opponent's king and to have won the game.

11

Figura 8: Foto da apostila xadrez para leigos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no que foi produzido ao longo do trabalho, podemos dizer que o resultado do mesmo foi deveras satisfatório, tendo em vista que muitos objetivos conseguiram ser alcançados, conseguimos melhorar a frequência dos alunos na sala de aula, e fazer com que consequentemente suas notas melhorassem também, os alunos buscaram evoluir no xadrez e

fazendo assim, acabaram aprendendo um pouco mais sobre a língua inglesa, no que tange as quatro habilidades linguísticas.

No começo do projeto, os alunos apenas conheciam a existência dos tempos verbais e ao final dele, os alunos já conseguiam não só diferenciar os tempos verbais, como também ter um vocabulário bem mais elevado (em relação ao início) do que quando começaram.

Contudo, após o final do projeto podemos dizer que os objetivos não foram completamente alcançados, uma vez que, encontramos dificuldades de alguns alunos no que tange a alfabetização, por se tratar de um ambiente onde a desigualdade social atinge de forma mais clara, alguns alunos possuíam dificuldades na leitura, o que dificultou com que eles acompanhassem a evolução no mesmo tempo dos outros.

Ao falar sobre a continuidade do projeto devemos dizer que não queremos encerrar as discussões sobre essa forma de aplicar o ensino, e também entender que o presente trabalho abre leques para possíveis análises futuras, servindo assim como um objeto de estudo para outros professores.

REFERÊNCIAS

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BOURDIEU, Pierre. PASSERON, Jean-Claude. **A reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1970.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: **COLÓQUIO DE EPISTEMOLOGIA E SOCIOLOGIA DA CIÊNCIA DA ADMINISTRAÇÃO**. (Org.) DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. Planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens. Porto Alegre: Artmed, 2006, p. 15-42.

FAZENDA, I. **O que é interdisciplinaridade?** São Paulo; Cortez, 2008.

GOMES DE MATOS, F. **A influência de princípios da Lingüística em manuais para professores de inglês**. Tese de doutoramento. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1973.

JOHNSON, K. E.; GOLOMBEK, P. R. **“Seeing teacher learning”**. *Tesol Quarterly*, 37. 2003.

PAIVA, V.L.M.O.; FIGUEIREDO, F.Q. O ensino significativo de gramática em aulas de língua inglesa. In: PAIVA, V.L.M.O.(Org). **Práticas de ensino e aprendizagem de inglês com foco na autonomia**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG. 2005. p.173-188.

PEDREIRO, Silvana. Ensino de línguas estrangeiras: métodos e seus princípios. **Especialize**. Janeiro/2013.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. Porto Alegre-PR; Editora Fundo Cultura, 1962.

PIOVESAN, Armando; TEMPORINI, Edméa Rita. Pesquisa exploratória: procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo da saúde pública. **Rev. Saúde Pública** [online]. 1995, vol.29, n.4, pp.318-325.

RAVANELLI, A. **Jogo do Xadrez: um instrumento facilitador da aprendizagem**. Salgado Filho-PR; SEED/SUED, 2014.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo; Martins Fontes, 1991.

APÊNDICE A – EMENTA DA DISCIPLINA ELETIVA

ELETIVA: Xadrez: a Guerra Mágica – ANO 2019 – 1º SEMESTRE

PROFESSOR TITULAR	PROFESSORES COLABORADORES	DISCIPLINAS
Marcos Diallyson Farias da Silva		Disciplina 1- Língua Inglesa Disciplina 2- Matemática
EMENTA (JUSTIFICATIVA)		
O xadrez é um esporte de raciocínio lógico que caminha junto com diversas disciplinas, contribui para o desenvolvimento da concentração, raciocínio rápido, memória, cálculo, intuição. Além disso, o xadrez é um grande desenvolvedor de caráter, uma vez que ensina a igualdade e o respeito, entre as suas filosofias está o fato de sempre cumprimentar o adversário, antes e depois da partida, ensina que vencer não te torna o melhor, e perder não te torna o pior.		
OBJETIVO	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
Desenvolver as habilidades de raciocínio lógico e rápido, desenvolver as quatro competências da língua inglesa e portuguesa, por meio do estudo do xadrez, aumentar a velocidade e eficiência no cálculo.	- Leitura de apostilas escritas por grandes jogadores de xadrez. - Interação entre participantes. - Vídeos sobre a história e a importância histórica do xadrez. - Estudos de aberturas. - Estudos sobre o meio de jogo. - Estudos sobre finais. - Análise de grandes jogos. - Jogos. - Culminância com exposição dos resultados produzidos em sala.	
COMPETÊNCIAS TRABALHADAS		
- Leitura eficiente em língua inglesa e portuguesa, por meio de apostilas de xadrez. - Escrita em inglês e em português, por meio das transcrições dos jogos. - Fala em inglês em jogos as cegas usando as transcrições dos jogos. - Raciocínio lógico. - Memória visual. - Eficiência em realizar cálculos. - Raciocínio rápido.		
METODOLOGIA UTILIZADA		
Estudo de xadrez com base em Grandes Mestres internacionais (GMs) • História • Importância • Leitura • Estudo de aberturas • Estudo de meio de jogo • Estudo de finais • Análise de grandes partidas históricas • Jogos • Culminância com exposição dos resultados produzidos em sala. Precisa estar atualizado e ter em mente muito claro o seu objeto de ensino qual seja, a compreensão da realidade pelo indivíduo. Sendo assim, o professor deve procurar questionar as fontes de informações mostrando que nem sempre são fidedignas. Além disso deve ele voltar-se para a base, onde está sendo construído o conhecimento e dar ênfase aos conceitos fundamentais necessários para a edificação de outros conhecimentos. Desta forma, o professor que está ensinando astronomia, deve fazê-lo de uma forma integrada, mostrando as suas relações com os diversos campos do conhecimento.		

RECURSOS DIDÁTICOS 1-Data show 2-Quadro branco 3-Livros 4- PDfs 5-Computador 6- Caixas de som 7- Tabuleiros 8- Peças de xadrez 9-Caneta esferográfica	PROPOSTA DE CULMINÂNCIA Organização de um campeonato de xadrez, com todos os alunos inscritos na eletiva. Com premiação de um troféu e medalhas para os três primeiros colocados.
AVALIAÇÃO Como ferramenta de avaliação do trabalho proposto a ser desenvolvido com os alunos da escola citada, com atividades a serem realizadas em sala de aula e também extras sala, será visto a participação e desenvolvimento dos alunos a partir do tema, levando em consideração a individualidade e a participação dos alunos nas aulas, assim como o bom relacionamento com os colegas de classe.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS REFERÊNCIAS: Eade, J. (2013). Xadrez para leigos. . Alta Books Kasparov, G. (1978-1984). O teste do tempo. . Solis Shereshevsky, M. Endgame strategy. Everyman chess.

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES			
1º Encontro – Atividade Desenvolvida		18/02	2º Encontro – Atividade Desenvolvida
Feirão das Eletivas			25/02
			O professor de inglês convida a turma a conhecer sobre o xadrez. A primeira aula, inicialmente, ministrada pelo professor de inglês (como uma opção metodológica). Ele deve começar convidando a conhecer sobre o xadrez, iniciando um debate rico e crítico a respeito do tema.
3º Encontro – Atividade Desenvolvida		11/03	4º Encontro – Atividade Desenvolvida
Cálculos matemáticos e início da organização do campeonato de xadrez.			18/03
Nesta aula o professor irá apresentar aos alunos cálculos simples que competem ao estudo do xadrez.			Ampliando o conhecimento sobre a língua inglesa. Será exibido o filme lances inocentes, legendado em português.
5º Encontro – Atividade Desenvolvida		25/03	6º Encontro – Atividade Desenvolvida
Ampliando o conhecimento sobre a língua inglesa			01/04
Com o intuito de desenvolver o reading a atividade se inicia com um a leitura de um livro muito importante para a evolução no xadrez. “Xadrez para leigos.”			Ampliando o conhecimento sobre a língua inglesa Continuando a leitura do livro “Xadrez para leigos”.
7º Encontro – Atividade Desenvolvida		08/04	8º Encontro – Atividade Desenvolvida
Matemática e Inglês. Misturando ciências.			15/04
Aprendendo o valor das peças de xadrez e tática de trocas. Assim também como o nome das peças em inglês e o sistema de notação de cada peça, também no idioma alvo.			Matemática e Inglês. Misturando ciências. Aprendendo o valor das peças de xadrez e tática de trocas. Assim também como o nome das peças em inglês e o sistema de notação de cada peça, também no idioma alvo.
9º Encontro – Atividade Desenvolvida		22/04	10º Encontro – Atividade Desenvolvida
Matemática e Inglês. Misturando ciências.			29/04
Resolvendo problemas de xadrez, armadilhas e cálculos.			Matemática e Inglês. Misturando ciências. Praticando problemas de xadrez e aprendendo a nomenclatura das peças em inglês.
11º Encontro – Atividade Desenvolvida		06/05	12º Encontro – Atividade Desenvolvida
			13/05

Estudo das aberturas. Aprendendo as aberturas mais comuns do xadrez. Elaborando mini diálogos em inglês usando as aberturas de xadrez.		Estudo das defesas. Aprendendo as defesas mais comuns do xadrez. Elaborando mini diálogos em inglês usando as aberturas de xadrez.	
13º Encontro – Atividade Desenvolvida	20/05	14º Encontro – Atividade Desenvolvida	27/05
Contra-ataque índia do rei. Elaborando mini diálogos em inglês usando as aberturas de xadrez. Desvendando os segredos da índia do rei.		Siciliana, ataque e defesa. Por dentro da siciliana a defesa mais usada do mundo. Elaborando mini diálogos em inglês usando as aberturas de xadrez, seguido de mini debates, tentando usar sempre a língua alvo.	
15º Encontro – Atividade Desenvolvida	03/06	16º Encontro – Atividade Desenvolvida	10/06
Treinamento para o torneio. Colocando em prática todo o conteúdo aprendido ao longo do semestre, os alunos disputarão mini campeonatos de partidas blitz.		Treinamento para o torneio. Colocando em prática todo o conteúdo aprendido ao longo do semestre, os alunos disputarão mini campeonatos de partidas blitz.	
17º Encontro – Atividade Desenvolvida	17/06	TOTAL DE AULAS	
Culminância das Eletivas		17 encontros de 100 minutos.	

AGRADECIMENTOS

A minha noiva Érika Catarina de Melo Alves, por todo apoio nos dias em que eu mais precisei, seria impossível chegar até aqui sem a sua ajuda, jamais poderei esquecer as horas de dedicação e paciência comigo.

A minha mãe Aline Farias e ao meu Padrasto, Adriano Rodrigues da Silva por mostrar-me sempre o melhor caminho para seguir.

Ao meu orientador Celso Júnior, por toda a paciência e atenção, que um dia eu me torne ao menos metade do grande professor que você é.

Aos colegas de classe pelos momentos de amizade e apoio.