



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS

BRUNA CAMILA XAVIER ALVES
CLAUDIANE VIEIRA DOS SANTOS

**O LÚDICO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO-APRENDIZADO DE
UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA: UMA PROPOSTA DE ENSINO DE FLE ATRAVÉS
DOS JOGOS PARA ALUNOS PRÉ-ADOLESCENTES E ADOLESCENTES DO
ENSINO FUNDAMENTAL II**

**Oiapoque/AP
Outubro/2018**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS

BRUNA CAMILA XAVIER ALVES
CLAUDIANE VIEIRA DOS SANTOS

**O LÚDICO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO-APRENDIZADO DE
UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA: UMA PROPOSTA DE ENSINO DE FLE ATRAVÉS
DOS JOGOS PARA ALUNOS PRÉ-ADOLESCENTES E ADOLESCENTES DO
ENSINO FUNDAMENTAL II**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito final para
obtenção do grau de Licenciatura Plena
em Letras Português/Francês, pela
Universidade Federal do Amapá-
UNIFAP.

Orientadora: Prof^a. Esp. Elizangela
Manoela Araújo da Silva.

**Oiapoque/AP
Outubro/2018**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS



UNIFAP

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DE OIAPOQUE
COLEGIADO DE LETRAS

ATA DE DEFESA DO TCC

No dia 15 de outubro de dois mil e dezoito, na sala da Universidade Federal do Amapá -

Campus Binacional de Oiaoque, foi instalada a comissão formada pelos docentes abaixo descritos, e realizada a defesa pública do Trabalho de Conclusão de Curso, em forma de artigo científico, requisito obrigatório para obtenção do grau de Licenciado Pleno em Letras, do(a)

acadêmico(a) Claudiane Vieira dos Santos e Bruna Carniwa Xavier Alves

regularmente matriculado no curso de Licenciatura em Letras. O trabalho intitulado

O lúdico como metodologia para o ensino-aprendizado de uma língua estrangeira: uma proposta de ensino de FLE através dos jogos para alunos pré-adolescentes e adolescentes do ensino fundamental II

sob a orientação do(a) docente Elizângela Manoela Araújo da Silva

foi apresentado após a abertura da sessão que foi feita pelo presidente da banca o(a) professor(a) Elizângela Manoela Araújo.

Após a abertura foi realizada a apresentação do TCC pelo(a) acadêmico(a) em 30 minutos. Em seguida, a banca fez as considerações sobre o trabalho e reuniu-se para fazer a somatória das notas. Ao final foi atribuída a nota

9 (nove) e a aprovação do trabalho. Sem mais havendo a tratar, foi encerrada a sessão às 09 horas e 21 minutos, e lavrada a presente ata que segue assinada por todos.

Oiaoque, 15 de outubro de 2018.

Banca examinadora:

1) Elizângela Araújo



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS

Presidente da Banca

2) *Royel CAJ*
Avaliador 1

3) *Marcelo do Espírito Santo*
Avaliador 2



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS

Dedicamos este trabalho àqueles que são nossa maior fonte de inspiração e nos quais pensamos em todos os momentos dessa atividade, nossos familiares, filhos e marido. Obrigada pela paciência, pelo incentivo, pela força e principalmente pelo carinho.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus por ter aceitado toda forma de fé que sentimos. Nossos familiares e amigos pela compreensão e apoio. A todos os professores, mestres e doutores, que ao longo dessa caminhada souberam demonstrar humildade respeito ao direito de saber de cada acadêmico. E em especial à professora Elizangela Manuela Araújo Silva, orientadora deste trabalho, pelo modo dedicado e carinhoso com que sempre nos recebeu.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CAMPUS BINACIONAL DO OIAPOQUE
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS/FRANCÊS

“A educação tem raízes amargas, mas os seus frutos são doces.”

Aristóteles

RESUMO

Esse artigo traz “O lúdico como metodologia para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira: uma proposta de ensino de FLE através dos jogos para alunos pré-adolescentes e adolescentes do ensino fundamental II”, onde pretende-se trabalhar especificamente com os jogos. Verificamos as dificuldades dos alunos, observados durante a disciplina de estágio didática do francês língua estrangeira (FLE) na Escola Joaquim Nabuco, localizada no município de Oiapoque. Observamos nas aulas de estágio de Frances Língua Estrangeira, doravante de FLE, que professores ainda fazem uso dos métodos tradicionais deixando de lado outras ferramentas de ensino, causando desinteresse por parte dos alunos. Verificamos que as metodologias utilizadas por esses docentes são completamente ultrapassadas dificultando o aprendizado de seus alunos. Analisamos perante a pesquisa quali-quantitativa que os jogos lúdicos vêm como um grande mediador para facilitar o aprendizado. Como seria a mudança dessa metodologia? Os adolescentes estão na fase em que os jogos estão presentes em seu dia-a-dia, sejam eles tradicionais ou tecnológicos e a referida temática tem como objetivo mostrar a importância dos jogos nas aulas de língua francesa para o desenvolvimento do ensino-aprendizado do educando através do lúdico como forma de incentivar os alunos a imergir num mundo plurilíngue, mostrando a existência de outros povos, costumes e culturas.

Palavras-chave: Metodologia, Língua Estrangeira, Jogos e lúdico

RESUME

L'article intitulé « La méthodologie ludique pour l'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère : une proposition d'enseigner le FLE à travers des jeux pour les préadolescents et adolescents de collège » prétend travailler spécifiquement avec les jeux. Nous avons vérifié les difficultés des élèves, observées pendant la discipline de Stage en didactique du français langue étrangère (FLE) au collège Joaquim Nabuco, situé à la ville d'Oiapoque. Nous avons observé dans les cours de stage de Français Langue Étrangère, dorénavant FLE, que les professeurs utilisent toujours des méthodes traditionnelles laissant de côté d'autres outils d'enseignement, ce qui cause le désintérêt des élèves. Les méthodologies utilisées par les enseignants sont dépassées ce qui entrave l'apprentissage des élèves. Nous avons analysé face à la recherche qualitative que les jeux ludiques apparaissent comme des grands médiateurs pour faciliter l'apprentissage. Comment serait le changement de cette méthodologie ? Les adolescents sont dans une phase où les jeux sont présents dans leur quotidien, qu'ils soient traditionnels ou technologiques. La thématique précédemment citée a comme objectif montré l'importance des jeux dans les cours de langue française pour le développement de l'enseignement-apprentissage de l'élève à travers le ludique comme forme d'encourager les élèves à immerger dans un monde plurilingue, montrant l'existence des autres peuples, habitudes et cultures.

Mots-clés: Méthodologie, Langue étrangère, Jeux.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1- INTRODUÇÃO | 14 |
| 2- CONCEITOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS | 15 |
| 2.1- OS JOGOS TRADICIONAIS | 15 |
| 2.2- OS JOGOS TECNOLÓGICOS | 16 |
| 3- A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA. | 19 |
| 3.1- A CONTRIBUIÇÃO DO PROFESSOR PARA O PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS. | 20 |
| 3.2- A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA SALA DE AULA E NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM. | 24 |
| 4- RESULTADOS DAS ANÁLISES DE DADOS DOS PROFESSORES | 26 |
| 5- RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS APLICADOS AOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II | 28 |
| 6- PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS | 32 |
| 7- CONSIDERAÇÕES FINAIS | 33 |
| REFERÊNCIAS | 34 |
| ANEXOS | 37 |

1- INTRODUÇÃO

Ariés relatou, em 1981, que entre os séculos XVII e XIX não existia diferenciação entre jogos e brincadeiras. Adultos e crianças daquela época jogavam e brincavam juntos. Portanto por meio de suas análises do desenvolvimento físico e mental da criança através das brincadeiras percebeu-se a importância e a influência dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Mariano (2012), os jogos foram utilizados como instrumento educacional desde a pré-história, porém, na Idade Média, eles e outras atividades foram considerados impuros, por isso foram proibidos.

Jogos lúdicos vêm sendo cada vez mais utilizados para a aquisição de segunda língua tanto na criança e no adolescente, como no jovem e no adulto. Os jogos estão presentes em vários momentos de nossas vidas, o que favorece o contato entre os dois grupos compartilhando atividades sociais, visando o bem-estar, a alegria ou diversão. Os jogos têm a função de unir e criar laços afetivos com o indivíduo e, além disso, melhoram a capacidade de trabalhar em grupo criando confiança em aprender uma língua estrangeira.

O uso da ludicidade é muito eficaz para os alunos que estão entrando em contato com a LE pela primeira vez, pois os adolescentes gostam do que é diferente e, se o professor propuser uma aula mais interativa, mais dinamizada, dificilmente os alunos não irão interagir ou se sentirão desmotivados a aprender. Os professores podem trazer para a sala de aula jogos tradicionais ou tecnológicos para desenvolver em seus alunos a compreensão, a fala, a escrita, etc.

Ao utilizar atividades lúdicas com adolescentes e pré-adolescentes, público-alvo de nossa pesquisa, no ensino de língua estrangeira, o professor envolve o aluno no processo de construção de pelo menos uma atividade comunicativa. Isso acontece porque o aluno passa a dar significados aos processos sociais através das relações interpessoais.

2- CONCEITOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Kishimoto (2001) define o jogo como uma tarefa não muito fácil podendo a mesma ser entendida como, por exemplo, jogos políticos, jogos de adultos, de crianças, xadrez, contar histórias, quebra cabeça etc. Huizinga (1938) define jogo como: “uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana.”

Para Barreto (1998), brincadeira é a atividade lúdica livre, separada, incerta, improdutiva, governada por regras e caracterizada pelo faz de conta. É uma atividade bastante consciente, mas fora da vida rotineira e não séria, que absorve a pessoa intensamente. Ela se processa dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de um modo ordenado.

2.1- Os Jogos Tradicionais

Os jogos tradicionais estão enraizados à cultura social da criança, é passada de geração em geração e suas regras podem sofrer alterações durante essa transição, mudando a forma de jogar, mas o objetivo do jogo não muda significativamente. Por exemplo o quebra-cabeça, a regra básica desse jogo é montar algo ou alguma coisa, o professor pode fazer alterações na forma de jogar sem que ele perca o sentido do jogo que seria montar. E de que forma o professor pode fazer uso dessa ferramenta nas aulas de FLE? Primeiramente seleciona-se a série a qual este jogo será aplicado, no caso deste exemplo, serão as séries do ensino fundamental II, em seguida seleciona-se os objetivos e ações a serem desenvolvidas no aprendiz fazendo com que o aluno monte palavras da língua francesa através de peças compostas com sílabas. Quando o estudante conseguir formar as palavras ele também as lerá com o auxílio do professor para que elas sejam pronunciadas corretamente, ou seja, com esta ferramenta lúdica, os quebra-cabeças, estarão sendo desenvolvidas as quatro competências da comunicação, a saber: a compreensão oral e escrita e a expressão oral e escrita. Entende-se por

competência a utilização de conhecimentos e de habilidades adquiridos para a realização de uma atividade, tarefa ou função.

De acordo com Friedmann (1992, p. 26, apud SANTOS; LIMA, 2012, p. 14) A brincadeira constitui-se basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, nas ruas, nos parques, nas escolas, em festas etc., assim sabemos que, de fato, a brincadeira está presente no cotidiano das crianças.

Além disso, segundo o mesmo autor, a brincadeira é incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro); muda a forma, mas não o conteúdo da brincadeira; o conteúdo refere-se ao objetivo básico da brincadeira; a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos objetos ou brinquedos, espaço, temática, número de jogadores, etc.

2.2-Os Jogos Eletrônicos

Os jogos eletrônicos são aqueles que utilizam a tecnologia de computador, podendo ser jogado em computadores, tablets e telefones celulares. Existe também em console, que é basicamente um videogame, eles são os Play Station, Xbox e Wi entre outros. Os consoles são conectados manualmente a um aparelho de televisão, possuem controles manuais que são conectados ao console através de cabos ou não. As pessoas podem jogar tanto sozinhas quanto acompanhadas. Os jogos além de proporcionar diversão vêm sendo cada vez mais explorados para fins educacionais.

Podemos citar o RPG-Role Playing-Game como um exemplo de jogos online/eletrônicos que o professor pode fazer uso dele como ferramenta para o ensino de LE, a influência que esses jogos exercem sobre a didática é a estimulação da mente, devido ao RPG ser um jogo com um contexto que o jogador precisa entender para poder jogar, desse modo ele será obrigado a ler e interpretar a história, assim o aluno estará aprendendo sem se dar conta, porque está sendo passado o conteúdo de forma lúdica.

Hoje em dia juntamente com o grande desenvolvimento urbano vem crescendo simultaneamente os avanços tecnológicos, que acabam ocupando grande espaço no lazer dessa nova geração, em que os pais precisam ficar de olhos abertos para essas novas ferramentas que seus filhos utilizam ou utilizaram, bem como a forma com que eles fazem esse manuseio, pois sabemos que os jogos eletrônicos são uns dos principais meios de divertimento para as crianças e adolescentes desse mundo atual.

“Sabemos hoje que, pelas próprias circunstâncias do mundo “eletrizado” em que vivem as crianças e jovens, não se pode querer orientá-los com significação se não há preparo para isso. Não adianta criticar a televisão e suas programações, sem propor alternativas de superação; não basta criticar a pedagogia dos brinquedos e dos jogos eletrônicos dos computadores se não há um conhecimento profundo desses “objetos” e das condições para utilizados corretamente; não adianta criticar aos pais que já não brincam mais com os filhos se não oferecemos conscientização e condições para fazê-los melhorar; da mesma forma, não adianta falar, criticar os problemas das escolas, como evasão, repetência, desinteresse, falta de relacionamento, dominação, autoritarismos do sistema, se não apresentamos propostas de mudanças reais e convincentes.” (ALMEIDA.2000, p. 63)

Logo, incentivar a aprendizagem de uma LE por meio desses recursos é considerado eficaz, no sentido de que os adolescentes acabam tomando posse do vocabulário presente nos jogos e que em determinada situação irão utiliza-los, ao ver a palavra em língua estrangeira, podem associa-las à imagem do jogo e compreende-las. Os jogos tecnológicos apresentam um conteúdo vasto em língua estrangeira, tais como inglês, francês, espanhol, entre outros. Os jogos acabam influenciado os alunos, que aprendem a língua estrangeira sem que percebam.

Hoje em dia muitas escolas possuem salas informatizadas, mas o acesso é limitado, devido à falta de técnicos especializados e a pouca quantidade de máquinas disponíveis, impossibilitando que o professor leve sua turma para uma aula mais dinamizada. Este fato foi observado na escola-campo em que foi desenvolvido nosso estágio supervisionado em FLE, que apesar de contar com laboratório de informática, não há conexão com a internet, impossibilitando assim o acesso aos jogos tecnológicos.

No entanto o professor pode baixar jogos em seu notebook ou em seu aparelho celular e levar para sala de aula e compartilhar com os alunos possibilitando o ensino da língua francesa por meio dos jogos tecnológicos seja através dos aplicativos para o aprendizado da LF, seja para realizar exercícios *online*, para ouvir músicas, assistir a filmes, desenhos animados, realizar tarefas, etc.

O que sabemos de fato, é que na atualidade as crianças e jovens têm acesso à tecnologia, muitos dos alunos das escolas em que estivemos presentes, possuem celulares, já tiveram acesso à internet através de aplicativos como Whatsapp, Facebook, por exemplo, e isto poderia ser utilizado a favor do ensino-aprendizado do FLE, uma vez que estes aplicativos possibilitam colocar os aprendizes em contato com nativos e/ou falantes da língua francesa, desenvolvendo assim com maior eficácia a compreensão, a fala, a escrita e a leitura já que ao se comunicar por vídeo chamada, estarão desenvolvendo a expressão e compreensão oral, quando a troca de mensagens for por escrito, estará desenvolvendo a expressão e compreensão escrita, levando assim o aluno a desenvolver uma determinada tarefa como por exemplo falar de seu lazer para um outro aluno nativo e/ou falante da língua francesa, e vice-versa, levando-o a realizar uma ação real do cotidiano, como preconiza a perspectiva acional.

Esta prática, prevista na Perspective Actionnelle está presente nas diretrizes do Cadre Européen Commun de Références en Langues, doravante CECR, para o melhor desenvolvimento das competências comunicativas de uma língua estrangeira onde o aluno é levado a realizar tarefas de situações do cotidiano através dos atos da fala através do professor que possui o papel de animador, analista das necessidades linguísticas de seus aprendizes.

3- A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA.

Deve-se ressaltar que, mesmo com todos os estudos que abordam a eficácia do uso de jogos nas aulas de língua estrangeira em sala de aula, ainda existe resistência por parte de alguns professores que não acreditam na possibilidade de vincular a brincadeira ao conteúdo pedagógico, pois pelo que foi observado durante a disciplina de Estágio do FLE, verificamos que os professores não fazem uso desta ferramenta, dos dois entrevistados, vimos que estes em nenhum momento fizeram o uso da ferramenta de ensino proposto por este estudo. Eles têm deixando de lado a interação entre aluno e professor provocando impedimento no interesse do aprendizado de seus alunos.

Durante a prática do Estágio Supervisionado do FLE foi utilizado como ferramenta de ensino jogos e brincadeiras em sala de aula, os alunos mostraram-se muito interessados em aprender a língua e houve mais interação entre os próprios alunos e também com o estagiário.

O jogo no processo de ensino- aprendizagem de FLE, para os alunos do segundo ciclo do ensino fundamental é um instrumento essencial para o desenvolvimento das competências de uma língua estrangeira.

Observamos durante a nossa prática de estágio que os professores não priorizam as competências de comunicação, suas aulas giram em torno do quadro branco sem nenhuma interação com seus alunos, quando o docente termina o conteúdo no quadro ele explica de forma muito rápida e sucinta e percebemos também que a maioria dos alunos não entende o que o professor explicou, tais informações foram observadas durante o estágio supervisionado escolhidas através dos questionários que aplicamos para os alunos. Dos alunos entrevistados 72% afirmaram que não gostam de estudar a disciplina de língua francesa por ser difícil de aprender. Também foi perguntado para os alunos entrevistados se o trabalho desenvolvido pelo professor de Língua Francesa foi bom, 95% respondeu que não, pois não houve uma conexão do professor com os alunos para ensinar o conteúdo da disciplina e suas aulas são completamente voltadas para o tradicional.

Para solucionar esse déficit seria necessário o compromisso do professor com a disciplina, pois muitas formas de levar o lúdico para a sua aula sem precisar do apoio da escola, o professor pode produzir o seu próprio material, através de sucatar ou materiais recicláveis, também pode levar para a sala de aula materiais áudio visuais já que a escola onde foi feito o estágio supervisionado possui uma sala de vídeo e também pode baixar jogos ou buscar ideias na internet.

3.1-A Contribuição do Professor Para o Processo de Ensino-Aprendizado através dos Jogos.

Sabemos que o encorajamento é um dos pilares para o processo de ensino-aprendizado e neste contexto o professor tem que identificar como o aluno aprende e aproveitar como tática de ensino que lhe dê efeito de estar conquistando algo admirável no ato simples de cumprir trabalhos que estão de acordo com a sua zona proximal de desenvolvimento.

As atividades motivadoras dentro da Abordagem Comunicativa são realizadas com a intenção de comunicar-se através da simulação, que o aprendiz, de posse dos conhecimentos linguísticos dentro de uma situação de comunicação, realiza atividades a fim de consolidar os conhecimentos, ou seja, os conteúdos trabalhados em sala de aula são organizados de forma a fazer com que o aluno desenvolva uma determinada competência comunicativa, seja ela oral ou escrita, como convidar um amigo para jantar, ir a um aniversário, festejar o dia das mães, recusar um pedido, etc. Feito isto o professor irá ensinar os conteúdos previamente selecionados para atingir o objetivo definido pelo mesmo sempre visando uma ideia de comunicação e logo em seguida fará uma atividade afim de consolidar o conhecimento recém adquirido através de uma atividade lúdica: dramatização de uma cena, resolução de problemas, *desjeux de rôles*, jogos e brincadeiras com o auxílio de materiais autênticos como a realização de um prato através de uma receita, preparar um fim de semana com a família com ajuda do calendário, enviar um convite de aniversário, mandar um e-mail informando o cancelamento de uma aula, etc. porém tudo através da simulação que poderá ser desenvolvida dentro da própria sala de aula.

“Les activités privilégiées ne sont plus les exercices structuraux chers aux méthodes audio-orales, ou les exercices de simple répétition [...] En d’autres termes, il s’agit surtout de concevoir des activités pédagogiques susceptibles de conduire à une véritable communication, avec tout ce que cela implique comme adaptation [...] des formes langagières à la situation de communication et comme adéquation à l’intention de communication” GERMAIN, p. 211.

Parafraseando Germain, toda atividade precisa atingir um objetivo comunicativo, através da verdadeira ainda que seja através de adaptações para a realidade do aluno, ainda que sejam atividades simuladas. O importante é dar sentido à aprendizagem, levar o aprendiz a sentir que realmente está adquirindo uma segunda língua não através de atividades maçantes, repetitivas e cansativas mas sim aprendendo satisfatoriamente, com alegria e prazer.

Na Perspectiva Acional, tais atividades de consolidação do conhecimento são denominadas atividades motivadoras. Nesta o aprendiz desenvolve os atos da fala, que são discursos relacionados a situações do cotidiano em o aprendiz é levado a desenvolver os diversos papéis sociais do dia a dia, as necessidades linguísticas dos alunos devem ser atendidas. Para isto o aluno é levado a realizar, primeiramente, tarefas a serem realizadas dentro de um projeto global e a ação deve suscitar a interação que estimula o desenvolvimento das competências receptivas e interativas. Logo em seguida são realizadas atividades simuladas em sala como forma de treinamento para que após isso ele as desenvolva em uma situação real do contexto social.

O CECR define as atividades motivadoras como:

“toute visée actionnelle que l’acteur se représente comme devant parvenir à un résultat donné en fonction d’un problème à résoudre, d’une obligation à remplir, d’un but qu’on s’est fixé. Il peut s’agir tout aussi bien, suivant cette définition, de déplacer une armoire, d’écrire un livre, d’emporter la décision dans une négociation d’un contrat d’un jeu, de faire une partie de cartes, de commander un repas [...]” CECRL, 2000.

Porém sabemos que para desenvolver a PA, dentro da nossa realidade escolar é muito difícil, várias são os entraves que nos engessam para levar nossos alunos a realizar na realidade situação do nosso cotidiano, citaremos aqui algumas das maiores dificuldades: falta de recursos, estrutura da escola inadequada para o ensino do FLE, falta de manuais específicos para os alunos e para os professores uma vez que os livros de LF não existem nas escolas públicas do município de Oiapoque, número de alunos inadequados dentro de uma sala, no caso das turmas observados o número de alunos chegava a 46, e o ideal seria até 20 alunos por turma. Todos esses problemas dificultam a implementação da PA nas escolas do Oiapoque, porém, pode-se dizer por experiência própria que a AC pode sim ser colocada em prática, ainda que seja restrito ao espaço escolar, por simulação das situações, o importante no caso da realidade deste município é dar sentido ao ensino-aprendizagem da língua francesa na fronteira, através de mecanismos e de ferramentas lúdicas. Sobre a afirmação acima Benedetti afirma:

“No espaço da sala de aula, acontecem os grandes encontros, a troca de experiências, as discussões e interações entre os alunos, caracterizando-se as relações existentes entre estes e o professor. Dentro deste contexto, o docente observa seus estudantes, identifica suas conquistas e suas dificuldades e o conhece cada vez melhor e o seu ambiente de trabalho” (BENEDETTI 2009, p.89).

Se o professor fizer uso do lúdico não como passatempo, mas como uma ferramenta de ensino para facilitar o processo de ensino de LE, ele terá uma aula mais prazerosa, mais proveitosa não só para ele, mas para seus alunos fazendo com que eles aprendam com mais facilidade, conseguindo assim atingir seus objetivos de aprendizagem da LE.

Para que o docente tenha uma aula lúdica é necessário que haja uma preparação prévia dos materiais a serem utilizados e tenha objetivos definidos, ou seja, saber traçar os objetivos a serem atingidos e criar meios para isso por meio de uma atividade lúdica, o jogo pelo jogo em sala de aula sem uma intenção de aprendizagem, a nosso ver, é fazer de conta que se ensina.

Ao preparar a atividade lúdica, o professor deve estar atento ao uso de metodologias que promovam a interação e a comunicação entre as crianças e das crianças com ele próprio. Ele deve também conhecer e estudar a atividade para saber como interagir com as crianças e, necessariamente, intervir para alcançar os objetivos esperados, levando sempre em consideração as expressões, ideias, opiniões e experiências culturais adquiridas individual ou coletivamente.

Citaremos um exemplo claro do uso do lúdico aliado ao aprendizado do francês em sala de aula: o professor elencara o assunto dos números, traçando seus objetivos dentro de uma situação de comunicação afim de que, ao final, seus alunos saibam contar de 1 a 20. O objetivo de aprender a contar tais números será para que o aprendiz consiga realizar uma simples compra em uma feira. (Cabe ao professor fazer a escolha do conteúdo aliado ao jogo e selecionar qual competência será desenvolvida nesta aula, ex: compreensão oral e escrita, neste caso foi delimitado o que aprender o onde este aprendizado será empregado e porque esse conteúdo foi trabalhado, esta fase se encontra no planejamento de aula, pois é nesta fase que o professor pensa em tudo o que será realizado em sala. Posto isto, o professor leva para sala de aula o conteúdo e poderá treinar o mesmo através de um jogo, já idealizado em seu plano de aula trazendo, por exemplo, o jogo de boliche; cada boliche receberá um número e o aluno ao derrubá-los deverá dizer os números. Posteriormente, o professor levará seus alunos a aplicar os números aprendidos em uma situação de comunicação, solicitando aos alunos que se imaginem em uma feira e estes deverão fazer a compra de algumas frutas, que já foram aprendidas anteriormente, perguntando assim o valor de cada fruta. Este exemplo de atividade utilizando o lúdico como ferramenta de ensino-aprendizagem do FLE foi empregado que desenvolvia uma aula de uma acadêmica durante seu Estágio Supervisionado do FLE II, segundo a acadêmica, os alunos interagiram, entre si, participaram da atividade de simulação de uma “Compra de frutas na Feira”. Os alunos foram participativos e para ela foi muito gratificante ver que através do lúdico os discente interagiram e aprenderam através deste tipo de aula. A proposta do lúdico não é simplesmente trabalhar de forma “diferente”, mas é traçar um objetivo para cada atividade e procurar atingi-lo por meio de jogos e brincadeiras.

Para Dufva (2003), “o docente pode contribuir significativamente para o sucesso ou fracasso dos estudantes a partir de suas posturas, metodologias e

comportamentos adotados. "Os jogos têm a função de chamar a atenção dos adolescentes, porém o professor tem que saber a forma correta para fazer o uso da ludicidade mostrando a importância de seguir as regras, trabalhar em grupo, a lidar com a perda e a derrota, estimular a oralidade para que haja comunicação entre ambas as partes, daí o professor pode usar a brincadeira como ferramenta de ensino nas suas aulas.

Durante a nossa regência no estágio tivemos a oportunidade de fazer o uso do lúdico, e os alunos mostraram-se muito interessados em aprender e o desenvolvimento deles foi ótimo, mas no meio do caminho encontramos uma certa resistência do professor da escola durante a prática dos jogos, quando ele viu a eficácia nos elogiou e deu a desculpa dele não fazer o uso do lúdico falta apoio da escola.

Para Santos (2000), na educação infantil, o educador deve fazer uso de jogos e brincadeiras na prática pedagógica como recurso de promoção da aprendizagem de LE, pois essas atividades propiciam a estimulação do pensamento da criança e adolescente. O professor deve observar e investigar a vida social de seus alunos, pois muitos alunos têm o professor como uma boa referência, se o professor conhecer o seu aluno ele saberá a melhor forma de fazer o uso do lúdico como ajuda no aprendizado e se concentrar na disciplina, a fim de perceber e entender os conhecimentos prévios adquiridos através das relações sociais e familiares, muito importantes para a aquisição do conhecimento da língua estrangeira através de jogos e brincadeiras.

3.2-A Importância dos Jogos na Sala de Aula e no Processo de Ensino-Aprendizagem.

Compreende-se que, os jogos nas aulas de língua estrangeira se tornam uma ferramenta fundamental para a aquisição do conhecimento, principalmente em turmas de pré-adolescentes e adolescentes; onde esses se interessam por aulas mais dinâmicas e prazerosas, porém, na escola onde ocorreu o nosso estágio, pudemos ver que os professores não têm interesse em mudar sua forma de ensino, segundo eles, não têm apoio da escola, a mesma é completamente desestruturada

no que tange os materiais necessários para o bom desenvolvimento de suas tarefas, ou seja, percebemos que alguns docentes não buscam a mudança por conta própria e sempre põe culpa na escola pela falta de apoio, uma vez que os materiais necessários para jogar e brincar podem perfeitamente serem construídos através de materiais recicláveis.

A língua estrangeira está além dos livros didáticos utilizados em sala, e a aprendizagem se inicia desde o primeiro contato do aluno com a língua alvo, mesmo que este contato seja através de uma simples palavra, por meio de um diálogo curto, uma música, um texto literário, entre outros. O professor deve respeitar o nível de aprendizagem do aluno e conforme este nível for aumentando, aumenta-se também o nível de aprendizagem.

O lúdico possibilita um conjunto de aprendizagens, tanto no campo cognitivo, quanto no âmbito social ou afetivo e durante as pesquisas de dados, com isso os alunos aprenderam a lidar com regras, a respeitar os colegas, a trabalhar em grupo, aliando a isto o aprendizado de uma LE, podendo também proporcionar um momento de felicidade, seja na infância, adolescência ou mesmo na fase adulta.

“Pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações antes tidas como maçantes.” (WADSWORTH, 1977.p. 14-31)

Com o lúdico pode-se estimular o raciocínio lógico, auxiliar no desempenho das habilidades e competências comunicativas, pois o aluno brincando sente-se mais motivado e principalmente à vontade em aprender uma língua, sem sentir o peso do aprender a falar uma língua que lhe é estranha através de cobranças, atividades maçantes e repetitivas. Percebemos que os professores observados não acreditam na eficácia dos jogos, pois durante as observações em momento algum eles mencionaram que fizeram uso do lúdico e isso é percebido através da análise de dados em que uma das perguntas feitas aos alunos era: você sabe o que são jogos lúdicos? E de 80 alunos, 24% responderam que sim, ou seja, a maioria não sabe o que são jogos lúdicos.

Então concluímos que a falta do emprego da ludicidade em sala de aula com fins de ensino/aprendizado do FLE por parte dos professores causando falta de interesse em conhecer ou aprender uma nova língua e é o que está faltando nas escolas, pois muitos alunos vão para a escola com problemas familiares e isso também acaba fazendo com que percam o foco, e com a interatividade dos jogos foi percebido uma maior concentração e interesse em aprender uma língua estrangeira.

4- RESULTADOS DAS ANÁLISES DE DADOS DOS PROFESSORES

A pesquisa de campo teve como objetivo aplicar questionários para 3 (três) professores, porém um professor de uma determinada escola recusou-se a responder as perguntas, por esse motivo foram entrevistados apenas 2 (dois) professores. Ambos lecionam para o ensino fundamental II e nível médio, sendo que um na Escola Estadual Joaquim Nabuco e o outros dois na Escola Estadual Joaquim Caetano da Silva. Para realizar a investigação foi feito uso de um questionário com 9 (nove) perguntas objetivas sobre o tema da pesquisa.

Segue duas perguntas das mais relevantes e suas respectivas respostas consideradas mais importantes para a pesquisa:

Pergunta de nº2: No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação do adolescente e pré-adolescente no ensino da língua estrangeira? Dê exemplos.

Resposta do professor nº1: se tratando de língua estrangeira promover situações de uso oral da língua ajuda e potencializa o processo de aprendizagem. Dramatizar o cotidiano, diálogos cantar etc... são exemplos de atividades muito proveitosas.

Resposta do professor nº2: São várias atividades, por exemplo, fazer tradução oral do português para o francês.

Pergunta de nº 4: Em sua opinião o lúdico ajuda amenizar as dificuldades de aprendizagem? Por quê?

Resposta do professor nº1: O lúdico é pessoal, e essa personalidade se manifesta no modo de aprender de cada indivíduo. O lúdico potencializará habilidades ou auxiliará na superação de dificuldades.

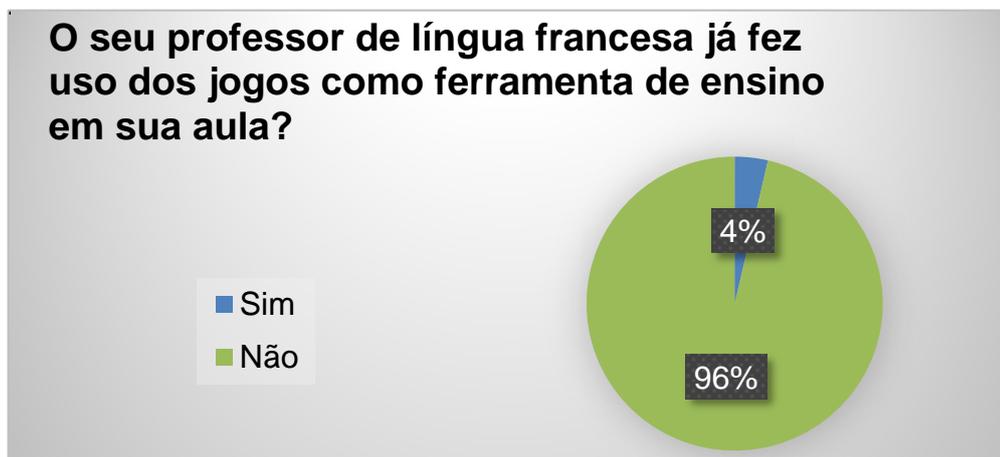
Resposta do professor nº2: Sim. Pois mostram caminhos alternativos de educação e aprendizado.

Diante do questionário feito, a pergunta de nº 2, e também a resposta de nº 2, foi possível analisar que o professor entrevistado ainda faz uso do método tradicional para o ensino da língua estrangeira no ensino fundamental II, deixando de lado o método contemporâneo.

No método tradicional, tem-se como vantagem o fato do professor ser o centro do aprendizado e, por esse motivo, possuir um maior controle das aulas (PINHO et al., 2010). Porém, também possui desvantagens, pois se torna difícil para o professor explicar a prática por meio de aulas expositivas, assim como para o aluno fica difícil pensar na aplicabilidade da teoria exposta. (WEINTRAUB; HAWLITSCHKE; JOÃO, 2011). Para que os alunos aprendam o FLE é necessário que o professor deixe de lado o método tradicional, pois a interação entre professor e aluno é benéfica para ambas as partes, para o desenvolvimento de seus alunos é necessário que haja uma conexão entre ambas as partes.

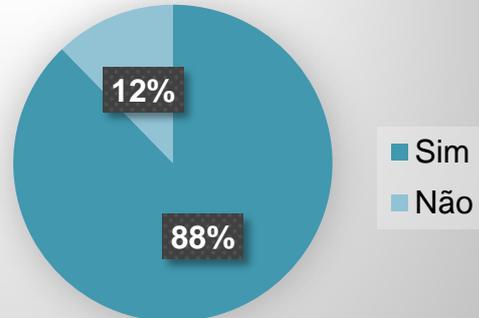
5- RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS APLICADOS AOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

1- Jogos Lúdicos



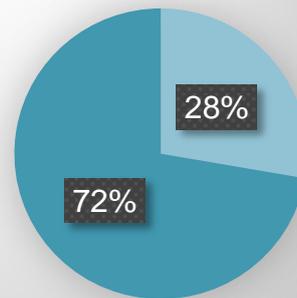
2. Em relação às aulas de língua estrangeiras

Você estuda alguma outra língua estrangeira fora da escola?



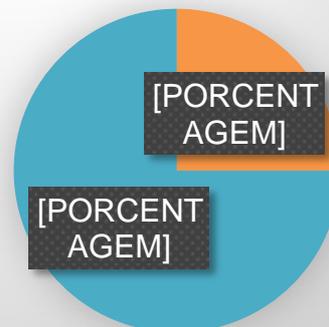
Que tipos de jogos você prefere ?

■ Tradicional
■ Tecnológico

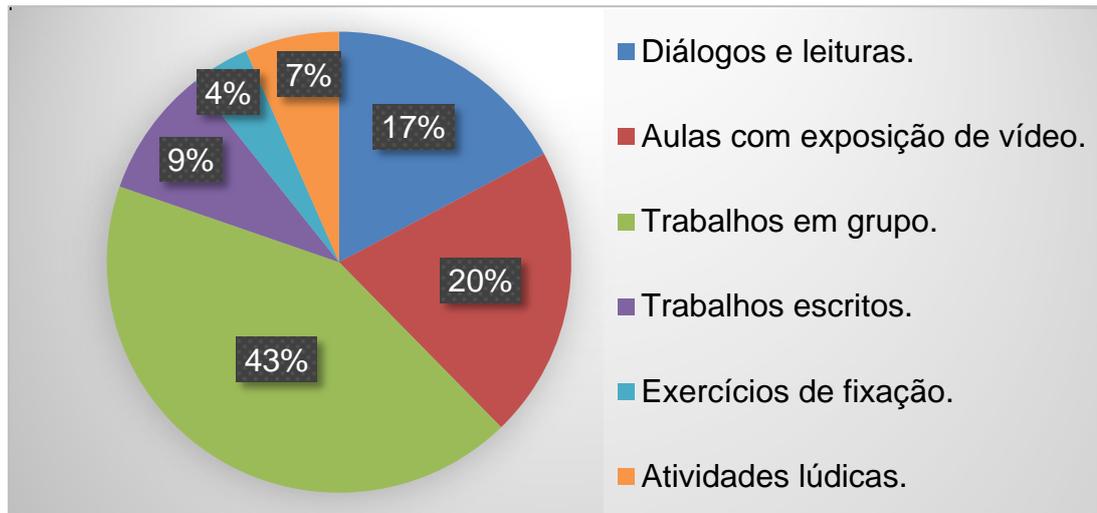


Você fala alguma outra língua em casa além do Português?

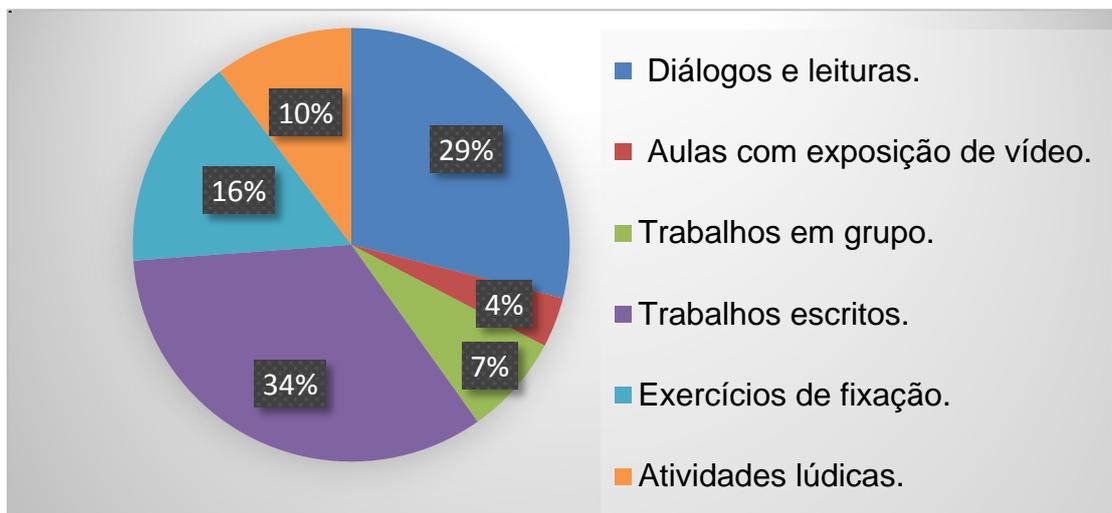
■ Sim
■ Não



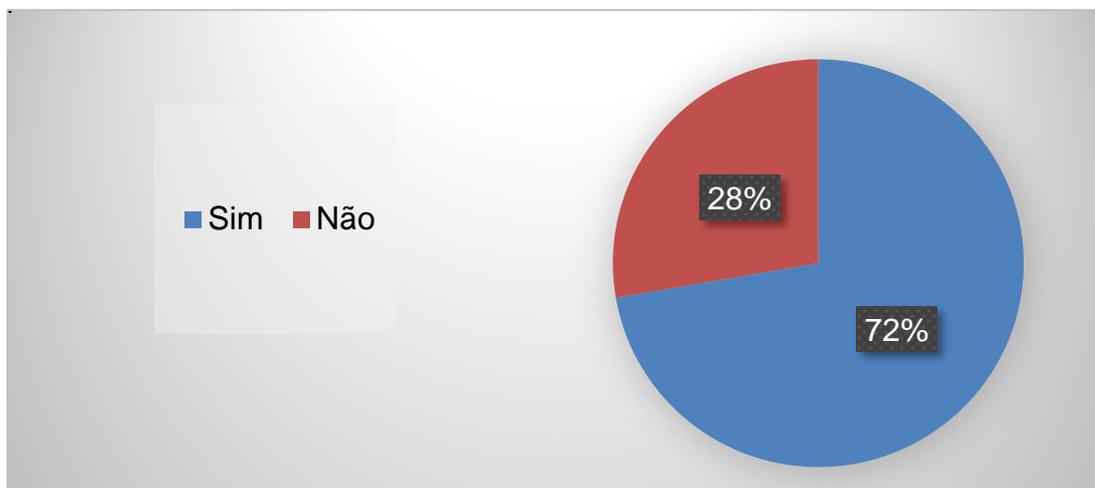
3. Nas aulas de Francês, quais atividades você mais gosta?



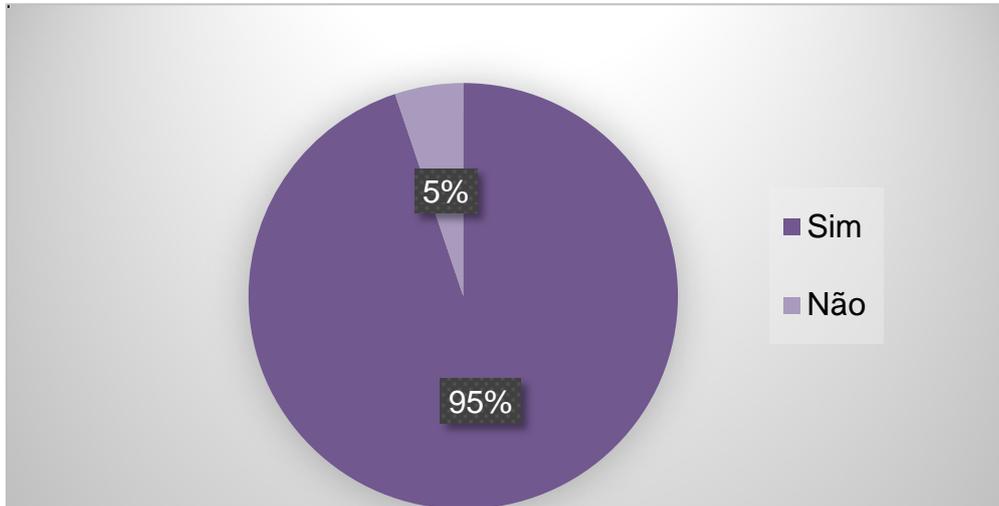
4. Nas aulas de francês, quais atividades você gosta menos?



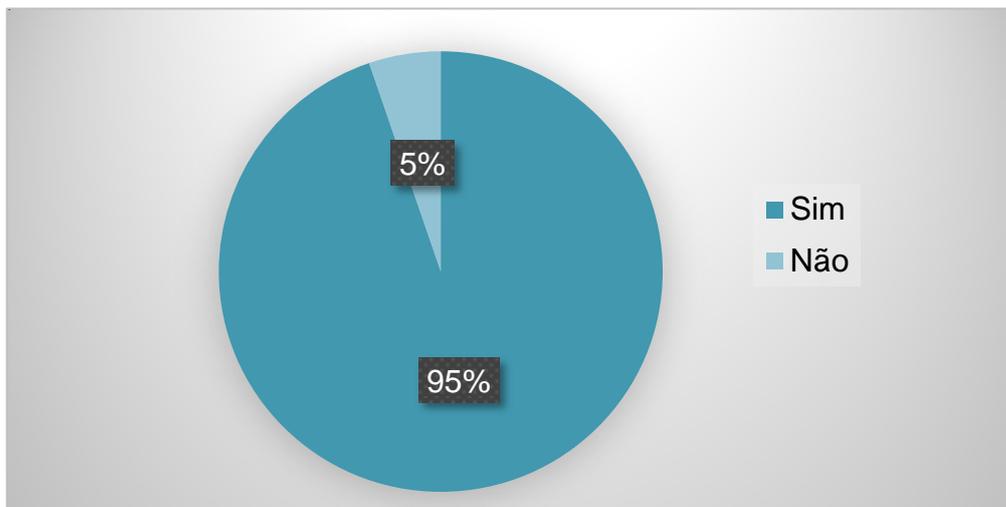
5. Você gosta de estudar a Língua Francesa?



6. Você acha que o trabalho desenvolvido pelo professor de Língua Francesa foi bom? Sim ou Não, Porque?



7- Você gostaria de falar fluentemente Francês? Sim ou Não? Porquê?



6- PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Segundo KNECHTEL (2014), tanto a pesquisa qualitativa quanto a quantitativa têm por preocupação o ponto de vista do indivíduo: a primeira considera a proximidade do sujeito, por exemplo, por meio da entrevista; na segunda, essa proximidade é medida por meio de materiais e métodos empíricos.

Para esta pesquisa optou-se por realizar como metodologia o método de abordagem indutivo; o procedimento de coleta de dados e o estudo de caso e o tipo de pesquisa é a quali-quantitativa, que consistirá no levantamento de informações e estudo a respeito da temática “Os jogos em classe de FLE como material pedagógico para pré-adolescentes e adolescentes do ensino fundamental II: O lúdico para favorecer o aprendizado”.

Essa pesquisa se pauta pelo método indutivo que parte da observação de fatos ou fenômenos cujas causas se desejam conhecer. Procura-se compará-los, com a finalidade de descobrir as relações existentes entre eles. Procede-se à generalização, com base na relação verificada entre os fatos ou fenômenos. Portanto, é um método responsável pela generalização, isto é, partimos de algo particular para uma questão mais ampla, mais geral.

Para Lakatos e Marconi (2007, p. 86), indução é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas. Portanto, o objetivo dos argumentos indutivos é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se basearam.

De acordo com Prodanov e Freitas (2013, p.59), o estudo de caso consiste em coletar e analisar informações sobre determinado indivíduo, uma família, um grupo ou uma comunidade, a fim de estudar aspectos variados de sua vida, de acordo com o assunto da pesquisa. É um tipo de pesquisa qualitativa e/ou quantitativa, entendido como uma categoria de investigação que tem como objeto o estudo de uma unidade de forma aprofundada, podendo tratar-se de um sujeito, de um grupo de pessoas, de uma comunidade etc. São necessários alguns requisitos básicos para sua realização, entre os quais, severidade, objetivação, originalidade e coerência.

7- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro da análise de dados observou-se que dos alunos entrevistados, grande parte sabe o que são jogos lúdicos, porém a maioria também afirma a falta de uso nas aulas de FLE. O que se percebeu depois desta análise é que os professores fazem o uso de metodologias tradicionais por consequência de turmas superlotadas. O uso do lúdico como ferramenta de ensino se torna mais “fácil” e prazeroso para todos os envolvidos nesse processo de ensino aprendizagem. Dos 25% dos alunos que responderam se fala outras línguas além do português, 6 (seis) disseram que falam Inglês, 5 (Cinco) Espanhol, 1 (um) fala Patuá e 11 (onze) falam Francês. O que deixa claro que apesar do ensino de FLE nas escolas mostrar um resultado insatisfatório, a maioria dos alunos que responderam positivamente a esse questionário, mostraram conhecimento sobre a LE, um fato relevante, pode ser a localização, visto que o município de Oiapoque faz fronteira com comunidades onde a língua fluente usada é o Francês.

O que mais marcou nessa pesquisa realizada, foi a falta da aplicabilidade do lúdico em sala de aula, o que reafirma a permanência das metodologias tradicionais nas escolas. A formação continuada e as adequações dos docentes é uma saída que pode trazer grandes resultados, visto que assim eles estarão se equiparando com as novas tendências educacionais existentes conseguindo assim, acessar cada vez mais o universo dos alunos, utilizando o lúdico como método facilitador na aquisição da língua estrangeira para reafirmar positivamente os índices de educação em FLE.

REFERÊNCIAS

AUGUSTO, Adriana Borges. Uso do lúdico para a aprendizagem de adolescentes. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/idiomas/uso-do-ludico-para-a-aprendizagem-de-adolescentes/56818> . Acesso em 20ago 2018.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP:Loyola, 2003.

BERTOCCHINIP; CONSTANZO E. **MANUEL DE FRÓMATION PRATIQUÈ : POUR LE PROFESSEUR DE FLE**. CLE Internactional . Paris, 2008

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental.Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira /Secretaria de Educação Fundamental. Brasília:MEC/SEF, 1998. p120.

BRUN, Laís Pinatti. **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE ESTÁ EM JOGO?**. 2011. 107f.Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade de Brasília Faculdade de Educação. Brasília-DF.2011 p.23. Disponível em: https://www.google.com.br/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://bdm.unb.br/bitstream/10483/2263/1/2011_LaisPinattiBrun.pdf&ved=2ahUKEwigu5z0wOjdAhVkuVkkHS0yCJIQFjABegQICBAB&usg=AOvVaw3OI-x2G5rZQN8BNddIBlgL Acesso em: 26 jul. 2018

Definição dos termos - Brinquedo, brincadeira e jogo. Porta Educação. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/definicao-dos-terminos-brinquedo-brincadeira-e-jogo/35529> . Acesso em: 01 set. 2018

EDUVALE. **A importância do lúdico na vida das crianças e dos adolescentes**. Colégio Olímpia, São Paulo. Disponível em:

http://www.eduvale.br/colegio/index.php?abbree=pagina&id_editoria=39&id=564

.Acesso em 19 maio 2018.

GERMAIN, Claude. *Évolution de l'enseignement des langues. 5000 ans d'histoires.* Paris, CLE International, 1993.

JOGO/BRINCADEIRA OU ESPORTES?. Portal do Professor. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=13341> Acesso em: 09 ago. 2018

JOGO ELETRÔNICO. Britannica Escola. Disponível em: <https://escola.britannica.com.br/leves/fundamental/article/jogo-eletronico/481214>. Acesso em: 20 jul. 2018

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

LIMA, Tais dos Santos; SANTOS, Ricardo dos. **JOGOS ANTIGOS X JOGOS ELETRONICOS: UMA PERSPECTIVA DA ATUALIDADE.**2012. 34f. Trabalho de Conclusão de Curso- UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ. Curitiba. 2012. Disponível em: https://www.google.com.br/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://tcconline.utp.br/wp-content/uploads/2012/10/JOGOS-ANTIGOS-X-JOGOS-ELETRONICO-UMA-PERSPECTIVA-DA-ATUALIDADE.pdf&ved=2ahUKEwjgy_eVrOndAhXPq1kKHSdGCloQFjAAegQIBBAB&usg=AOvVaw1Ledw46xrE8qHbHXShfrGE. Acesso em: 20 jul. 2018

MARIANO, Eliane Pereira de Souza. **A IMPORTANCIA DO BRINCAR NA VISÃO LUDICOPEDAGÓGICA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.** 2012. 46f. Monografia de Especialização. Meridiana. 2012.p14. Disponível em: https://www.google.com.br/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4730/1/MD_EDUMTE_II_2012_27.pdf&ved=2ahUKEwiF4

_2B0ujdAhXBt1kKHAY3BMAQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw18cGJXVoFEq5RUsGd
ob9Ni Acesso em: 11 jul. 2018

PEREIRA. Eugenio Tadeu. **Brincar na adolescência: uma leitura no espaço
escolar.** Disponível em:

[http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/FAEC-
85ZHLC/1000000337.pdf?sequence=](http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/FAEC-85ZHLC/1000000337.pdf?sequence=) . Acesso em 20 dez. 2017

PRODANOV. Cleber Cristiano; FREITAS, Ernane Cesar. **Metodologia do trabalho
científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico.** 2ª ed.
Universidade Feevale. Novo Hamburgo - Rio Grande do Sul, 2013

TEIXEIRA, Carlos E. J. **Histórico da ludicidade na escola.** São Paulo: Loyola,
1995.

ANEXOS

Questionário Professor

a) **Sexo:** () Masculino () Feminino **Idade:** _____

b) **Tipo de formação:**

c) **Tempo de formado:**

d) **Tempo de atuação:**

1. Você considera importante a prática do lúdico nas escolas? Comente.

2. No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação do adolescente e pré-adolescente no ensino da língua estrangeira? Dê exemplos.

3. Quais as dificuldades que você enfrenta, dentro da sala de aula, para trabalhar com ludicidade?

4. Em sua opinião o lúdico ajuda amenizar as dificuldades de aprendizagem? Por quê?

5. Você concorda que para o ensino tornar mais atraente e prazeroso o educador precisa ir em busca de atividades lúdicas que contribua para o desenvolvimento infantil. Por quê?

6. Que tipo de material a escola disponibiliza para trabalhar o lúdico?

7. Você professor (a) concorda que o lúdico na educação infantil ajuda a criança adquirir hábitos e atitudes importantes para seu convívio social? Justifique.

8. Através desta metodologia, de que maneira você avalia seus alunos? Justifique?

9. Como você professor (a) define o brincar?

Questionário do aluno

Escola: _____

Série: _____

Sexo: () Masculino () Feminino Idade: _____

1. Jogos lúdicos

- a) Você já ouviu falar em jogos lúdicos? () sim () não
- b) Que tipos de jogos você prefere ?() tradicional () tecnológico
- c) O seu professor de língua francesa já fez uso dos jogos como ferramenta de ensino em sua aula?() Sim () Não

2. Em relação às aulas de língua estrangeiras

- a) Há quanto tempo você estuda francês? () Meses () Anos
- b) Você fala alguma outra língua em casa além do Português? () Sim () Não, Se sim, qual ou quais?

-
- c) Você estuda alguma outra língua estrangeira fora da escola? () Sim () Não

3. Nas aulas de Francês, quais atividades você mais gosta?

- a) Diálogos e leituras ()
- b) Aulas com exposição de vídeo. ()
- c) Trabalhos em grupo. ()
- d) Trabalhos escritos. ()
- e) Exercícios de fixação. ()
- f) Atividades lúdicas. ()

4. Nas aulas de francês, quais atividades você gosta menos?

- a) Diálogos e leituras ()
- b) Aulas com exposição de vídeo. ()
- c) Trabalhos em grupo. ()
- d) Trabalhos escritos. ()
- e) Exercícios de fixação. ()
- f) Atividades lúdicas ()

5. Você gosta de estudar a Língua Francesa? Sim ou Não? Porque?

6. Você acha que o trabalho desenvolvido pelo professor de Língua Francesa foi bom? Sim ou Não? Porque?

7. Você acha que aprendeu melhor a língua francesa através de que atividade?

8. Você gostaria de falar fluentemente Francês? Sim ou Não? Porque?
