

ELABORANDO E GAMIFICANDO O TREINO DE PERCEPÇÃO FONÉTICA DE LÍNGUA ALEMÃ ATRAVÉS DO LEARNINGAPPS.

XXIX Encontro de Extensão

Thiago da Silva Ribeiro, Rogéria Costa Pereira, Rogéria Costa Pereira

A iniciativa “PASCH – Escolas: uma parceria para o futuro” fomenta o ensino da língua alemã em escolas de todo o mundo. Apoiada pelo governo alemão, a rede PASCH conta com aproximadamente 500 mil alunos em mais de 130 países. No Ceará, há 2 escolas participantes no projeto: as Escolas Estaduais de Ensino Profissionalizante Juarez Távora e Paulo VI. Esta apresentação relata sobre a elaboração e conversão de atividades de pronúncia em jogos para percepção fonética em língua alemã. A gamificação consiste “no uso de elementos, estratégias e pensamentos dos games fora de um contexto de um game, com a finalidade de contribuir para a resolução de um problema” (FARDO, 2013, p. 13). As atividades tornam-se um recurso para motivar e melhorar a aprendizagem, através de uma forma mais dinâmica e atrativa no processo de ensino de uma língua estrangeira. Durante o ano de 2020, ano atípico no qual escolas de todo o Brasil precisaram se readaptar ao mundo pandêmico, buscamos transformar e criar materiais didáticos para o treino de percepção fonética e para a melhoria da pronúncia dos alunos através da plataforma LearningApps. Esse recurso foi criado por um grupo de professores da Alemanha e Suíça e está disponível gratuitamente na íntegra, possuindo um grande potencial no ensino e aprendizagem de diversas áreas. A gamificação teve como objetivo o aprendizado mais leve e lúdico para os alunos, já que a plataforma LearningApps permite a criação de várias possibilidades de games e torna cada atividade uma surpresa para os alunos, que aprendem de forma interativa. Nesta comunicação será apresentada minha experiência como bolsista de extensão junto à Iniciativa PASCH nas duas escolas públicas de Fortaleza. Partindo desta experiência e das perspectivas para a implementação dos jogos no ano de 2021, discutiremos como a criação da gamificação nas escolas PASCH poderá facilitar a aprendizagem dos alunos e relataremos o processo de criação dos jogos.

Palavras-chave: Gamificação. PASCH. Alemão.