



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2014
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	Nihongo Wakaru: você entende japonês?
<b>Autores</b>	GABRIELA ROLIM CAVALHEIRO MARINA NUNES PEREIRA LOPES JAQUELINE PERES DEWES

O presente trabalho trata de uma proposta pedagógica para aprender japonês através de formas interativas construídas em ambiente Web. Através de vídeos, músicas e jogos, o aluno encontra uma forma fácil e divertida de absorver o conhecimento de uma maneira informal, acessando conteúdos corretos e criteriosos de ensino básico da língua japonesa. Para atingir os objetivos de aprendizagem, foi construído um site com uma página inicial organizada em janelas com os seguintes conteúdos: "Home", "Módulos", "Jogos", "Músicas", "Vídeos", "Zines" e "Contatos". O link "Home" é o inicial e contém informações gerais sobre o projeto "Nihongo Wakaru" ("Você entende japonês?" na tradução livre), uma visão geral de funcionamento e a equipe envolvida. O link "Módulos" é onde acontece o primeiro contato com o conteúdo tratado. Ele é subdividido em quatro níveis de dificuldade, começando com a explicação do funcionamento da escrita. O link "Jogos" contém jogos interativos com o objetivo de aprimorar os conhecimentos da língua japonesa. O link "Músicas" contém músicas populares japonesas e músicas referentes ao vocabulário trabalhado anteriormente. O link "Vídeos" contém clipes com áudio em japonês e legendas em português e japonês, tratando sobre cultura popular japonesa. O link "Zines" contém histórias em quadrinhos no modelo japonês, divulgando de forma cômica o tema em questão. O link "Contatos" contém um endereço eletrônico para que as pessoas resolvam suas dúvidas. Os links podem ser acessados e utilizados de forma independente, complementando o aprendizado. O site foi hospedado em ambiente para construção de páginas Web chamado Weebly, de livre acesso. Nele, elementos de conteúdo (como texto, fotos, mapas e vídeos) podem ser adicionados para o site, arrastando e soltando-os no lugar. O texto é editado como em um processador de texto. Espera-se criar um ambiente virtual que motive crianças e jovens a estudar a língua japonesa, preparando-os e incentivando-os de forma lúdica ao aprendizado de uma língua diferente e, ao mesmo tempo, colocando-os em contato com culturas orientais.