

USO DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FRANCÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA – RELATO DE EXPERIÊNCIA

MARIA EDUARDA DE SOUZA VELHO¹
ANA MARIA DA SILVA CAVALHEIRO²

¹Universidade Federal de Pelotas – dudavelho123@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – anamacav@yahoo.fr

1. INTRODUÇÃO

A pandemia de COVID-19 alterou e impactou a vida de toda a população e, por conta disso, foi necessário fazer o fechamento de escolas e universidades, a fim de evitar aglomerações e contaminações da doença. Nesse viés, professores e alunos tiveram de se adaptar ao Ensino Remoto Emergencial, uma tentativa de evitar evasões escolares e manter uma socialização, mesmo que virtual.

Devido às questões sanitárias, desde o ano passado, o projeto Cursos de Línguas da Universidade Federal de Pelotas está funcionando de forma *on-line*. Pelo seu caráter extensionista, o projeto proporciona quatro níveis de cursos de língua inglesa, francesa, alemã e espanhola à comunidade de Pelotas, sendo ministrados por alunos das licenciaturas em Letras oferecidas na universidade.

A partir disso, os métodos de ensino aprendidos durante a graduação, que se baseavam em ensino presencial, tiveram de ser adaptadas ao contexto digital e uma alternativa a isso foi o uso da gamificação nas aulas de Francês como língua estrangeira, doravante FLE. LEFFA (2020) a define como:

“A gamificação como refração, é em sua essência o deslocamento dos recursos dos games para outros objetivos. O game, originalmente projetado para o entretenimento, é de certo modo deturpado e redirecionado para outras finalidades;” [...].

Posto isso, este trabalho tem por objetivo relatar minha experiência como bolsista de extensão do projeto Cursos de Línguas da UFPEL em que atuei como ministrante numa turma de Língua Francesa III no uso da gamificação durante o ensino de FLE.

2. METODOLOGIA

As aulas síncronas do nível III aconteciam aos sábados de manhã através do *Google Meet* e o curso funcionou no período de 17 de abril a 12 de julho de 2021. A turma era composta por 19 alunos, mas havia uma média de 12 a 13 alunos que frequentavam os encontros síncronos. Havia também orientações semanais entre a ministrante e a orientadora para a discussão dessas aulas - quais os tópicos a serem ensinados, as estratégias a serem utilizadas e o *feedback* do encontro síncrono anterior. Todos os conteúdos aprendidos se baseiam no livro didático *Nickel! 1 - Livre de l'élève*, com foco nas unidades 5 e 6, que apontam conteúdos como descrição de cidades e casas, por exemplo.

Por ocorrerem num ambiente virtual, as aulas precisavam ser bem pensadas para não se manterem apenas no eixo slides-livro didático, uma vez que o contato entre ministrante e alunos se dava através de uma tela de computador, o que poderia se tornar entediante aos dois lados. Para solucionar essa questão, a ministrante, com o auxílio pedagógico da orientadora, utilizou-se da gamificação. Sendo assim, LEFFA (2020) explica que:

Quando se traz o game para o contexto de aprendizagem, busca-se um objetivo que não é o do jogo, mas do ensino. A ideia não é apenas divertir o aluno, oferecendo-lhe um passatempo, mas propiciar algo maior que sirva para reforçar algum tipo de aprendizagem. O aluno até pode se divertir, mas não é para esse lado que se olha. O que se quer é a refração projetada em outro espaço, possivelmente nem percebido pelo aluno. Gamificação é, portanto, a adaptação feita a um tipo de atividade para que ela possa ser redirecionada a outros objetivos [...]

Dessa maneira, os jogos digitais serviram como uma forma lúdica de atingir competências linguísticas. Tais jogos eram elaborados através de plataformas digitais disponíveis na Internet, como o *Kahoot!*, *Sketchful.io*, *Google Jamboard* e *Wordwall*.

A primeira utilização de gamificação ocorreu no terceiro encontro síncrono, em que os alunos aprenderam tanto o *pronom on impersonnel* quanto os meios de transporte. Como forma de fixação do vocabulário citado anteriormente, foi elaborada uma atividade de desenho e escrita no site *Sketchful.io*, em que cada aluno deveria desenhar algum meio de transporte e os outros colegas deveriam adivinhá-lo, através do chat disponível no jogo. Ao final, aparecia um ranking de quem ganhou mais pontos conforme os acertos.



Figura 1: Execução da atividade de desenho e escrita dos meios de transporte no *Sketchful.io*.

A segunda utilização de uma dessas ferramentas ocorreu no quarto encontro síncrono, em que os alunos estavam aprendendo os verbos no modo imperativo. Após a parte expositiva do conteúdo gramatical, os alunos foram separados em dois grupos, se direcionaram a outras duas videochamadas paralelas a do encontro síncrono e receberam um link do site *Google Jamboard*. Lá, tinha do lado esquerdo uma reprodução de *post-its* com os verbos no modo imperativo, e do lado direito, uma receita incompleta. Sendo assim, o objetivo era colocar o verbo adequado a cada etapa dessa receita.

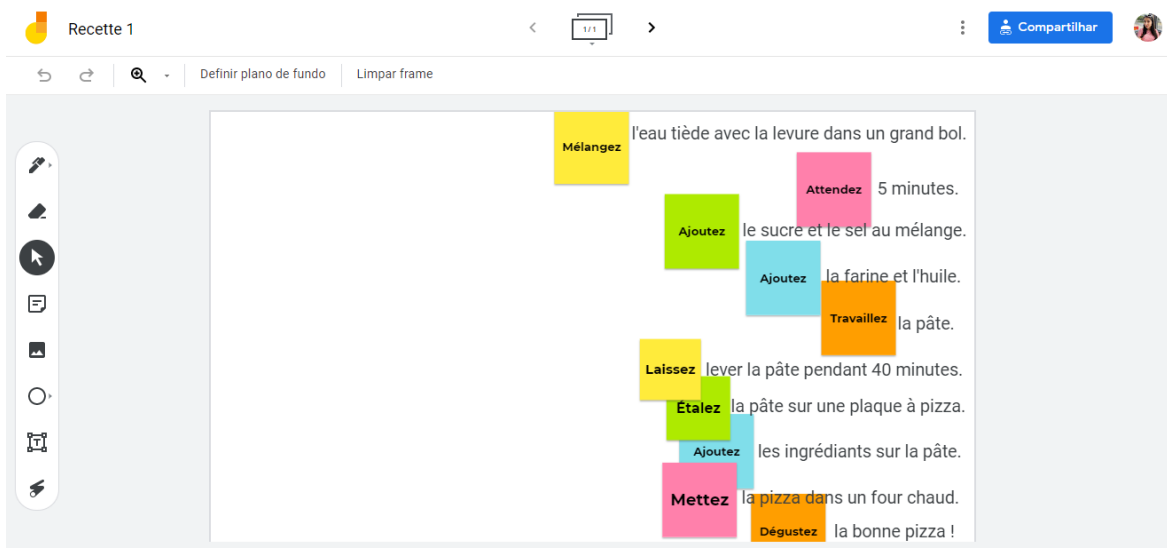


Figura 2: Atividade do modo imperativo em FLE no *Google Jamboard*.

Já no décimo primeiro encontro síncrono, ocorreu uma revisão da unidade 6 do livro didático, anterior à avaliação 2 do semestre. À vista disso, a aula foi separada em dois momentos. No primeiro momento, foi feita uma revisão através de slides dos conteúdos estudados na unidade mencionada anteriormente: preposições de países/cidades, pronomes demonstrativos e a forma impessoal *il faut*. Para analisar se os conteúdos haviam sido fixados e compreendidos, a ministrante elaborou um jogo na plataforma *Kahoot!* com perguntas sobre os três assuntos e os alunos deveriam assinalar a opção correta. Ao final, aparecia um ranking de quem obteve mais pontos conforme os acertos.

No segundo momento dessa aula, foi realizada a revisão dos *pronoms COD*, um dos tópicos mais complexos do nível III, que demandava uma atenção maior. Após a revisão feita através de slides e explicações, foi feito um jogo na plataforma *Wordwall*, em que cada aluno precisava escolher uma das opções dadas no jogo - todas usando o pronome complemento do objeto direto - e que fosse adequada à pergunta.

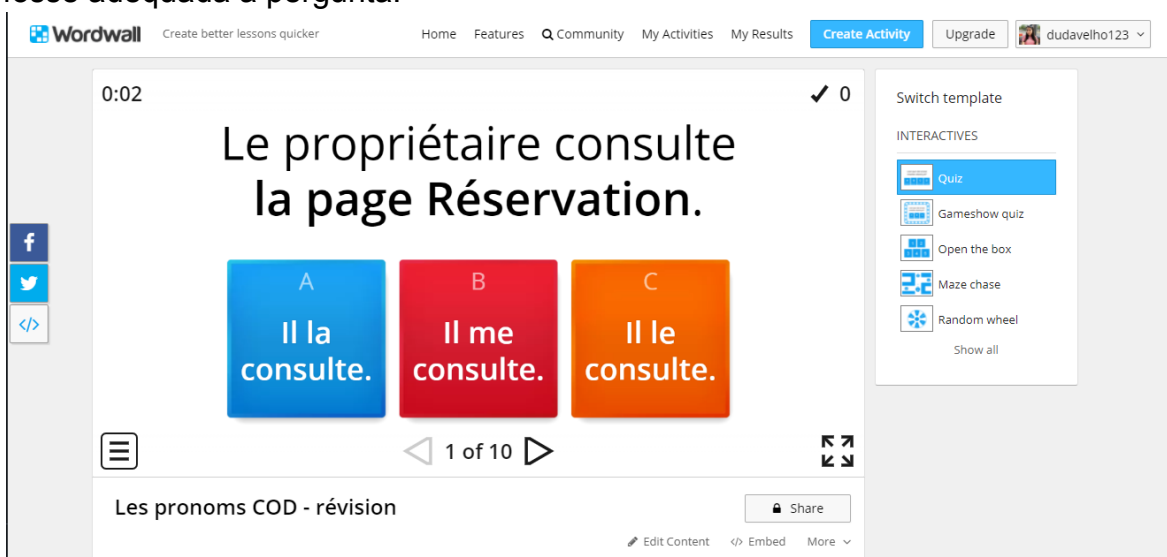


Figura 3: Atividade de revisão dos *pronoms COD* no *Wordwall*.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso da gamificação na turma de Francês III mencionada durante o trabalho foi muito positivo, pois os alunos se sentiam motivados a irem aos encontros síncronos e, conseqüentemente, a aprender a língua-alvo, se apoiando tanto na parte expositiva quanto na prática, através dos jogos digitais. A ministrante já havia trabalhado com a turma durante o período de outubro a dezembro de 2020 no nível II e já estavam familiarizados com o *Kahoot!*, mas durante este ano conheceram e jogaram em outros sites.

Além disso, nesse site é possível receber um feedback durante e após a execução do jogo, podendo analisar o que foi mais fácil e difícil aos alunos.

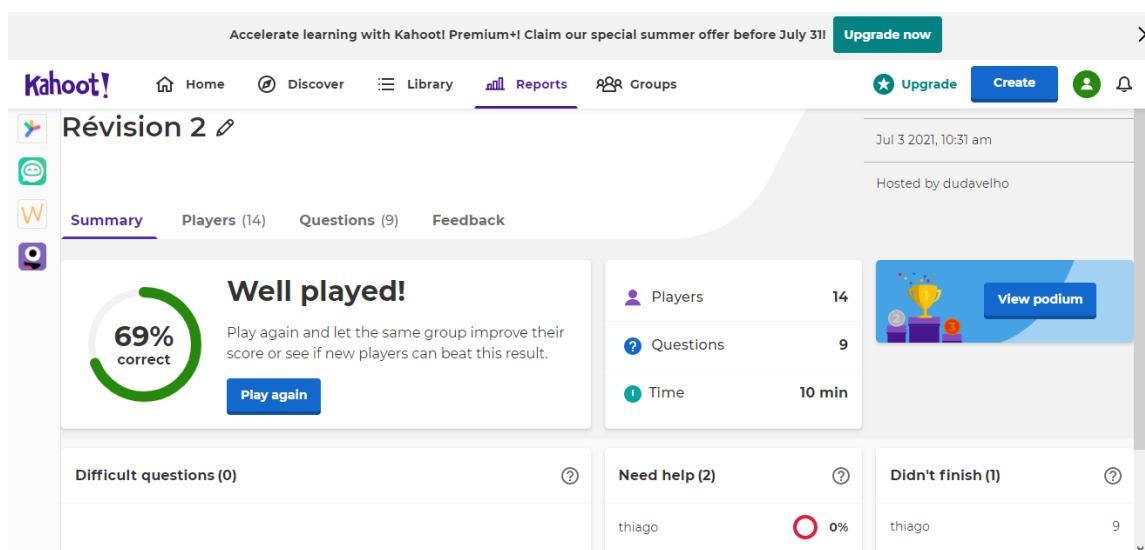


Figura 4: Página do *Kahoot!* com os resultados dos alunos em relação à revisão 2.

Em suma, os jogos digitais também proporcionaram a socialização entre os alunos, pois entre muitos deles havia o sistema de competição, de forma saudável.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se, portanto, que o uso da gamificação é um grande aliado no ensino de idiomas. À vista disso, percebeu-se que cada vez mais as ferramentas digitais estão presentes na vida de alunos e professores e através delas podemos obter bons resultados nos dois lados. Nesse sentido, a ministrante se sente mais experiente dentro de sua área de ensino de francês e pretende seguir essa metodologia em outros níveis de língua durante a atuação no projeto.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUGE, H.; PUJOLS, M. D. Canada; MARLHENS, C.; MARTIN, L.. **Nickel! 1 Livre de l'élève**. Paris: CLE International, 2014. 208 p.
- LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**. v. 38, n. 2, p. 01-14, 2020.