



X COLÓQUIO INTERNACIONAL

"Educação e Contemporaneidade"

22 a 24 de Setembro de 2016
São Cristóvão/SE - Brasil



ISSN: 1982-3657

Criação e uso de jogos no ensino de francês: convergindo a experiência teórica do Estágio

MARIA CAROLINA DE MELO ROSA

EIXO: 19. EDUCAÇÃO E ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

Resumo: Neste artigo, relatamos nossas experiências com o processo de criação e o uso de jogos na disciplina de Estágio Supervisionado de Francês III da Universidade Federal de Sergipe (UFS), discutindo a aprendizagem com base nas experiências práticas realizadas no Colégio de Aplicação e nas reflexões sobre o ensino destas, mais especificamente da língua francesa, analisando a problemática que enfrenta o futuro professor, defendemos que os jogos podem ser um recurso motivador para o professor quanto para o aluno. **Palavras-chave:** ensino de FLE, jogos no ensino, formação do professor com o processo de criação e a utilização dos jogos no ensino de francês língua estrangeira supervisionado de francês III de l'Universidade Federal de Sergipe (UFS), faisant le point à la pertinence de partir de l'expérience pratique des activités élaborées chez le Colégio de Aplicação et des réflexions sur l'enseignement de celles-ci, en particulier de la langue française, faisant la problématique des futurs professeurs de langue, on croit que les jeux peuvent être un outil de motivation dans la formation de l'enseignant quant pour l'apprenant. **mots-clé:** didactique de FLE, jeux em classe, formation enseignante

Introdução Qual o interesse em aprender jogando?

E ensinar — uma vez que consideramos os dois como parte de um processo sociointeracional simultaneamente?

Primeiro, a relação entre o homem e os jogos possui centenas de anos e remonta à Grécia Antiga (SÁ; VELOSO, 2009). A pertinência da utilização de jogos no meio pedagógico já foi discutida e Participar desta argumentação ajuda a desconstruir a dicotomia entre aprendizagem e diversão, restando separado. Defendemos, portanto, a ideia de Huizinga de que a humanidade se representa na cultura (HUIZINGA, 1996) Embora nosso foco esteja no campo do francês como língua estrangeira (FLE) discutirmos o uso dos jogos enquanto recurso pedagógico, não nos limitamos a somente expor um

professor ou o futuro professor precisa se envolver sobre o seu trabalho em sala de aula. Segundo “Essa reflexão é entendida como o modo mais eficiente para que as práticas em sala de aula se tornem um contínuo da prática de ensinar Língua Estrangeira”. Este artigo surgiu das experiências vivenciadas obrigatórias do curso de dupla licenciatura português/Francês, da Universidade Federal de Sergipe. Procuramos aprofundar os questionamentos feitos durante a disciplina sobre o papel do professor de aprendizagem e de como se dá o ensino de línguas estrangeiras no Brasil, com foco na problematização e análise das possibilidades de aperfeiçoamento profissional, chegamos a uma “didática lúdica”, com ênfase em como se deu a criação e aplicação dos jogos utilizados em uma oficina extracurricular na qual que serviu de base para nossas observações das vantagens e dificuldades dessa didática na prática docente.

FRANCÊS Diante da perspectiva de um estágio, acontece do aluno de licenciatura ser acometido pelo medo do professor. Com base na turma da disciplina de estágio que serve como referencial neste trabalho, a regência de uma sala de aula e que todos possuíam algum receio em relação a sua formação no ensino de francês, na falta de conhecimento sobre planejamento de aulas, entre outros aspectos. Parte desses anseios decorre da Lei 11.788/2008, regulamente o estágio como um *ato educativo*, isto é, de acordo com Palermo (2007, p.6), “uma integração de saberes e não somente um conhecimento”, às vezes, falta articulação e discussão que deveria ocorrer transversalmente durante toda a formação acaba sendo limitada e fragmentada.

No curso de português/Francês da UFS, existem quatro disciplinas de estágio supervisionado de francês. Mas, em função do ensino de línguas e um estudo do campo de FLE que, segundo Barthélémy (2007), abrange o ensino e a difusão da língua francesa, somente no estágio IV que se parte para a prática docente. Como a carga horária teórica prevista pela ementa em estágio IV, dificulta-se o desenvolvimento de uma discussão limitada para a instrução de planejamentos de aula e a elaboração de um relatório de estágio planejados para regência, visto que existe uma sujeição a disponibilidade do Colégio de Aplicações em pontos, possui interferências particulares e aleatórias — como a JECCA, uma jornada semanal de aula fora do calendário acadêmico. O Colégio de Aplicações, localizado dentro do campus da Universidade Federal de Sergipe pública no estado que oferece o ensino de francês. Assim, não existe outra possibilidade de localizar a prática em uma organização concisa e articulada da disponibilidade de turmas do colégio com os horários de aula, apenas a observação da rotina de uma aula de francês, em que os estudantes da graduação discutem e refletem segundo a orientadora dessa matéria e observando comentários de ex-alunos, essa prática resultou em uma prática de professor regente. Destacamos que é difícil de se colocar no lugar do regente na posição distanciada de um observador, uma visita semanal, em uma turma específica, no máximo três vezes em um semestre. É preciso que o observador seja docente, isto inclui saber a complexidade de reger turmas diferentes e de organizar planos de aula e avaliar criticamente, mas aprender e contribuir com o ambiente observado (DIAS; SANTOS; SILVA, 2012, p.15). Em busca dessa atitude e numa tentativa de solucionar a questão do estágio IV, propomos a realização de um estágio III, tendo em vista uma maior participação dos estagiários em sala de aula e na troca sobre experiências e exposições relativas a formação do professor de FLE. Das questões levantadas por nossa orientadora, destacamos “por se interligar à várias outras relacionadas à prática docente. Tanto que para responder a essas questões, é necessário que se tenha uma prática docente que permita a reflexão e a troca de experiências.”

professor. Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996, p.15), o professor tem o direito de aprender, acima do seu de ensinar. Ou seja, o professor não é mais o portador de metodologias de língua anteriores aos anos setenta, mas aquele que ajuda e orienta o aluno a aprender estudos da pragmática, do cognitivismo, da sociolinguística, entre outros. Enquanto professor desta e, nesse momento, a língua deixa de ser uma rede de estruturas sintáticas adquiridas por meio do áudio-oral dos anos cinquenta, e passa a ser um dos recursos para interação social. Tanto que é previsto nos Currículos Nacionais de língua estrangeira, sendo a aprendizagem "uma forma de participação melhor, encontramos orientações nos Parâmetros sobre os objetivos do ensino e de como os procedimentos de uso da língua

ao desenvolvimento de uma consciência crítica dos valores e atitudes em relação aos seus usos na sociedade, ao modo como as pessoas são representadas necessariamente a identidade social do interlocutor. (Ibid, p.71) Isto é, o professor deve evitar o ensino de léxico específico descontextualizado, mas ajudar o aluno na prática linguística, enquanto sujeito crítico, inserido no mundo, apropriando-se e utilizando a língua (2010, p. 174) ao dizer que o papel da escola é auxiliar na construção dos conhecimentos e das competências necessárias para que os alunos se apropriem sistematicamente dos conhecimentos e das competências necessárias para enfrentar o mundo, na medida em que "os desafios do dia a dia se transformam em novos desafios" (apud PALERMO, 2013?

, p.52). Sua rotina o expõe a situações singulares e para interagir de maneira adequada, ele precisa apropriar-se da realidade que o cerca e analisá-la criticamente com base em sua experiência (p.14 apud PALERMO, 2013?

, p.9) No caminho do aperfeiçoamento profissional, o professor deve sempre utilizar jogos como um recurso a ser utilizado em sala de aula faz parte do processo de ensino-aprendizagem, mesmo, como inovar de forma construtiva em sua prática, e questionar a realidade com os alunos com esta e com o próprio professor. **SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO JOGO** Santos e Silva(2012?

, p.8)

"O jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores atualmente, porém não se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa, facilitando a aprendizagem. Ressaltar que jogo e lúdico não são sinônimos. Este é compreendido como uma extensão sua (SÁ; VELOSO, 2009). Ou seja, é por meio do jogo que se aprende. Os jogos no contexto pedagógico exigem um planejamento cuidadoso e uma aprendizagem espontânea e natural dos alunos. (DIAS; SANTOS; SILVA, 2011) Para tanto, é preciso que o docente esteja a par das diversas realidades e desafios, não a dificuldade em defini-lo conceitualmente (JULIA, 1996, apud SÁ; VELOSO, 20

“no campo das didáticas de língua estrangeiras, o jogo é sobretudo um feito disciplinares [...] um recurso metafórico suscetível de englobar uma vasta semântica” (SILVA, 2008, p.14, tradução nossa). Admitindo que o jogo se c ensino do francês como língua estrangeira durante a disciplina de estágio II antes de tudo pela coerência na definição dos objetivos didáticos e em sua r que para traçar os objetivos didáticos, precisa-se distinguí-los dos objetivo: pares feito de uma peça com um número e uma peça com o número escrito jogador a calcular e escolher a melhor peça, antecipando a jogada do oponente. O objetivo do jogo em si é terminar primeiro as peças que o jogador possui, seguida, uma vez que seriam doados para o Colégio de Aplicação, preocupou pois precisavam ser de materiais duráveis e robustos para o uso repetitivo e para as crianças e adolescentes que constituem o corpo discente do colégio. O conjunto de objetos, concretos ou não, que constituem um jogo, a visão de prazer estético a partir de sua manipulação e cria uma marca afetiva no ensino quando podemos lhes agregar a lembrança dos objetos com a proposta dos jogos deveria ser coerente com a realidade dos alunos, isto é, no sentido, as regras deviam ser claras e na língua materna dos discentes do Colégio de Aplicação (classificação A1 do Quadro Europeu Comum de Referências para Línguas que 2016). Além disso, os jogos não deveriam ser muito longos, na expectativa foi a questão da competitividade que, na discussão sobre os jogos, surge. Concordamos com Silva (2008) que, embora alguns professores tenham recatravés dos jogos é possível vivenciar outros papéis sociais, redescobrimo-real. Essas orientações resultaram na organização de uma oficina realizada c do Colégio de Aplicação, sob a coordenação do professor Ricardo Costa dos S na disciplina de estágio como ponte, fomentar o interesse pelo universo franc oficina realizada durante o JECCA, escolheu-se os jogos *Francoquiz* e *Ge desenvolver as atividades, na qual a participação dos alunos era livre, r importante ressaltar que, embora o ensino do francês seja obrigatório d pré-requisito da língua francesa para participar. A oficina aconteceu em uma a apresentação dos jogos aos alunos, do porquê da escolha do jogo em q começou com o *Francoquiz*, um jogo de confronto de equipes em três fase rodadas de perguntas e respostas. O jogo visa a ampliação dos participant francófono, ou seja, de tudo que está ligado à língua francesa. Ele contém c respectivamente valores de 1, 3 ou 5 pontos. Ganha-se quem tiver a maio idades e séries do ensino fundamental. As ministrantes pediram que estes estas possuíam perfis equilibrados. Cada equipe se nomeou, respectivamen*

uma familiaridade com a língua. Não houve intervenção das estagiárias na es um ambiente de descontração favorável à atitude lúdica. Sorteou-se um através de mímica ou desenho, a critério dos participantes que executaram a um minuto para acertar e quem acertou começou respondendo a primeira pe cada equipe sorteou 4 cartões (verde escuro) que seriam as perguntas par deviam ser respondidas oralmente com as palavras vrai (verdadeiro) ou fau apresentação dos cartões, lendo as perguntas e opções de resposta até que s o que fez as estagiárias mudarem a dinâmica do jogo para que uma equi respondendo na segunda rodada. Para a segunda rodada, foram sorteados c c). Para cada resposta errada houve como penalidade a subtração de 2 pontu uma das críticas feitas sobre o *Francoquiz* era a respeito da complexidad subjugar a capacidade dos alunos. Durante a aplicação do jogo, percebemos se mostrarem desmotivados, vimos que a dificuldade nessas situações serviu trunfos e artifícios de forma sábia, como no uso da opção limitada de cor partida, premiou-se a equipe que marcou mais pontos com pedaços de bol procurou-se suavizar o peso da competitividade e da “perda”. Houve o mesr inverso, em que não houve nenhum tipo de premiação. Na segunda etapa, p ensino médio. Aconteceu de nenhum deles estudarem francês e, apesar da ligado ao ensino de FLE, devido a ausência do pré-requisito linguístico na div *Garagem* foi idealizado para se jogar em duplas, em que uma pessoa gu “garagem”, por meio de indicações orais das direções obrigatoriamente respectivamente, para frente, para trás, para direita e para a esquerda. I também o trabalho em grupo. Após fazer a apresentação do jogo, para auxili as expressões de direção em francês, com a pronúncia de cada uma pelas duplas e, por causa do número ímpar de participantes, uma das estagiárias seria o guia e o guiado. As duas ministrantes responsáveis pela mediação do de tabuleiro gigante, onde as cadeiras serviam de obstáculos, e marcarai garagem de cada um). Depois, reuniram os guias juntos em um canto da sala dava uma ordem para seu parceiro e este se movimentava de acordo. No francês, a penalidade era a não reparação do movimento certo. Já a pronúnci O jogo se encerrava quando todos os guiados encontrassem a sua garagem. . papeis nas duplas. Houve uma dinâmica rápida, apesar da grande quantidade oficina, apontamos nos dois jogos a necessidade do controle do barulho e estagiárias procuraram mediar as relações entre os alunos de forma a mant como o respeito a vez do outro, quando um jogador falava fora de seu temp problemas. Primeiro, o tamanho da sala limitava a movimentação dos jogado

um espaço maior. Segundo, alguns jogadores realizavam ações irregulares, e que o permitido ou em direções diagonais. Essas ações levavam as duplas a estagiárias na observação do funcionamento do jogo, penalizando os infratores feita na disciplina de estágio supervisionado III fez com que os futuros professores adquiridos ao longo do curso diante da ação e deu mais um espaço para a troca e humano. Nesse sentido, apontamos a importância em discutir o papel das propostas de ensino e conseqüentemente uma melhoria na formação docente utilizado em sala de aula faz parte do processo de formação continuada docente constantemente, acompanhar as mudanças do mundo, mas também se aprende que existem dificuldades no uso de jogos para o ensino como em qualquer outra discussão a respeito desse tema, em vista de trazer outros docentes para serem milagres, é somente com a dedicação e a análise do professor ou do futuro professor o ensino do francês, ou o ensino em geral, tendo como vantagens a socialização, habilidades corporais e intelectuais, o desenvolvimento do raciocínio simbólico dos alunos.

Referências ALIANÇA FRANCESA (Rio de Janeiro). **Quadro Europeu Comum**

Disponível em:

<<http://rioaliancafrancesa.com.br/index.php/cursos/jovens?id=59>>.

Acesso em: 18 jun. 2016. Barthélémy, Fabrice. **Professeur de FLE: histoire** (Français langue étrangère). BRASIL. Ministério da Educação. **Lei que regula**

Disponível em:

< http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm >.

Acesso em: 10 jun. 2016. _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira. Brasília: MEC/SEF, portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf

>.

Acesso em: 10 jun. 2016. _____. Ministério da Educação. Secretaria de E
inicial de professores da educação básica, em cursos de nível superior. Brasília
Disponível em:

<[http://
portal.mec.gov.br
/cne/arquivos/pdf/basica.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/basica.pdf)

>.

Acesso em: 17 jun.2016. Chini, Danielle. Langage et/ou action?
La perspective actionnelle favorise-t-elle vraiment l'apprentissage linguistique
. **Le français dans le monde**, [s. l., s.n.], p164-175. Jul. 2010 DIAS, A
Priscilla Machado da. Relato da experiência do estágio supervisionado na edu
, Jequié]. **Anais...** . [Jequié]: Uesb, 2012. 15p. disponível em: <[http://](http://www.uesb.br/eventos/semanapedagogia/anais/53CO.pdf)

[www.
uesb.br
/eventos/semanapedagogia/anais/53CO.pdf](http://www.uesb.br/eventos/semanapedagogia/anais/53CO.pdf)

>.

Acesso em: 17 jun.2016. HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elem**
Roberta Rossi Oliveira (responsabilidade). Conselho Nacional de Educação. **I**
educação nacional de qualidade. [s. l., s.n]. p.5-10, p.52-53. [2013?
].

Disponível em:

<[http://
portal.mec.gov.br
/index.php](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15887-estagio-supervisionado-p)

?

[option=com_docman&view=download&alias=15887-estagio-supervisionado-p](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15887-estagio-supervisionado-p)

Acesso em: 17 jun. 2016. SÁ, Antônio Villar Marques; VELOSO, Rosângela
possibilidades. **Lecturas, Educación Física y Deportes, Revista Digital**, B
Disponível em:

<[http://
www.
efdeportes.com
/efd132/reflexoes-sobre-o-jogo.htm](http://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobre-o-jogo.htm)

> 17/06/2016 16:35.

Acesso em: 10 jun. 2016. Silva, Haydée. **Le jeu em classe de langue**. Pa

classe).

* Maria Carolina de Melo Rosa, graduanda em licenciatura português/francês

.br

.

Recebido em: 27/06/2016

Aprovado em: 28/06/2016

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Metodo de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: