



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - UFFS
CAMPUS ERECHIM
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

LISIANE PEGORINI

GAMIFICAÇÃO ENQUANTO UMA POSSIBILIDADE DE PRÁTICA EDUCATIVA

Erechim - RS

2017

LISIANE PEGORINI

GAMIFICAÇÃO ENQUANTO UMA POSSIBILIDADE DE PRÁTICA EDUCATIVA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim.

ERECHIM

2017

PROGRAD/DBIB - Divisão de Bibliotecas

Pegorini, Lisiane
Gamificação Enquanto Uma Possibilidade de Prática
Educativa/ Lisiane Pegorini. -- 2018.
55 f.:il.

Orientador: Aníbal Lopes Guedes .
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de ,
Erechim, RS , 2018.

1. Gamificação. 2. Educação Infantil . 3. Cultura
Italiana. I. , Aníbal Lopes Guedes, orient. II.
Universidade Federal da Fronteira Sul. III. Título.

LISIANE PEGORINI

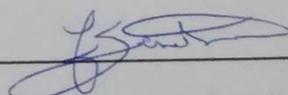
GAMIFICAÇÃO ENQUANTO UMA POSSIBILIDADE DE PRÁTICA EDUCATIVA

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado como requisito para obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia pela Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim.

Orientador: Professor Dr. Aníbal Lopes Guedes.

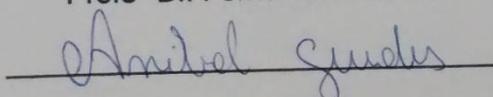
Aprovado em: 12 de dezembro de 2017.

Banca examinadora:



Profº Dr. Jeronimo Sartori

Profeª Dr. Fernanda Guedes



Profº Dr. Aníbal Lopes Guedes

Dedico este trabalho a todos aqueles que
contribuíram para sua realização.

AGRADECIMENTOS

A Deus.

A quem acreditou em mim.

A quem me deu força – um olhar, um gesto, uma ação...

A quem esteve sempre ao meu lado.

A quem acompanhou este longo caminhar.

A todos vocês,

MUITO OBRIGADA.

Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.

Johan Huizinga – Homo Ludens – 1938

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso tem como tema central desenvolver um Projeto de Aprendizagem Gamificado (PAG), levando em consideração o dialeto italiano, como forma de melhorar o aprendizado dos sujeitos. Para tal, realizou-se inicialmente uma pesquisa exploratória por meio de um levantamento bibliográfico acerca do assunto, foram identificados como autores: McGonigal (2012), Fardo (2013), Schwartz (2014), Guedes (2017). Quanto à forma de realizar a forma do estudo, utilizou-se a pesquisa-ação, por meio de intervenções e rodas de conversa. Os sujeitos da pesquisa foram crianças que frequentam a Escola de Educação Infantil Trem da Fantasia, do município de Viadutos-RS. Como resultado do processo foi possível verificar que a gamificação contribuiu de maneira significativa para o processo de ensino aprendizagem dos sujeitos.

Palavras chaves: Gamificação. Educação Infantil. Cultura Italiana.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1.1 OBJETIVO.....	10
1.1.1 Objetivo geral	10
1.1.2 Objetivos específicos	10
1.2 JUSTIFICATIVA.....	11
2 REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1 RESGATE CULTURAL DA LÍNGUA ITALIANA NO MUNICÍPIO DE VIADUTOS	14
2.2 HISTÓRIA DO MUNICÍPIO VIADUTOS	16
2.3 JOGOS E GAMIFICAÇÃO	17
2.4 PROJETO DE APRENDIZAGEM GAMIFICADOVER NA MINHA TESE	20
2.5 EDUCAÇÃO INFANTIL	22
3 METODOLOGIA	25
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	25
3.2 UNIDADE DE ESTUDO	25
3.3 ANÁLISE E TRATAMENTO DE DADOS	27
4. DESENVOLVIMENTO DO PAG	29
4.1 FASE 1	29
4.2 FASE 2	33
5. ANÁLISE E TRATAMENTO DOS DADOS	43
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS	48
APÊNDICES	52
APÊNDICE 1	53
APÊNDICE 2	53
APÊNDICE 3.....	53
ANEXOS	54
ANEXO 1.....	55
ANEXO 2.....	55
ANEXO 3.....	55

INTRODUÇÃO

A gamificação é uma possibilidade educativa que pode contribuir com o processo de ensino e aprendizado dos sujeitos, uma vez que eles estão inseridos dentro de um contexto híbrido e multimodal no qual a tecnologia, seja ela analógica, digital e/ou híbrida está presente, de acordo com Guedes (2017).

Através da gamificação, é possível levar para a escola diversas mecânicas e dinâmicas de jogos, com o intuito de despertar o interesse dos sujeitos para a resolução de problemas, melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes que não sejam o contexto do jogo.

Sendo assim, surge o seguinte questionamento: De que forma a gamificação contribui no processo formativo dos sujeitos da Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia?

É possível inferir, a partir de estudos de autores que tratam sobre o assunto, entre eles McGonigal (2012), Fardo (2013), Schwartz (2014), Guedes (2017), que pode haver um melhor aproveitamento e interesse dos estudantes pelas atividades desenvolvidas pelos educadores, facilitando os processos de ensino e aprendizagem.

A ideia de uma aprendizagem baseada em jogos, sejam eles analógicos, digitais e/ou híbridos, já é realidade em algumas escolas, conforme citado por Schuster (2016), envolvendo a questão da gamificação na educação básica.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) lembram que: “a língua estrangeira não é só um exercício intelectual de aprendizagem de formas estruturais, e sim, uma experiência de vida, pois amplia as possibilidades de se agir discursivamente no mundo”. Isso torna o sujeito um indivíduo que busca agregar mais conhecimento para si, ao mesmo tempo em que aprende uma nova língua, que é de extrema importância para o seu desenvolvimento intelectual.

Para contextualizar o cenário estudado, este trabalho de conclusão de curso (TCC) encontra-se estruturado em seis capítulos. No primeiro capítulo, discorre-se sobre o processo de concepção do trabalho, incluindo os objetivos, problemática, justificativa e trabalhos correlatos na área.

No segundo capítulo, de fundamentação teórica, são abordados os principais autores que versam sobre o resgate cultural da língua italiana, a história do município de Viadutos, gamificação, o Projeto de Aprendizagem Gamificado e a

educação infantil.

O capítulo seguinte apresenta os procedimentos metodológicos utilizados ao longo do estudo. Primeiramente, a caracterização da pesquisa, em seguida, as características da unidade de estudo. Em um terceiro momento, são apresentadas as técnicas de coleta e análise de dados.

O quarto capítulo descreve como foi realizada a abordagem na Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia, a qual foi dividida em duas fases. A fase 1 ressalta o primeiro encontro com os sujeitos e seus relatos, e a fase 2 apresenta os jogos e seu desenvolvimento, destacando as opiniões dos sujeitos da pesquisa.

O capítulo cinco expõe o tratamento dos dados, apresentando os procedimentos adotados na Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia e discorrendo sobre a percepção dos sujeitos que participaram desta prática, registrando a opinião deles sobre este assunto.

E por fim, no último capítulo, constam as considerações finais, que contextualizarão o desenvolvimento da proposta do trabalho de conclusão de curso.

1.1 OBJETIVO

Os objetivos do TCC encontram-se estruturados em geral e específicos.

1.1.1 Objetivo geral

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um Projeto de Aprendizagem Gamificado (PAG), levando em consideração o dialeto italiano, a ser implementado na Escola Municipal De Educação Infantil Trem da Fantasia, no município de Viadutos – RS, como forma de melhorar o aprendizado dos sujeitos.

1.1.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos são:

- Realizar um diagnóstico verificando a viabilidade da implantação do Projeto de Aprendizagem Gamificado (PAG) na Escola Municipal de Educação Infantil

Trem da Fantasia em Viadutos - RS;

- Propor, em conjunto com os sujeitos da Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia, um PAG envolvendo o dialeto italiano local;
- Verificar quais as contribuições do PAG dentro da Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia.

1.2 JUSTIFICATIVA

O município de Viadutos, situado na região do Alto Uruguai gaúcho, possui uma cultura predominantemente italiana, tendo seus imigrantes vindo a ocupar a região em meados da década de 60 (Cidades do Meu Brasil, 2017).

Neste percurso de migração até os dias atuais, nota-se, com base em Cidades (2017), que a língua italiana é pouco falada na região, porém, a população mais antiga fala um dialeto que começa a desaparecer na oralidade dos sujeitos mais jovens do município.

Assim, a fim de recuperar esta cultura oral presente e viva no cotidiano dos viadutenses, propôs-se esta pesquisa.

De acordo com o PCN de Língua Estrangeira (BRASIL, 1998, p. 67), dominar uma segunda língua tornou-se algo essencial para os sujeitos que buscam agregar a si mais conhecimento, empreender em nível profissional, conhecer os valores e disseminar a cultura local, agregando, com isso, um aprendizado constante na sua vida pessoal, o que também é válido para a sua vida profissional e acadêmica.

O presente trabalho tem como sujeitos as crianças. De acordo com Negroponte (2001), as crianças interagem com a tecnologia digital de forma natural, inclusive ajudando os adultos que têm dificuldades para incorporar as novidades tecnológicas em seu dia.

Pelo fato de que as crianças apropriam-se das tecnologias digitais mais rapidamente que os adultos, percebe-se que a utilização de jogos educativos pode tornar mais prazeroso o processo de ensino e aprendizagem (FLACH *et al.*, 2016).

É com este intuito que o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos em contexto não jogo (gamificação), pode subsidiar um engajamento e aprendizagens significativas junto aos sujeitos.

Por isso, criar um projeto de aprendizagem gamificado, no formato de um jogo educativo com crianças de 4 e 5 anos da Escola de Educação Municipal de Infantil

Trem da Fantasia em Viadutos – RS, levando em consideração o aprendizado do dialeto italiano, poderá agregar um maior conhecimento a si próprios, disseminando a cultura local e proporcionando o desenvolvimento de uma cultura híbrida, que mescla o analógico com o digital.

Para o desenvolvimento deste trabalho, foi realizada uma pesquisa no Google Acadêmico em busca de outros trabalhos que dissertassem sobre o assunto.

Por outro lado, há alguns trabalhos que relacionem a gamificação e os anos iniciais do ensino fundamental, mesmo assim, é um número pouco significativo de pesquisas, conforme evidenciou-se na busca do Google Acadêmico.

Pela pesquisa realizada evidenciou-se a existência de dois trabalhos:

-- Figueiredo (2015) e Borges (2013) apresentam em seus respectivos trabalhos uma revisão da área de gamificação no Brasil. Nestes trabalhos, foi possível verificar que neste país, a educação com o auxílio de jogos gamificados ainda não é muito utilizada. Algumas Instituições tentaram, mas nem sempre tiveram um retorno positivo. Estes autores também ressaltam que, para alguns sujeitos, uma abordagem diferente dos conteúdos apresentados pela escola poderia ser mais útil, pois as atividades seriam vinculadas com o que o aluno traz consigo.

-- Schuster (2016) aborda em seu artigo o tema dispositivo móvel, games e gamificação na educação, neste caso percebe-se como os sujeitos fazem o uso de dispositivos móveis para seu aprendizado escolar, sendo o mesmo utilizado para realização de pesquisas. Tendo como objetivo em sua pesquisa compreender como os dispositivos móveis, os jogos e a gamificação podem contribuir na construção de situações de aprendizagem, para ampliar os espaços de aprendizagem para além da sala de aula.

Por meio desta pesquisa verificou-se que o campo da gamificação juntamente com a educação infantil ainda tem muito a ser pesquisado, pois ainda não há nenhum trabalho recorrente, isso fez com que o trabalho de conclusão de curso (TCC) não obtivesse trabalhos a serem analisados. Desta forma percebe-se a carência de trabalhos correlatos sobre o tema da presente pesquisa.

Madalena Freire (2007) em seu Livro “A Paixão de Conhecer o Mundo” reforça este mesmo posicionamento, onde ressalta a importância de conhecer melhor seus alunos e a partir disso, trazer situações de aprendizagem significativas, fazendo com que o conteúdo escolar tenha vínculo com o seu dia a dia, tornando o processo de ensino aprendizagem mais prazeroso para o sujeito.

No decorrer deste trabalho, será abordada a importância das dos sujeitos conhecerem uma nova língua, esta, por sua vez, o dialeto italiano, que é frequentemente utilizado no Município de Viadutos – RS. Landert (2007, p 336), lembra que “enquanto outras crianças precisam aprender o idioma do zero, as falantes do dialeto necessitam apenas aprender uma nova forma da língua”.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) lembram: “a língua estrangeira não é só um exercício intelectual de aprendizagem de formas estruturais, e sim, uma experiência de vida, pois amplia as possibilidades de se agir discursivamente no mundo”.

Ou ainda, nos PCNs, “a aprendizagem da língua estrangeira moderna qualifica a compreensão das possibilidades de visão de mundo e de diferentes culturas, além de permitir o acesso à informação e à comunicação internacional, necessárias para o desenvolvimento pleno do aluno na sociedade atual”.

Deste modo, percebe-se o quão importante é para o desenvolvimento de um sujeito o aprendizado de uma nova língua. Isso faz com que ele agregue diversos conhecimentos, não somente na língua, mas também na cultura, no modo de ver o mundo com um olhar diferente, pois é através de novas aprendizagens que se terá uma maior visão do mundo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, a base teórica do estudo, serão abordados os principais autores que versam sobre as temáticas: Resgate Cultural da Língua Italiana, História do Município de Viadutos, Gamificação, Projeto de Aprendizagem Gamificado e Educação Infantil.

2.1 RESGATE CULTURAL DA LÍNGUA ITALIANA NO MUNICÍPIO DE VIADUTOS

Conhecer uma língua estrangeira é essencial nos dias atuais, pois se vive em uma sociedade global marcada pela competitividade e os rápidos avanços tecnológicos. Com isso, o mercado de trabalho necessita de pessoas que tenham domínio de uma língua estrangeira para relacionar-se, interagir e agir, assim estando preparadas para tomarem as decisões. O conhecimento de uma nova língua ajuda na compreensão de outro estilo de vida, uma nova cultura, desse modo, pode-se entender melhor o modo de ser, agir e pensar dessas pessoas (FLACH *et al.*, 2016).

No município de Viadutos, uma cidade de cultura Italiana, onde ainda estão sendo mantidas algumas tradições e costumes, as mesmas vindas da Itália, procura ser mantida viva a língua falada por seus antepassados: o dialeto italiano. Este conhecimento é passado de geração a geração, pelos familiares, onde em suas casas falam o dialeto (CIDADES, 2017).

Nas escolas do município são trabalhadas apenas os idiomas Inglês e Espanhol, contudo, observa-se a necessidade de ofertar uma língua que busque as raízes da população local, possibilitando a cada indivíduo o aprendizado de algo novo e que fosse ao encontro dos costumes e da cultura da população que ali se encontra, conforme conversa informal com a professora Vânia Franciscon.

Neste contexto, Luís Simões, gerente de marketing do Berlitz Brasil, ressalta:

Falar outros idiomas, além dos óbvios benefícios profissionais e da vantagem competitiva que representa para cada profissional, é a melhor alternativa para interagir plenamente com outras culturas, em um mundo globalizado e que exige cada vez mais que possamos interagir com pessoas de várias partes do mundo. (SIMÕES, 2017).

A população que vive no interior do município é a que mais fala o dialeto italiano, mas a população urbana também mantém esta tradição. As pessoas mais anti-

gas do local é que falam o dialeto, pois muitos jovens têm vergonha de falar e interpretam este dialeto como uma fala dos “colonos”, esta é a maneira que muitos pensam, conforme conversa informal com a professora Vânia Franciscon.

Contudo, o dialeto permanece vivo hoje entre a população mais idosa do município, e como os jovens não gostam de falar, a língua materna desta população pode ser perdida. Dessa maneira, acredita-se que quando morre a língua falada pelos antepassados, morre lentamente a história daquela região.

Landert (2007, p. 336) lembra que “enquanto outras crianças precisam aprender o idioma do zero, as falantes do dialeto necessitam apenas aprender uma nova forma da língua”.

Segundo Vygotsky (1987), no cotidiano das crianças elas observam o que os outros dizem, porque dizem o que falam, porque falam, internalizando tudo o que é observado e se apropriando do que viu e ouviu. Recriam e conservam o que se passa ao redor. Neste contexto, o autor diz que as crianças aprendem desde cedo a reproduzir, assim, desde pequenas elas podem agregar conhecimentos e apropriá-los. Todavia, se a língua/dialeto for ofertada à criança, ela irá aprender com facilidade e de forma mais rápida que os adultos.

Vygotsky (2003) fala que “nenhuma criança vem à escola como uma tábua rasa, ela traz consigo conhecimentos prévios”. Neste sentido, o dialeto falado em casa deve ser utilizado como um artefato de aprendizagem que poderá ser aproveitado em sala de aula para estimular as crianças.

Madalena Freire (2007), em sua obra *A Paixão de Conhecer o Mundo*, por sua vez, afirma que se deve partir do que a criança já sabe, assim, o processo será mais vantajoso para ambos, pois cada criança carrega consigo diferentes aprendizados, e estes podem ser utilizados fazendo com que a criança seja protagonista.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) apresentam: “a língua estrangeira não é só um exercício intelectual de aprendizagem de formas estruturais, e sim, uma experiência de vida, pois amplia as possibilidades de se agir discursivamente no mundo”. Ainda, conforme os PCNs, “a aprendizagem da língua estrangeira moderna qualifica a compreensão das possibilidades de visão de mundo e de diferentes culturas, além de permitir o acesso à informação internacional, necessária para o desenvolvimento pleno do aluno na sociedade atual”.

O sujeito inserido na aprendizagem de uma língua estrangeira tem uma percepção diferente, pois é através do novo conhecimento adquirido que irá buscar conhecer mais sobre a cultura de um novo país.

2.2 HISTÓRIA DO MUNICÍPIO VIADUTOS

O município de Viadutos ocupa a parte leste da região do Alto Uruguai, microrregião colonial de Erechim, localizado no norte do estado do Rio Grande do Sul, com uma área de 286 km (CIDADES,2017).

Viadutos foi criado pela Lei Estadual nº 3728 de 18 de fevereiro de 1959, após uma vitória apurada pela consulta plebiscitária realizada em 30 de novembro de 1958, idealizada por um grupo de pessoas corajosas, todos já falecidos nos dias atuais.

A instalação foi no dia 28 de maio de 1959, sendo neste dia a comemoração do aniversário do presente município, onde todos os munícipes festejam e celebram esta data.

O território municipal foi constituído pelo desmembramento de áreas pertencentes aos municípios de Gaurama e Marcelino Ramos, antes eram Erechim – Passo Fundo e bem antes chamava-se Cruz Alta (CIDADES,2017).

O nome deste município vem da existência de várias pontes da antiga estrada de ferro que interliga as cidades de Gaurama a Marcelino Ramos, nas proximidades da sede (CIDADES,2017).

O povoamento teve início em meados de 1908, com a predominância de descendentes italianos na sede do município, e poloneses no segundo distrito Carlos Gomes, hoje emancipado. Os primeiros habitantes vieram por meio da construção da estrada férrea que ligava Marcelino Ramos a Santa Maria (CIDADES,2017).

Na sede e na Linha Anta Mansa acamparam os operários que construíram a ferrovia e a ponte sobre o Lajeado Anta Mansa. A partir disso, surgiram as primeiras casas comerciais e, por volta de 1910, já existia no povoado Viadutos uma padaria (CIDADES,2017).

Em março de 1938 o povoado de Viadutos foi elevado à categoria de vila, após este momento foi criada a primeira escola, que era particular, e conhecida como Colégio das Irmãs. Em 1939, passou-se para a responsabilidade do Estado

com a denominação de Grupo Escola da Sede e bem mais tarde em homenagem à primeira professora que lecionou nesta instituição, recebeu o nome de Escola Estadual de 1º Grau Amábile Barberini (CIDADES,2017).

O referente município de Viadutos – RS continua sendo uma pequena região onde toda a população se conhece, ele não cresceu muito durante seu processo de desenvolvimento, mas pode-se destacar que os costumes e o modo de viver ainda estão presentes no cotidiano de cada sujeito.

2.3 JOGOS E GAMIFICAÇÃO

Os jogos estão presentes na vida dos seres humanos desde a antiguidade, no entanto, na atualidade acompanhamos um crescimento da área de desenvolvimento de jogos digitais, os quais propiciam a imersão dos jogadores em suas narrativas, mecânicas e dinâmicas (SCHLEMMER, 2014 e SCHUSTER, 2016).

De acordo com Schlemmer e Lopes (2016), os jogos, além de permitir transformar informação em experiência, possuem uma característica que instiga os seres humanos, o desafio. Ao jogar, os sujeitos são colocados à prova, desafiados a conhecer, a realizar missões e completar etapas, por intermédio da interação com o próprio jogo, com outros jogadores e com NPCs.

Os jogos podem ser divididos em analógicos e digitais. Guedes (2017) ressalta que o jogo digital ou eletrônico é definido como um conjunto de ações e decisões limitadas por regras que são executadas pelas tecnologias digitais, dentro de um contexto, onde leva-se a um resultado final.

De acordo com McGonigal (2012) a principal diferença entre um jogo digital e um não digital é o feedback, assim proporcionando por meio da interação que os meios digitais oferecem em questões gráficas, sonora entre outras.

Segundo Guedes (2017) gamificação é a inserção de mecânicas e dinâmicas em contextos de não jogos, como forma de engajar os sujeitos num processo de invenção e resolução de problemas.

Vygotsky (2001) é específico quando afirma que:

A tarefa do docente consiste em desenvolver não uma única capacidade de pensar, mas muitas capacidades particulares de pensar em campos diferentes [...], em desenvolver diferentes faculdades de concentrar a atenção sobre diferentes matérias. (Vygotsky, 2001, p. 108).

Com uma cultura digital, a escola perde parte de seu papel de detentora dos saberes, pois eles estão disponíveis ao alcance de todos por meio de “alguns cliques” na internet. Com uma sociedade hiperconectada, a escola talvez devesse assumir outro papel. Ela poderia, por exemplo, assumir a função de “orientar os percursos individuais no saber e contribuir para o reconhecimento dos conjuntos de saberes pertencentes às pessoas” (LÉVY, 1999, p.158).

A partir desta visão, a escola seria uma espécie de orientadora, de maneira que pudesse auxiliar os jovens a construírem um senso crítico que fosse capaz de ler o mundo a partir de suas próprias visões, e que essas visões conseguissem ser fundamentadas em um conhecimento amplo que dessa conta de distinguir o que cabe do que não cabe dentro do projeto de vida de cada um. Com isso, pode-se complementar com uma frase de Vygotsky (2003): “Para a educação atual não é tão importante ensinar certa quantidade de conhecimentos, mas educar a aptidão de adquirir esses conhecimentos e valer-se deles” (p. 296).

James Paul Gee (2003) argumenta que, quando um indivíduo começa a aprender a jogar jogos, ele está também aprendendo um novo tipo de alfabetização, diferentemente do processo tradicional, que consiste em aprender a ler e escrever. No mundo contemporâneo, existem diversos meios de comunicação (meios característicos da cultura digital), além da linguagem escrita e falada, e o autor ainda ressalta que dominar esses outros meios consiste em um novo tipo de alfabetização. Ou seja, os jogos desencadeiam processos de aprendizagem importantes e necessários para entender (ler) e agir/produzir (escrever).

Ainda de acordo com James Paul Gee (2003), os jogos são um domínio semiótico que contém elementos presentes em outros domínios semióticos que também podem ser encontrados na vida cotidiana.

Do mesmo modo, Klopfer *et al.* (2009) argumenta que o indivíduo que joga exercita sua liberdade através de quatro eixos: liberdade para falhar, no sentido que até o que não funciona é incorporado na aprendizagem; liberdade para experimentar, que está intimamente relacionada com a liberdade para falhar, e permite experimentações diferentes sem o peso do erro; liberdade para criar identidades, pois ao colocar-se em outros papéis, o indivíduo constrói a sua própria identidade; liberdade de esforço, no sentido de que o jogo é voluntário e se adapta às capacidades de cada jogador; e liberdade de interpretação, no sentido de que

cada jogador é livre para interpretar o jogo de acordo com o seu contexto cultural e social, sem que isso interfira na sua experiência geral com o jogo.

Os jogos podem contribuir para redesenhar o modelo de ensino atual, onde é possível propiciar a aprendizagem superando metodologias fabris e prisionais, de acordo com Schwartz (2014). Isso se justifica, pois:

[...] vejo um futuro no qual os jogos estimulem nosso apetite pelo envolvimento, nos motivando e nos capacitando a estabelecer conexões mais fortes – e fazendo contribuições maiores – com o mundo à nossa volta. (MCGONIGAL, 2012, p. 20).

Com a criação e a utilização de jogos nos processos educativos, pode-se promover uma educação com mais liberdade e com mais criatividade (SCHWARTZ, 2014).

Para tanto, o educador precisa fornecer as “[...] melhores condições possíveis para que ocorra um desenvolvimento autônomo do sujeito.” (SCHWARTZ, 2014, p. 116), com o propósito de formar jovens que tenham a capacidade de aprimorar a realidade do mundo em que vivem.

As tecnologias atuais vieram ao encontro com os sujeitos, pois estes sujeitos utilizam o jogo como uma ferramenta para seu maior desempenho. Na atualidade os sujeitos procuram toda a forma de agregar conhecimento a si, desta forma, a gamificação contribuiu para este desfecho.

A gamificação pressupõe o uso de elementos dos jogos sem que o resultado final seja um jogo propriamente dito. Com isso, diferencia-se do *design* lúdico, na medida em que este pressupõe apenas um aspecto de maior liberdade, de forma lúdica, quanto ao contexto no qual está sendo desenvolvido (DETERDING *et al.*, 2011).

Neste trabalho considera-se a gamificação enquanto uma prática educativa e pedagógica que pode engajar, motivar, divertir, entreter os sujeitos de forma bastante versátil, pois pode ser adaptada a quase todos os contextos (PRENSKY, 2012; ALVES, 2014; GUEDES, 2017).

Para Espíndola (2016), o principal objetivo é aumentar o engajamento e despertar a curiosidade dos sujeitos, além dos desafios propostos pelos jogos. Os mecanismos de jogos inseridos na gamificação fazem com que os sujeitos fiquem atentos às mudanças que ocorrem no decorrer do processo.

Ao atingir um determinado objetivo, desperta-se um sentimento de conquista, que é importante para estimular ainda mais o membro nas próximas estratégias e dar o seu máximo para continuar sustentando. A conquista irá agregar valor ao negócio por convergir mais pessoas para uma mesma causa (FARDO, 2013).

2.4 PROJETO DE APRENDIZAGEM GAMIFICADO

O conjunto de dados referentes a aprendizagem escolar, organizados para orientar as atividades educativas, as formas de executá-las e suas finalidades. Geralmente, exprime e busca concretizar as intenções dos sistemas educacionais e o plano cultural que eles personalizam como modelo ideal de escola defendido pela sociedade. A concepção de currículo desde os aspectos básicos que envolvem os fundamentos filosóficos e sociopolíticos da educação até os marcos teóricos e referenciais técnicos e tecnológicos que a concretizam na sala de aula.

O currículo, seus conteúdos suas sequencias, a carga horária, as hierarquias são as bases que estruturam o cotidiano das instituições de ensino, o tempo e o espaço, as relações entre docente e discente, a diversificação que há entre os professores. A organização do trabalho do professor e condicionada pela organização da escola, sendo a escola a responsável pela organização curricular.

Desta forma pensar em "aprendizagem por projetos" necessariamente refere-se à formulação de questões pelo autor do projeto, pelo sujeito que vai construir conhecimento.

É por meio do conhecimento prévio que o aprendiz traz, vai se movimentar, interagir com o desconhecido, ou com novas situações propostas, para que possa apropriar do conhecimento específico, seja nas ciências, nas artes, na cultura tradicional ou na cultura em transformação (FAGUNDES, 2010).

É necessário que a questão a ser pesquisada parta da curiosidade, das dúvidas, das indagações do aluno, ou dos alunos, e não que a mesma seja imposta pelo professor. Isto porque a motivação é intrínseca, é própria do indivíduo (FAGUNDES, 2010).

Com o intuito de desenvolver uma educação de qualidade, é necessário apresentar situações de aprendizagem significativas para os alunos, para que o desenvolvimento pessoal e social de cada um atenda as perspectivas. Faz-se necessário construir propostas diferenciadas e criativas onde o desenvolvimento da aprendizagem de cada aluno seja significativo.

Um professor é tão aprendiz quanto seus alunos. Freire (1996, p.22) afirma que: “Educador algum é sujeito de sua prática se não tem apropriado a sua reflexão, o seu pensamento”, o professor pode analisar a sua ação em sala de aula, refletindo a cada dia para poder modificá-la ou aperfeiçoá-la, se necessário.

O conhecimento é construído em todos os lugares e com todas as pessoas com quem o homem se relaciona em seu cotidiano. Por isso, a aprendizagem humana é um processo inacabado, pois há construção de aprendizado a todo o momento. Dessa maneira, Bolsanello (2006, p. 21) afirma que o desenvolvimento é um processo dinâmico e contínuo que se constrói na interação do sujeito com o seu meio ambiente.

Segundo Guedes (2017) um projeto de aprendizagem no formato gamificado representa uma possibilidade de usar mecânicas e dinâmicas dos jogos em contextos educacionais com o intuito de proporcionar uma aprendizagem mais significativa aos sujeitos.

Guedes (2017) utiliza como metodologia o “*canvas*”¹ da gamificação. O esquema 1 mostra a estruturação do *canvas*.

¹ Canvas é considerado um mapa estrutural, funcionando como uma linguagem visual a fim de compreender todo o fluxo informacional de um modelo de negócios, mas que pode ser útil para quaisquer outras áreas, inclusive a educacional.



Esquema 1 – Modelo *canvas* do projeto de aprendizagem gamificado (Guedes, 2017).

Cabe salientar que neste TCC far-se-á o uso de alguns elementos descritos no esquema 1, pois, segundo Guedes (217), não há um modelo único de desenvolver um PA no formato Gamificado.

Isso quer dizer que, em um processo gamificado, é possível abranger diferentes características que derivam dos games, tais como: “narrativas, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflitos, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros” (SCHLEMMER; LOPES, 2016, p. 187).

2.5 EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil é primeira etapa da educação inicial tem como função cuidar e educar crianças de 0 a 5 anos, respeitando os direitos destas e garantindo uma formação integral orientada para as diferentes dimensões humanas: linguística, intelectual, expressiva, emocional, corporal, social e cultural,

respeitando os princípios éticos, políticos e estéticos, possibilitando que as crianças possam, por exemplo, aprender a questionar, a ouvir e a se colocar no lugar do outro; participar de situações agradáveis e diversas; aprender e experimentar coisas novas, ter contato com as brincadeiras, com a natureza, outras linguagens e contextos comunicativos, possam estabelecer as interações sociais.

Segundo Goldschmied (2006) e Jackson (2006) as crianças gostam muito de brincar, pois é desta maneira em que elas aprendem, muitas vezes o brincar não é só brincar, mas sim o brincar e aprender. Desta forma podemos destacar a real importância em se utilizar espaços abertos para as crianças poderem experimentar, explorar algo de maneira diferente que as chame a atenção e assim buscando seu desenvolvimento.

Desta forma Madalena Freire (2007) retrata em seu livro *A Paixão de Conhecer o Mundo*, que todos os indivíduos carregam consigo uma bagagem antes de chegarem até a escola e, a partir desta bagagem, é relevante proporcionar atividades nas quais eles possam relacionar o seu cotidiano com os conteúdos escolares.

Com o intuito de desenvolver uma educação de qualidade, é necessário apresentar situações de aprendizagem significativas para os alunos, para que o desenvolvimento pessoal e social de cada um atenda as perspectivas da sociedade. Faz-se necessário construir propostas diferenciadas e criativas, onde o desenvolvimento da aprendizagem de cada aluno seja significativo.

Segundo Junqueira Filho (2005), as propostas apresentadas para as crianças devem proporcionar situações potencializadoras, para que elas possam e queiram aprender mais. Somente a partir do momento em que o professor conhecer seus alunos pessoalmente e, depois de ter trocado leituras e diálogos produzidos diariamente com cada aluno, ele poderá propor propostas mais significativas e de acordo com a realidade de cada indivíduo. Após este momento, faz-se necessário colocar o sujeito como protagonista da prática pedagógica, para que ele possa desenvolver um processo de ensino-aprendizagem o mais significativo possível para si.

Os sujeitos em fase de educação infantil carregam consigo uma curiosidade, isso faz com que, conforme Chiavini (1994):

Eles aceitam incondicionalmente as ofertas sinceras, deixam-se cativar sem medo por tudo aquilo de que possam auferir prazer, e nos contagiam com o gosto com o qual se envolvem nas tarefas propostas. E são reconhecidos.

(CHIAVINI, 1994, p. 473).

Desta maneira, pode-se afirmar que os sujeitos são indivíduos que aceitam o novo, que gostam de ser desafiados, aceitam buscar novos conhecimentos, mesmo sem saber o que irá influenciá-los. As propostas que serão ofertadas a eles devem instigá-los e fazer com que conheçam algo novo, ou pode ser algo que esteja sempre ao seu redor, mas com o qual nunca tiveram contato.

De certa forma, os indivíduos aceitam se querem ou não fazer parte de alguma situação de aprendizagem, pois para estes sujeitos, tem que haver algo que os motive, cative, para que eles continuem buscando sempre o seu aperfeiçoamento.

3 METODOLOGIA

O presente capítulo busca esclarecer os procedimentos metodológicos utilizados ao longo deste estudo. Primeiramente, será apresentada a caracterização da pesquisa, logo após as características da unidade de estudo, e em um terceiro momento, as técnicas de coleta e análise de dados.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa exploratória, na maioria das vezes, é feita através de um levantamento bibliográfico, entrevistas, com quem realmente está por dentro do assunto tratado, pesquisado (GIL, 2008).

Gil (2008) afirma que na metodologia são descritos os procedimentos a serem seguidos para a realização da pesquisa. Requer apresentação de informações acerca de alguns aspectos, como o tipo de pesquisa, população e amostra, coleta de dados e análise dos dados.

A abordagem qualitativa, conforme Minayo (2010) revela ser aquela que reúne a realidade que não pode ser quantificada, que responde a questões muito particulares, se preocupando com o universo dos significados, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Quanto à forma de realizar o estudo, utilizou-se a pesquisa-ação, que é um tipo particular de pesquisa participante e de pesquisa aplicada que supõe intervenção participativa na realidade social. Vergara (2009) relata que quanto aos fins é, portanto, intervencionista.

Para Vergara (2009) o objetivo da pesquisa intervencionista é intervir na realidade para que possam ser feitas as mudanças necessárias, pois a mesma resolve problemas e, além disso, é efetiva e participativa.

3.2 UNIDADE DE ESTUDO

A unidade de estudo utilizada foi uma escola localizada no município de Viadutos – RS, que atende alunos em fase pré-escolar, e também desenvolve diversas atividades diárias para colaborar com a aprendizagem das crianças que a

frequentam.

Os sujeitos que farão parte da pesquisa são usuários que frequentam a Escola de Educação Infantil Trem da Fantasia, do município de Viadutos. Todos são residentes e naturais no município.

A turma com a qual foi realizada a referente pesquisa é do maternal, envolvendo usuários com a faixa etária de três (3) a quatro (4) anos de idade. A turma é composta por dezenove (19) crianças, sendo nove (9) meninos e dez (10) meninas. Os indivíduos que frequentam a escola vêm de todas as localidades do município de Viadutos, sendo cinco (5) crianças do interior e quatorze (14) do meio urbano.

O gráfico 1 representa a quantidade de meninos e meninas que a turma possui, pode-se verificar que o número de meninas e de meninos é quase igual.

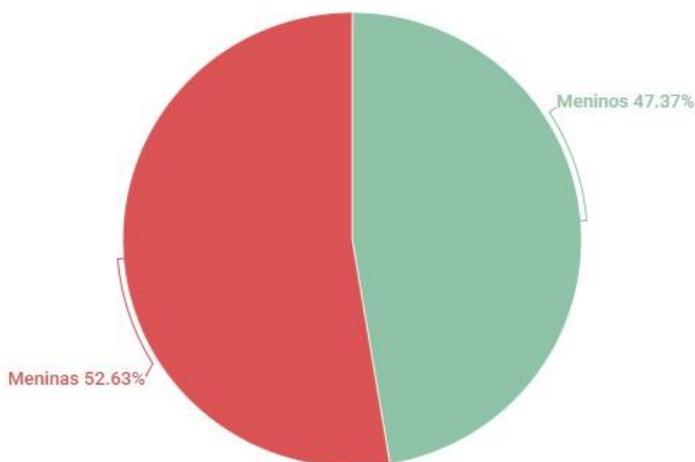


Gráfico 1 – Quantidade de meninos e meninas da turma.

Fonte: A Autora(2017).

O gráfico 2 representa a quantidade de crianças que vivem na zona urbana e na zona rural. A quantidade de crianças que vivem no meio urbano é bem maior do que a quantidade de crianças que vivem no campo.

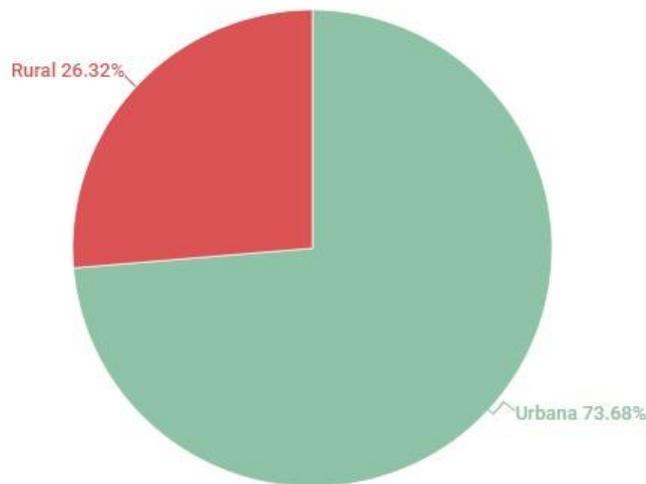


Gráfico 2 – crianças que vivem na zona urbana x crianças que vivem na zona rural.

Fonte: A Autora (2017).

Com isso, pode-se ressaltar que nem todas as crianças que vivem no perímetro urbano utilizam jogos digitais, alguns ainda têm contato com os jogos analógicos, mas mesmo assim, o índice de quem utiliza a tecnologia é maior. Também percebe-se que o número de crianças que vivem no interior não é tão grande, estes têm o contato com computador apenas na escola, conforme relatos orais obtidos nas rodas de conversas com as crianças.

3.3 ANÁLISE E TRATAMENTO DE DADOS

A roda de conversa é um tema que surgiu há muito tempo, quando os povos antigos se reuniam ao redor da fogueira para passar seus ensinamentos da geração mais velha para a geração mais nova. Além de passar seus conhecimentos, suas técnicas, em cada povo também havia momentos de contação de histórias. A roda de conversa é o espaço ou momento de troca de experiência, confraternização e formação, ela pode ser uma forma de reviver situações (BRASIL, 1998).

A roda de conversa promove a construção e reconstrução de conceitos, visto que estes podem ser modificados ao longo do tempo, ela também é um método de participação coletiva, seu objetivo maior é de socializar saberes, divulgar conhecimentos (BRASIL, 1998).

No contexto atual, a roda de conversa é um instrumento muito importante para que as crianças se conheçam melhor, pois são espectadores que ao longo do tempo

começam a se envolver e conhecerem-se, logo, trazem consigo novidades para os demais por meio de discussões e comentários, tornando-se protagonistas neste momento na roda (BRASIL, 1998).

O professor, neste sentido, deve estimular o sujeito para participar do processo, fazendo com que ele seja sujeito ativo do processo. O professor é o mediador do processo, pois ele deve intervir quando necessário, mas ele também deve coordenar a conversa, mostrar caminhos a percorrer (BRASIL, 1998).

A roda possibilita ampliar saberes, mas cabe ao professor trazer atividades significativas que promovem o desenvolvimento significativo e integral no sujeito. Com a sua estrutura, a roda contribui para que todos os indivíduos sejam vistos como parte importante do grupo (BRASIL, 1998).

Esta é uma metodologia participativa e que pode ser empregada em diversos contextos, desenvolvendo a oralidade e o respeito ao próximo (BRASIL, 1998).

Desta forma, verifica-se que a roda de conversa é um método mais prazeroso para que os sujeitos consigam interagir com o todo, fazendo com que cada um possa expor suas dúvidas, suas expectativas e algumas vezes até mesmo suas frustrações.

4. DESENVOLVIMENTO DO PAG

O presente capítulo apresenta o desenvolvimento de um PAG realizado na Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia. O mesmo será dividido em fases. A fase 1 ressalta o primeiro encontro com os sujeitos, já a fase 2 apresenta o desenvolvimento do PAG.

4.1 FASE 1

Para desenvolver o referido trabalho foi realizada uma primeira visita na Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia, onde decorreu-se uma conversa com os sujeitos que farão parte da pesquisa.

Durante a conversa percebe-se que os sujeitos da referida Escola residem em diferentes partes do Município, alguns residem na área urbana enquanto outros residem no interior do município de Viadutos, conforme informações obtidas no primeiro encontro, a partir de uma entrevista semiestruturada que permitiu um processo intervencionista num segundo momento, conforme gráfico 2.

Pela conversa inicial, pode-se perceber o quão importante é este espaço de diálogo com os sujeitos, pois cada um pode ser ouvido no grupo e discorrer a respeito do que entendem por jogos, indicando seus jogos favoritos, bem como que tipos de jogos são os balizadores em nível analógico e digital.

Alguns indivíduos relataram que têm preferência por jogos de aventura, nos quais possam procurar o tesouro, outros já relaram a preferência por jogos de princesas ou príncipes, algumas meninas citaram os jogos da Barbie, onde podem criar novos modelos de roupa, acessórios e maquiagem.

Os meninos citaram os jogos como o do Incrível Hulk, os demais personagens da Marvel também foram muito citados, tais como o Batman, o Super Homem, o Homem Aranha, entre outros. Estes jogos falam sobre as aventuras que os personagens vivenciam todos os dias para salvar a cidade (CESAR, *et al.*, 2010).

O sujeito 1 trouxe a seguinte fala:

[...] eu gosto de todos os jogos profe, mas também gosto de jogar com os meninos os jogos do Batman, pois tem mais emoção e dá pra lutar pra defender o mundo. (Sujeito 1).

Alguns sujeitos falaram sobre o Scooby - Doo, que além de ser um desenho animado, também há jogos que fazem com que os usuários se surpreendam com os

mistérios envolvidos durante o desfecho da história. Eles gostam de desafios, de algo que os surpreenda e faça com que se envolvam no contexto onde se passa a história.

Assim como os adultos, os sujeitos participantes da pesquisa relataram também gostam de expressar sobre o que mais gostam, falar de seus gostos e de suas preferências, tanto em jogos quando em brincadeiras que chamam sua atenção, despertando sua curiosidade e interesse.

Os sujeitos participantes desta pesquisa demonstraram interesse durante a primeira intervenção, cada um pode expor suas ideias sobre jogos. Alguns sujeitos relataram ter tido contato com o computador apenas na escola, enquanto outros utilizam o computador para jogar em casa, com seus familiares ou amigos.

O sujeito 4 fala que:

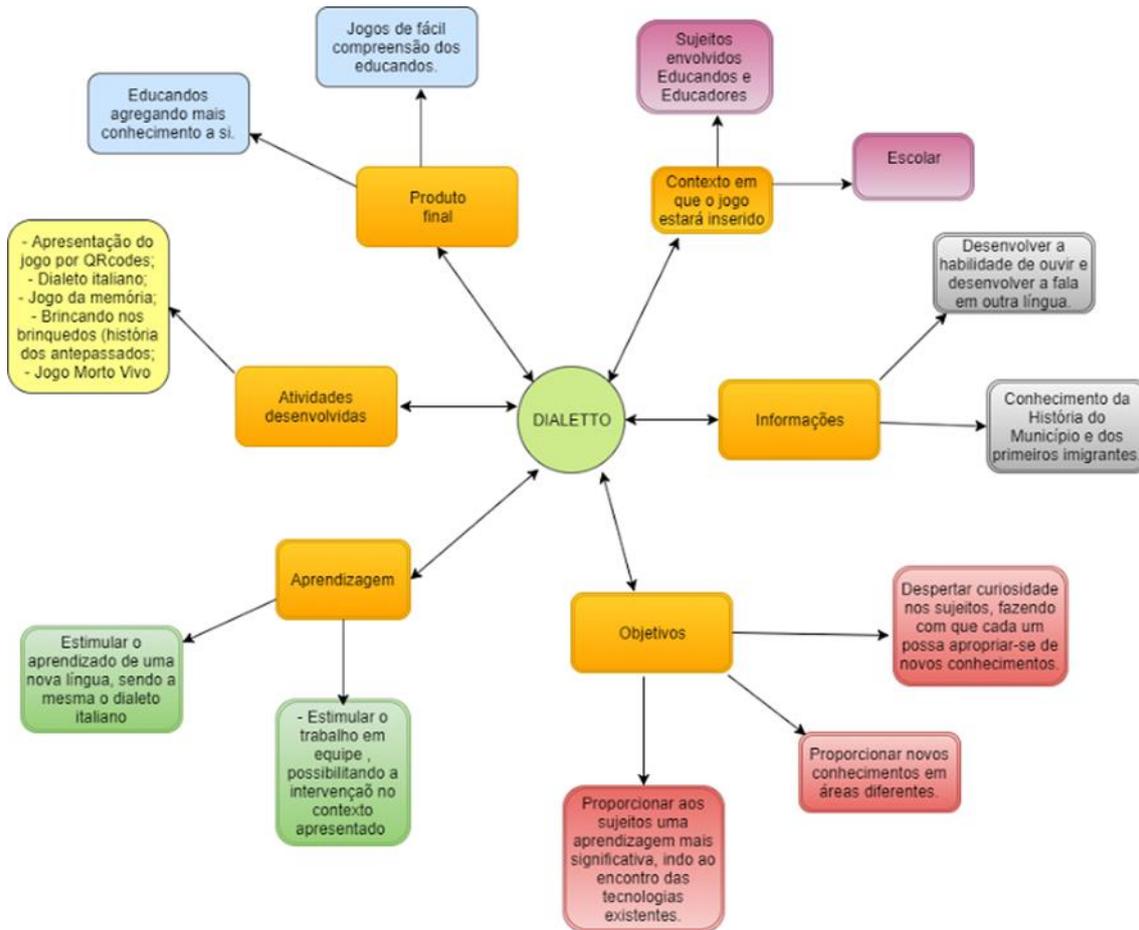
[...] na minha casa não tenho computador, eu só jogo esses jogos de papel ou madeira que são de quebra-cabeça ou de blocos, aqui na escola que mexo em computador. (Sujeito 4).

Pelo discurso deste sujeito, percebe-se o quão importante é para eles o contato com o computador na escola, pois muitas vezes, é por meio das oficinas que eles têm acesso ao mundo digital.

Nesta primeira intervenção, foi possível perceber também que os jogos fazem-se presentes no cotidiano dos sujeitos. Os mesmos relataram este fato durante a roda de conversa, e também durante a roda de conversa, foi possível desenvolver algumas estratégias a partir do que era relatado por eles.

Estas estratégias auxiliaram no desenvolvimento do Programa de Aprendizado Gamificado (PAG), elencando elementos que permitiram realizar o desenvolvimento do jogo abordado neste TCC, a partir de adaptações do modelo de Guedes (2017).

No esquema 2 verifica-se o PAG desenvolvido para este trabalho, os sujeitos auxiliaram elencando as principais mecânicas e dinâmicas do projeto.



Esquema 2 – Projeto de Aprendizado Gamificado (PAG).
Fonte: A Autora (2017).

O presente PAG foi desenvolvido através das contribuições dadas pelos sujeitos, assim pode-se pensar em estratégias que pudessem auxiliar no processo de ensino aprendizagem que os indivíduos seriam inseridos, assim proporcionar o conhecimento de novas possibilidades de aprendizado.

Por meio do PAG é possível ter uma visão mais ampla do processo que foi apresentado aos sujeitos, com ele verificamos as ações que serão tomadas para o desenvolvimento do trabalho.

O esquema 1 nos traz a maneira objetiva a maneira que este PAG foi desenvolvido. Primeiramente salienta-se que o nome dado a ele foi Dialeto, após destaca-se os demais passos que são os objetos, os mesmos retratam a importância de proporcionar novos conhecimentos, conhecer outras línguas e também de tornar o processo ensino aprendizagem mais prazeroso. Também o

referido esquema nos traz a aprendizagem, ela ocorrerá de maneira em que o trabalho possa ser realizado em equipe, estimular o aprendizado de uma nova língua/ dialeto.

O contexto em que este jogo estará inserido será o escolar, assim envolvendo os educandos e os educadores, proporcionando um aprendizado coletivo. As informações que são utilizadas e apresentadas aos sujeitos são a história do município de Viadutos -RS e de seus imigrantes também proporcionar o aprendizado de uma nova língua. Em seguida temos as atividades desenvolvidas, as quais são a apresentação dos QRcodes, o jogo da memória com frutas, dialeto italiano, morto e vivo. E por fim os resultados finais, onde cada educando agregou mais conhecimento a si e também participaram de atividades de fácil compreensão, fazendo com que os sujeitos participassem.

Desta maneira será feita uma breve abordagem do PAG acima, primeiramente verificamos que o presente jogo será realizado no contexto escolar, onde possibilita uma nova forma de aprendizado, após há as informações que serão abordadas no referente jogo, em seguida os objetivos que serão interpelados com a aprendizagem do sujeito. A aprendizagem traz os conceitos que estimulam o trabalho em equipe e o conhecimento de uma nova língua, já as atividades desenvolvidas irão tornar a teoria em prática e por último o produto final que irá mostrar-nos o que os sujeitos conseguiram absorver através de atividades que contribuam com desenvolvimento do sujeito em aprender um dialeto de maneira mais prazerosa.

De acordo com os PCNs, “a aprendizagem da Língua Estrangeira Moderna qualifica a compreensão das possibilidades de visão de mundo e de diferentes culturas, além de permitir o acesso à informação internacional, necessária para o desenvolvimento pleno do aluno na sociedade atual”, deste modo, percebe-se que o aprendizado de uma nova língua favorece o sujeito.

O projeto desenvolvido no município de Bom Princípio – RS, aborda a temática da língua alemã, nele ressalta-se a importância da aprendizagem de um dialeto antes da língua oficial, pois o mesmo faz com que o sujeito tenha um conhecimento prévio do assunto (FLACH *et al.*, 2016).

Logo, pode-se ter a possibilidade para o dialeto italiano, se um sujeito está inserido em um contexto onde o uso do dialeto é frequente, possibilita o aprendizado do italiano gramatical. Com isso, pode-se ressaltar que o sujeito que está inserido em um dialeto local poderá desenvolver com mais facilidade a língua gramatical.

Portanto, afirma-se que, como para o aprendizado dialeto alemão, o aprendizado dialeto italiano deve ser trabalhado nas escolas e a partir disso, poder desenvolver nos sujeitos o gosto pela fala, proporcionando a estes, conseqüentemente, um maior aprendizado.

4.2 FASE 2

Para desenvolver as atividades com os sujeitos na Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia, foi desenvolvido um jogo que trabalha o dialeto italiano, neste contexto, tanto os personagens quanto as atividades proporcionadas serão abordadas primeiramente pela língua italiana, logo em seguida será feita uma fala explicando tudo o que foi informado anteriormente.

Quanto ao primeiro super-herói, este personagem ganhou o nome de Homem da Capa Azul, o mesmo irá auxiliar os sujeitos no desenvolvimento do trabalho, passando informações do processo de desenvolvimento das atividades. O super-herói irá falar com os sujeitos no dialeto italiano dando-lhes as boas vindas e os informando sobre os próximos passos a serem seguidos, este processo foi pensado a partir de uma conversa com a pesquisadora com o orientador do presente trabalho, assim pode-se fazer uma intervenção com diferencial onde os sujeitos visualizavam o super-herói e um indivíduo com conhecimento no dialeto italiano expressava-se com os sujeitos dando-lhes os cumprimentos iniciais, as boas vindas e o que deveriam fazer na sequência, sendo assim uma abordagem mais simples que possibilitava aos sujeitos uma nova forma de agregar conhecimento. Apesar de ter suas características físicas fortes, que luta e defende as pessoas do mundo, o super-herói irá auxiliar apenas na recepção dos sujeitos, e nas falas em dialeto.

Os super-heróis foram utilizados devido ao número de vezes que foram mencionados pelos sujeitos participantes da pesquisa, desta maneira visando trazer personagens que ainda não eram conhecidos pelos sujeitos, foi elaborado juntamente com a autora dos desenhos Jamili Tonett, desenhos que retratassem super-heróis, que tivessem as características físicas, tais como força, habilidade, entre outras, para que os sujeitos pudessem interagir com mais facilidade durante as atividades realizadas.

Os desenhos realizados pela Jamili Tonett tiveram como peça chave as características dos super-heróis citados durante o primeiro encontro, assim

buscando algo que estivesse presente no cotidiano dos sujeitos.

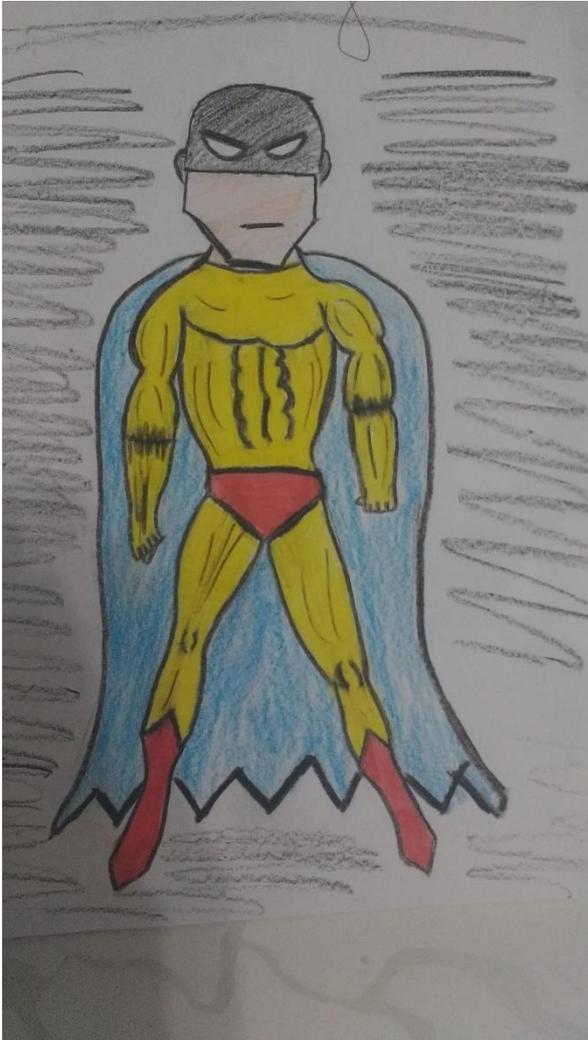


Foto 1 – O Homem da Capa Azul.

Fonte: Jamili Tonett, 2017.

Por sua vez, a heroína denominou-se Guardiã dos Planetas, devido à sua roupa com detalhes em forma de planetas. A super-heroína auxiliará os sujeitos no desenvolvimento do trabalho. A super-heroína falará com os sujeitos no dialeto italiano dando-lhes as boas vindas e os informando dos próximos passos a serem seguidos. Apesar de ter características físicas de uma lutadora e defender as pessoas do mundo das situações desagradáveis, a super-heroína irá auxiliar apenas na recepção dos sujeitos e nas falas em dialeto.



Foto 2 – Guardiã dos Planetas

Fonte: Jamili Tonett, 2017.

Após a escolha dos nomes dos Super-heróis juntamente com os sujeitos, deu-se sequência ao desenvolvimento do trabalho, onde os sujeitos foram introduzidos há novos conhecimentos, o primeiro foi descobrir o que era um QRcode, sua forma física, e para o que o mesmo servia.

Desta forma, a pesquisadora explicou para os sujeitos que um QRcode guarda informações que poderiam ser utilizadas para dar o início às situações de aprendizagem que serão abordadas, além de mostrar como um QRcode é, sua forma, para que assim os indivíduos pudessem ter conhecimento prévio do que ir procurar durante a abordagem.

Iniciou-se a atividade por meio de QRcodes, que ficaram fixos nos brinquedos, onde os participantes puderam utilizar o aplicativo do celular para

verificar o que havia no código. Este, quando encontrado, verificou qual era a imagem que estava codificada e, após esta verificação, foi realizada uma abordagem e um acolhimento para os sujeitos na língua italiana. Logo em seguida, realizou-se a tradução para o português, havendo assim uma maior compreensão do grupo. Também foram dadas instruções para que os participantes jogassem o jogo da memória.

Na foto abaixo está sendo apresentado o primeiro QRcode, onde mesmo mostrará aos sujeitos um super-herói, assim poderá dar-se início as atividades que foram programadas para os sujeitos desenvolverem.



Foto 3 – Qrcode 1

Fonte: A Autora (2017).

Na foto abaixo está sendo apresentado o segundo QRcode, onde o mesmo mostrará aos sujeitos uma super-heroína, assim poderá iniciar as atividades que foram programadas para os sujeitos desenvolverem.



Foto 4 – Qrcode 2

Fonte: A Autora (2017).

Na sala multi (destinada a atividades lúdicas na escola), foram desenvolvidos os jogos de memória. Este jogo é constituído por imagens de frutas da região de Viadutos, e por sua vez, cada imagem tem o nome da fruta correspondente em italiano. No primeiro momento, como mediadora, foi explicando como funcionava o jogo, pelo fato de que algumas crianças nunca haviam realizado esta atividade. Em seguida, foram sendo apresentados os nomes de cada fruta em italiano. Nesta etapa todos participaram, alguns com mais facilidade do que outros, mas todos realizaram a proposta indicada.

Na foto abaixo os sujeitos do grupo dois, os mesmos são todos meninos, ressaltando que os grupos foram escolhidos por um representante de cada grupo, estes estão desenvolvendo a atividade que lhes foi ofertada, a mesma é o jogo da memória, percebe-se o envolvimento de todos, interagindo com o material que lhes foi apresentado.



Foto 5 – sujeitos do grupo 1.
Fonte: A Autora (2017).

Abaixo, pode-se verificar a foto do grupo dois, o mesmo é composto apenas por meninas, ressaltando que o referente grupo foi escolhido por um representante de cada grupo, onde estão desenvolvendo a atividade que lhes foi ofertada, interagindo com o grupo.



Foto 6 – sujeitos do grupo 2.
Fonte: A Autora (2017).

Na imagem abaixo verifica-se que os sujeitos já estão com a atividade em andamento, após todos os sujeitos terem as noções de como funcionava a proposta ofertada. Assim, dando sequência ao jogo.



Foto 7 – Sujeitos do grupo 3
Fonte: A Autora (2017).

Terminada esta etapa, iniciou-se em uma roda de conversa um relato da história dos antepassados que vieram da Itália, onde todos participaram e ouviram atentamente. Em seguida, todos foram convidados a brincar nos brinquedos, e assim, podendo avançar na aventura proposta.

Na fotografia abaixo pode-se observar o primeiro grupo de sujeitos explorando o espaço após a roda de conversa sobre a história dos antepassados italianos no município de Viadutos.



Foto 8 – Sujeitos brincando 1.

Fonte: A Autora (2017).

Na fotografia abaixo pode-se observar o segundo grupo de sujeitos explorando o espaço após a roda de conversa sobre a história dos antepassados italianos no município de Viadutos.



Foto 9 – Sujeitos brincando 2.

Fonte: A Autora (2017).

Dando sequência à aventura, o grupo partiu para outro espaço na área externa da escola, onde foi realizado o último desafio da atividade gamificada.

Antes de iniciar a última atividade, os sujeitos deveriam procurar um envelope verde ou vermelho para que assim, pudessem descobrir qual seria a aventura. Em questão de minutos, um dos participantes encontrou um dos envelopes, onde estava escrito, em língua italiana: “ORA ANDREMO GIOCARE DI ESSERE MORTO I VIVO”, que em língua portuguesa quer dizer: “Agora vamos brincar de morto vivo”.

Em seguida, deu-se início a uma conversa sobre quem conhecia o jogo “vivo ou morto”, onde a maioria relatou que já o conhecia. Houve quem não sabia do que se tratava, por isso, foi necessário explicar a eles como funcionava o jogo.

Durante a participação nesta atividade, havia um pouco mais de competição, pois todos queriam ser o ganhador desta etapa, o que faz com que cada um sintasse desafiado e lute para ser o vencedor. Porém, a ideia de gamificação que é implantada no presente projeto – deve-se ressaltar que a proposta do jogo é uma forma de colaboração, um trabalho que possa ser desenvolvido em equipe, não trabalhando a competição dos sujeitos entre si, mas sim a colaboração entre eles, fazendo com que pensem de maneira mais abrangente e não limitando-se nas temáticas mais utilizadas.

Na fotografia abaixo pode-se observar o primeiro grupo de sujeitos organizados para o desenvolvimento da proposta do jogo Morto Vivo, nesta imagem percebe-se como os sujeitos estavam participando das atividades e se divertindo fazendo caretas.



Foto 10 – Sujeitos do grupo 1.

Fonte: A Autora (2017).

Na fotografia abaixo pode-se observar o primeiro grupo de sujeitos organizados para o desenvolvimento da proposta do jogo Morto Vivo, nesta imagem percebe-se que os sujeitos estão mais dispersos, enquanto outros estão no aguardo das orientações para o início da atividade.



Foto 11 – Sujeitos do grupo 2.

Fonte: A Autora (2017).

Durante a roda de conversa, cada sujeito pode expressar sua opinião sobre o que acabou de ser desenvolvido. Nestes momentos de reflexão de ambas as partes, cada participante pode expor o que mais lhe chamou a atenção, se gostou ou não gostou.

É importante colocar também que alguns sujeitos são tímidos, isso fez com que eles não falassem muito, mas sempre participaram das atividades proporcionadas a eles. Outro ponto que é importante mencionar é que, como a turma é grande, foi dividida em dois grupos para facilitar a realização das atividades.

Após a turma ser dividida em grupos para a realização das tarefas, percebe-se que os sujeitos se dedicaram com mais engajamento na realização das mesmas. Deste modo, foi possível perceber que o trabalho realizado foi de grande importância, pois a turma se predispôs a participar das atividades, agregando mais conhecimento a cada sujeito.

5. ANÁLISE E TRATAMENTO DOS DADOS

Por meio de uma segunda visita realizada na escola, foi possível perceber que os jogos desenvolvidos com o grupo de sujeitos tiveram uma aceitação maior, onde os mesmos conseguiram obter mais contato com os elementos do jogo. Além do mais, estes puderam ter um contato maior com a história do município e com o dialeto italiano, que é muito frequente nesta região.

Desta forma, verifica-se que além de obterem este maior contato com os jogos e com as demais informações, os sujeitos conseguiram explorar melhor com a pesquisadora, estas conversas se deram por meio de rodas de conversas.

É importante destacar que a roda de conversa foi muito significativa para os sujeitos, pois este método permitiu que houvesse uma participação maior dos sujeitos, como evidenciou-se Brasil (1988).

Assim sendo, este primeiro momento possibilitou uma melhor participação dos sujeitos envolvidos, pois o diálogo antes ocorrido fez com que eles se sentissem mais seguros e disponíveis para o desafio proposto.

O jogo da memória teve uma maior aceitação devido ao fato de alguns sujeitos já conhecerem as regras do referido jogo, e as fotografias auxiliarem no seu desenvolvimento. As crianças ressaltaram em suas falas que não compreendiam as falas em dialeto italiano:

[...] não entendo o que quer dizer isso, não conheço essa língua. (Sujeito 7).

Em contrapartida, outro sujeito afirmou que:

[...] eu gostei de ouvir essa outra língua, eu gostava quando tinha aula de inglês na escola, mas agora não temos mais, era muito legal aprender coisas novas. (Sujeito8)

Nestes dois casos pode-se verificar os pontos de vista diferentes de cada um, pois enquanto um gosta de aprender coisas diferentes, o outro sente-se desconfortável com algo desconhecido para ele.

No jogo do moto vivo pode-se verificar que os sujeitos participantes estavam motivados e ao mesmo tempo prestando muita atenção devido a escuta ser a maior aliada neste momento. Os indivíduos durante o processo estiveram empenhados para ver quem avançava mais durante a atividade.

Um dos sujeitos relatou:

[...] essa brincadeira é mais difícil porquê a gente tem que prestar atenção para não errar (Sujeito 9).

Pode-se verificar que os sujeitos estavam em filas para a realização desta atividade e assim um olhando para o sujeito da frente ou do lado para ver se estava fazendo certo ou não, assim podendo ter uma ajuda. Nota-se que os sujeitos também estavam preocupados com a questão do silêncio e da concentração para que assim eles pudessem avançar no referido jogo.

Na proposta desenvolvida foi possível verificar que muitos sujeitos engajaram-se, permitido com que a pesquisadora a partir de referenciais, como Guedes (2017), Fardo (2013) e outros, pudesse verificar que o uso de jogos no contexto infantil é uma possibilidade a ser explorada enquanto uma metodologia. Isso vai de encontro também ao que preconiza Kishimoto (2002) o jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em buscas de respostas, em não constranger quando se erra.

As situações de aprendizagem foram planejadas para serem realizadas na praça da cidade, mas o tempo não colaborou. Por isso, os jogos foram realizados nas dependências da Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia, em ambos os dias.

Faz-se necessário mencionar que a equipe diretiva da escola foi muito receptiva e fez com que o referente trabalho pudesse ser desenvolvido com eficácia em suas dependências. Ressaltando também a importância do diálogo, pois foi por meio dele que hoje se tem esta pesquisa.

A professora regente da turma sempre foi muito solícita, fazendo a mediação entre o contexto escolar e a maneira com que cada sujeito percebe isso no decorrer de seu dia a dia. A professora também deixou os sujeitos apenas com a pesquisadora, para que assim ela pudesse ficar mais à vontade para obter as respostas/sugestões necessárias.

Durante conversa com a professora regente, ela ressaltou que para a turma, foi muito importante este contato com outra língua, mas também pelo fato de conhecerem um pouco mais sobre a história do município e assim, tornar adultos

mais cientes sobre este processo.

Observa-se a fala do sujeito 9:

[...] profe, quando vamos poder usar o computador, pois eu prefiro jogar lá do que conversamos sobre isso. (Sujeito 10).

Para alguns sujeitos, havia apenas o contexto digital dos jogos, queriam ir jogar no computador, para eles apenas isso importava naquele momento, mas a proposta não era esta, pois, assim como decorrido neste TCC a gamificação usa mecânicas e dinâmicas de jogos e não necessariamente os jogos digitais.

Outro ponto que pode ser avaliado e que não ocorreu de acordo com o esperado foi a interação dos sujeitos com o dialeto italiano, pois nenhum dos sujeitos tem contato com o dialeto diariamente. Apesar disso, todos ouviram atentamente.

Pode-se afirmar que as demais atividades do jogo foram realizadas com sucesso, tendo em vista que os sujeitos tiveram uma grande participação nas tarefas. Por isso, verifica-se que o trabalho na sua maioria ocorreu com êxito, assim abrangendo as expectativas do presente TCC.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização do presente trabalho, constatou-se que a gamificação pode ser uma possibilidade educativa na educação Infantil, pois de acordo com Vygotski (1987), se faz necessário promover situações de aprendizagem que vão além da sala de aula, utilizando os ambientes externos da escola, colocando os sujeitos em contato com outras situações que compõem o ambiente escolar, explorando o espaço da escola e criando novos espaços, nos meios digitais e físicos, como forma de promover a troca de informações e o compartilhamento de novas experiências e conhecimentos.

Tendo em vista os fatos apresentados, pode-se perceber como é importante para uma escola ter um resgate cultural por meio de jogos que possam incentivar os sujeitos a ter contato com a história do município e dos seus antepassados.

A importância das novas gerações em preservar as origens, mostrando a importância da preservação da cultura daqueles que trabalharam para que o Município fosse construído, que mesmo através de atividades simples é possível ensinar a preservar a tradição e o dialeto italiano passado de geração em geração, aprendendo a valorizar e conservar tradições dos antepassados que fizeram parte da história do Município de Viadutos – RS (CIDADES, 2017).

Também é possível perceber o envolvimento de todos os sujeitos nas atividades propostas. É necessário destacar a importância, para os sujeitos, do contato com uma língua estrangeira, pois em um mundo com diversas tecnologias e um mercado de trabalho tão competitivo, é necessário ser bilíngue, isso tem se tornado uma frequente demanda de mercado, como observa os PCNs (1998).

Para o pesquisador Fardo (2013):

[...] para não tomar a gamificação como um simples método de estímulo à mudança de comportamento através da introdução de um sistema de feedback mais eficiente, por exemplo. Com os elementos dos games, dispomos de ferramentas valiosas para criar experiências significativas, que podem impactar de forma positiva a experiência educacional dos indivíduos, pois ela pode fornecer um contexto para a construção de um sentido mais amplo para a interação, tanto nas escolas como em outros ambientes de aprendizagem, potencializando a participação e a motivação dos indivíduos inseridos nesses ambientes. (Fardo, 2013, p.7).

Com a análise desenvolvida, afirma-se que a presente pesquisa atingiu os seus objetivos: realizar um diagnóstico verificando a viabilidade da implantação do projeto de aprendizagem gamificado na Escola Municipal de Educação Infantil Trem

da Fantasia em Viadutos – RS; propor, em conjunto com os sujeitos da Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia um PAG envolvendo o dialeto italiano local; verificar quais as contribuições do PAG dentro da Escola de Educação Municipal de Infantil Trem da Fantasia.

Por meio da pesquisa realizada referente ao Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), verificou-se que o mesmo pode sofrer algumas alterações, tais como, transformar os jogos analógicos em digitais, pois alguns sujeitos fizeram observações alegando que não foram jogar no computador, esta era a expectativa dos sujeitos. Também vale reforçar que o campo desta pesquisa não possui trabalhos desenvolvidos, ou seja, gamificação a educação infantil e o dialeto italiano.

Pode-se verificar que o jogo da memória com as frutas foi um elemento muito importante para o referido trabalho, devido aos sujeitos conseguirem identificar as imagens e depois o nome das frutas, primeiramente ouve-se o som dos nomes para depois o sujeito verificar de qual fruta se está falando, sendo que o sujeito ouvia primeiramente o nome em italiano para que depois pudesse relacionar com a imagem.

Ressalta-se que o referido TCC pode desenvolver um trabalho diferenciado, onde o processo de ensino aprendizagem ocorria de maneira mais prazerosa, onde os sujeitos puderam conhecer novas palavras, devido ao dialeto italiano, agregando mais conhecimento a si. Desta maneira percebe-se que as situações de aprendizagem apresentadas foram significativas, trazendo para os sujeitos um modo de diferenciado no processo de aprendizado gamificado.

O presente trabalho é o primeiro que aborda esta temática, que é diferenciada no campo pedagógico, desta forma cabe salientar que este TCC deve continuar sua pesquisa, para que ele possa ser desenvolvido em outras instituições educacionais, auxiliando outros sujeitos no processo de ensino aprendizagem, onde os sujeitos aprendem uma nova língua de maneira mais prazerosa e significativa.

Considera-se que a presente pesquisa pode desenvolver um trabalho diferenciado e assim auxiliou na promoção de situações de aprendizagem significativas que podem ir além, em uma roda de conversa dos muros da escola e que podem possibilitar uma aprendizagem através de experiências diferentes, e desta forma, ajudam a preservar as tradições que são cultivadas no município.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras** um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS editora, 2014.

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas, SP: Papirus, 2016, p. 179-208.

ALVES, Lynn. **Games e educação: a construção de novos significados**. Revista Portuguesa de Pedagogia, Coimbra, Portugal, a. 42, n. 2, p. 225-236, 2008b.

Alves, L. R. G., Minho, M. R. S. e Diniz, M. V. C. (2014). Gamificação: diálogos com a educação. In Fadel, L. M. et al. (Org.). "Gamificação na Educação" (pp. 74-97). São Paulo, Pimenta Cultural.

BAUER, M.W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 4. ed. Ed. Petrópolis; Vozes, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação e Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BOLSANELLO, Arélio (ET AL). **Análise do comportamento humano: conselhos, educação, saúde**. Belo Horizonte - MG: FAPI

BOOTS, N.K; STROBEL, J. Equipping the designers of the future: best practices of epistemic video game design. **Games and Culture**, v.9, n.3, 2014. pp-167-181.

CESAR, Gabriela Ribeiro. FREIRE, Ana Beatriz Gonçalves. YAMAMURA, Cássio Yuji. BREDARIOLI, Cláudia. **Homem-Aranha: o Papel do Super-herói no Processo de Identificação**. Universidade de São Paulo, 2010.

CIDADES do meu Brasil. História da Cidade de Viadutos. Disponível em: <<http://www.cidadesdomeubrasil.com.br/RS/viadutos>>. Acesso em: Jun. 2017.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

DETERDING, Sebastian et al. **Gamification: Toward a Definition**. In: CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts. Vancouver, Canadá, 2011. Disponível em: <http://gamificationresearch.org/wpcontent/uploads/2011/04/CHI_2011_Gamification_Workshop.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2017.

ESPINDOLA, Rafaela. **O que é gamificação e como ela funciona?** (2016). Disponível em: <<https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

Fagundes, Léa da Cruz. **Projeto? O que é? Como se faz?**.(2010) Disponível em: <http://extensao.cederj.edu.br/material_didatico/ied01/arqs/atvf_projetoLea.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2017.

FARDO, Marcelo Luis. **A Gamificação Como Estratégia Pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem.** Caxias do Sul: UCS, 2013.

Felice, M. D. (2009). **A colaboração tecnologicamente guiada.** In *Revista de Comunicação e Cultura*, Lisboa, v. 1, n. 4, p. 29-31.

Figueiredo, M., Paz, T., & Junqueira, E. **Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil.** Anais dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2015.

FLACH, Verlaïne Maria; *et al.*. A importância de aprender a língua alemã gramatical e a valorização do dialeto alemão no Município de Bom Princípio. Projeto Escolar. Bom Princípio, RS, (2016).

FREIRE, Madalena. **A Paixão de Conhecer o Mundo:** relato de uma professora/Madalena Freire Wefford. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

GUEDES, Anibal Lopes. **Emancipação digital cidadã de jovens do campo num contexto híbrido, multimodal e ubíquo.** São Leopoldo, 2017.

GEE, James P. **What video games have to teach us about learning and literacy.** Palgrave Macmillan, 2003.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** São Paulo: Atlas, 2008.

GOLDSCHMIED, Elinor. Jackson, Sonia. **Educação de 0 a 3 anos: atendimento em creches.** 2º ED. Porto Alegre: Artmed, 2006.

JUNQUEIRA FILHO, Gabriel de Andrade. **Linguagens Geradoras:** Seleção e articulação de conteúdos em educação infantil. 6. Ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning. 2002.

KLOPFER, Eric; OSTERWEIL, Scot; SALEN, Katie. **Moving Learning Games Forward: Obstacles, Opportunities and Openness.** The Education Arcade, Massachusetts Institute of Technology (MIT),2009. Disponível em: <http://www.jengroff.net/pubs_files/GamesInTheClassroom-chapter_GROFF-McCALL-DARVASI-GILBERT.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2013.

LADLEY, Paul. **Gamification, Education and Behavioural Economics**. Games-ED Innovation in Learning, 2011.

LÉVY, Pierre. **Cybercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

McGonigal, J. (2010) "Gaming Can Make a Better World", **TED**. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html>. Acesso em: 26 ago. 2015.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro, RJ: Best Seller, 2012.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do Trabalho Científico**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MINAYO, M.C.S. (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

MARINHO, Simão Pedro P. Tecnologia, educação contemporânea e desafios ao professor. In: JOLY, Maria Cristina Rodrigues Azevedo. **A tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. 2 ed. São Paulo: Companhia das letras, 2001.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças: Repensando a Escola na Era da Informática**. Trad. Sandra Costa. Porto Alegre: Artmed, 2008.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SIMÕES, Luis. **Entenda a importância de conhecer e falar novos idiomas para sua carreira**. Disponível em: <<http://www.vix.com/pt/bdm/trabalho/seja-poliglota>>. Acesso em: 15 set. 2017.

SPINASSÉ, Karen Pupp. **Os conceitos Língua Materna, Segunda Língua e Língua Estrangeira e os falantes de línguas alóctones minoritárias no Sul do Brasil**. In: Revista Contingencia, V. 1, N. 1, 2006, p. 10.

SCHUSTER, Bruna Elisa. **Espaços de aprendizagem para além da sala de aula: Dispositivos móveis, games e gamificação na educação**. São Leopoldo, Unisinos (2016).

SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas**. São Paulo, SP: Paulus, 2014.

SCHLEMMER, Eliane. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul./dez. 2014.

SCHLEMMER, Eliane; LOPES, Daniel de Queiroz. **Avaliação da aprendizagem em processos gamificados: desafios para apropriação do método cartográfico.** São Leopoldo, Unisinos (2016).

SHAFFER, David Williamson. *How Computer Games Help Children Learn.* New York; Palgrave MacMillan, 2006-a. Disponível em: <<http://www.palgrave.com/us/book/9781403975058>>. Acesso em: 15 out. 2017.

SHELDON, Lee. **The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game.** Boston, MA: Cengage Learning, 2012.

STEFFEN, Joachim. **A Vantagem de falar dialeto: aproveitar as variedades não-padrão para a construção de comunidades multilíngues.** In: Revista Contingência, Vol. 3, N. 2, 2008, p.6776.

WEFFORT, Madalena freire. **Observação, Registro, reflexão: Instrumentos Metodológicos I.** São Paulo: Espaço Pedagógico

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em Administração.** 11 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, Liev S. *Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar.* In: VYGOTSKY, Lev.; LURIA, Alexander e LEONTIEV, Alexis N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.* Tradução Maria da Penha Villalobos. 9ª ed. São Paulo: Ícone, 2001.

VYGOTSKI, Liev S. *Psicologia Pedagógica.* Tradução Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.

APÊNDICES

Visando facilitar a compreensão do referido TCC, os apêndices foram adicionados em pastas dentro do Google drive no link “<https://drive.google.com/drive/my-drive>”. Seguem as estruturas de pastas inclusas dentro da pasta **Apêndice**, sendo:

APÊNDICE 1

Autorização de uso de imagem (desenhos), realizados por Jamili Tonett. A autorização está assinada por sua responsável.

APÊNDICE 2

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), assinados pelos responsáveis legais de cada sujeito participante.

APÊNDICE 3

Termo de Anuência assinado pela Escola Municipal de Educação Infantil Trem da Fantasia.

ANEXOS

Visando facilitar a compreensão do referido TCC, os anexos foram adicionados em pastas dentro do Google drive no link "<https://drive.google.com/drive/my-drive>". Seguem estruturas de pastas inclusas dentro da pasta **Anexos**, sendo:

Anexo 1

Contém os desenhos dos Super-Heróis.

Anexo 2

Contém as fotos das intervenções realizadas através da presente pesquisa.

Anexo 3

Contém os QRcodes utilizados na presente pesquisa.