

Cadernos de estágio

# Jogar e educar: sensibilização à língua francesa através de jogos

João Vitor Peixoto Ferreira<sup>1</sup>

Alice Raymundo Silva

Júlia Maria Mendes Santos

Larissa de Souza Arruda

## Informações

1 jaovitopf@gmail.com

## Como citar este texto

FERREIRA, João Vitor Peixoto; SILVA, Alice Raymundo; SANTOS, Júlia Maria Mendes; ARRUDA, Larissa de Souza. Jogar e educar: sensibilização à língua francesa através de jogos. **Cadernos de Estágio**, v. 7, n. 2, 2025. DOI: 10.21680/2763-6488.2025v7n2ID37842.



Cde

Volume 7, N2

Julho - Dezembro

Submetido em: 01 de Outubro de 2024

Publicado em: 12 de Novembro de 2025

ISSN: 2763-6488

Este artigo é um relato da nossa experiência durante a disciplina Análise da Prática e Estágio de Francês I, prevista na matriz curricular dos estudantes em licenciatura dupla Português-Francês da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Realizadas em Belo Horizonte, as oficinas de sensibilização à língua francesa foram, a princípio, uma oportunidade de primeiro contato com o ensino de francês língua estrangeira (FLE) para nós, futuros professores. Então, foram planejados 15 encontros de 1 hora para alunos de 6º e 7º anos como parte do Programa Escola Integrada (PEI). Na oficina, apresentamos aos alunos a temática dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos de Paris 2024 e jogos gerais. Esta escolha nos permitiu explorar diferentes conteúdos relacionados ao evento, graças a sua atualidade. Além disso, falamos sobre a língua francesa, considerando o país-sede, e tratamos diversos conteúdos ao longo das atividades, aproveitando a riqueza de vocabulário associada aos jogos e esportes.

Assim sendo, nossos objetivos iniciais eram cumprir a proposta do ateliê, ao proporcionar um conhecimento inicial sobre a língua francesa e sua cultura, e levar estratégias lúdicas e divertidas para dentro da sala de aula, fazendo a aprendizagem dos alunos e a nossa experiência ser algo prazeroso ao serem desenvolvidas.

## O ensino de FLE para crianças e adolescentes no Brasil

A Base Comum Curricular (BNCC) torna, desde 2017, a língua inglesa a única língua estrangeira (LE) obrigatória a partir do 6º ano do ensino fundamental. É esperado, então, que dificilmente exista espaço para o ensino de outras línguas estrangeiras no contexto da educação básica brasileira. Na cidade de Belo Horizonte, isso se mostra verdadeiro, visto que, na nossa experiência enquanto licenciandos em língua francesa, não encontramos nenhuma escola que oferecesse o ensino de francês em sua grade curricular obrigatória. Contudo, o ensino de FLE para crianças e adolescentes existe também fora do ensino básico, nos mais variados contextos, por isso explorar novas estratégias de docência torna-se oportunidade e proveitoso.

Em primeiro lugar, o que singulariza este contexto de ensino para esse público específico é que esse processo se dá em um momento de desenvolvimento não apenas linguístico, mas também social, afetivo e cognitivo. Por isso, é necessário que o professor reconheça o papel formativo do aprendizado de LE, que vai além do progresso na língua-alvo.

Ensinar o Francês a uma criança é um ato educativo que, como todo ato educativo, deve contribuir para o desenvolvimento do ser. Um programa de ensino

do FLE (Francês Língua Estrangeira) às crianças não pode ser, consequentemente, nem uma transposição, nem uma redução de um programa do ciclo secundário. Ele deve, principalmente, considerar as necessidades específicas (afetivas e motoras) e os centros de interesse do jovem público, suas capacidades e processos de aprendizagem suscetíveis de serem colocados em prática de acordo com as diferentes faixas etárias. (Rochebois, 2018, p. 289).

O ensino de LE à faixa infantojuvenil, assim, exige que nós, professores, tenhamos consciência da totalidade de sua situação. Desde a excessiva energia física dos alunos em sala de aula, até as suas necessidades emocionais. É indispensável compreender que este período exige estratégias diferentes daquelas utilizadas dentro do ensino de FLE para adultos. Durante a nossa experiência prática, enfrentamos, neste contexto, muitas dificuldades de gerenciamento da sala de aula. O *bullying*, a desordem, a indisciplina faziam parte da nossa rotina nas oficinas. Com isso, qualquer progresso linguístico parecia irrealizável, logo percebemos que seria necessário aplicar novas táticas para alcançar o engajamento dos alunos.

É nesse sentido que privilegiamos, durante as oficinas, a imersão dos alunos em um universo lúdico e plurilíngue. A sensibilização à língua francesa e à francofonia ocorreu mediante a tarefas que permitiam o acesso dos alunos a um mundo desconhecido (outras culturas e costumes), bem como consideravam seus próprios interesses e necessi-

dades. Sem um conteúdo programático ou um material didático pré-produzido, tivemos a liberdade de planejar aulas ajustadas aos nossos alunos e à realidade deles. Elaboramos nossos próprios programas, assim como os materiais usados em sala de aula, ao longo do desenvolvimento das oficinas.

Acreditamos, também, que aulas mais cativantes e personalizadas permitiriam um desenvolvimento para além do linguístico. Uma sala de aula divertida e engajada proporciona o crescimento social, com mais tolerância ao outro – seja ele seu colega de sala ou o estrangeiro francófono. Ali, eles tiveram a oportunidade de se integrar como grupo e de compreender as diversidades do mundo. Ao fim, o amadurecimento humano destes alunos nos deixava muito mais contentes que o progresso na língua em si.

## O lúdico e os jogos em sala de aula

O uso de jogos em sala de aula não é novidade na literatura sobre o ensino de Francês Língua Estrangeira (FLE), especialmente a partir dos anos 2000, quando a perspectiva acional passou a ganhar mais destaque. Os jogos são considerados instrumentos ideais para a realização de tarefas, ou seja, para o exercício de práticas autênticas de comunicação. As tarefas, por definição, possuem uma dimensão de resolução de problemas (Cuq, 2003). Dessa manei-

ra, pode-se afirmar que as brincadeiras em sala de aula requerem a ação em língua estrangeira. O jogo, em sala de LE, “[...] é uma experiência da linguagem. Trata-se de falar Francês para agir: ganhar a partida ou coordenar a atividade” (Vanthier apud Rochebois, 2018, p. 292).

Quanto aos benefícios dos jogos para a língua, percebemos que os estudantes sentem maior necessidade de utilizar as competências aprendidas (sobretudo o vocabulário) a partir do momento em que isso se torna parte da competição, ou seja, quando existe algo a ganhar ou um desafio a ser superado. O jogo os provoca a agir e, dessa forma, surge a motivação individual. A língua passa a ser uma ferramenta útil para o estudante, indo além de um conhecimento descartável.

Apesar desta função principal dos jogos – a função “animadora”, que trazia para nós a atenção dos alunos e a prática de comunicação –, apontamos aqui, como principal virtude dos jogos, a sua função socializadora. Como mencionado anteriormente, um dos principais obstáculos enfrentados na oficina foi o bullying e a desordem na turma. É necessário entender que, nesta faixa etária, entre 10 e 13 anos, os estudantes ainda exploram a diversidade do mundo e como navegar nele. Portanto, as atividades em equipe, que exigem o olhar para o outro, se mostraram de grande valor para a aproximação e inclusão

dos alunos. Essa dimensão socializante também não é novidade quando se discute o FLE:

Em relação ao afeto, o jogo se apresenta extremamente revelador à criança, pois ele sugere, a princípio, atitudes opostas ao egocentrismo ao mesmo tempo em que permite a exploração de papéis diversos (companheiro, líder e/ou adversário) e, portanto, favorece a aprendizagem nas diversas áreas e contextos de uso da LE. Da mesma forma, o jogo aumenta a possibilidade de contato, estabelecendo relações baseadas no respeito de regras recíprocas. A situação lúdica exige dos participantes um trabalho individual/coletivo operacional em relação às regras, ao compartilhamento e à negociação. Enfim, na qualidade de instrumento de socialização, ele se apresenta também como forte vetor de transmissão intercultural. (Rochebois, 2018, p. 294)

No contexto em que nos encontrávamos, o valor afetivo dos jogos se mostrou indispensável. Houve alguns erros ao longo do caminho, mas também muitos acertos. Ainda assim, o planejamento de jogos tornou o espaço da oficina muito mais leve e divertido, tanto para eles quanto para nós. Com isso em mente, defendemos que há valor em relatar algumas das experiências que tivemos, bem-sucedidas ou não, para contribuir com as reflexões teórico-práticas sobre os jogos em sala de FLE e o ensino de LE para crianças e adolescentes.

## O planejamento das oficinas

Para planejar as aulas da oficina, nos inspiramos na temática dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos de Paris 2024,

como já mencionado. Tal tema nos deu liberdade para abordar diferentes assuntos que consideramos relevantes para um ateliê de sensibilização à língua francesa. Por exemplo, a partir dos países participantes dos Jogos, foi possível introduzir o conceito de francofonia e os países francófonos, além do vocabulário de cores ao utilizar as bandeiras. Ademais, com os diferentes esportes dos torneios olímpicos, ensinamos também as partes do corpo e o vocabulário ligado aos equipamentos utilizados em cada esporte. Dessa maneira, entendemos a escolha do tema como um acerto dentro do nosso ateliê.

Para que fosse possível realizar um trabalho que se desenvolvesse de forma progressiva, dividimos os ateliês em cinco módulos, sendo eles:

- Módulo 1: Jeux d'enfance  
(Jogos da infância)
- Módulo 2: Jeux en ligne  
(Jogos online)
- Módulo 3: Sports Olympiques  
(Esportes Olímpicos)
- Módulo 4: Jeux de société  
(Jogos de sociedade)<sup>1</sup>
- Módulo 5: Production finale  
(Produção final)

Com essa divisão, conseguimos não

só abordar diferentes temáticas que interessavam a todos, como também garantir a liberdade de planejar as oficinas gradualmente. Assim, desde o início da oficina, nos comprometemos em entender as preferências dos alunos e em levá-las para a sala de aula. Como exemplo, foi graças a esse planejamento em etapas que percebemos, e colocamos em prática, o potencial da estratégia de gamificação<sup>2</sup>, uma vez que, após uma primeira experiência levando brincadeiras para a escola, observamos a mudança no interesse dos alunos e idealizamos os outros dias de curso a partir disso.

Em seguida, dentro de cada um desses módulos iniciais, decidimos também abordar subtemas. Essa decisão foi pensada para que conseguíssemos tratar de diferentes assuntos dentro de um módulo e aplicar diferentes estratégias ao longo das 15 aulas. Ademais, os jogos e brincadeiras realizados em cada oficina eram também utilizados como estratégias de avaliação, pois, por meio deles, era possível dimensionar o nível de aprendizagem dos alunos, observando, por exemplo, a participação deles nas atividades de cada subtema. Então, dentro do Módulo 1 – Jogos de infância, abordamos três subtemas: as cores das bandeiras de países francófonos, os nú-

<sup>1</sup> O conceito de “jogos de sociedade” em francês diz respeito aos jogos que têm como base um regulamento, um número de pessoas pré-definido, sendo obrigatoriamente uma atividade em grupo, e um suporte, muitas vezes, material. Em português, podemos considerar como “jogos de sociedade” todos os jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos de dados, jogos de simulação etc.

<sup>2</sup> Transformação de tarefas educativas em atividades mais interativas por meio dos jogos, eletrônicos ou não.

meros e as partes do corpo. É importante deixar claro que esses assuntos eram levados para dentro da sala de aula de maneira a respeitar a grande temática do módulo, a exemplo: para trabalhar o vocabulário das cores, levamos para a sala de aula uma brincadeira da infância popularmente conhecida como Eu Espiono, que será melhor explicada mais à frente.

No módulo 2 – Jogos on-line, abordamos as descrições de características físicas e fizemos uma revisão do conteúdo que tinha sido apresentado até aquele momento. No módulo 3 – Esportes Olímpicos, apresentamos os esportes olímpicos e paraolímpicos aos alunos através de um jogo, discutimos o vocabulário utilizado em cada esporte (neste subtema falamos sobre os equipamentos e os objetivos de cada esporte, o nome das posições dos jogadores etc.) e apresentamos aos alunos os lugares que serão utilizados como arenas para os esportes ao longo dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos na França.

Infelizmente, em razão da gestão do tempo, o Módulo 4 – Jogos de sociedade, não pôde ser aplicado dentro de sala de aula, pois preferimos privilegiar a revisão do conteúdo e a organização da produção final prevista para o Módulo 5. Apesar de termos aproveitado o tempo remanejado para essa organização, entendemos que a gestão do tempo na sala de aula foi um desafio, haja vista que nem sempre efetuamos tudo o que

tinha sido previamente planejado. A diferença entre as expectativas do planejamento e a realidade da aplicação em sala de aula é uma problemática comum entre os professores, visto que o planejamento inicial parte do princípio de condições ideais de ensino-aprendizagem, como o engajamento perfeito dos alunos, o que nem sempre é possível, pois, dentro de uma turma, existem personalidades diferentes entre os estudantes. Entretanto, em função desse deslize, compreendemos a pertinência do planejamento gradual da oficina, já que, graças a ele, foi possível repensar nossa estratégia e, consequentemente, realizar o trabalho final, o que consideramos mais relevante para a turma.

Por fim, as três últimas aulas foram utilizadas para o desenvolvimento do trabalho de conclusão da oficina. Como tarefa final, pedimos aos alunos que eles se dividissem em grupos de 3 ou 4 estudantes e que eles criassem novos esportes olímpicos ou paralímpicos para fazerem parte de Paris 2024. A partir dessa atividade, concluímos nossos três objetivos iniciais, sendo eles: a sensibilização à língua francesa, a partir da utilização do vocabulário; a aplicação da ludicidade em sala de aula, uma vez que o trabalho permitiu o desenvolvimento da criatividade dos alunos; e o crescimento social dos alunos, que, ao realizarem uma atividade em grupo, tiveram que lidar com as opiniões dos outros estudantes, trabalhando juntos

para alcançar um bom resultado final.

## As oficinas e os jogos

Para a realização dessas oficinas, atendendo a nossa premissa inicial de utilizar os jogos e as brincadeiras como ferramentas de ensino, em todas as aulas foram propostos jogos para uma melhor compreensão do conteúdo, em uma perspectiva de fixação mais lúdica, e para gerar um maior engajamento e socialização entre os alunos, o que tornou a aprendizagem bem produtiva. Nesse sentido, a gamificação de atividades foi essencial nesse processo, realizada, em alguns momentos, por meio de recursos tecnológicos proporcionados pela escola, como tablets, tela interativa e acesso à internet.

Inicialmente, como propósito do Módulo 1, escolhemos algumas brincadeiras que poderiam se conectar com a infância dos alunos, mas trabalhadas em francês. O vocabulário das cores foi colocado em prática e avaliado por meio do jogo Eu espiono, que consistia no aluno escolher algo na sala, pensar na cor em francês e falar a frase “eu espiono com os meus olhos algo da cor [...]”, assim, levando os outros estudantes a formularem hipóteses sobre qual seria o objeto escolhido – quadro, uniforme, lápis, caderno. Na aula seguinte, propusemos a criação de um origami, conhecido po-

pularmente como Abre e fecha, como atividade para trabalhar os números. Cada ponta do origami contém um número. A partir disso, o colega deve fazer uma pergunta (por exemplo: o que serei quando crescer?) e falar um número de vezes para que o papel seja aberto e fechado. Em seguida, deve escolher outro número para revelar uma informação secreta atrás do papel, como respostas: inteligente, rico e bonito. Por fim, as partes do corpo humano foram ensinadas a partir da cantiga infantil africana Ediké diké cha la la, uma canção infantil de origem camaronesa que trabalha a importância da produção oral na formação de uma cultura. Primeiro, os alunos precisavam analisar o vídeo<sup>3</sup>, criar hipóteses acerca das partes corporais enunciadas na música a partir dos movimentos das personagens e depois eles deveriam criar seus próprios movimentos e tocar uma parte do corpo — a enunciando em voz alta —, os quais seriam repetidos pelos próximos colegas sucessivamente.

Já nos Módulos 2 e 3, de Jogos online e Esportes Olímpicos, decidimos trazer o virtual para a sala de aula. O primeiro jogo foi Among us, ou Impostor, utilizado para trabalhar a descrição física de uma pessoa. Logo, era preciso que eles descobrissem quem era o impostor a partir dos retratos de celebridades criados pelos colegas.

<sup>3</sup> Link do vídeo: [https://www.youtube.com/watch?v=C5ZtM4IwCi4&ab\\_channel=Comptinesd%27Afrique](https://www.youtube.com/watch?v=C5ZtM4IwCi4&ab_channel=Comptinesd%27Afrique)

A partir do conteúdo pragmático, também utilizamos com o *Wordwall*<sup>4</sup> para a criação de nossos próprios jogos. Foram eles:

1. Imagem com legenda: Países francófonos;
2. Associação de números;
3. Palavras cruzadas das cores;
4. Flashcards de partes do corpo humano;
5. Jogo do Milhão;
6. Associação de vocabulário de esportes;
7. Imagem com legenda: Les site des jeux

Os quatro primeiros jogos tinham como intenção principal revisar o conteúdo proposto anteriormente de forma lúdica e interativa. A atividade número 1 consistia em ligar o nome do país francófono a seu respectivo território representado no mapa-mundi, fazendo um trabalho interdisciplinar com conhecimentos oriundos da geografia. O jogo número 2 demandava que os alunos organizassem os números em pequenos retângulos, de modo que o numeral e a sua versão escrita por extenso pertencessem a um mesmo conjunto. Em seguida, a tarefa número 3 demandava escrever as cores em palavras cruzadas e a 4 fazer uma tradução

das partes do corpo humano por meio de flashcards. Para o fim deste segundo módulo, optamos pelo Jogo do Milhão. Para realizá-lo, selecionamos elementos que condiziam com a realidade de mídias e jogos eletrônicos atuais e fizemos perguntas de acordo com as imagens dispostas ao lado, levando em consideração todo o vocabulário apresentado anteriormente.

As atividades interativas 6 e 7 são semelhantes às 1 e 2, mas com temáticas diferentes do módulo de esportes e jogos olímpicos. Nesse sentido, decidimos trabalhar alguns vocabulários de desportos através da associação de imagens, como bola, gol, rede, uniforme e chuteira, o que demandou o agrupamento de informações correspondentes, e também os locais que sediarão alguns esportes olímpicos em Paris, como a Praça da Concórdia e o Estadio da Torre Eiffel.

Ainda, a plataforma virtual Kahoot, que permite a criação de quizzes e jogos coletivos em tempo real, também se mostrou essencial nesse processo por incentivar uma maior competitividade e, consequentemente, uma maior participação dos alunos. Sendo assim, a utilizamos em duas ocasiões diferentes, uma para revisão de conteúdos e outra como o Chefe Final, no qual os alunos teriam que vencer o jogo mais difícil do ateliê para a conclusão do curso, ambas

---

<sup>4</sup> Ferramenta on-line que permite certa liberdade criativa na criação de jogos educativos com diversos temas e formatos.

gerando uma grande comoção na turma por mostrar um ranking final com os vencedores.

### Considerações finais

Em nossa experiência, os jogos se mostraram como ferramentas produtivas e lúdicas no ensino de línguas estrangeiras, tanto pela interação entre a turma quanto pela aprendizagem da língua. Ao trabalhar a temática dos Esportes Olímpicos e Paralímpicos de Paris 2024, foi possível engajar os alunos a partir de um tema já conhecido e, assim, desenvolver um novo conhecimento com a sensibilização à língua francesa. Além disso, através desse trabalho, também é possível reafirmar o potencial da estratégia de gamificação dentro da sala de aula, uma vez que tivemos uma avaliação exitosa todas as vezes que levamos tais recursos para a oficina, sobretudo os tecnológicos. Em conclusão, o planejamento detalhado das aulas foi crucial para o estágio, haja vista que, a partir das expectativas e das observações dos desafios e dos percalços no percurso, o nosso grupo de estagiários conseguiu alcançar, de maneira surpreendente, os resultados com a premissa inicial dos ateliês: jogar e educar.

### Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponívelx em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 1 ago. 2024.

COMPTINES D'AFRIQUE. **Ediké diké cha la la**: cantiga infantil africana. YouTube, [s.d.]. Disponível em: <https://youtu.be/C5ZtM4IwCi4?si=Hqj2DCfLcbiot-9jt>. Acesso em: 1 ago. 2024.

CUQ, J.P. (Ed.). **Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde**. Paris: Clé International. 2003.

KAHOOT! **Plataforma de aprendizagem baseada em jogos**. Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 1 ago. 2024.

ROCHEBOIS, C. B. Ensinar uma língua estrangeira às crianças: Savoir-faire, Savoir-dire. **Revista de Ciências Humanas**, [S. l.], v. 2, n. 2, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/RCH/article/view/3424>. Acesso em: 1 ago. 2024.