

PROJETO FRANCÊS NO IFSUL: “JEUX DE RÔLES” NO ENSINO DO FLE PARA INICIANTES

CRISTIAN BORBA DA SILVEIRA¹; MARISTELA GONÇALVES SOUSA
MACHADO²

¹Universidade Federal de Pelotas – cristiansilveira@live.com

²Universidade Federal de Pelotas – maristelagsm@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O projeto de extensão comunitária Francês no IFSul é uma parceria do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) e do Centro de Letras e Comunicação – Francês da Universidade Federal de Pelotas (UFPEl), e visa ampliar o conhecimento científico e cultural da comunidade envolvida (estudantes, servidores, terceirizados e estagiários do instituto) e favorecer ações que busquem promover a internacionalização da instituição (mobilidade internacional e participação em eventos acadêmicos internacionais). Neste trabalho, estuda-se a aplicação de *jeux de rôles* no ensino do *Français Langue Étrangère* (FLE) em uma turma de Língua Francesa de nível iniciante, ofertada, pelo projeto descrito, no primeiro semestre de 2019, entre os meses de maio e julho.

Francis Debyser define o *jeu de rôles* como uma atividade em classe na qual dois ou mais participantes assumem uma identidade fictícia em um evento de comunicação interativa, simulado pelos aprendizes a fim de desenvolver suas competências de comunicação em três aspectos: linguístico, sociolinguístico e pragmático. Mesmo se preparado pelos próprios aprendizes, essa atividade deve deixar margem à improvisação, sem a qual o *jeu de rôle* não seria formador e não permitiria explorar um dos elementos essenciais da interação real, ou seja, a aptidão ao imprevisto (DEBYSER, 1997).

A problemática desenvolve-se em função da exigência do imprevisto por parte dos aprendizes durante a execução da atividade. Não haver preparação e ensaio das falas antes da última etapa da metodologia, ou seja, antes da simulação de ações de personagens em situações específicas, pode dificultar o desempenho do aprendiz iniciante durante a encenação, pois seus conhecimentos em relação à língua em estudo ainda são muito limitados. Por outro lado, a encenação de falas já decoradas na preparação e ensaio anularia a finalidade da metodologia, visto que não abriria espaço para imprevisto. Portando, pode-se inferir que a aplicação desses exercícios deveria ser efetivada apenas com alunos já iniciados no estudo da língua estrangeira. O que faz este estudo é contestar essa afirmação, com a análise da aplicação do método em turma iniciante.

2. METODOLOGIA

Define-se, assim, as bases do planejamento das aulas em duas partes. No início, os conteúdos são trabalhados com a utilização dos métodos *Écho A1* e *Archipel 1* ou dos conteúdos digitais e fichas pedagógicas disponíveis em *Enseigner le FLE avec TV5MONDE*. É nessas atividades que o aluno tem o contato com os conteúdos que deverá mobilizar posteriormente no *jeu*.

Na segunda etapa, a que interessa ao trabalho aqui exposto, o *jeu de rôles* é apresentado aos aprendizes e lhes é solicitado assumir o papel de personagens fictícias e inserir-se em contextos e situações que não necessariamente o da sala

de aula, desenvolvendo, portanto, suas competências linguística, cultural e comunicativa/accional.

Sobre a questão da improvisação, é necessário considerar dois pontos: o nível dos alunos (iniciante) e a necessidade de não haver muito preparo do *jeu de rôles*, já que assim, ele se tornaria apenas a encenação de um texto previamente construído e não se prestaria ao desenvolvimento da expressão oral. No momento do *jeu*, o participante não deve *aprender* os conteúdos, mas mobilizar os previamente adquiridos a fim de desenvolvê-los. Esses pontos podem parecer contraditórios, pois os alunos não estariam preparados, no início do curso, para uma situação que lhes exigisse improviso e espontaneidade.

Portanto, os exercícios destinados às primeiras aulas permitem a criação prévia, porém breve, de um diálogo para encenação, mas não deverão ser consultados pelos aprendizes durante a execução das falas. Esse último ponto deve abrir o espaço desejado à espontaneidade, desde de que as falas não sejam decoradas, podendo haver esquecimento e necessidade do improviso. Com o desenrolar do curso, as atividades dos *jeux de rôles* devem ser executadas sem nenhuma preparação prévia das falas, aumentando, assim, o nível de improviso por parte dos aprendizes.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos primeiros encontros da aplicação do curso, após a primeira parte das aulas, destinada ao início do desenvolvimento dos conteúdos junto aos aprendizes, fora solicitado aos alunos a preparação de diálogos para a encenação. Nesta segunda parte, não haveria possibilidade de consulta às falas preparadas. Muitas vezes, após, ou mesmo durante, as encenações destes diálogos, os alunos assumiram haver esquecido falas e, com a necessidade de continuar o diálogo, fora necessário a recriação deste no momento da execução. Nestes momentos, portanto, houve abertura para o improviso e mobilização de conteúdos já apreendidos, mas que não haviam sido incluídos nas preparações dos diálogos.

Quando no final do semestre trabalhado os alunos possuíam maiores conhecimentos em relação à língua estudada, os *jeux* aplicados abriram ainda mais espaço ao improviso. Como exemplo, em uma aula onde os alunos prepararam fichas de personagens fictícias, no momento do *jeu* lhes foi solicitado interpretar estas personagens em uma situação proposta no momento mesmo da sua aplicação. Aqui, os alunos demonstraram mobilizar, com desenvoltura, diversos conhecimentos adquiridos ao longo do curso e na primeira parte da aula.

O resultado demonstra, ainda, que com os *jeux de rôles* os aprendizes estavam mais à vontade para se expressar e utilizar os conhecimentos adquiridos, mesmo que seja um desafio criar diálogos e personagens previamente e improvisar no momento da execução. Este sentir-se à vontade é também fruto do ato de interpretação de uma personagem, pois os aprendizes podem se sentir livres da necessidade de se expressar apenas a partir de vivências e pontos de vista próprios.

4. CONCLUSÕES

Com o trabalho apresentado, conclui-se que mesmo no início da aprendizagem de uma língua estrangeira os alunos estão aptos a praticá-la através dos *jeux de rôles*. A competência comunicativa é central nestas atividades, embora a aquisição prévia dos conteúdos linguísticos seja também condição essencial para

o bom funcionamento da proposta. As atividades deste método não apenas cumprem o papel do desenvolvimento das competências, como também torna o ambiente da sala de aula mais lúdico e prazeroso para os aprendizes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COURTILLON, J.; RAILLARD, S. **Archipel 1**. Paris: Didier, 1982.

DEBYSER, Francis. **Les jeux de rôles**. UNIL, 1997. Acessado em 09 set. 2019. Online. Disponível em: http://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/les-jeux-de-roles/files/jeux_roles_complet.pdf

GIRARDET, J.; PÉCHEUR, P. **Écho A1 méthode de français**. Paris: CLE International, 2012.

TV5MONDE. **Enseigner le FLE avec TV5MONDE**. Página inicial. Acessado em 09 set. 2019. Online. Disponível: em <https://enseigner.tv5monde.com>