

Jogos de letras e jogos de palavras para desenvolver a competência lexical em aula de FLE /

Jeux de lettres et jeux de mots pour développer la compétence lexicale en classe de FLE

*Gabriela Jardim da Silva **

Doutora em Literatura Francesa (UFRGS), Gabriela Jardim da Silva é docente na Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Brasil. Especialista em literatura fantástica e em tradução literária, interessa-se igualmente pela didática do francês como língua estrangeira (FLE). Sua produção bibliográfica versa, sobretudo, sobre as dificuldades de compreensão e/ou tradução do francês para o português brasileiro, seja no contexto literário, seja no domínio do FLE. É coautora de livros consagrados aos jogos em aula de FLE.

 <https://orcid.org/0000-0002-7758-5241>

*Pierre-Yves Roux ***

Mestre em Sociolinguística (Université d'Aix-Marseille) e Mestre em Políticas Linguísticas e Educativas (Université de Rouen), Pierre-Yves Roux é especialista e expert internacional em didática das línguas estrangeiras e, particularmente, no ensino-aprendizagem de alófonos. É autor de obras consagradas à avaliação, à produção oral e aos jogos em aula de FLE.

 <https://orcid.org/0000-0003-2031-2223>

Recebido em: 25 mai. 2022. **Aprovado** em: 05 nov. 2022.

Como citar este artigo:

SILVA, Gabriela Jardim da; ROUX, Pierre-Yves. Jeux de lettres et jeux de mots pour développer la compétence lexicale en classe de FLE. *Revista Letras Raras*, v. 11, p. 27-43, nov. 2022. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8098695>

RESUMO

Os professores de língua mostram-se conscientes sobre o interesse potencial dos jogos em aula, contudo o aspecto lúdico não pode ser um fim em si. Ele deve corresponder a uma abordagem metodológica reflexiva, estar totalmente e perfeitamente integrado à sequência pedagógica e colocar-se sempre a serviço dos objetivos de linguagem visados. Para trazermos elementos de resposta a essas diferentes problemáticas, listaremos sucintamente neste artigo as vantagens

*

 gabriela.jardim@furg.br

**

 pyroux@yahoo.fr

dos jogos de letras e de palavras na aula de francês língua estrangeira, e identificaremos igualmente certos pontos de vigilância para que essas atividades conservem toda a eficácia esperada. Forneceremos, além disso, uma tipologia de jogos acompanhada de exemplos concretos que permitirão expandir o leque de atividades à disposição dos professores de língua estrangeira e que consistirão em recursos para a aula podendo ser utilizados com fins distintos, mas todos convergindo para uma pedagogia ao mesmo tempo ativa e atrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Didática do FLE; Léxico; Atividades lúdicas; Jogos de palavras.

RÉSUMÉ

Les enseignants de langue sont très généralement conscients de l'intérêt potentiel des jeux dans leur classe, mais le ludique ne peut pas pour autant être une fin en soi. Il doit correspondre à une approche méthodologique réfléchie, être totalement et parfaitement intégré dans la séquence pédagogique, et toujours se placer au service des objectifs langagiers visés. Pour apporter des éléments de réponse à ces différentes problématiques, nous listerons succinctement dans cet article les avantages des jeux de lettres et de mots dans la classe de français langue étrangère, mais nous identifierons également quelques points de vigilance pour que ces activités conservent toute l'efficacité attendue. Nous fournirons en outre une typologie de jeux accompagnée d'exemples concrets qui permettront d'élargir l'éventail des activités à disposition des enseignants de langue étrangère et représenteront pour la classe des ressources pouvant être utilisées à des fins distinctes mais convergeant toutes vers une pédagogie à la fois active et attractive.

MOTS CLÉS : Didactique du FLE ; Lexique ; Activités ludiques ; Jeux de lettres.

“E se as palavras fossem feitas para jogar?” (Boris Vian)

1 Preâmbulo: sobre o que nos debruçamos?

Na era da generalização da informática e dos videogames, a reflexão didática tem se debruçado sobre o que se convencionou chamar de *Serious Games* ou *Jogos sérios*, se utilizamos seu equivalente em português. Esta expressão remete a jogos *on-line* ou, ao menos, a atividades lúdicas utilizadas com fins pedagógicos e que frequentemente fazem uso de materiais tecnológicos (computadores, *tablets*, *smartphones*, etc.).

Os jogos aos quais nos consagraremos neste artigo não necessitam, por sua vez, de nenhum recurso a materiais tecnológicos, pois suas ferramentas essenciais são do tipo papel-lápis, característica que os torna acessíveis na quase totalidade das situações de aula, seja qual for a estrutura do estabelecimento de ensino. Não hesitaremos, entretanto, em incluí-los na categoria de *Jogos sérios* na medida em que seu uso ultrapassa a diversão pela diversão e que seu interesse fundamental deve ser – ao menos para os professores – pedagógico.

Especificaremos, em guisa de preâmbulo, que o material apresentado neste artigo se pretende de simples elaboração e aplicação, independentemente das condições materiais ou logísticas em que venha a se realizar o ensino da língua francesa.

2 Por que os jogos na aula de língua?

Costuma-se dizer que “Se um aluno que se diverte nem sempre aprende, um aluno que se entedia jamais aprenderá”. Este aforismo, que poderá ser corroborado pela experiência de todo e qualquer professor, permite sublinhar ao mesmo tempo as vantagens potenciais e os limites da atividade lúdica utilizada em um contexto escolar ou pedagógico.

Como justificativa a nossos propósitos, não parece demasiado evocar, ainda que sucintamente, os principais argumentos que podem ser elencados a favor dos jogos em aula de língua e destacaremos, em primeiro lugar, o interesse e, assim, daremos um primeiro passo em direção à motivação dos aprendentes, com a dupla condição de que essas atividades não se tornem a regra e que a abordagem pedagógica aplicada preserve uma dimensão atrativa. O professor de língua estrangeira reconhecerá que existe um círculo virtuoso entre a motivação dos aprendentes e as suas performances e, sem entrar na discussão “quem veio primeiro: o ovo ou a galinha?” (por onde começar?), buscará analisar constantemente as relações entre uma maior motivação e o aperfeiçoamento das performances. Ora, o jogo, como qualquer atividade que pareça pouco ou não “escolar” aos aprendentes, pode certamente representar uma das pistas a serem exploradas nessa perspectiva.

Na continuidade da observação precedente, notaremos que os aprendentes acordar-se-ão mais facilmente o direito ao erro no âmbito de uma atividade lúdica, que não será avaliada nem considerada sob uma perspectiva formal. Acordar-se o direito fundamental ao erro tende somente a contribuir a desinibir a fala e as intervenções de certos aprendentes, objetivo visado pelos professores de língua. O comportamento e as reações do professor durante as atividades lúdicas deverão considerar esse elemento para conservar todo o seu interesse pedagógico.

Para ir além do tópico exposto acima, sabe-se que o jogo propiciará o desenvolvimento da criatividade dos aprendentes (cf. os trabalhos de Donald Winnicot), competência evidentemente transversal, mas essencial à aprendizagem ativa e eficaz de uma língua estrangeira. Desde 1978, Jean-Marc Carré e Francis Debyser, em *Jeux, langage et créativité*, retomam e desenvolvem esta ideia ao proporem uma reflexão sobre os jogos, bem como atividades lúdicas aplicadas ao domínio do francês língua estrangeira e seu ensino.

Assinalaremos também o aspecto ligado ao desafio, à competição e à emulação que certos jogos podem introduzir, sem que para tanto os resultados sejam sancionados por notas, muito frequentemente fontes de bloqueio. E o que dizer quando a resolução exige a contribuição de vários aprendentes (jogos em equipes)?, fator que contribuirá a criar e a reforçar a interação e a colaboração entre aprendentes, assim como um sentimento de pertencimento, sendo esses elementos que tendem a favorizar a motivação e *de facto* a aprendizagem.

Consideraremos ainda que o jogo pode ser realizado em um momento curto, característica que permite introduzi-lo facilmente no desenrolar de uma sequência pedagógica. Esta inserção corresponde a certas apetências atuais associadas a um *zapping pedagógico* que oportuniza a proposição de diversas atividades, curtas e variadas, convergindo para um mesmo objetivo. Nessa perspectiva, o jogo poderá tanto iniciar quanto encerrar uma aula em um tom mais atrativo ou, inclusive, ser introduzido entre duas atividades mais densas, contribuindo a limitar a sobrecarga cognitiva dos aprendentes e, conseqüentemente, a melhorar a eficácia global da aula. Efetivamente, um aprendente não dispõe de meios de manter a atenção elevada durante a integralidade da aula; assim sendo, momentos *de respiro* são necessários e deveriam estar previstos e planejados no desenvolvimento da aula. Nesse contexto, as atividades lúdicas podem preencher um profícuo papel.

Enfim, o último argumento que introduziremos em prol do jogo em ambiente pedagógico será apresentado sob a forma de um paradoxo, a saber que, no contexto naturalmente artificial que é a aula de língua, o jogo, prática igualmente artificial, permitirá o descentramento e a introdução de uma espécie de autenticidade ao aproximar-se de práticas realizadas em língua materna. Referir-nos-emos aqui ao conceito de *familiaridade do jogo*, desenvolvido por Haydée Silva em *Le jeu en classe de langue*:

Um dos primeiros aspectos que parecem guiar a escolha de jogos em aula é a familiaridade: propomos com maior naturalidade jogos que conhecemos bem e que os aprendentes também conhecem. Ora, se a utilização de um jogo conhecido permite quase sempre economizar no que se reporta à explicação das regras e dá a impressão de facilitar a criação do contexto lúdico, a proposição pedagógica arriscar-se-á mais facilmente de ser catalogada pelos aprendentes na categoria dos 'estratagemas pedagógicos'. (SILVA, 2008, p. 95, tradução nossa)¹

¹ « L'un des premiers aspects qui semblent guider le choix de jeux en classe et celui de leur familiarité : on propose plus volontiers de jouer à un jeu que l'on connaît bien et que les apprenants connaissent aussi. Or, si l'utilisation d'un jeu bien connu permet souvent de faire l'économie de l'explication des règles et donne l'impression de faciliter la création du

O professor de língua não é, no entanto, professor de jogos e ele deve ter sempre em mente que as atividades lúdicas, ainda que possam figurar como uma “diversão” aos olhos dos aprendentes, são apenas um meio e uma ferramenta a serviço dos objetivos estritamente definidos pelos programas em vigor e que elas devem, em consequência, tornar possível a introdução ou o reforço de certos conteúdos curriculares. Como definido no preâmbulo, é necessário compreender aqui a razão pela qual incluiremos as atividades apresentadas *infra na categoria de Jogos sérios*, ainda que elas sejam realizadas no formato “papel-lápis” e não eletrônico.

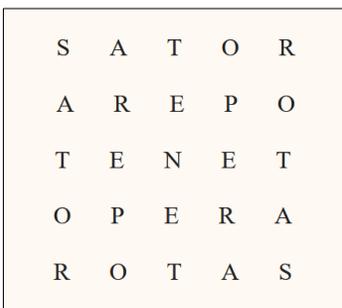
3 Por que os jogos de letras e os jogos de palavras?

Por todas as razões evocadas *supra* e certamente por outras tantas, os jogos são cada vez mais utilizados pelos professores de línguas estrangeiras e, no leque dos jogos que podem encontrar seu lugar na aula de FLE, debruçar-nos-emos particularmente sobre os jogos de letras e de palavras.

Lembrar-nos-emos da citação de Boris Vian apresentada como epígrafe a nosso artigo (“E se as palavras fossem feitas para jogar?”) e notaremos que, sem se figurarem tão antigos quanto a escrita propriamente dita, encontra-se traços de jogos de letras e palavras desde a época greco-romana. Para exemplificá-lo, podemos citar o quadrado palindrômico “SATOR” (Fig. 1), encontrado nas ruínas de Pompeia e datando do século I d.C. Conhecido também como “Quadrado mágico”, ele propõe cinco palavras latinas (Sator, Arepo, Tenet, Opera e Rotas) que podem ser lidas nos quatro sentidos: horizontalmente da esquerda para a direita e da direita para a esquerda e, verticalmente, de baixo para cima e de cima para baixo.

Figura 1: Reprodução do Quadrado “SATOR”

contexte ludique, la proposition pédagogique risquera plus facilement d’être cataloguée par les apprenants dans la catégorie des ‘ruses pédagogiques’ ». (SILVA, 2008, p. 95).



Fonte: <https://www.indaginiemisteri.it/en/2020/07/08/the-sator-square/>

Historicamente mais recentes, lembremo-nos das produções do OuLiPo (Ouvroir de littérature potentielle) para se descobrir novas maneiras de “jogar com as palavras”. Os Oulipianos (cujos nomes mais conhecidos são provavelmente os de Georges Perec, Marcel Duchamp e Raymond Queneau) imaginavam restrições de escrita, fato que levou Queneau, cofundador do movimento, a definir o autor oulipiano como “um rato que constrói o labirinto do qual ele pretende sair”. A título de ilustração, citaremos os lipogramas (textos que excluem uma ou várias letras), cujo modelo mais bem realizado é certamente o romance de Georges Perec *La Disparition* (do qual propomos um excerto abaixo), escrito sem utilizar nenhuma vez a letra E, sendo esta, no entanto, a mais frequente em língua francesa:

Son pouls battait trop fort. Il avait chaud. Il ouvrit son vasistas, scruta la nuit. Il faisait doux. Un bruit indistinct montait du faubourg. Un carillon, plus lourd qu'un glas, plus sourd qu'un tocsin, plus profond qu'un bourdon, non loin, sonna trois coups. Du canal Saint-Martin, un clapotis plaintif signalait un chaland qui passait. (PEREC, 1969, p. 18)

No domínio do ensino, devemos, contudo, precisar que os jogos de letras e de palavras não encontraram desde sempre um eco favorável junto aos especialistas em Didática das línguas estrangeiras, não por seu aspecto lúdico, mas porque eles concernem somente, como sua denominação indica, às palavras e possuem, em sua essência, pouca função comunicativa e acional. Admitiremos, no entanto, que é sempre a partir das palavras que podemos construir e estabelecer uma construção verbal, e que elas representam, conseqüentemente, um elemento indispensável à construção do sentido: se a comunicação é um belo monumento, as palavras são seus indispensáveis tijolos.

Imprescindível, o léxico evapora-se quando ele não é regularmente ativado. Os jogos de palavras podem, nessa conjuntura, representar uma boa ocasião de rever e de *reativar* certos termos, em um contexto diverso àquele da primeira aprendizagem e, por conseguinte, permitir a descoberta de novas palavras ou a rememoração de palavras já vistas, mas que desaparecerão do repertório lexical do aprendente se elas não reaparecerem regularmente.

4 Tipologia e exemplos de jogos de letras e de palavras para a aula de FLE

Para se atingir o conjunto de objetivos que pode ser atribuído aos jogos, mas também a fim de evitar uma repetição e a monotonia que ela engendra, é importante variar as atividades e, para tanto, dispor de uma tipologia de jogos o mais exaustiva possível. Entretanto, em razão do formato do artigo, forneceremos um número limitado de exemplos. Para um aprofundamento sobre o assunto e para a disposição de um panorama mais completo, referir-nos-emos à bibliografia inclusa ao fim deste artigo (JARDIM; ROUX, 2022a / 2022b).

4.1 Reconstituir

Nesta categoria, inventariaremos atividades em que os aprendentes deverão reconstituir (a) palavras ou frases das quais as vogais foram suprimidas; (b) palavras ou frases das quais uma letra em duas foi suprimida; (c) frases das quais espaços e a pontuação foram suprimidos; (d) frases nas quais os espaços foram modificados; (e) frases codificadas; (f) frases ou palavras parcialmente ocultas, etc.

No exemplo abaixo (Fig. 2), propomos um jogo em que o aprendente deverá reconstituir palavras e frases das quais as vogais foram suprimidas. Neste caso, o aprendente necessitará apoiar-se no sentido da mensagem, fator que o impelirá a realizar um trabalho tanto de compreensão quanto de produção, a distinção entres ambos não sendo neste contexto nem possível nem pertinente.

Figura 2: Palavras a serem reconstituídas (com respostas à direita)

<p>Eh oui, l'ordinateur est cassé ! Les touches des voyelles ne fonctionnent plus. Pouvez-vous retrouver le texte ci-dessous ?</p> <p>H__r m_t_n, j_ s__s s_rt_ d_ ch_z m__ _ s_pt h__r_s. J_ s__s _ll_ _ l'_c_l_ _ p__d c_r j'__ r_t_ l'__t_b_s _t j_ s__s _rr_v_ _n r_t_r_d.</p>	<p>Réponse</p> <p>Hier matin, je suis sorti de chez moi à sept heures. Je suis allé à l'école à pied car j'ai raté l'autobus et je suis arrivé en retard.</p>
--	---

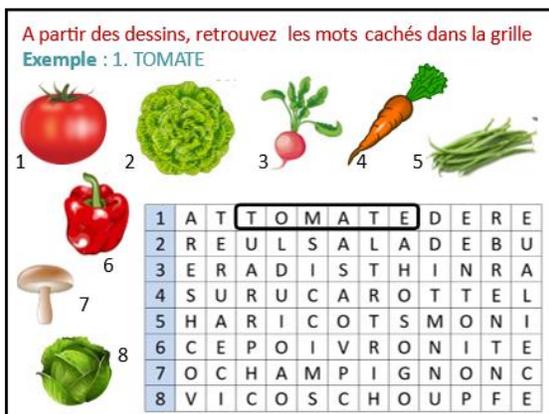
Fonte: Jogo elaborado pelos autores deste artigo

O exemplar acima revela, antes de tudo, que pode ser simples elaborar jogos e, além disso, que estes são facilmente adaptáveis sejam quais forem os níveis concernidos, o tempo à disposição ou, ainda, a temática abordada. Ao relacionarmos este jogo com a gramática e/ou com atos de fala específicos, imagina-se que ele poderá ser inserido sem dificuldade em uma sequência pedagógica de nível A2 do QECRL e que visa a contar uma jornada pretérita.

4.2 Encontrar

Nesta segunda categoria de jogos, figurariam atividades como (a) palavras cruzadas; (b) palavras cruzadas diretas; (c) caça-palavras; (d) caça-palavras temático; etc. Entre esses quatro subtipos de jogos, apresentamos um exemplo de caça-palavras temático (Fig. 3):

Figura 3: Caça-palavras temático



Fonte: Jogo elaborado pelos autores deste artigo

Entre as subcategorias que repertoriamos nesta subseção, selecionamos um jogo de caça-palavras temático porque este tipo de atividade é menos difundido e menos conhecido do que as palavras cruzadas, mas também porque ele é de simples elaboração e de fácil adaptação à temática visada. Assinalemos que ele pode ser concebido com ou sem ilustrações, neste último caso a atividade podendo ser mais difícil e menos motivante para os aprendentes.

No que concerne à temática e ao nível do QECRL, este jogo poderia ser alocado em uma sequência pedagógica destinada ao estudo dos alimentos e receitas no escopo do nível A1.

4.3 Parônimos, sinônimos, antônimos e anagramas

Como indica o título desta categoria, tratar-se-ia de jogar com (a) palavras graficamente próximas, mas com sentidos diferentes (parônimos); (b) palavras com sentidos próximos (sinônimos); (c) palavras com sentidos opostos (antônimos); ou (d) palavras que comportam as mesmas letras (anagramas). Para ilustrar a tipologia apresentada, examinemos um jogo elaborado através do princípio dos parônimos (Fig. 4):

Figura 4: Parônimos (com respostas à direita)

En changeant une seule lettre au mot central, trouvez les autres mots

100	Être : ils ...	rapide
SENT		
		7

Réponses

100	Être : ils ...	rapide
CENT	SONT	LENT
SENT		
		7
VENT	DENT	SEPT

Fonte: Jogo elaborado pelos autores deste artigo

Os jogos concebidos a partir de parônimos podem se destinar a aprendentes de diferentes níveis, à condição de que se refiram a um léxico adaptado. O jogo exemplificado acima poderia, desse modo, ser realizado com aprendentes de nível A1, na medida em que ele abarca termos do vocabulário elementar em língua francesa: CENT / SONT / LENT / VENT / DENT / SEPT.

Como variante possível desta atividade fundada em parônimos, proporemos outra que consiste em solicitar aos aprendentes, sem fornecer nenhuma ajuda ou pista, a busca por palavras diversas através da substituição de uma só letra da palavra de referência. Exemplifiquemos a partir da palavra MOIS: → BOIS / FOIS / ROIS / MAIS / MOUS / LOIS, etc. Esta variante com “respostas abertas”, devido à ausência de pistas, sugere que a atividade é designada, sobretudo, a aprendentes de nível intermediário ou avançado. A este público, poder-se-ia lançar como desafio a retificação de palavras no interior de frases, com o intuito de se encontrar o termo adequado a partir de um parônimo equivocado. Outra opção, com estudantes de literatura, seria encontrar títulos de obras literárias (Fig. 5).

Figura 5: Parônimos literários



Fonte: Jogo elaborado pelos autores deste artigo

4.4 Ordenar / Reconstituir

Nesta categoria, encontram-se jogos que demandam o ordenamento das letras com o propósito de se reconstituir (a) palavras; (b) expressões; ou (c) frases. Ilustraremos esta classe com um exemplo em que é necessário colocar as letras em ordem para se encontrar palavras (Fig. 6):

Figura 6: Letras desordenadas (com respostas)

Des fruits
Remettez les lettres dans l'ordre pour obtenir un nom de fruit. À la fin, un autre nom de fruit va apparaître verticalement

AAANNS	→	A	N	A	N	A	S		
AABENN	→	B	A	N	A	N	E		
AIINRS	→	R	A	I	S	I	N		
EIOPR	→	P	O	I	R	E			
CEEHP	→	P	E	C	H	E			
EMMOP	→	P	O	M	M	E			
AEEPQSTU		P	A	S	T	E	Q	U	E

Fonte: Jogo elaborado pelos autores deste artigo

Esta atividade seria evidentemente integrada a uma sequência temática consagrada aos alimentos e, particularmente, às frutas, mas este jogo é, como os demais, declinável a quaisquer níveis ou temáticas visadas.

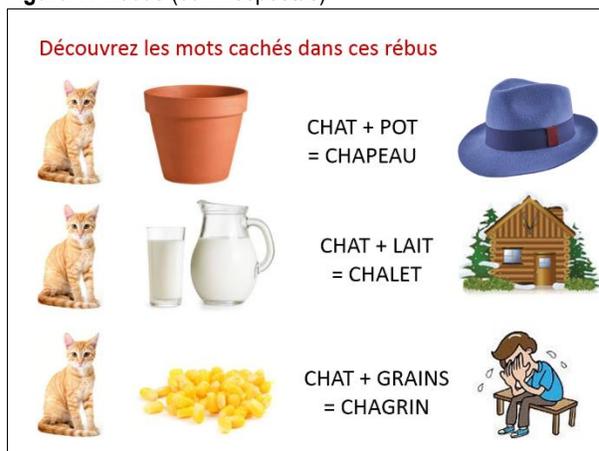
Para avançarmos um pouco mais, consideraremos que jogos do tipo “A palavra mais longa” – que consistem, como revela seu intitulado, em encontrar a palavra mais longa possível a partir de um grupo de letras fornecido – pertencem a essa subcategoria, visto que se trata de jogar com o lugar respectivo de cada letra para se encontrar o melhor arranjo possível.

Exemplo: encontrar a palavra mais longa a partir das seguintes letras: E M C U V O H R
→ MOUCHE (6 letras).

4.5 Jogos com imagens

Os jogos com imagens são abundantes e podem compreender, inclusive, os tipos de jogos precedentemente pautados (como as palavras cruzadas com ilustrações em vez de definições). A este grupo, acrescentaremos os rébus, adivinhações gráficas misturando letras, números, desenhos e cuja solução é uma palavra ou frase produzida pela denominação, direta ou homonímica, desses elementos. Ainda que este tipo de atividade seja às vezes desconhecido dos aprendentes, ele pode se revelar extremamente lúdico e motivante, eis a razão pela qual fornecemos um modelo (Fig. 7):

Figura 7: Rébus (com respostas)



Fonte: Jogo elaborado pelos autores deste artigo

O conjunto de rébus exposto acima não diz respeito a um campo lexical específico, seu objetivo pedagógico é, então, diferente daquele que visa a reativar termos de um léxico particular. Neste caso, o objetivo primeiro é estimular a ginástica cognitiva ao se reativar diferentes campos

lexicais em via de aquisição ou preliminarmente adquiridos. Por sua natureza, este exemplo de jogo seria mais próximo àqueles concebidos sem objetivos pedagógicos definidos e, nesse sentido, mais “autêntico”. Em se tratando dos níveis do QECRL, propor-se-ia esta atividade a aprendentes em transição do nível A2 ao nível B1: se *chapeau* e *chalet* são termos potencialmente apre[e]ndidos no nível A1 (cf. *Les Référentiels*, 2007), *chagrin* certamente não é um vocábulo que faça parte do repertório lexical elementar dos aprendentes. Em ocasião da elaboração dos rébus, convém, além disso, ter-se a cautela de não se empregar, através de imagens, palavras incompreensíveis e/ou desconhecidas dos aprendentes, sob o risco de desmotivá-los, na medida em que eles se mostrarão incapazes de decifrar o rébus proposto.

De modo geral, insistiremos no interesse potencial mais significativo dos jogos que integrem ilustrações. Com efeito, estas são *a priori* mais atrativas que um texto devido à liberdade de interpretação que oferecem e, em última análise, à criatividade que podem suscitar.

4.6 Adivinhações

Nesta categoria, as atividades compreendem notadamente (a) a charada, definida pela *Infopédia* como “enigma cuja solução é uma palavra ou frase que se encontra sílaba a sílaba ou palavra a palavra”; e (b) a adivinhação, que se trata de um “enigma que, por diversão, se apresenta a alguém para que o decifre” (*Infopédia*). Exporemos abaixo um exemplo de adivinhação (Fig. 8):

Figura 8: Adivinhações (com respostas)

Cherchez qui se cache derrière ces devinettes

4. Je vis en Afrique
Je suis herbivore
Je vis dans les lacs et les rivières
J'ai de très grandes incisives (dents)
Je pèse plus d'une tonne
Je suis...

Un hippopotame



Fonte: Jogo elaborado pelos autores deste artigo

No caso da adivinhação acima, os índices serão fornecidos progressivamente e solicitar-se-á aos aprendentes que criem hipóteses após a revelação de cada um dos índices, a lista de possibilidades tendendo a afinar-se até a solução.

Exemplo:

Índice 1: Je vis en Afrique : LION, GIRAFE, ZEBRE, CROCODILE, HIPPOPOTAME, PANTHERE, etc.

Índice 2: Je suis herbivore : LION, GIRAFE, ZEBRE, CROCODILE, HIPPOPOTAME, PANTHERE, etc.

Índice 3: Je vis dans les lacs et les rivières : LION, GIRAFE, ZEBRE, CROCODILE, HIPPOPOTAME, PANTHERE, etc.

Este jogo poderia ser destinado a aprendentes de nível A2, visto que a complexidade do seu léxico ultrapassa, em certa medida, a dificuldade que seria esperada em nível A1. Quanto à sua localização em uma sequência pedagógica, ele poderia figurar em um trabalho focado no meio ambiente em aula de FLE ou, ainda, em uma aula de Ciências, disciplina não linguística (DNL), no âmbito de um dispositivo bilíngue.

Convém recapitular que a tipologia e os exemplos acima expostos são adaptáveis a quaisquer temáticas e domínios, compreendidas as aulas bilíngues, *a fortiori* na perspectiva de uma articulação coerente entre as aulas de língua e as aulas de disciplinas não linguísticas (DNL), como Matemática, Ciências, História, Geografia, etc.

5 E se invertêssemos os papéis?

Ao nos interessarmos de mais perto pelos jogos exibidos *supra*, perceberemos que a maioria deles pode não somente ser resolvida, mas igualmente elaborada pelos aprendentes. Com efeito, é interessante, em um segundo momento, inverter os papéis e propor aos aprendentes que idealizem, a partir do modelo que lhes fora apresentado, jogos que eles poderão, em seguida, submeter-se mutuamente. Este procedimento, além de introduzir práticas pedagógicas ativas e colaborativas, permitirá o desenvolvimento de outros tipos de competências, notadamente transversais, das quais a criatividade não é sem sobra de dúvida a menor.

A elaboração de jogos pelos aprendentes poderá ser prevista seja de modo individual, seja em dupla, seja, ainda, em grupos maiores, e será realizada no transcorrer da aula ou de forma autônoma, no contexto do “tema de casa”. Esses jogos poderão igualmente ser compilados,

constituindo um fascículo ou um arquivo do tipo *Powerpoint*, e circular de uma turma a outra, caso haja no estabelecimento de ensino mais de uma turma de mesmo nível.

6 Restrições e pontos de vigilância

Como exposto anteriormente, ainda que os jogos de letras e palavras possam apresentar um real interesse na aula de língua, eles devem observar certos princípios para que conservem toda a sua eficácia.

Primeiramente, os jogos devem ser administrados em caráter *excepcional*, no sentido primeiro do termo, se é esperado que eles contribuam para a motivação dos aprendentes. Se eles se tornam muito frequentes em aula, serão apreendidos como uma atividade escolar clássica e levarão ao cansaço e ao tédio, resultado que vai de encontro com o efeito pretendido.

Os jogos devem ser igualmente variados, sempre na perspectiva evocada acima, ou seja, evitando uma rotina prejudicial ao interesse e à motivação, mas também para adaptarem-se ao objetivo pedagógico visado. Como assinalado através da tipologia, as atividades lúdicas são diversas e convém, por conseguinte, evitar uma circunscrição aos mesmos tipos de jogos ao longo da aprendizagem.

Tenhamos em vista que os jogos devem ser adaptados ao nível dos aprendentes para que sejam rentáveis e passíveis de realização. Muito simples, seu único interesse repousará sobre o caráter lúdico, ao passo que, se muito difíceis (ou apresentados como tal), poderão ser causa de desencorajamento e desmotivação pela parte dos aprendentes. Em relação a este assunto, lembremos que, como com a maioria das atividades desenvolvidas em aula de FLE, é possível diferenciar o nível, o conteúdo, as modalidades, etc. dos jogos, a fim de adaptá-los à heterogeneidade que caracteriza toda e qualquer turma-aula.

Posteriormente – e talvez se trate da restrição essencial ao professor de FLE –, os jogos devem corresponder a um objetivo de linguagem preciso e específico e, conseqüentemente, integrar perfeitamente uma sequência didática.

Algumas palavras, finalmente, sobre os enunciados que introduzem os jogos, e, sobretudo, os jogos que não pertencem ao repertório de atividades lúdicas conhecidas e praticadas pelos aprendentes, mesmo em sua língua materna. A compreensão dos enunciados representa uma

condição sem a qual a atividade não despertará nenhum interesse e devemos, então, assegurar-nos de que os aprendentes tenham compreendido o que é esperado. Para tanto, várias pistas podem ser combinadas: 1/ simplificar as formulações dos enunciados e propor frases curtas, se possível sem articuladores lógicos; 2/ realizar uma fase coletiva antes de se passar a um trabalho autônomo pelos aprendentes. Este momento coletivo deve facilitar uma explicação das expectativas visadas; 3/ fornecer sistematicamente exemplos simples e claros, e comentá-los; 4/ se necessário, passar à língua materna para explicar os enunciados ou, em último recurso, dar um exemplo da atividade em língua materna.

Considerações finais

Em uma abordagem moderna, ativa, atrativa e motivante das línguas estrangeiras, o jogo pode encontrar naturalmente o seu lugar junto a um repertório de atividades. Ele poderá complementar e enriquecer vantajosamente uma abordagem mais tradicional, à dupla condição de que seja motivante e coerente com os objetivos pedagógicos visados de modo global.

As atividades lúdicas favorecem, além disso, a criatividade e o espírito pesquisador, visto que propõem aos aprendentes um desafio em relação a si, mas também em relação aos outros, suscitando assim uma emulação construtiva e positiva no desenrolar da aula.

Para o professor, o jogo pode igualmente representar uma ocasião de se refletir sobre as práticas de aula e de mudar o curso destas de forma quase natural e através de vários vieses pedagógicos, adotando o princípio da espiral ao voltar a conteúdos idênticos de formas diferentes, reforçando a autonomia, favorecendo a comunicação entre aprendentes, integrando o direito ao erro e diferenciando as atividades se necessário.

CRediT

Reconhecimentos: Não é aplicável.

Financiamento: Não é aplicável

Conflitos de interesse: Os autores certificam que não têm interesse comercial ou associativo que represente um conflito de interesses em relação ao manuscrito.

Aprovação ética: Não é aplicável

Contribuições dos autores:

Conceitualização, Curadoria de dados, Análise formal, Metodologia, Administração do projeto, Visualização, Escrita - rascunho original, Escrita - revisão e edição: JARDIM DA SILVA, Gabriela;

Conceitualização, Curadoria de dados, Análise formal, Metodologia, Administração do projeto, Visualização, Escrita – rascunho original, Escrita - revisão e edição: ROUX, Pierre-Yves.

Referências

- BEACCO, J.-C. ; PORQUIER, R. *Les Référentiels – Niveau A1*. Paris: Didier, 2007.
- BEACCO, J.-C. ; PORQUIER, R. *Les Référentiels – Niveau A2*. Paris: Didier, 2008.
- CARE, J.-M., DEBYSER, F. *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*. Paris: Hachette FLE, 1991.
- CONSEIL DE L'EUROPE. *Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer*. Paris: Conseil de l'Europe / Les Éditions Didier, 2005.
- CONSEIL DE L'EUROPE. *Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer. Volume complémentaire avec de nouveaux descripteurs*. Paris: Conseil de l'Europe, 2018.
- Infopédia*. Porto: Dicionários Porto Editora. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/>. Consultado em 14 de novembro de 2022.
- JARDIM, G. ; ROUX, P.-Y. *101 Jeux de FLE - niveau A1*. Paris: Didier, 2022a.
- JARDIM, G. ; ROUX, P.-Y. *101 Jeux de FLE - niveau A2*. Paris: Didier, 2022b.
- PEREC, G. *La Disparition*. Paris: Denoël, 1969.
- SILVA, H. *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International, col. “Techniques et pratiques de classe”, 2008.
- WINNICOTT, D. W. *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Paris: Editions Gallimard, 1975.