

Discente: Lorena Cavalcante

Orientador: Prof Dr Mácio Lima do Nascimento



Programa de Pós-Graduação
Criatividade e Inovação em
Metodologias de Ensino Superior

L'Arrivée



Sobre o jogo

-OBJETIVO DO JOGO: Ensinar francês para o maior número de pessoas possível revisando as metodologias de ensino-aprendizagem do francês. Quem chegar com o maior número de pessoas no arco do triunfo ganha.

-PROPÓSITO: Revisar, identificar seis metodologias estudadas na disciplina para - metodologia do ensino do francês – e elaborar atividades baseadas nessas metodologias, para cumprir desafios dentro do jogo.

- **MECÂNICA:** O jogo possui regras de um jogo de tabuleiro normal, isto é, a cada acerto o jogador pode avançar o número de casa estabelecido na carta e quando errar a carta deve permanecer na casa até a próxima rodada. Nenhum jogador vai retroceder na partida porque o objetivo é que os alunos continuem praticando a língua em interação. Em seguida, a cada acerto os alunos pegam as fichas com a pontuação e acompanham sua pontuação na tabela individual, fazendo o seu *set collection*, ou seja, um conjunto de coleção das fichas acumuladas por rodada. Ao término, o jogador ou dupla que tiver acumulado mais pontos, comprovado pelas fichas ganha a partida.

- **FICÇÃO E NARRATIVA:** Um grupo de estudantes universitários chega em Paris para um intercâmbio estudantil em uma Universidade Renomada, e no primeiro dia de aula, o coordenador do curso propõe ao grupo uma divertida corrida de aprendizagem. O professor oferece uma bolsa para o curso completo, para o estudante que vencer o desafio que ele propõe: fazer uma divertida corrida pela cidade de Paris revisando seis metodologias do ensino do francês.

- **ESTÉTICA E GRÁFICO:** O tabuleiro do jogo é inspirado no mapa da cidade de Paris que lembra um caracol. Ao término do caracol, no centro do tabuleiro está situado a chegada, com a miniatura em papel do arco do triunfo que na cultura francesa representa vitória e fim de uma jornada e foi construindo para esse fim. As cores e a estética do jogo em geral, foram pensados para estimular a imersão do público na narrativa. A estética do jogo foi criada pelo artista visual **Emmanuel Silva**, que fez a arte conceitual em aquarela azul, vermelha em papel próprio para este tipo de pintura. Posteriormente, a arte foi vetorizada em uma plataforma digital pela autora para desenvolver o tabuleiro e as cartas.

BIENVENUS



Um grupo de estudantes universitários chega em Paris para um intercâmbio estudantil em uma Universidade renomada, e no primeiro dia de aula, o coordenador do curso propõe ao grupo uma divertida corrida de aprendizagem. O professor oferece uma bolsa para o curso completo, para o estudante que vencer o desafio que ele propõe: fazer uma divertida corrida pela cidade de Paris revisando seis metodologias do ensino do francês. E então, quem será que ganha essa corrida?

l'Arrivée é um jogo voltado para os estudantes de licenciatura em letras-francês que desejam praticar o idioma de uma maneira leve e divertida, enriquecendo seu vocabulário e ativando seus conhecimentos para comunicar-se em situações da vida real como se vivenciam um corrida emocionante na cidade luz. On y va?/ Vamos là?

Manual de Instruções

1 - Apresentação

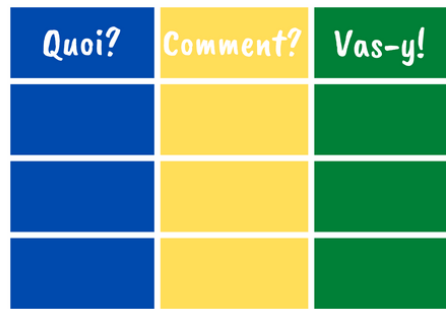
Nome: l'Arrivée

Público Alvo: Discentes de licenciatura em letras-francês (recomendado à partir do nível A2 – CECRL)

Objetivo do jogo: Percorrer todo o tabuleiro acumulando pontos. O jogador com maior número de pontos vence a partida

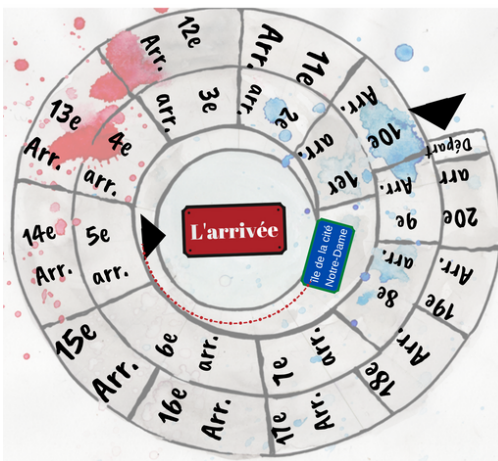
2 - Materiais:

- Cartas com tarefas Quoi? Comment? Vas-y!
- 1 tabuleiro
- 3 fichas de jogador individual
- 10 fichas de contagem de pontos individuais
- 1 arco do triunfo dobrável
- 3 peões
- 1 dado
- 1 ampulheta

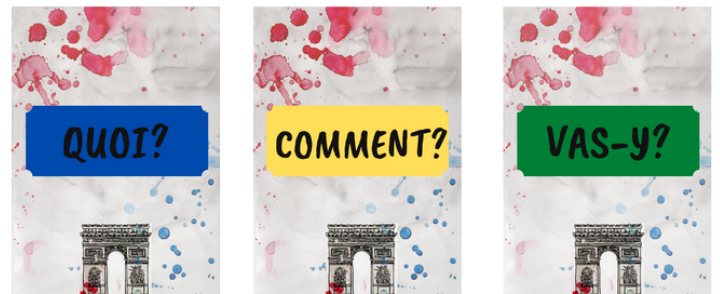


fichas de jogador individual

1 tabuleiro



fichas de pontuação



Cartas



arco do triunfo dobrável



pinos



dado



ampulheta



Preparação e impressão

3 - PREPARAÇÃO

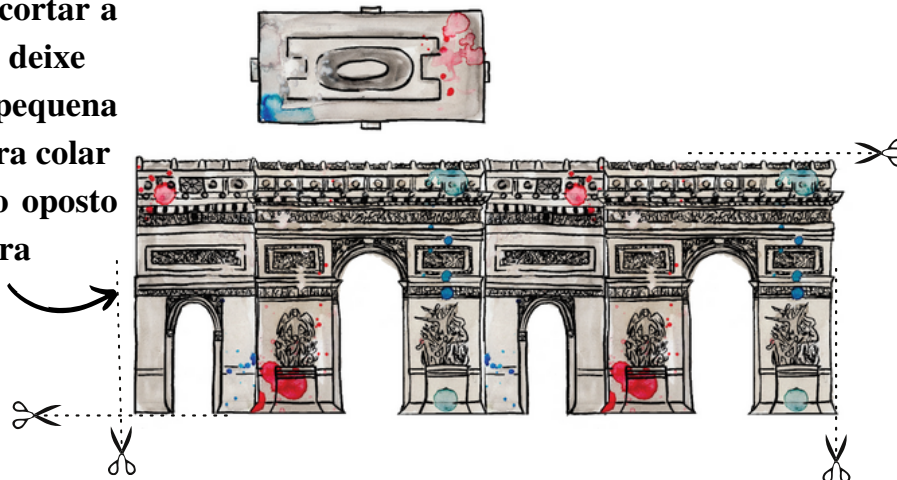
Todo o material pode ser encontrado em:

Para começar monte o arco do triunfo, você vai precisar :

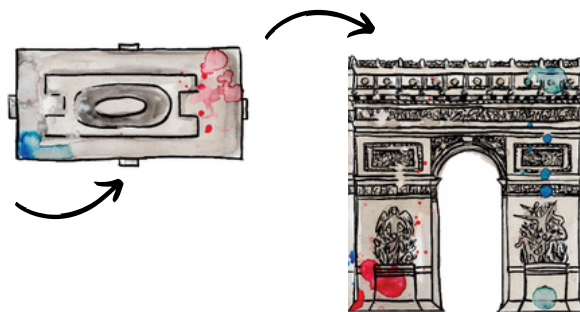
- 1 - Imagem que acompanha o jogo
 - 2 - Cola branca
 - 3 - Tesoura
- Siga as instruções atentamente:

1- Recorte as figuras seguindo o sentido da linha pontilhada

2 - Ao cortar a lateral, deixe uma pequena aba para colar do lado oposto da figura



3 - Dobre as quatro abas e cole no topo do arco.

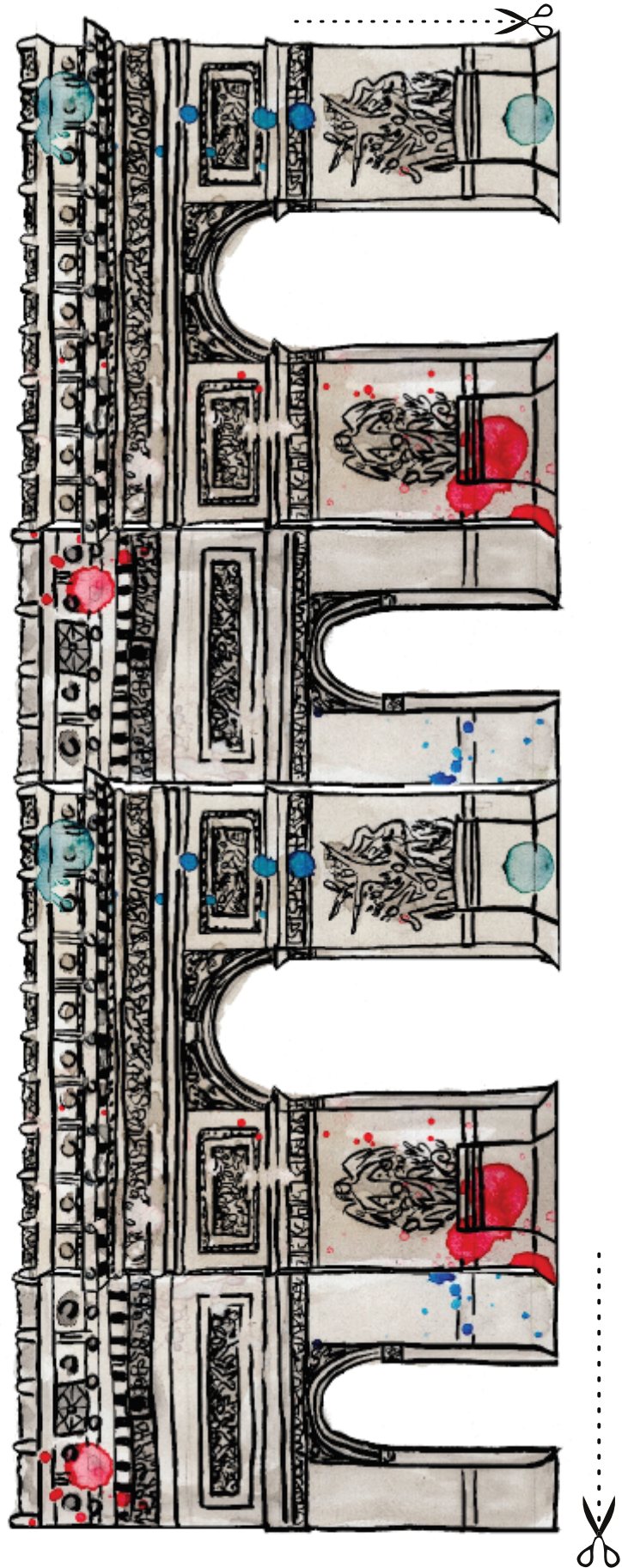
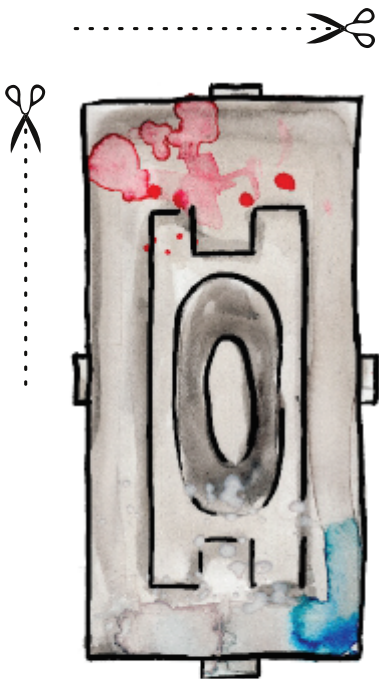


4 - Voilà! O seu arco está pronto! Agora podemos jogar.



Preparação e impressão

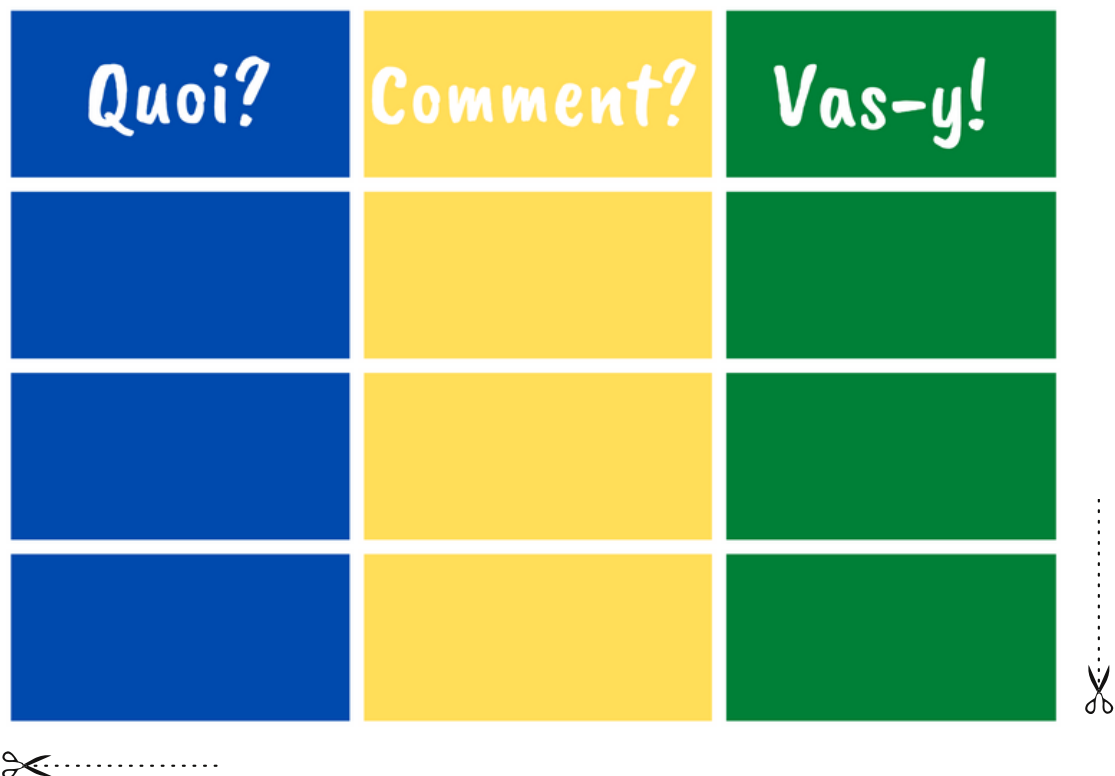
1- Recorte as figuras seguindo o sentido da linha pontilhada



3 - Imprima as cartas necessárias:

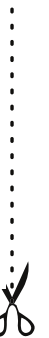
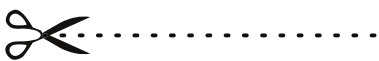
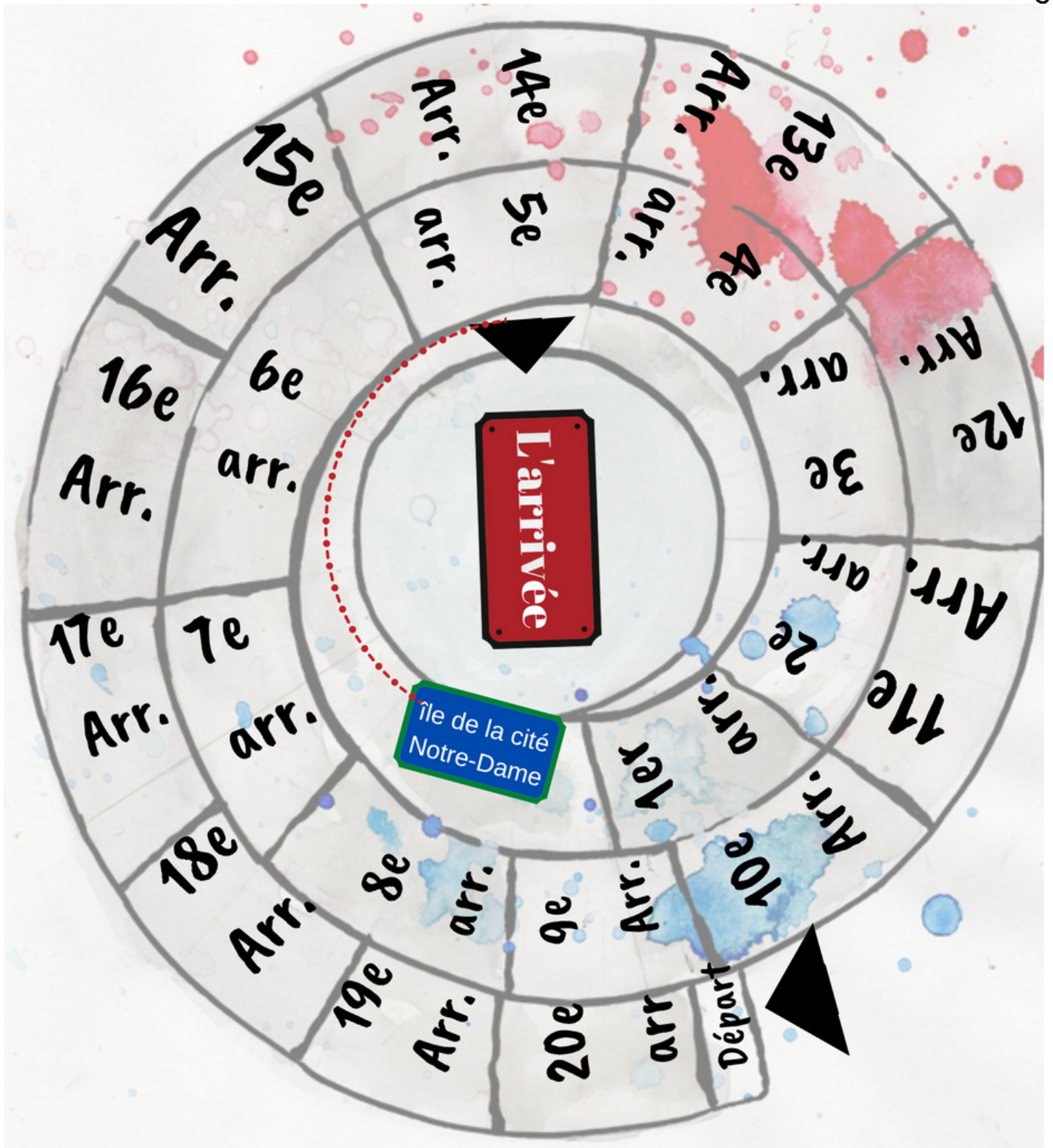
you will print as many cards as your audience needs, or if, if your objective is to review the more theoretical part, the greater the number of impressions will be the face QUOI? and so on successively.

1- Recorte as figuras seguindo o sentido da linha pontilhada



4 Imprima ao tabuleiro

Recorte seguindo o sentido da linha pontilhada



4 - COMO JOGAR

1 - Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo.

2 - Os pinos devem ser alinhados no início da partida onde se lê Départ.

3 - O primeiro jogador avança para a primeira casa do tabuleiro (20e arr.).

4 - O jogador que está a sua esquerda tira a primeira carta e lê em voz alta a atividade para o primeiro jogador.

5 - **Quoi?** – com tarefas de revisão das metodologias de ensino do francês. Essas cartas estão espalhadas nos arrondissements da cidade, possuem pontuação variada de acordo com o nível da pergunta e ajudam a somar pontos para comprar subsídios para ajudar a ensinar de acordo com as metodologias e, também, somam pontos para avançar no jogo.

6 - **Comment?** – Tarefas relacionadas para resolver um problema, são apresentadas situações em que o jogador deve utilizar atividades e estratégias de cada metodologia para resolver. Essas cartas também possuem pontuações variadas e combinadas com as cartas Quoi?.

Micro-objetivos - a ser ensinado aos turistas para preparar a tarefa final. As cartas encontradas aqui combinam com as tarefas apresentadas nas cartas Vas-y, pois concretizam a aprendizagem. Exemplo: Como ensinar conjugação, vocabulário, código social.

Vas-y! – São as cartas com pontuação mais alta do jogo e valem 20 pts cada uma. São os objetivos a serem ensinados. Os jogadores encontram o grupo e simulam um momento de aprendizagem. Após a adaptação do jogo, passamos a etapa de teste com o público-alvo e com o feedback.

7 - Se a tarefa for realizada de maneira incorreta ou não for realizada, ele permanece na mesma casa em que parou. Em seguida, o jogador que leu a carta avança uma casa. Segue o jogo até que todos os jogadores tenham jogado uma rodada.

8 - O jogo acaba quando o primeiro jogador chegar ao Arco do triunfo.





5 - INFORMAÇÕES:

JOGO EM EQUIPES – L’arrivée pode ser jogado em equipes. Nesse caso, cada equipe participa com um peão e age como se fosse um só jogador. Cada equipe deve ter um líder, que se encarregará de ler as cartas quando sua equipe estiver jogando. Os membros da equipe podem trocar ideias entre si, mas para evitar confusões, devem deixar que seu líder fale por eles.

Profitez bien!

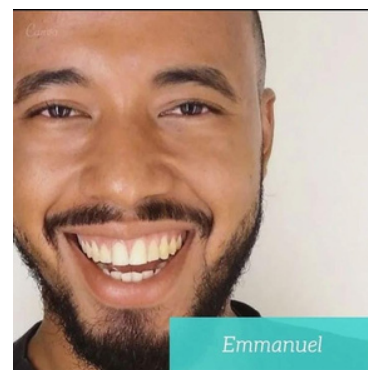
6 REFERÊNCIAS

CANVAS. Collaborate & Create Amazing Graphic Design for Free.

<https://www.canva.com>

7 - ARTE CONCEITUAL

Toda a estética do jogo foi pensada para que os jogadores pudessem pensar na cidade de Paris com todas os elementos que nos levam a sonhar e vivenciar a cidade luz. As cores, os traços, o formato tudo foi pensado para que o jogador pudesse de alguma forma se imaginar nos principais pontos turísticos da cidade. Pensando nisso, o artista Emmanuel Brendo Silva, concluinte do curso de Artes Visuais da Universidade da Amazônia, vencedor do desafio “Princesa Louçã-Unama” desenvolveu um design especial do arco do triunfo e do mapa de Paris, que comumente associamos a um caracol pela sua organização circular. Utilizando aquarela e nanquim, desenvolveu os desenhos que forma vetorizados em um programa de design gráfico até chegar no resultado final.



 @emmanuel SILVA_28