

O ENSINO DE FRANCÊS PARA CRIANÇAS

Livia de Freitas França (UEM-PIC)

Ana Paula Guedes (orientadora)

apguedes@uem.br

Área e subárea: Linguística, Letras e Artes; Língua Estrangeira Moderna.

Palavras-chave: francês, língua estrangeira, ensino precoce.

RESUMO

Abordamos o ensino e aprendizagem de francês para o público infantil, denominado francês língua estrangeira (FLE) precoce. O estudo tem por objetivo o entendimento acerca do ensino do FLE precoce, que difere do FLE padrão em sua abordagem e atividades didáticas, levando em consideração o público infantil que demanda uma abordagem interacional, prática e imediatamente comunicativa, com foco na fala e escuta. Para mais, abordamos a noção acerca dos jogos e o ensino lúdico no FLE precoce e suas contribuições para o desenvolvimento linguageiro no público infantil. Através do levantamento teórico (SCHIFFLER, 1991; MACAIRE, 2011; TRUCHET, 2023) acerca dessa área de ensino e a análise do livro didático ZigZag 1, foi possível constatar uma grande quantidade de atividades lúdicas interativas no ensino, sobretudo de jogos, visto que eles ajudam na comunicação, através da resolução de problemas e troca de ideias e informações, além de ser uma atividade receptiva que integra as atividades cotidianas infantis se tornando um elemento essencial e facilitador para o aprendizado infantil.

INTRODUÇÃO

Diferentemente do ensino de francês língua estrangeira (FLE), o ensino do francês para crianças, o FLE precoce, apresenta uma abordagem e atividades didáticas diferentes, pois está lidando com crianças que estão em processo de alfabetização. Portanto, enquanto no ensino de FLE as quatro competências da língua são trabalhadas, o ensino para o público infantil tem foco na fala e escuta, pois são habilidades da oralidade de produção e recepção que favorecem a interação social.

Assim, considerando o perfil de aprendizagem, o FLE precoce apresenta uma abordagem específica, lúdica, envolvendo a criação do vínculo entre as crianças e as culturas francófonas. Destaca-se que os aprendizes ainda estão descobrindo o mundo e, contudo, já apresentam sua visão sobre as coisas, sendo necessário respeitar suas individualidades diante dos novos contextos e culturas. Na formação do curso de Letras- Português/Francês os estudos sobre FLE precoce são abordados de forma introdutiva, daí nosso interesse pelo estudo aprofundado sobre o assunto.

REVISÃO DA LITERATURA

O ensino de francês para crianças demanda uma abordagem interacional, prática, imediatamente comunicativa. Segundo Schütz (2003), as crianças, diferentemente dos adultos, apresentam uma maior facilidade interacional em assimilar línguas, mas grande resistência ao aprendizado formal e artificial. Dessa forma, através do contato humano e situações de autêntica necessidade do uso da língua estrangeira, as crianças desenvolvem suas habilidades e constroem seu próprio aprendizado da língua estrangeira.

Para atingir a praticidade necessária ao ensino de FLE infantil, Sumiya, Gotti e Rochebois (2013), baseados em Vanthier (2009), indicam o jogo como uma atividade essencial que apresenta uma tripla dimensão: uma dimensão lúdica (o desconhecido, e o jogador tem sempre algo a ganhar/encontrar); uma dimensão linguística cognitiva (faz com que a comunicação seja necessária, “falar para poder agir”); uma dimensão socializante (relação social em razão da tarefa a ser realizada). As três dimensões são interdependentes e contribuem para o aprendizado da língua e das regras sociais que envolvem o seu uso. Assim, a interação social é um fenômeno essencial para o FLE precoce.

O ensino interativo em geral é baseado tanto no que o aluno sabe e pode explicar para seus colegas, como também no que ele aprende nesta troca interativa (SCHIFFLER, 1991). Nos jogos interativos “não se trata simplesmente de os aprendizes aplicarem o que aprenderam, mas de aprender algo novo” (SCHIFFLER, 1991, p. 4.5, tradução nossa).

Didaticamente, o ensino interativo aglomera os processos de simulação do contexto comunicativo estimulando a autonomia, a criatividade e a comunicação centrados na aprendizagem cooperativa entre os alunos durante as atividades em grupo. Quer dizer, a interação sempre acontece na relação dos aprendizes entre si, em duplas ou em grupo.

Como vimos, o ensino precoce tem suas especificidades e exigem uma preparação das aulas e ou dos programas a partir de condições essenciais indicados por Macaire (2011):

- a) conhecer o universo das crianças, sua relação com o real e a ficção;
- b) considerar os alunos como uma pessoa em construção;
- c) respeitar os contextos socioculturais de cada um;
- d) considerar as línguas como objeto e conteúdo de aprendizagem;
- e) empregar os conhecimentos suficientes que envolvem a língua e a língua de escolarização;
- f) se considerar como um profissional polivalente, capaz de entrelaçar os conhecimentos de aprendizagem da língua e das culturas, visando construir as personalidades e conhecimentos das crianças.

Lembramos que na aprendizagem precoce a língua materna é um referencial de comunicação para o aprendiz e ele se apoia em seus conhecimentos para aprender a nova língua, principalmente a partir dos cinco anos de idade quando o cérebro inicia novas codificações para a língua materna e está em aprendizagem. Antes dos cinco anos, o cérebro não cria divisões para as línguas, elas se localizam na mesma área do cérebro (MACAIRE, 2011, p.16). O amadurecimento cerebral não causa dificuldades para a aprendizagem de línguas, mas marca a importância dos conhecimentos linguageiros da língua materna para a aprendizagem de outras línguas.

Apesar da certeza da contribuição dos conhecimentos linguageiros da língua materna para o ensino precoce, a criança não aprende como o adulto. A aprendizagem da criança perpassa necessariamente pela aprendizagem multissensorial, que se norteia nos sentidos.

[...] insistimos na ligação entre os cinco sentidos, sobre as abordagens multissensoriais que requisitam a percepção (nomear um objeto que reconhecemos com as mãos, uma venda sobre os olhos), uma ação com o corpo (desenhar letras do alfabeto sobre um tapete de ginástica), nestes exemplos as aprendizagens linguageiras estão ligadas às aprendizagens mimo gestuais e sensoriais: “escutar para...”, “desenhar para...”, “fazer mímica...” [...] (MACAIRE, 2011, p.17).

Em relação à abordagem de ensino que envolva o lúdico e as atividades multissensoriais há uma unanimidade entre os pesquisadores (SCHIFFLER, 1991; MACAIRE, 2011; TRUCHET, 2023) em relação ao emprego de propostas pedagógicas

baseadas em tarefas languageiras, de resolução de problemas ou de criatividade desde que levem a um ato social que faça sentido ao aprendiz.

Os jogos apresentam três tipologias especificadas por Grandmont (apud TRUCHET, 2023). A primeira é o lúdico que tem como objetivo prazer ou divertimento e não tem finalidade educativa ou pedagógica explícita, como esconde-esconde, amarelinha, pega-pega. A segunda é o jogo educativo que procura transmitir conhecimentos, competências e valores de forma descontraída, tais como quizzes, jogos de tabuleiro, quebra-cabeças apresentados com finalidades educativas. A terceira é o pedagógico que se distingue do jogo educativo por ser utilizada sob objetivos de aprendizagem precisa e estabelecidas anteriormente pela equipe educativa, são exemplos: jogos da tabuada, bingo de figuras geométricas, dominó de sílabas e atividades.

Os jogos são uma fonte de motivação e permitem a exploração das competências comunicativas, Truchet (2023) aponta o impacto do jogo sob a dinâmica da sala de aula. Para a pesquisadora, os jogos são:

- a. um apoio ao desenvolvimento das competências comunicativas “ [...]jogando os aprendizes são encorajados a falar de maneira regular e equitativa[...]” (TRUCHET, 2023, p.47);
- b. uma fonte de motivação pois os aprendizes empregam suas competências comunicativas de maneira colaborativa e criativa;
- c. uma reorganização de papéis já que o professor nas atividades lúdicas tem papel superficial cabendo aos alunos a participação ativa e observadora das regras. “ Esta reorganização de papéis na sala de aula coloca em evidência a importância dos jogos para favorecer a autonomia, a iniciativa e a participação ativa dos aprendizes” (TRUCHET, 2023, p.49);

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O livro didático “Zig Zag”, de Hélène Vanthier e Sylvie Schmitt, do ano de 2010, consiste em um método de ensino de francês para crianças a partir dos sete anos, que engloba o nível A1.1 de acordo com o quadro europeu de referência para o ensino de línguas. O livro propõe-se a ter uma metodologia dinâmica, abordando jogos e atividades referentes à idade, com o uso de músicas, mímicas, elaboração de projetos, entre outras atividades. Composto de 6 unidades que apresentam 3 lições sobre diferentes temáticas como festas, família, alimentação, esportes e entre outras.

Através de sua análise, foi possível constatar o predomínio de atividades lúdicas interativas não somente possíveis pelas propostas de jogos, mas também em atividades que, adaptadas pelo professor, podem se tornar jogos de competição estimulando a interatividade.

Os jogos de competição representam os adaptados pelo professor. Os demais são propostos pelo livro didático. Quantitativamente, parece que a identificação de 8 jogos é pouco, no entanto, a quantificação aumenta para 20 ao computarmos os passíveis de adaptação pedagógica. O importante é a identificação de propostas de atividades no livro didático que encaminhe os estudantes para a prática interativa, fator fundamental para o ensino precoce, conforme visualizamos pelas teorias apresentadas.

CONCLUSÕES

O ensino de FLE precoce apresenta suas especificações, a saber, a didática envolve atividades prioritariamente interativas e que desenvolvem as habilidades de fala e de escuta, habilidades receptivas e que são essenciais para as trocas imediatas de comunicação direta. Vimos que os pesquisadores referenciados indicam as atividades lúdicas como estímulo na construção de conhecimentos, estimulam a iniciativa comunicativa da criança para que possa

concretamente empregar a linguagem em uso contextualizado. Assim, a união do dizer ao fazer torna-se proeminente. Os jogos analisados na pesquisa demonstraram afinidade com as necessidades interativas infantis. Também ressaltamos que muitas das atividades propostas pelo livro didático analisado podem se transformar, de acordo com a decisão docente, em jogos de competição que também apresentam o perfil dos jogos lúdicos para o FLE precoce.

REFERÊNCIAS

MACAIRE, D. **(Se) former à enseigner les langues aux enfants** (2011). Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/50859770_Se_former_a_enseigner_les_langues_aux_enfants?enrichId=rgreq-e0983e1189ff28d1d1d64ab7de438ec8-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzUwODU5NzcwO0FTOjIyMTA0MzYwOTM0NjA0OEAxNDI5NzEyMzExMTE1&el=1_x_3 Acesso em 18/11/2024.

SCHIFFLER, L. **Pour un enseignement interactif des langues étrangères**. Traduction de Jean-Paul Colin. Paris: Didier, 1991.

SCHÜTZ, R. **A Idade e o Aprendizado de Línguas**. Disponível em: <http://www.sk.com.br/sk-apre2.html>. Acesso em: 07 de maio de 2024.

SUMIYA, A. et al. Aprender brincando: o ensino aprendizagem de francês para criança. In: **Revista de Ciências Humanas**, Viçosa, v. 13, n. 2, p.342-354, jul./dez. 2013.

TRUCHET, V. Jeu et apprentissage : conception d'un dispositif pédagogique ludique pour l'enseignement du FLE à des enfants de 7 à 11 ans. In: **Hal, Open Science**, 2023. Disponível em: <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04291742>. Acesso em 11/12/2024.

VANTHIER, H. **L'enseignement aux enfants en classe de langue**. Paris: CLE. International, 2009.