

GAMIFICANDO O ENSINO DE LÍNGUA ALEMÃ: UMA EXPERIÊNCIA COM O LEARNINGAPPS E O WHATSAPP. (PROGRAMA “PASCH - ESCOLAS: UMA PARCERIA PARA O FUTURO”) - HH02.PG.229

XXVIII Encontro de Extensão

Thiago da Silva Ribeiro, Rogéria Costa Pereira, Rogeria 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. 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), tornando-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 segundo semestre de 2019 foram realizadas a elaboração e conversão da prova FIT IN DEUTSCH 1 em jogos, com vistas à oferta de um preparatório do exame de proficiência em língua alemã. Utilizando-se do LearningApps, recurso criado por um grupo de professores da Alemanha e Suíça, disponível na íntegra e com um grande potencial no ensino e aprendizagem de diversas áreas, buscamos transformar o referido teste de proficiência de língua alemã em jogos. Essa 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. Para o treino da competência oral, através de troca de mensagens de voz entre alunos e professores, utilizamos o WhatsApp, plataforma interacional totalmente gratuita. 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 o resultado final das provas de proficiência, discutiremos como a criação da gamificação nas escolas PASCH pode ter facilitado a aprendizagem dos alunos e como foi todo o processo de criação dos jogos.

Palavras-chave: Gamification. PASCH. Ensino de Língua Alemã. Extensão.