

ADAPTAÇÃO E PRODUÇÃO DE JOGOS TRADICIONAIS PARA O ENSINO EM LÍNGUA ESTRANGEIRA

Luciana Lima Alcântara

Nathália Leite Munari

Palavras-chave: jogos didáticos, ensino de francês, produção.

A utilização de jogos para o ensino de línguas estrangeiras vem se mostrando uma importante ferramenta pedagógica. Atualmente visto não apenas como uma atividade divertida, o jogo pode e deve fazer parte do planejamento das aulas, auxiliando os professores a tornar o mais real possível os “actes de paroles”, ou como prefere Christian Puren (2002) as “actions sociales”. Nesse novo contexto de ensino de francês língua estrangeira (FLE), em que os alunos devem participar ativamente de seu processo de aprendizagem, o jogo constitui uma excelente estratégia, possibilitando aos alunos de FLE a inserção em situações de comunicação autênticas:

Mais interessante é a ideia de que o jogo, mais que muitos exercícios, permite o tratamento de algumas regularidades da língua. A utilização recorrente de palavras ou de regras sintáticas num jogo pode constituir uma situação de comunicação mais autêntica (mesmo se o jogo é metalinguístico) que a repetição e a memorização de cor do célebre diálogo em situação, ou, *a fortiori*, as técnicas formais repetitivas tais como os exercícios estruturais. (CARÉ; DEBYSER, 1978, p. 11-12, tradução nossa.)

Durante nosso estágio obrigatório do curso Letras-francês, na E. B. E. Porto do Rio Tavares, com crianças de 7^a e 8^a séries, adaptamos jogos tradicionais para auxiliar o aprendizado de FLE, trabalhando vocabulário, estruturas sintáticas, além da leitura e cultura. A participação dos alunos na confecção dos jogos foi prioridade nesse trabalho, conseguindo um maior engajamento dos alunos e tornando-os construtores de seu conhecimento. Os jogos também possibilitaram uma maior interação com a língua

estrangeira, dispensando o uso de exercícios estruturais descontextualizados e situações não autênticas.

Como exemplos de resultados desses trabalhos, temos: um bingo com números de um a vinte; um jogo da memória relacionando imagem, escrita e definição de objetos e um jogo da velha que teve como objetivo revisar todo o conteúdo. Essas atividades tiveram como tema *Tistou les pouces verts*, livro de Maurice Druon do qual foram lidos e trabalhados alguns capítulos em sala. Também foi produzido um jogo de tabuleiro, inspirado no filme *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, no qual os alunos fizeram perguntas para compor suas casas e também discutiram as regras. Ao final da produção, os alunos se reuniam para jogar. Esse era o momento em que podiam utilizar seus conhecimentos lingüísticos, se divertindo e aproveitando o trabalho que eles mesmos fizeram.

Como foi visto em nossa experiência no estágio, todo o processo de produção até o ato de jogar é um meio muito eficaz de fazer com que os alunos conheçam a língua estrangeira. Por se tratar de jogos tradicionais, não foi difícil conduzir as tarefas, pois os alunos se identificavam facilmente, possibilitando um trabalho mais intenso no ensino da língua francesa. Assim pudemos perceber a mudança do “agir sobre” (*approche communicative*) para o “agir com” (*perspective actionnelle*), mudança que foi importante na reflexão de nossa prática pedagógica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARÉ, Jean-Marc; DEBYSER, Francis. **Jeu, langage et créativité: les jeux dans la classe de français.** [S.l.]: Librairie Hachette et Larousse, 1978.

PUREN, Christian. **L'évolution des perspectives actionnelles et culturelles en didactique des langues-culture.** Universidade de Estrasburgo 2, 2002. Conferência gravada e publicada on line em: <http://u2.u-strasbg.fr/iief/fle/puren/> Data: 28/11/2012