

## ADAPTAÇÃO E PRODUÇÃO DE JOGOS TRADICIONAIS PARA O ENSINO DE FRANCÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA

Nathália Leite Munari – nathalia.munari@gmail.com

Clarissa Laus Pereira Oliveira – clarissa.oliveira@ufsc.br

Palavras-chaves: jogos tradicionais, produção, ensino de francês.

O uso de jogos em sala de aula atrai a atenção dos alunos, pois os integra e deixa o clima da aula mais descontraído. Durante as aulas de francês na Escola Estadual Porto do Rio Tavares, com alunos de 7<sup>a</sup> e 8<sup>a</sup> séries, usamos este recurso para que os alunos produzissem algo a partir daquilo que estava sendo trabalhado em sala de aula. E como resultado final deste trabalho temos um jogo para, além de relembrar o conteúdo das aulas, se divertir. Afinal, o objetivo do jogo é fazer com que os alunos usem seus conhecimentos de uma forma que faça sentido para os alunos: “O jogo simbólico apresenta além disso um duplo interesse de ser posto em relação ao mesmo tempo com o desejo e a linguagem”. (CARÉ; DEBYSER, 1978, p. 9, tradução minha)

Foram criados três jogos: um jogo da memória com base o livro *Tistou les pouces verts*, do qual lemos alguns capítulos. Para fazê-lo usamos a relação entre a palavra escrita e sua respectiva imagem. Durante a confecção, a tarefa principal dos alunos foi a de procurar no texto a palavra correspondente à imagem trazida pela professora e escrevê-la em outra carta para formar o par do jogo; um quebra-cabeça com o tema os personagens do filme *Madagascar*. Cada aluno descreveu um personagem em frases que foram desconstruídas em peças de quebra-cabeça e, no verso, havia a imagem do respectivo personagem; e um jogo de tabuleiro. Esta atividade foi feita após termos visto o filme *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*. A partir dele os alunos fizeram uma série de perguntas sobre o filme e conversaram sobre o funcionamento e as regras do jogo, tomando como base outros jogos do mesmo gênero que os alunos conheciam.

É preciso ressaltar que toda a produção dos alunos foi em língua estrangeira. Eles leram textos, viram um filme, pesquisaram, criaram e responderam perguntas, tudo isso em francês. Na hora de jogar, todo o conhecimento empregado se une. Os alunos se tornaram jogadores que usam seus conhecimentos linguísticos para responder as perguntas em língua estrangeira. O sucesso de nosso trabalho só aconteceu porque os

estudantes se apropriaram da ideia proposta pelo professor, pois o jogo é cativante e tira o peso que têm as outras atividades comuns da vida escolar.

### **Referências Bibliográficas**

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