

## QUEM TEM MEDO DE LOBISOMEM? EMPREGO DE FILME E GAMIFICAÇÃO EM UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA DE FRANCÊS LÍNGUA ADICIONAL, NO ÂMBITO DO PIBID

Maria Clara Ferreira Damaceno Guedes <sup>1</sup>

Ana Beatriz Rodrigues Koziol <sup>2</sup>

Charles Gustavo Mendes Silva <sup>3</sup>

Silvana Matias Freire <sup>4</sup>

Alexandra Almeida de Oliveira <sup>5</sup>

### RESUMO

Esta comunicação se propõe a apresentar uma intervenção pedagógica a partir do condutor da trama do filme *Loups-Garous*, uma produção francesa dirigida por François Uzan (2024) e do jogo “*Les Loups-Garous de Thiercelieux*”, retratado ao longo do longa-metragem. Trata-se de um jogo de tabuleiro social e de dedução, cujo objetivo é descobrir quem é o lobisOMEM (Les loups-garous) e, principalmente, quem será a próxima vítima. Tal atividade didática se serviu da gamificação como método a fim de enriquecer o repertório lexical do idioma francês. Baseamo-nos nas reflexões de Sousa (2018) no que concerne ao uso de filmes legendados no processo da aquisição de uma língua estrangeira e de Oliveira et al. (2023) no que se refere à gamificação como ferramenta pedagógica. Para executar a intervenção, foram utilizadas duas aulas de francês no Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE-UFG). Os resultados parciais revelam que o emprego de jogos associado à produção fílmica favorece a participação pertinente dos discentes. Eles se mostraram bastante motivados em ambas as atividades, se engajaram no trabalho em equipe, o que elevou a cooperação entre eles. No tangente ao aprendizado de francês, pudemos avaliar que, ao final do jogo, eles haviam aprendido e estavam utilizando com segurança o nome das personagens do jogo em francês.

**Palavras-chave:** Ensino de francês, Ludicidade, Filme, PIBID.

1 Graduanda do Curso de Letras Francês da Universidade Federal de Goiás - UFG, damaceno2@discente.ufg.br;

2 Graduanda pelo Curso de Letras Francês da Universidade Federal de Goiás - UFG, koziol@discente.ufg.br

3 Graduando pelo Curso de Letras Francês da Universidade Federal de Goiás - UFG, charlesgtv3@gmail.com;

4 Doutora pelo Curso de Letras e Linguística da Universidade Federal de Goiás - UFG, alexandra@ufg.br;

5 Professora orientadora: Doutora, Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP, silvanaf@ufg.br.



## INTRODUÇÃO

Este artigo se propõe a explicar e explicitar uma atividade lúdica desenvolvida no Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE), com os alunos do ensino fundamental II. A ideia inicial de nosso grupo era de organizar uma atividade que fosse lúdica e, através dela, pudéssemos trabalhar o léxico da língua francesa. Pensando nisso, a intervenção pedagógica foi organizada, primeiramente, considerando apenas o emprego de uma película, a saber “Les loups-garous”, dirigida por François Uzan. Nossa escolha recaiu sobre uma produção cinematográfica, uma vez que as mídias constituem um instrumento de entretenimento bastante acessível e utilizado por pessoas de todas as idades e principalmente pelos adolescentes. Por residirem em uma forma de diversão popular, elas são capazes de influenciar o modo de pensar e de agir dos indivíduos (Fardo, 2013). Em razão disso, escolhemos o emprego de filmes por crermos que seria uma ferramenta didática bastante produtiva para o trabalho com jovens, que nasceram em meio a tantas informações midiáticas. Concordamos com Sousa (2018), quando ele aponta que vários estudos comprovam a possibilidade e a viabilidade de aperfeiçoar o aprendizado de um idioma estrangeiro lançando mão de filmes legendados. Seleccionamos uma película de fácil compreensão e que conta com uma narrativa divertida, de modo a tentarmos focar e trabalhar o repertório lexical dos discentes, sem deles exigir um entendimento total da trama. Entretanto, ao assistirmos, novamente, ao filme de François Uzan, percebemos que era possível também empreender um trabalho com o jogo “*Les Loups-Garous de Thiercelieux*” (que é um dos pontos centrais do filme) para podermos explorar melhor o vocabulário do filme por meio do jogo. Segundo Oliveira et al. (2023), os jogos digitais têm potencial para serem utilizados como facilitadores no processo ensino-aprendizagem. Nosso objetivo central era o alargamento do repertório lexical dos estudantes. Entretanto, tínhamos outras metas menores a partir da consecução dessa intervenção pedagógica, como engajar mais os estudantes nas atividades desenvolvidas por nosso subgrupo do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).





Além do objetivo de trabalhar um pouco do léxico da língua francesa, tínhamos como meta atrair mais alunos a participarem das atividades planejadas por nós, alunos do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). No decorrer da prática da atividade planejada, porém, o jogo precisou ser aplicado mais de uma vez, pois na primeira tentativa, compareceram apenas dois estudantes. Sendo assim, foi preciso aplicar a continuação da atividade em outro horário, dado que a presença de mais alunos era necessária. Apesar da frustração inicial, a recepção dos alunos ao filme e ao jogo foi extremamente positiva, com participação de quase toda a turma (quando aplicada pela segunda vez) e foi possível perceber a concentração dos estudantes durante o filme. Entretanto, aplicar o jogo e explicar as regras foi um grande desafio, visto que foi preciso monitorar uma turma de adolescentes inspirados pela história de *Loups-Garous* e pela competitividade fomentada no momento do jogo. Mesmo assim, um dos nossos principais objetivos foi conquistado, que era o da participação. Muitos alunos, ao nos verem pelos corredores, perguntam se é possível repetir essa aula, o que nos deixa motivados a, futuramente, tentar aplicar essa atividade novamente.

Este artigo se subdivide nas seguintes seções: introdução, metodologia, resultados e discussões e considerações finais.

## **METODOLOGIA**

A metodologia adotada neste trabalho caracteriza-se por ser de caráter qualitativo, realizada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Línguas Adicionais (francês e espanhol), da Universidade Federal de Goiás. A proposta consistiu na elaboração, aplicação e análise de uma sequência didática lúdica fundamentada no uso de material audiovisual e na gamificação como estratégias de ensino aprendizagem de francês como língua adicional.





A intervenção foi desenvolvida no Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE-UFG), em duas aulas consecutivas de 1h30 minutos cada, ministradas para alunos do ensino fundamental II. A sequência didática foi estruturada a partir do filme francês *Loups-Garous* (François Uzan, 2024), cuja narrativa é atravessada pelo jogo de cartas “*Les Loups-Garous de Thiercelieux*”, que serviu de fio condutor para as atividades.

Durante o planejamento de aulas com a professora supervisora do Pibid, decidimos utilizar filmes em nossas atividades, e fizemos uma pesquisa para encontrar uma produção que pudesse ser trabalhada em sala de aula. O longa-metragem foi escolhido a partir de alguns critérios: deveria ter no máximo 90 minutos (sem os créditos); estar disponível em alguma plataforma de *streaming* ou no *YouTube*; ter classificação indicativa livre ou para maiores de 10 ou 12 anos; ter o áudio em francês e dispor de legenda em português. Diante disso, o filme “*Loups-Garous*” foi escolhido por preencher todos os requisitos. Seguindo o tema do filme, incorporamos o jogo de dedução social “*Les Loups-Garous de Thiercelieux*” à aula para trabalhar o vocabulário e as frases de comando.

Segundo Marques e Senna (2025, p.1), “[como estratégia metodológica, [a gamificação] trata-se de uma ferramenta capaz de resgatar o interesse do aluno em aprender”. No nosso estudo, o jogo de tabuleiro em questão dispõe de cartas com personagens que possuem diferentes funções durante a partida. Para ser jogado, é necessária a presença de um narrador mediando as ações dos jogadores. Narrador este que está ali como voz onisciente dos acontecimentos, pois, depois que os jogadores são divididos, apenas ele saberá tudo o que acontece no decorrer da partida. Além de ser ele, o narrador, o responsável por narrar os fatos. A divisão dos grupos acontece por meio da distribuição das cartas (que são entregues aos participantes de forma anônima) e que contém o papel que será desempenhado por cada um. Os participantes são repartidos entre dois ou três grupos: a aldeia, os lobos e os personagens solo (esses personagens solo são incluídos apenas em grupos grandes).

Durante uma partida existem dois momentos, a noite e o dia, o time dos lobos tem suas ações feitas à noite e a aldeia, de dia. Depois da repartição de funções e consequentemente de times, o narrador conduz o jogo anunciando a noite, momento o qual o time dos lobos (e alguns personagens especiais da aldeia) realizam suas funções. Assim que estes jogadores





finalizam suas ações, em anonimato (a não ser os lobos, que podem saber quem faz parte de sua equipe), o narrador anuncia ~~que o dia começou e relata~~ os acontecimentos da noite. Logo

em seguida, ele abre o momento para discussões e votações, nas quais os participantes podem discorrer sobre quem desconfia quem sejam os lobos.

O objetivo do jogo depende de qual time o jogador faz parte. Se ele fizer parte da aldeia, seu objetivo é encontrar todos os lobos e eliminá-los na votação. Se for um lobo, seu objetivo é eliminar toda a aldeia até que sobrem apenas lobos. No decorrer da atividade, apenas uma função solo foi explorada: a do lobo branco. Esse papel, diferentemente das demais funções do jogo, possui objetivos individuais e atua de forma independente dos outros e sua presença acrescenta um elemento de estratégia e de tensão dinâmica, pois exige do jogador decisões autônomas e compreensão clara de sua função dentro da partida.

Na fase de preparação para executar a atividade, realizamos uma partida teste com nossos colegas pibidianos e as professoras supervisoras. Isto se afigurou essencial para dominarmos melhor as regras do jogo, suas etapas, definirmos com mais segurança a sua duração aproximada e refletirmos em uma maneira mais adequada de trabalhar o vocabulário enquanto o jogo acontecia.

Na primeira aula, a intervenção teve início com a apresentação geral do jogo e das funções. Servimo-nos de slides com vistas a explicar todas as funções do jogo. Nessa etapa, os alunos tiveram um contato inicial com as cartas, observaram suas ilustrações, ouviram e foram convidados a praticar a pronúncia dos nomes das funções dos personagens. Inicialmente, ficaram receosos com o exercício de expressão oral e aumentaram sua confiança com o tempo. Já na segunda aula, utilizamos os mesmos recursos, mas a participação se revelou mais significativa e até excessiva em algumas oportunidades.

Em síntese, a metodologia adotada articulou materiais audiovisuais, estratégias lúdicas e observação sistemática para promover uma aprendizagem significativa da língua francesa. A associação entre filme, jogo e atividades mediadas pelos bolsistas permitiu criar um ambiente dinâmico, no qual aspectos como vocabulário, participação e motivação puderam ser observados de maneira integrada. Esses procedimentos forneceram as bases necessárias para avaliar o impacto da intervenção no engajamento dos alunos e na ampliação de repertório linguístico.





## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A execução da atividade aconteceu em três momentos distintos: a projeção do filme, a aplicação do jogo no turno vespertino e a execução do jogo no turno matutino. O plano de aula inicial previa a utilização de apenas uma aula no período matutino a fim de que os alunos do 9º ano do CEPAGE pudessem assistir ao filme. No entanto, tivemos que ocupar uma aula e meia para que os alunos pudessem terminar de assistir.

O momento de aplicação do jogo no período vespertino, apesar de ser voltado para o 9º ano, foi aberto para todo o Ensino Fundamental II, porém não teve uma grande adesão dos alunos: apenas dois participantes estiveram presentes, o que é insuficiente para a execução do jogo, então pedimos para alguns colegas do Pibid para que jogassem com os alunos. Diante disso, decidimos aplicar o jogo no período matutino novamente com a duração de meia aula, assim, conseguimos um grande público.

O resultado final não aconteceu como esperado no plano de aula. Houve contratempos com a infraestrutura para assistir ao filme e a falta de público no período vespertino. Entretanto, pudemos perceber a motivação dos alunos durante todas as aplicações, seja a primeira ou a segunda, pois participaram ativamente do jogo, aprenderam o vocabulário proposto e estavam respondendo aos comandos em francês com pouca dificuldade.

Um aspecto a melhorar foi o curto período de tempo que os alunos tiveram para jogar no período matutino. O jogo “*Les Loups-Garous de Thiercelieux*” requer mais tempo de duração para que o trabalho de vocabulário seja realizado com mais eficiência.

Ao realizar a reunião com os outros pibidianos e a professora supervisora sobre a atividade, chegamos a algumas conclusões. A primeira delas é de que trabalhar conteúdos de francês em uma perspectiva de gamificação aumenta muito o engajamento dos alunos, como afirmam Marques e Senna (2025, p.5) “[...]a gamificação desponta como uma aliada no processo de ensino-aprendizagem dos alunos em sala de aula, uma vez que oferece uma nova dinâmica a esse espaço”, permitindo um fôlego a mais para os alunos acostumados com uma







estrutura tradicional e expositiva de aulas. Também percebemos que a utilização do filme auxiliou na compreensão do jogo, reforçando a importância do suporte audiovisual.

Com isso, pensamos que os jogos de tabuleiro são uma forma não digital, popular e acessível aos professores que lhes oportuniza promover uma nova dinâmica em suas aulas, permitindo que os alunos se engajem, saiam da rotina e aprendam.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo geral analisar a implementação de uma intervenção didática lúdica que integra o filme *Loups-Garous* e o jogo de mesmo nome, aplicada a alunos do Ensino Fundamental II no CEPAE-UFG, visando ao desenvolvimento do vocabulário da língua francesa por meio de estratégias de gamificação e do uso de mídias audiovisuais com base nos resultados que foram encontrados no desenvolvimento da pesquisa, pode-se concluir que o objetivo proposto foi alcançado.

Dentre os principais resultados encontrados, constatou-se que o uso do filme e do jogo favoreceu de maneira significativa o engajamento e a motivação dos estudantes. A narrativa envolvente do filme, aliada ao caráter competitivo e cooperativo do jogo, despertou a curiosidade dos alunos e proporcionou um ambiente de aprendizagem mais dinâmico. Embora a primeira sessão de jogo tenha contado com apenas dois participantes, a reaplicação da atividade no período da manhã resultou em ampla adesão da turma. Durante a prática, os discentes demonstraram interesse pelo vocabulário apresentado e participaram ativamente das interações propostas, utilizando com maior segurança os termos relacionados aos personagens e à dinâmica do jogo, o que evidencia uma ampliação significativa do repertório lexical em francês. Além disso, observou-se que a gamificação promoveu maior colaboração entre os participantes, incentivando o trabalho em equipe e a interação constante.

Foi possível observar, igualmente, uma redução significativa da timidez dos alunos durante as atividades. Apesar de o uso espontâneo do francês ainda ter sido limitado, os estudantes demonstraram maior disposição para interagir oralmente sempre que eram





solicitados, indicando que o ambiente lúdico criado pelo filme e pelo jogo favoreceu a participação ativa.

Além disso, houve uma aproximação maior entre os alunos e os bolsistas do PIBID. O ambiente descontraído criado pelo filme e pelo jogo facilitou a interação e deixou os estudantes mais confortáveis para participar e esclarecer dúvidas, fortalecendo o vínculo durante a atividade.

Os resultados aqui apresentados oferecem evidências sobre o potencial pedagógico da gamificação associada ao uso de mídias como ferramenta de apoio ao ensino de língua adicional. Assim, este estudo contribui para a ampliação de práticas didáticas inovadoras, indicando que o emprego de narrativas audiovisuais, aliado à dinâmica dos jogos, pode favorecer o engajamento estudantil e tornar o processo de aprendizagem mais significativo e motivador.

Quanto aos percalços da intervenção pedagógica pode-se destacar o número inicial reduzido de participantes, o que tornou necessário reaplicar a atividade para alcançar um público maior. Outra dificuldade constatada foi a falta de tempo para a execução da prática, o que reduziu as possibilidades de acompanhar de maneira mais aprofundada o desenvolvimento dos alunos ao longo da intervenção.

Cumprir destacar que esses resultados não são conclusivos. Sugere-se, portanto, que sejam realizadas novas intervenções com um número maior de participantes e com estratégias de divulgação mais eficazes, como apresentações prévias, cartazes e demonstração do jogo, a fim de ampliar o envolvimento dos alunos e aprofundar a análise dos impactos dessas abordagens no ensino de língua francesa.

Em conclusão, percebemos que, para uma atividade como essa, seria necessário mais tempo e mais aulas do que o planejado, todavia, a participação dos estudantes é combustível o suficiente para tentarmos novamente essa atividade, com melhor planejamento e mais tempo.







## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo financiamento e pelo apoio institucional oferecido por meio das bolsas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), fundamentais para a realização desta experiência formativa.

Agradecemos à professora Sirlene Oliveira, que esteve sempre presente conosco, oferecendo suporte, diálogo e incentivo ao longo do processo, contribuindo para o fortalecimento de nossa prática docente.

Por fim, agradecemos aos colegas do PIBID e aos estudantes do CEPAE, que participaram ativamente das atividades e possibilitaram a concretização desta intervenção.





## REFERÊNCIAS

DE OLIVEIRA, J. N.; DOS SANTOS, L. J. O. G.; CARVALHO, D. S.; DE OLIVEIRA, A. S.; PANIAGUA, C. E. da S. **Gamificação: uma metodologia ativa e facilitadora no processo ensino-aprendizagem de ciências naturais e educação ambiental na perspectiva da Ciência, Tecnologia, Sociedade e Ambiente (CTSA)**. Brazilian Journal of Health Review, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 5554–5564, 2023. DOI: 10.34119/bjhrv6n2-086. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/58117>. Acesso em: 26 out. 2025.

FARDO, M. L. **A Gamificação como Estratégia Pedagógica: Estudo de Elementos dos Games Aplicados em Processos de Ensino e Aprendizagem**. 2013. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul (UCS), Caxias do Sul, 2013.

MARQUES, Vanderlei de Sousa; SENNA, Mary Lúcia Gomes Silveira de. **Gamificação na sala de aula: uma estratégia para a potencialização do ensino e aprendizagem da Língua Inglesa**. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 25, nº 39, 15 de outubro de 2025. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/25/39/gamificacao-na-sala-de-aula-uma-estrategia-para-a-potencializacao-do-ensino-e-aprendizagem-da-lingua-inglesa>. Acesso em: 30 out. 2025.

SOUSA, Bill Bob Adonis Arinos Lima e. **O uso de filmes legendados no ensino e aprendizagem de língua estrangeira: aquisição vocabular em língua inglesa**. RBLA, Revista Brasileira de Linguística Aplicada, Belo Horizonte, v. 18, n. 1, p. 79-107, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1984-6398201711772>. Acesso em: 26 out. 2025.

