

Nome : **ROGERIO NOBOA DA SILVA JUNIOR**

Email : [noboajr@gmail.com](mailto:noboajr@gmail.com)

Tel: **2743-6827/9842-0711**

CV Lattes : <http://lattes.cnpq.br/8356314203378050>

Tipo de Projeto : **PICPE**

Linha de pesquisa : **Tecnologia da Informação e da Comunicação e Práticas Pedagógicas**

Participantes:

Matrícula: 02000906

Email:

[izabella\\_cristina\\_lopes@yahoo.com.br](mailto:izabella_cristina_lopes@yahoo.com.br)

DATA DO ENVIO: 27/03/12

### **TITULO**

Gamification e educação - inserção de elementos de jogo no ensino de produção textual no ensino médio.

### **RESUMO**

O presente projeto busca detectar de que forma os elementos do jogo digital podem ser inseridos no cotidiano de sala de aula e quais são os impactos que esta abordagem pedagógica pode provocar na construção do conhecimento e aprimoramento da escrita, além de promover no aluno a reflexão sobre a importância de sua pró-atividade em sua formação. Este processo de inserção dos elementos de jogo em ambiente que não são jogos chama-se *gamification*. A pesquisa será desenvolvida na turma do terceiro ano do ensino médio do Centro Educacional Serra dos Órgãos na disciplina de redação (produção textual). Espera-se oferecer contribuições à prática pedagógica da escola participante ao apresentar uma forma de dinamizar as aulas, motivar os alunos e servir como um dos instrumentos que facilitam a adoção das metodologias ativas.

### **PALAVRAS-CHAVE**

*Jogos digital na educação, pesquisa-ação, produção textual.*

### **INTRODUÇÃO**

A modernidade possui uma característica que contribui para a expansão dos games: a evolução tecnológica e midiática. A evolução das NTIC's (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação) está fazendo surgir uma nova geração que, segundo Pierre Levy (1998, p.15) é "nascida em meio ao espetáculo", ou seja, há "de um lado, o embalo musical e o fascínio das imagens animadas; de outro, o mundo do papel impresso, que parece cada vez mais cinzento e indesejável" (p.15). Dessa forma, as crianças e jovens clamam por linguagens mais atrativas e próximas de sua realidade, em seus ambientes educacionais.

Rushkoff (1999, p.08) acrescenta ainda que “nossos filhos são mais jovens, mas também são mais novos. São o último modelo do ser humano e vêm equipados com muitas características novas. (...) Os meninos são o futuro evolutivo.” Por conseguinte, as crianças não só estão nascendo preparadas para o momento tecnológico que estamos vivendo, como também já vêm com tudo o que é necessário para se adaptar melhor às mudanças e evoluções que ainda estão por vir.

O game, como gênero digital, por possuir características atrativas e popularidade, está realizando esse movimento de entrada na educação e, com isso, recebendo novas características, sendo inaugurada uma nova categoria, os jogos digitais educacionais (ou games educativos). Os jogos digitais educativos vêm conquistando professores – em busca da chamada aula dinâmica –; e alunos – que preferem aprendizagem com diversão.

No entanto, não são os jogos digitais educacionais que promovem a possibilidade de um enriquecimento de uma abordagem pedagógica no processo ensino aprendizagem, mas sim os elementos que o constitui, bem como os princípios de aprendizagem inerentes a esta nova mídia.

Gee (2009) apresenta alguns princípios de aprendizagem que são incorporados pelos games. Estes são: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; “na hora certa” e “a pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais; e performance anterior à competência.

Os princípios apresentados por GEE (2009) representam um estudo detalhado das formas de aprendizagem com games, no entanto não são todos os princípios que atuam simultaneamente em todos os jogos. Cabe aos professores, orientadores pedagógicos e estudiosos da educação identificar os princípios de aprendizagem em games e refletir, de que forma a escola pode trabalhar tais princípios. É necessário **aprender com games** para que a educação seja enriquecida com algo que já é rotina na maioria dos jovens e crianças que constituem a educação básica, o jogo digital.

O estudo dos jogos é importante porque existe a necessidade de estudar novos recursos educacionais e, conseqüentemente novos modelos educacionais. A educação pode aprender com os games, uma vez que seus elementos constituintes, princípios de aprendizagem, bem como a contextualização e imersão podem sugerir um novo olhar para contribuir na formação de crianças que já têm o game como parte de seu cotidiano. Assim, os objetivos pedagógicos e a ludicidade podem, juntas, enriquecer o processo de construção do conhecimento e para isso não é indispensável a presença de um game, desde que seus elementos sejam inseridos no processo educacional.

## JUSTIFICATIVA

Este projeto representa uma evolução de uma pesquisa iniciada em 2010. O projeto apresentado por mim na edição anterior de 2010 do PICPE intitulado “*Os jogos digitais e a educação – a perspectiva do professor e do aluno e elaboração de critérios para avaliação*” buscou na perspectiva do professor e do aluno elementos consistentes para construir um game educacional. Os resultados dessa pesquisa geraram um protótipo de

game educacional pronto para ser aplicado em situação de sala de aula, em turma do CESO.

Na edição 2011 do PICPE procurei discutir à luz da aprendizagem lúdica e tangencial a aplicação do game educacional em sala de aula, através da interação. Esta pesquisa buscou oferecer contribuições para construção de games educacionais, enfatizando a importância da participação não só de uma equipe de desenvolvimento multidisciplinar, mas também do professor e do aluno. Assim, os objetivos pedagógicos, lúdicos e técnicos são assegurados, servindo como mais um recurso para ser utilizado na escola, proporcionando uma aula agradável e com alunos motivados.

Estas duas pesquisas levaram à seguinte reflexão: uma vez constatada a relevância da utilização dos jogos digitais na educação, tanto na perspectiva dos professores quanto na dos alunos, como fazer para proporcionar este recurso a todos os professores que queiram diversificar a sua prática? Existe um jogo para cada realidade, para cada nível de ensino, e para cada conteúdo a ser trabalhado? Existem jogos interdisciplinares, ou genéricos o suficiente para se adaptar a diferentes realidades? Estas indagações foram inevitáveis ao findar a pesquisa de dois anos do PICPE (2010 e 2011).

Em vista desta reflexão, procurando um caminho para responder estas questões e pesquisando sobre a temática, constatei que há uma tendência contemporânea no mundo empresarial (com manifestações muito tímidas na educação) que o que se denomina de *gamification*. Em poucas palavras *gamification* significa inserir elementos/mecanismos de jogos em ambientes que não são de jogos, aproveitando todo potencial motivador (dentre outros) intrínseco aos games. Além disso, Lee & Hammer (2011) afirmam que “*Gamification* pode mudar as regras, mas também pode afetar as experiências emocionais dos alunos, seu senso de identidade e seu posicionamento social.”, como sugerido por Leblanc (2006 apud Lee & Hammer 2011) isso (*gamification*) pode motivar os alunos a participar mais profundamente e até mesmo a mudar seu auto-conceito como aprendizes.

Assim, esta pesquisa pretende utilizar a *gamification* no ensino de produção textual no ensino médio, especificamente na turma de 3º ano e perceber de que forma os alunos percebem seu crescimento cognitivo e seu papel de aluno, bem como quais resultados a utilização de elementos de jogo pode trazer para o processo de construção do conhecimento e de aprimoramento da escrita. Dessa forma, pretende-se com esta pesquisa oferecer uma contribuição aos processos educacionais inovadores que se utilizem de jogos digitais (mesmo sem os possuir), apenas inserindo os elementos que os tornam tão especiais e prontos para oferecer importantes contribuições na educação.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo Geral**

A pesquisa tem como objetivo geral detectar de que forma os elementos do jogo digital podem ser inseridos no cotidiano de sala de aula e quais são os impactos que esta abordagem pedagógica pode provocar na construção do conhecimento e aprimoramento da escrita.

As seguintes perguntas nortearão a pesquisa: “De que forma os elementos de jogo pode ser usados em sala de aula para promover motivação, pró-atividade do aluno e contribuir para o processo de construção do conhecimento?” e “Quais são as contribuições da *gamification* no cotidiano escolar?”

### **Objetivo específico**

A partir deste objetivo geral foram traçados objetivos específicos estes são:

- Estudar o jogo digital e perceber quais elementos podem ser inseridos na educação e quais princípios de aprendizagem podem ser usados para enriquecer o processo educacional.
- Fazer o aluno perceber a importância de seu papel como ator na sua formação, ressignificando seu conceito de “aprendiz”.

Apresentar à equipe docente da escola uma forma de trabalho que esteja consonante com a proposta metodológica da unidade escolar em que ocorrerá a pesquisa e que é capaz de dinamizar e intensificar o processo de construção do conhecimento.

### **METODOLOGIA**

De acordo com a natureza da pesquisa, bem como dos objetivos, a escolha metodológica foi a pesquisa-ação. O pesquisador terá um perfil participativo na pesquisa, bem como os envolvidos (alunos), permitindo-os propor modificações. O andamento da pesquisa acontecerá no próprio ambiente de sala de aula durante as aulas, não será criado um momento à parte para o desenvolvimento da pesquisa, ou seja, os momentos de *gamification* acontecerão durante as aulas de redação na turma do 3º ano do ensino médio.

Segundo Morin (2004), a pesquisa-ação integral e sistêmica é:

*uma metodologia de pesquisa que utiliza o pensamento sistêmico para modelar um fenômeno complexo ativo em um ambiente igualmente em evolução, no intuito de permitir a um ator coletivo intervir nele para introduzir uma mudança. (p.91)*

Thiolent, (2009) acrescenta ainda que

*a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os*

*pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo e participativo.(p.16)*

Ainda segundo Morin (2004) a finalidade da pesquisa-ação integral e sistêmica é uma transformação inteligente, inteligível e conceitualizante da realidade e para atingi-la, deve-se colocar em análise cinco pontos fundamentais: (a) discurso, elaborado a partir de um diálogo orientado por uma reflexão crítica; (b) a ação, de onde também emergem as questões; (c) o fenômeno: complexo, dinâmico e mutável; (d) a percepção, construtivista, subjetiva e criadora; e por fim, (e) o pesquisador: autoprodutor e criador, que age fazendo parte de um coletivo e se adaptando constantemente.

Ao relacionar estes pontos fundamentais com a presente pesquisa, percebe-se a construção do discurso será feita através da interação entre pesquisador e os demais participantes (alunos). As ações resultantes da inserção dos elementos de jogo na sala de aula servirão como base para obtenção dos dados e as questões a serem analisadas. O fenômeno estudado (*gamification*) é dinâmico e construído a partir de uma percepção criativa. Por fim, o pesquisador é também participante da pesquisa, uma vez que é professor da disciplina em que ocorrerá a pesquisa, o que facilitou o acesso a dados que proporcionaram não só uma visão mais profunda e íntima, mas permitiu também a perspectiva de pesquisador participante, ou seja, sujeito integrante da pesquisa.

## **CONTEXTO E PARTICIPANTES**

O Centro Educacional Serra dos Órgãos foi selecionado por possuir algumas peculiaridades:

- Trata-se de um centro educacional ligado ao centro universitário local, fazendo com que a utilização da instituição como campo de pesquisa não seja apenas facilitado, mas também fomentado.
- A instituição está passando por um processo de mudança metodológica, adotando as metodologias ativas. Portanto, ações pedagógicas que fazem com que o aluno se torne o centro do processo de aprendizagem, ativo e estimulem a autonomia são muito bem aceitos. Tais mudanças confirmam que a escola está aberta ao novo.
- Como o professor e pesquisador são os mesmos, foi utilizado seu ambiente de trabalho.

Em vista dos motivos acima expostos o Centro Educacional em questão se tornou o principal campo de pesquisa de interesse do pesquisador.

Sobre a escolha do local para realizar a pesquisa Morin (2004) diz que:

*O tempo é fator importante. Podemos pensar que é mais fácil empreender a pesquisa-integral e sistêmica em nosso meio de trabalho quando estamos bem aceitos pelas pessoas que nos circulam, porque conhecemos, desde o início, o dinamismo do meio, as redes de comunicação e as possíveis colaborações. (p.117)*

Foi selecionado o terceiro ano do ensino médio para a pesquisa pelos seguintes fatores:

- Turma que já desenvolve trabalho desde o primeiro ano e conheço bem os alunos;
- A turma possui um perfil de boa aceitação e envolvimento de propostas diferentes de trabalho;

Trata-se de uma série que está diretamente preocupada com os processos seletivos para entrar no curso superior e abordagens que estimulem autonomia e os deixem mais motivados e confiantes são ingredientes essenciais para colaborar com a aprovação.

### **ESTRATÉGIAS DE COLETA DE DADOS**

Como instrumento de geração de dados, procurou-se buscar aqueles que favoreçam o diálogo e a expressão dos atores, desde que sejam suficientemente estruturadas para assegurar a coleta de informações. Dentre eles temos a observação participante; as notas de campo; o questionário semi-estruturado e a entrevista.

A natureza metodológica da pesquisa direciona para a utilização da observação participante. Entende-se por observação participante, a observação de informações relevantes para a natureza da pesquisa, onde o principal instrumento é o pesquisador, uma vez que existe a participação real do pesquisador de forma natural, por pertencer à mesma comunidade do grupo que investiga.

Pretende-se utilizar entrevistas não estruturadas por acreditar que assim o entrevistado tenha mais liberdade para desenvolver cada situação. As entrevistas não estruturadas podem ser feitas de duas formas: durante a aula ou em um momento específico.

Com relação aos diários de bordo e notas de campo o pesquisador com o auxílio de seu bolsista de iniciação científica júnior irá registrar as percepções e/ou comentários relevantes durante os momentos em que a pesquisa estiver ocorrendo.

Os questionários semi-estruturados serão utilizados com o objetivo de detectar as percepções do aluno sobre seu papel de aluno e sobre a inserção de elementos de jogo nas práticas pedagógicas.

### **ESTRATÉGIAS DE TRATAMENTO E ANÁLISE**

O procedimento de análise de dados deve ser iniciado com relação a detectar o que é mais relevante para a compreensão, credibilidade e validação da pesquisa. A partir do contexto estudado surgirão temas, padrões, discrepâncias, mudanças de estratégias, de objetivos, que representarão a principal fonte de alimento para a análise. Dessa forma, as categorias de análise não são previamente estabelecidas, as mesmas emergirão dos dados.

Pretende-se, a partir daí, criar um conjunto de núcleos de significados para analisar os dados novamente e verificar a adequação das categorias, ou até mesmo criação de subcategorias.

Pretende-se que a análise de dados seja feita através da análise do discurso produzido pelos participantes, gerados através dos instrumentos anteriormente descritos.

## BIBLIOGRAFIA

DETERDING, Sebastian; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart; Dixon, Dan. *Gamification: Toward definition*. 2011. Disponível em <http://hci.usask.ca/uploads/219-02-Deterding,-Khaled,-Nacke,-Dixon.pdf>. Acessado em 29 de fevereiro de 2011.

GEE, James Paul. *Language and discourses: meaning is in the game*. 2007. Disponível em <http://www.jamespaulgee.com/publications>. Acessado em 12/12/2010. 2007

\_\_\_\_\_. *Reading, Language Development, Video Games, and Learning in the 21<sup>st</sup> Century*. 2007. Disponível em <http://www.jamespaulgee.com/publications>. Acessado em 12/12/2010.

LEE, J.J & HAMMER, J. *Gamification in education: What, How, Why Bother?.* 2011. Disponível em <http://www.gamifyineducation.org/files/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf>, acessado em 29 fevereiro de 2012.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*, Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial*. São Paulo: Loyola, 1998.

LUDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. *A Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas*. São Paulo: EDP, 1986. (R\$ 36,50) submarino

MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá*. Campinas-SP: Papirus, 2009. 4ª edição (p.101-111)

RUSHKOFF, Douglas. Um jogo chamado futuro – Como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro, Revan, 1999.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa-ação. 17ª Ed. São Paulo. Cortez, 2009.

TAROUCO, L. M. R.; ROLAND, L. C.; FABRE, M. J. M.; KONRAD, M. L. P. Jogos educacionais. In: CINTED – Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, 2004. Disponível: <http://www.ueb-df.org.br/Adultos/Reflexoes/Jogos%20Educacioanis.pdf>. Acessado em 1 Novembro de 2008.

SALEN, K., ZIMMERMAN, E. Rules of play: game design fundamentals. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge: MIT Press – 2004

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador. 1a. Edição. Porto Alegre: Bookman, 2005. r: BARBOSA, S.D. J.; DE

NOBOA, Rogério da S. Jr; HAGUENAUER, Cristina J. Análise do Processo de Produção e Implementação de um Game Educacional. Revista Educaonline. Volume 5, nº 2, maio/agosto de 2011.

MORIN, André. Pesquisa-Ação Integral e Sistêmica: Uma Antropopedagogia Renovada. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

JUNIOR, Jaime; ALVES, Lynn. Jogos eletrônicos e a nova face da diversão, contanto e produzindo histórias, construindo saberes. In: VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2009. Anais... Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Computação, 2009.

BARBOSA, Eduardo Fernandes. Instrumentos de Coleta de Dados em Pesquisa SEE-MG/CEFET-MG/1999. Disponível em: <http://www.sit.com.br/SeparataENS0019.htm>. Acesso em 02 out. 2009.

#### **CRONOGRAMA**

As etapas para elaboração da pesquisa são apresentadas a seguir:

- 1ª fase: pesquisa bibliográfica;
- 2ª fase: planejamento da pesquisa de campo e elaboração dos instrumentos de pesquisa;
- 3ª fase: pesquisa de campo (coleta de dados);
- 4ª fase: coleta de dados e relação com as pesquisas bibliográficas;
- 5ª fase: análise dos dados;
- 6ª fase: relatório final de pesquisa.

	Março	Abril	Maió	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
1ª	X								
2ª	X	X							
3ª			X	X	X				
4ª			X	X	X				
5ª						X	X	X	
6ª						X	X	X	X

#### ORÇAMENTO

sem previsão de orçamento.

#### ANEXO

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa “Gamification e educação ; inserção de elementos de jogo no ensino de produção textual no ensino médio.”, desenvolvido pelo pesquisador Rogério Noboa da Silva Junior, docente do Centro Educacional Serra dos Órgãos e pesquisador do Laboratório de Pesquisa em tecnologias da Informação e Comunicação da UFRJ.

Esta pesquisa procura detectar de que forma os elementos do jogo digital podem ser inseridos no cotidiano de sala de aula e quais são os impactos que esta abordagem pedagógica pode provocar na construção do conhecimento e aprimoramento da escrita, além de promover no aluno a reflexão sobre a importância de sua pró-atividade em sua formação. Este processo de inserção dos elementos de jogo em ambiente que não são jogos chama-se gamification. A pesquisa será desenvolvida na turma do terceiro ano do ensino médio do Centro Educacional Serra dos Órgãos na disciplina de redação (produção textual). Espera-se oferecer contribuições à prática pedagógica da escola participante ao apresentar uma forma de dinamizar as aulas, motivar os alunos e servir como um dos instrumentos que facilitam a adoção das metodologias ativas. Tal investigação tem como pressuposto a questão da ludicidade e do jogo na educação, da utilização de elementos das multimídias no aprendizado, bem como da postura crítica do aluno em sua formação. Os procedimentos de geração de dados serão da seguinte forma: geração de dados através de questionários semi-estruturados, observação e entrevistas.

Existe um desconforto e risco de exposição **mínima** para você que se submeterá à coleta do material através das gravações, sendo que isto se justifica pelo benefício que trará aos profissionais da educação, uma vez que esta pesquisa retornará os resultados à intuição para que ela contribua de alguma forma na prática educativa.

Você será esclarecido(a) sobre a pesquisa em qualquer aspecto que desejar. Você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios.

O pesquisador irá tratar a sua identidade com padrões profissionais de **sigilo**. Os resultados da pesquisa poderão ser enviados para você e permanecerão confidenciais. **Seu nome ou o material que indique a sua participação serão mantidos em absoluto sigilo. Os nomes serão substituídos por outros no momento da transcrição e análise dos dados. Você não será identificado(a)** em nenhuma publicação que possa resultar deste estudo. Uma cópia deste consentimento informado será arquivada pelos pesquisadores em nosso material de pesquisa. A participação no estudo não acarretará custos para você e não será disponível nenhuma compensação financeira adicional.

Eu, \_\_\_\_\_ fui informada (o) dos objetivos da pesquisa acima de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que em qualquer momento poderei solicitar novas informações e motivar minha decisão se assim o desejar. O professor pesquisador Rogério Noboa da Silva Junior, certificou-me de que todos os dados desta pesquisa serão confidenciais.

Em caso de dúvidas, poderei chamar o professor pesquisador através do Centro Educacional Serra dos Órgãos ou do programa de mestrado em Linguística Aplicada da UFRJ.

Declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma cópia deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Nome	Assinatura do Participante	Data
Nome	Assinatura do Pesquisador	Data
Nome	Assinatura da Testemunha	Data

## **PLANO DE TRABALHO DE BOLSISTA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA JÚNIOR**

-

**PROJETO:** “*Gamification* e educação  $\zeta$  inserção de elementos de jogo no ensino de produção textual no ensino médio..”

**ORIENTADOR:** Rogério Noboa da Silva Junior

### **DADOS DO BOLSISTA:**

**Nome:** Izabella Cristina de Carvalho Lopes.

**Idade:** 17 anos

**Nome da mãe:** Ana Cristina Oliveira de Carvalho.

**Série:** 3º ano do ensino médio

**Turma:** 3001

**Matrícula:** 02000906

**Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/5128075388441783>

**PERÍODO:** Indicado no edital do PICPE 2012.

### 1. OBJETIVO(S)

Oferecer ao aluno bolsista a oportunidade de conhecer o universo da pesquisa, suas etapas, sua metodologia, para que ele possa formar uma visão acerca do que significa pesquisar. Tal definição clara em sua mente será de enorme contribuição em sua vida escolar (principalmente através dos projetos propostos pelo CESO) e em sua vida acadêmica.

### 2. RELAÇÃO DE ATIVIDADES

- Transcrição das entrevistas seguindo um padrão;
- Registro em foto e filmagem dos trabalhos de campos selecionados;
- Auxiliar a organização do material de pesquisa;
- Formatação do relatório final seguindo o padrão do UNIFESO.

### 3. CONTRIBUIÇÕES AO BOLSISTA COM AS ATIVIDADES PROPOSTAS

- Desenvolver habilidades nos chamados softwares de escritório;
- Aprimorar a habilidade de interação com o público;
- Aprender (ou aprimorar) a utilização de equipamento de registro de imagem, bem como a utilização de softwares básico de tratamento de imagens (estática e dinâmica);
- Ter contato com o gênero textual científico, identificar suas características e compreender seus padrões.

### 4. CRONOGRAMA DAS AÇÕES A SEREM DESENVOLVIDAS

Atividade / mês	Mar.	Abr.	Mai.	Jun.	Jul.	Ag.	Set.	Ou.	Nov.
1ª Formatação dos instrumentos de pesquisa	X	X							
2ª Transcrição dos dados			X	X					
3ª Registro em foto e filmagem			X	X	X	X			
4ª Organização do material de pesquisa	X	X	X	X	X	X			
5ª Formatação final							X	X	X

Rogério Noboa da Silva Junior