

Projeto Cursos de Línguas: a abordagem lúdica aplicada ao ensino de FLE

STEPHANY BARBOSA¹; MARIZA ZANINI²

¹UFPEL. Graduanda em Letras – português e francês. *tephymachado@gmail.com*;

²UFPEL. Professora-doutora em Letras e Ciências Humanas. *mariza.zanini@gmail.com*.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo discutir a utilização da abordagem lúdica¹ em sala de aula de francês língua estrangeira (FLE). A partir de teorias da área de linguística aplicada que versam sobre o ensino lúdico de línguas, este trabalho discutirá a aplicação deste tipo de metodologia de ensino ao público adulto, com foco, em especial, na realização de jogos tradicionais em sala de FLE.

A abordagem lúdica baseia-se, como explicita o nome, na utilização de meios lúdicos como jogos, dramatizações e dinâmicas de grupo para a fixação dos conteúdos. Conforme SILVA (2009), esta metodologia surge por volta de 1970, quando são realizadas novas pesquisas sobre didática e psicologia, as quais demonstravam os benefícios da criatividade para a cognição dos alunos. Tendo em vista a discussão do papel da criatividade no ensino de línguas, WINNICOTT (1995, p. 106) afirma que “é jogando, e somente jogando, que o indivíduo, criança ou adulto, é capaz de ser criativo e de utilizar inteiramente sua personalidade”².

Dos meios lúdicos citados, a dramatização é de longe o recurso mais utilizado em sala de aula, especialmente ligado às atividades de oralidade. Contudo, as atividades de jogo acabam sendo esquecidas ou postas de lado pois, geralmente, demandam muito tempo (e imaginação) não só por parte do professor para a elaboração destas, mas também demandam a disposição de tempo de curso (hora aula) e, ainda, a disponibilidade dos alunos para sua execução.

Assim, levando em conta a metodologia em discussão, foram desenvolvidos alguns jogos e então aplicados a uma das turmas do Curso Básico de Línguas oferecido pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) a toda a comunidade pelotense. Será aqui relatada uma dessas experiências.

2. METODOLOGIA

Primeiramente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre a abordagem lúdica, buscando compreendê-la em sua perspectiva teórica e aplicabilidade. Assim, foram desenvolvidos à luz dessa metodologia alguns jogos, os quais foram aplicados à turma Francês Básico III do primeiro semestre de 2019 do Projeto de Extensão oferecido pelo Centro de Letras e Comunicação (CLC) da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), sendo aqui relatada uma destas experiências.

¹ L’approche Ludique. ;

² tradução da autora para WINNICOTT (1995, p.106) « c’est en jouant, et seulement en jouant, que l’individu, enfant ou adulte, est capable d’être créatif et d’utiliser sa personnalité tout entière ».

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A atividade lúdica aqui relatada foi desenvolvida com o intuito de contemplar o conteúdo comunicativo de “expressões de localização”, bem como o “vocabulário de localização” em língua francesa. Esta atividade, além de visar a trabalho com os aspectos linguísticos citados, pretendia também exercitar as competências de produção e compreensão oral em L2.

Assim, uma “cidade imaginária” foi criada, contendo banco, farmácia, escola, hospital, praça, loja, padaria, entre outros. A planta baixa da pequena cidade (Figura 01) foi construída no chão com fitas adesivas em tamanho suficiente para que os alunos pudessem se deslocar dentro dela e os espaços foram nomeados, bem como as ruas.

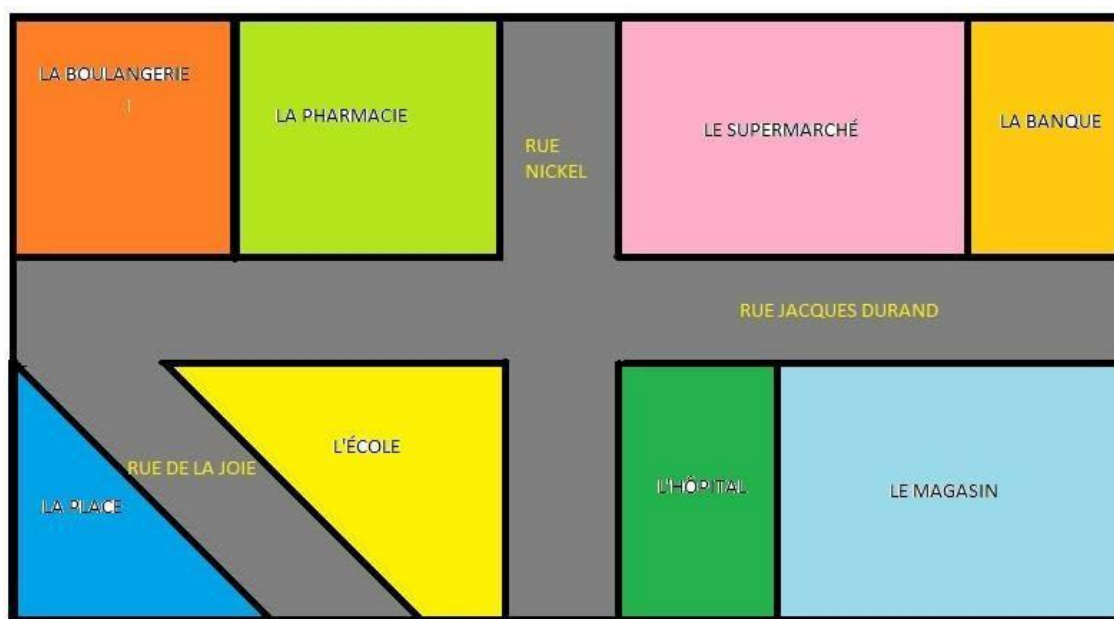


Figura 01: *La Petite Ville*

Fonte: Autor

Antes da execução do jogo, o conteúdo proposto foi explanado e exercitado por meio de atividades tradicionais (escrita e lacunas).

Após, então, explicou-se aos alunos como seria organizado o jogo: haveria 1(um) aluno “orientado” e os restantes seriam os “orientadores”. Em seguida, com o mapa já construído no centro da sala, um aluno foi designado para ser o “orientado”. Este deveria sortear um dos locais propostos, entregá-lo aos colegas “orientadores” e sair da sala para que não tomasse conhecimento do local sorteado enquanto este lugar era revelado aos demais e as estratégias de orientação eram desenvolvidas. Todas as ordens e interações deveriam ser realizadas em L2.

Depois do tempo necessário para a organização, o aluno era convidado a voltar para a sala e posicionar-se no mapa. O aluno “orientado”, por meio das ordens dadas pelos colegas, deveria chegar ao local inicialmente sorteado. A rodada seguinte iniciava-se no local onde fora o ponto final do colega da rodada anterior. O papel da ministrante reservou-se à observação e orientação da atividade, intervindo apenas em poucos momentos para auxílio com o vocabulário e pronúncia, cabendo aos alunos toda a execução da proposta.

Pode-se observar que a atividade lúdica aplicada ao público adulto proporcionou maior descontração ao grupo que, por conseguinte, acabou por

engajar-se mais na atividade. Livres da pressão de estarem sendo “julgados”, estigma que as atividades tradicionais carregam consigo, o que impede o aluno adulto, por vezes, de desenvolver a oralidade e podendo valer-se da criatividade, os alunos arriscaram-se mais nas suas produções, assim, empregando mais vocabulário e estruturas, o que acabou por enriquecer a atividade e os resultados desta, como a apropriação do conteúdo proposto e fixação das estruturas linguísticas utilizadas no tipo de situação proposta.

4. CONCLUSÕES

Pode-se observar com essa experiência que a aplicação da metodologia lúdica em aula de FLE, especialmente ao público adulto, mostrou-se satisfatória quanto à apropriação das estruturas e vocabulário propostos, revelando-se uma ferramenta eficaz particularmente no que diz respeito às atividades que contemplem diversas competências linguísticas simultaneamente. Fica o estímulo à realização, por parte desta discente, de outras pesquisas, experiências e discussões acerca desta abordagem para que se possa obter uma conclusão mais concreta acerca de sua aplicação a este tipo de público.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS CITADA

WINNICOTT, D. W. **Jeu et réalité. L'espace potentiel.** Paris: Editions Gallimard, 1975.

SILVA, H. La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère. **Synergies Europe**, nº 4, p. 105-117, 2009.