

ATIVIDADE GAMIFICADA EM CURSO LIVRE DE LÍNGUA VÊNETA NO MUNICÍPIO DE BENTO GONÇALVES/RS

GAMIFIED ACTIVITY IN A FREE COURSE OF VENETIAN LANGUAGE IN THE MUNICIPALITY OF BENTO GONÇALVES/RS

Claudia Smaniotto Barin^I 

Fernando Menegatti^{II} 

Ricardo Machado Ellensohn^{III} 

Alessandro Mocellin^{IV} 

^I Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Santa Maria, RS, Brasil. Doutora em Química. E-mail: claudiabarin71@gmail.com

^{II} Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Santa Maria, RS, Brasil. Mestre em Educação Profissional e Tecnológica. E-mail: menegatti.fernando@gmail.com

^{III} Universidade Federal do Pampa, UNIPAMPA, campus Caçapava do Sul, RS, Brasil. Doutor em Síntese Orgânica. E-mail: ricardoellensohn@unipampa.edu.br

^{IV} Academia de La Bona Creansa, Itália. E-mail: alessandro.mocellin88@gmail.com

Resumo: O ensino de Língua Vêneta vem sendo debatido entre os grupos que se ocupam das atividades folclóricas, voltadas à cultura de colonização italiana no interior do estado do Rio Grande do Sul. Nesse aspecto, também se percebe uma agravada perda do idioma e da cultura dos imigrantes italianos no município de Bento Gonçalves principalmente entre os jovens. Diante desse contexto, esse trabalho visa propor a gamificação como parte do conteúdo de ensino a fim de engajar os estudantes no aprendizado da Língua Vêneta. Metodologicamente apoiado no *Design-based Research*, desenvolveu-se uma atividade gamificada destinada a atender o público-alvo, composto por adultos e idosos, de idade entre 20 - 70 anos, a maioria descendentes de italianos provenientes da Região do Vêneto, profissionais da área de turismo e cultura do município de Bento Gonçalves. Os resultados nos permitem inferir que a gamificação contribuiu para a obtenção de um novo vocabulário em Língua Vêneta de modo despretenso, e que o estudo da gramática vêneta se tornou mais interessante visto a curiosidade dos participantes em atividades de interação, que com regras simples e claras, estimulam qualquer pessoa a participar. Por fim, considera-se que o engajamento gerado por meio da atividade gamificada desenvolveu a fluidez do ensino e a agilidade na obtenção do vocabulário de Língua Vêneta por parte dos estudantes, que, na maioria das vezes, apesar de serem descendentes de falantes do idioma, muito cedo foram desestimulados na aquisição da Língua Vêneta por viverem em um país de língua portuguesa e cultura distinta.

Palavras-chave: Língua Vêneta. Talian. EPT. Educação Profissional. Atividade gamificada.

DOI: <https://doi.org/10.31512/vivencias.v20i41.1199>

Submissão: 04-10-2023

Aceite: 02-05-2024

Abstract: The teaching of the Venetian language has been debated among the groups that deal with folkloric activities, focused on the culture of Italian colonization in the interior of the state of Rio



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Grande do Sul. Italian immigrants in the municipality of Bento Gonçalves, mainly among young people. Given this context, this work aims to propose gamification as part of the teaching content in order to engage students in learning the Venetian language. Methodologically supported by Design-based Research, a gamified activity was developed aimed at serving the target audience, composed of adults and seniors, aged between 20 - 70 years, most of whom are descendants of Italians from the Veneto Region, professionals in the area of tourism and culture in the municipality of Bento Gonçalves. The results allow us to infer that gamification contributed to obtaining a new vocabulary in the Venetian language in an unpretentious way, and that the study of Venetian grammar became more interesting due to the curiosity of the participants in interaction activities, which with simple and clear rules, encourage anyone to participate. Finally, it must be considered that the engagement generated through the gamified activity developed the fluidity of teaching and the agility in obtaining the vocabulary of the Venetian Language by the students, who, in most cases, despite being descendants of speakers of the Venetian language, they were very early discouraged from acquiring the Venetian language because they live in a Portuguese-speaking country with a distinct culture.

Keywords: Venetian language. Italian. VET. Vocational Education. Gamified activity.

Introdução

O ensino de Língua Vênetica vem, ao longo dos últimos anos, sendo objeto de interesse em diversos grupos que se ocupam das atividades culturais relacionadas a colonização italiana no Rio Grande do Sul. Uma das preocupações nestes grupos, é a percepção da perda do idioma e da cultura dos imigrantes italianos no município de Bento Gonçalves, principalmente entre os jovens, que grande parte das vezes encontram-se imersos num contexto onde outras culturas lhe são mais atraentes. Por outro lado, os cursos de Língua Vênetica são para este público um tanto distante da realidade e muitas vezes pouco atrativo. Diante dessa realidade, esse trabalho tem como objetivo discutir uma proposta de gamificação como parte do conteúdo de ensino a fim de engajar os estudantes no aprendizado da Língua Vênetica. Assim, inicialmente serão abordados dados para compreensão do que é a Língua Vênetica e como a gamificação poderia contribuir para o ensino da mesma.

Observa-se desde o início de sua fundação, ainda colônia Princesa Isabel, e posteriormente à sua municipalização, o notável apreço que a cidade de Bento Gonçalves tem pela história da imigração italiana enraizada na arquitetura, na culinária e no sotaque das famílias tradicionais do município (BAREA, 1995). A partir deste histórico, a cidade se desenvolveu como um dos pólos turísticos e culturais da Serra Gaúcha, sempre explorando o que tinha de melhor: sua vocação profissional herdada por meio da imigração italiana. Destaca-se que Bento Gonçalves foi um dos mais ativos centros de recepção de imigrantes, a maioria da Região do Vêneto, e o município

que ainda no ano de 1986, era reconhecido por ser aquele em que mais se falava Língua Vêneto (CASAGRANDE, 2019).

A Região do Vêneto, segundo Cavallin (2010), em tempos passados de riqueza e bonança não fazia parte do Reino da Itália, sendo uma república autônoma, chamada de “Sereníssima República de Veneza”, a qual durou 1100 anos de exercício ininterrupto. Contudo, como adverte Ianni (1963), nos idos abrangentes à imigração, a Itália, padecia os custos das guerras de anexação, as quais travou, principalmente entre o período de 1815 a 1870, levando parte da população dos locais anexados, incluindo a atual Região do Vêneto, a formarem filas no comboio da imigração, em virtude da miséria, advinda da então administração do Reino da Itália. Com base nesta descendência, majoritariamente proveniente de imigrantes da Região do Vêneto, Casagrande (2019) afirma que a população bento-gonçalvese, há nem tanto tempo atrás, mantinha uma fala tipicamente vêneto, língua de socialização dos imigrantes do norte italiano que se estabeleceram principalmente no sul do país, e que aos poucos passou a se transformar não em uma nova língua, mas sim em uma variante de Língua Vêneto Brasileira (DAL MOLIN, MOCELLIN, 2019).

Por outro lado, salienta Moser (2007) que, no Brasil, a perseguição aos imigrantes e seus descendentes nas áreas rurais representou violência brutal, com agressão por meio da aflição do eu, dor, humilhação, desprezo, incompreensão, injustiça, medo e vergonha da língua materna. Esta vergonha da Língua Vêneto tinha clara referência ao período em que vigorou a campanha de nacionalização do então presidente Getúlio Vargas. Contudo, hoje a Língua Vêneto ainda prevalece heroicamente no sul do Brasil, ainda que, na prática, exclusivamente na boca dos mais velhos (RODRIGUES, 2015).

Óbvio, os prejuízos para a Língua Vêneto são enormes por conta de todo o preconceito linguístico outrora institucionalmente estimulado, e ainda hoje cultivado por muitos. Portanto, ao decorrer dos anos, do descaso com a cultura de origem e com a língua de origem, palavras e estruturas da Língua Vêneto foram esquecidas e substituídas por palavras e estruturas da língua de prestígio, o português, e hoje, soma-se a isso também palavras e estruturas de outra língua, a língua italiana, visto a enorme influência das associações italianas, das escolas de língua italiana, do rádio, das novelas temáticas da televisão, da internet, o consulado italiano, e do organizado *lobby* ao entorno do processo de reconhecimento da cidadania italiana para os descendentes de emigrados.

Deste modo, em um curto salto geracional a Língua Vêneto tem sido substituída pelo português, principalmente pelos mais jovens, fazendo com que o uso dessa linguagem fique restrito aos idosos (INVENTÁRIO DO TALIAN, 2014). Neste sentido, Rodrigues (2015) relembra em seu estudo realizado em uma comunidade no sul do país, que a faixa etária de 08 a 30 anos têm o português como sua língua única. Segundo o autor, somente algumas palavras da Língua Vêneto são utilizadas por jovens do interior, e mesmo assim, não passam de cumprimentos, blasfêmias e palavras de baixo calão, concluindo de tal modo, que no local do estudo, a língua já passou por uma substituição linguística, realidade que não parece ser muito diferente dos demais lugares em que o idioma já foi falado no Brasil. Isto é válido também para o município de Bento Gonçalves, onde a Língua Vêneto encontra reduto apenas no afastado e geralmente esquecido interior do município.

Em 2014, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) concedeu o certificado de Língua de Referência Cultural Brasileira para a Língua Vêneto falada no Brasil. Porém, houve a preferência pela nomenclatura “talian”, que significa “italiano” em Língua Vêneto, o que gerou ainda mais confusão e prejuízo ao idioma, que não raramente é considerado pelos populares como um dialeto “errado” da língua italiana, língua que os descendentes de falantes de vêneto em Bento Gonçalves costumam chamar em português de “italiano” ou “dialeto italiano”. Este equívoco parece estar associado ao desconhecimento dos indivíduos acerca da História Vêneto, desconhecimento que talvez seja cada vez mais estimulado pelo gentílico “talian” e pelas costumeiras referências à bandeira da Itália feitas por aqueles que se ocupam do “talian”. Todavia, o nome histórico, e assim presume-se, o mais adequado para a língua é Vêneto, sabendo que a língua comum falada em nossas comunidades gira ao em torno de uma base Vêneto, a qual permite identificá-la como tal (BUNSE, 1975; FROSI; MIORANZA, 1975; PERTILE, 2009). Ademais, apesar do reconhecimento de referência cultural brasileira ter trazido a co-oficialização da Língua Vêneto para Bento Gonçalves, o ensino para a população bento-gonçalvese jamais avançou.

Por outro lado, a Língua Vêneto foi reconhecida como língua pelo Conselho Regional do Vêneto na Itália, ainda no ano de 2007, pela lei n.8/2007 (LR. 13 APRILE 2007 N.8. p.1), registrada como tal, até mesmo pela UNESCO, certificada por meio da ISO 639-3 VEC, uma norma técnica que institui códigos para os nomes de línguas diversas no mundo (UNESCO, 2023). Logo, em consequência à lei de 2007, é que em 14 de dezembro do ano de 2017 surge a Grafia Oficial da Língua Vêneto (CONSIGLIO REGIONALE DEL VENETO, 2023), que foi desenvolvida para contemplar todas as variantes de Língua Vêneto no mundo (MOCELLIN, 2018, p.1) em vez de simplesmente transcrever o vêneto com a grafia do italiano, isto é, em forma dialetal italiana.

Consequentemente, pensando no ensino da Língua Vêneto, idioma que desponta como língua vulnerável no Atlas Mundial das Línguas em Perigo da UNESCO (UNESCO ATLAS OF THE WORLD'S LANGUAGE IN DANGER, 2023), várias iniciativas atuais de um ensino contextualizado no presente, que visa a utilidade, portanto, a manutenção e disseminação do idioma, têm sido desenvolvidas de modo amplo e contínuo, começando pelo local no qual surgiu a língua, isto é, na Região do Vêneto. Não há como discorrer sobre Língua Vêneto nos dias de hoje sem apontar os avanços, particularmente digitais, proporcionados à língua por meio da Academia de Ła Bona Creansa, instituição Vêneto de referência para o estudo, pesquisa, aprendizado, didática, promoção e progresso da Língua e da Cultura Vêneto. É esta a instituição responsável por democratizar o ensino da Língua Vêneto na Itália, e oportunizar a expansão dela através de plataformas inerentes aos jovens, por meio de uma série de utilidades digitais, entre elas: teclado Swiftkey em Língua Vêneto para iPhone e Android, Telegram em Língua Vêneto, Facebook em Língua Vêneto, pacote Libreoffice em Língua Vêneto, somando-se a isso traduções e publicações literárias na grafia oficial vêneto (ACADEMIA DE ŁA BONA CREANSA, 2023).

No Rio Grande do Sul há de se considerar o Projeto História, Língua e Cultura de Imigração Italiana na Quarta Colônia da Universidade Federal de Santa Maria (UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA, 2023), e o Łengua Mare (ŁENGUA MARE, 2023) que se encontra no município de Bento Gonçalves. O Projeto da UFSM, instalado no Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (CTISM), atuante em colaboração com o programa de pós-graduação

em Educação Profissional e Tecnológica, é o responsável por trazer os primeiros movimentos em solo brasileiro em direção à grafia oficial da Língua Vêneto, tendo incentivado o convênio de cooperação internacional no ano de 2018 entre a instituição Academia de la Bona Creansa da Região do Vêneto e a UFSM. Por meio desta parceria, em um curto espaço de tempo, a Universidade Federal de Santa Maria possibilitou o primeiro curso de capacitação em língua e escrita para o Vêneto Brasileiro no contexto internacional da Língua Vêneto.

No ano de 2019, se inicia o *Lengua Mare* no município de Bento Gonçalves, que significa “Língua Mãe” em tradução livre para o português. O *Lengua Mare* é uma escola para a disseminação da história, cultura e ensino da Língua Vêneto em grafia oficial para brasileiros, projeto que desde sua fundação tem formado novos falantes de Língua Vêneto em território nacional, atuando quase que exclusivamente por meio do ensino remoto, com o intuito de resgatar o vocabulário Vêneto e contextualizá-lo no presente, que se mostra através de uma realidade globalizada, altamente volátil e digital. De fato, a pandemia da SARS-CoV-2, a COVID-19, decretada pela Organização Mundial da Saúde (CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE, 2023), demonstrou que a democratização do ensino por meio das plataformas digitais é imprescindível, e será uma constante, pois como afirma Meirelles (2021), o avanço que antes da COVID-19 poderia levar anos, foi realizado em meses.

A gamificação no ensino de Língua Vêneto

Há de se ter plena consciência de que o Vêneto, ainda que língua de colonização e socialização por parte de imigrantes italianos e seus descendentes em território brasileiro, não traz efetivos casos de educação contínua e muito menos didáticas de ensino precedentes, tampouco métodos e abordagens arrojadas como a gamificação, tema principal da discussão. Consequentemente, considerando a necessidade não apenas de implementação de ensino da Língua Vêneto, mas ainda, a necessidade de se construir um ensino atualizado desta língua que, em território brasileiro, sempre foi retratada como algo velho, do passado, dos *nomos*, a gamificação surge como uma alternativa para inovar à prática docente do ensino venetófono.

Alves (2014, p.112) salienta que a gamificação não é jogo, mas é sim a utilização de mecanismo, pensamento e estética, ou seja, elementos de jogos, que são aplicados no intuito de se engajar os alunos, motivando-os a agir, de tal forma a promover a aprendizagem e solucionar os problemas. Kapp, Blair e Mesch (2014, p.10), na mesma linha de pensamento, entendem o conceito da gamificação como a utilização de mecânicas e estéticas baseadas em games e pensamento de game para engajar as pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas. Assim, percebe-se que alguns elementos da gamificação já se faziam presentes em sala de aula desde muito tempo, considerando a recompensa, por exemplo, parte deste mecanismo, como as estrelinhas no caderno do aluno que desempenhava suas tarefas com êxito (FADEL; ULBRICHT, 2014).

Como afirmam Vianna *et al.* (2013), a gamificação tem sido uma excelente alternativa para o ensino, pois é capaz de encorajar as pessoas, fazer com que ajam de modo, que naturalmente não se sentiriam estimuladas a agir, familiarizando-se com novas tecnologias, desenvolvendo agilidade nos processos de aprendizado e tornando as tarefas mais interessantes. Portanto, compreende-se a necessidade de se estudar e aplicar estratégias metodológicas que

possam convergir com a realidade da gamificação, a fim de estimular o envolvimento do estudante de forma mais efetiva, e por conseguinte, tornar o ensino de Língua Vêneta mais assertivo e prazeroso.

Existe uma quantidade imensa de sites e aplicativos móveis que utilizam recursos da gamificação; a recompensa para aquelas tarefas já realizadas é um deles, o que é concretizado por meio de pontuações e troféus, motivando o aluno a avançar cada vez mais (COELHO, 2015). Há de se notar que atualmente a gamificação é bastante utilizada pelo ensino de línguas, através de diversos aplicativos móveis, como o *Duolingo*, *Babbel* e *Busuu*. Ao usar o mecanismo gamificado em suas atividades, estas aplicações conseguem fazer com que seus usuários permaneçam conectados e motivados na aprendizagem das línguas que disponibilizam (FUCHS *et al.*, 2014). Hadfield (1985) ressalta, que existe a necessidade de se enxergar os jogos como parte integrante dos conteúdos programáticos no ensino de língua, pois eles oportunizam práticas intensivas no idioma a ser estudado.

A gamificação vem sendo explorada no ensino de língua portuguesa e espanhola no Instituto Federal de São Paulo (IFSP), Campus Avaré. A respeito disso, observa-se uma série de projetos desenvolvidos, começando pelo “S.O.S. Gramática”, o qual teve como foco o ensino da língua portuguesa, e que trabalhou gramática e tipos textuais por meio de uma atividade gamificada com base no “jogo de interpretação de papéis”, o *Role Playing Gaming*, o popular RPG, baseado na série “*Stranger Things*” exibida no serviço de *streaming*, Netflix. Neste caso, inicialmente elaborou-se um questionário, a fim de se levantar as demandas dos alunos sobre as dificuldades gramaticais, e ainda com o intuito de saber como eles gostariam que fosse uma aula de gramática. Segundo relatos dos próprios professores a respeito desta experiência gamificada no IFSP, o supracitado RPG possibilitou, por meio de narrativas desenvolvidas semanalmente, a contação de histórias, entre outras tarefas. Portanto, tal atividade oportunizou aos professores do Campus Avaré do IFSP, trabalhar de modo estimulante as questões ortográficas, os elementos da narrativa, os aspectos e as conjugações verbais, entre outros (VIEIRA e HOYOS, 2018).

Destaca-se ainda, o Projeto “Abanico” (VIEIRA; HOYOS, 2018), que ao contrário do “S.O.S. Gramática”, tinha por interesse o ensino de língua espanhola. Aqui, optou-se por executar jogos realizados em sessões curtas, de uma hora e meia de duração. Portanto, o conteúdo gramatical era definido para posteriormente selecionar os jogos os quais favorecessem o ensino do espanhol, e que ainda houvesse a possibilidade da prática oral das estruturas gramaticais apresentadas. Há de se constatar que paralelamente também se expunham aspectos lexicais e interculturais, com o objetivo de promover a cultura hispânica. Assim, os autores elaboraram atividades baseadas em jogos como Banco Imobiliário, plataforma Kahoot, que permite a realização de atividades, com a criação de *quizzes* e jogos *jumble*, podendo ser jogados de modo individual ou em grupo.

Quast (2020) reporta em seu trabalho, a experiência desenvolvida em uma disciplina de um curso de pós-graduação ofertado em uma universidade pública no interior de São Paulo, com duração de um semestre (45h/aula), a qual envolvia abordagens e métodos inerentes ao ensino de língua estrangeira dentro do universo da linguagem e da Psicologia. Os autores propuseram uma gamificação, visando engajar os alunos em clima de aventura e cooperação, embora tenham observado, em alguns casos, a existência da competição, ainda que saudável. A atividade gamificada em questão envolvia verbos de ação, como: pesquisar, explorar, descobrir,

buscar, etc. O tema da narrativa se tratava de um ambiente pós-apocalíptico, envolvendo fantasia. Os participantes se concentraram em criar um mundo no qual todo o conhecimento havia sido perdido por conta de uma horrível guerra mundial, e com o reinício do intercâmbio entre os países era preciso retomar o ensino de línguas estrangeiras. Foi criada então uma instituição fantasiosa que selecionava os alunos, que desempenharia o papel de professores, para atingir o propósito do jogo: viajar para o passado e recuperar o conhecimento acerca dos vários métodos e abordagens do ensino de língua estrangeira, bem como artefatos, todo o tipo de material didático que pudessem encontrar. As atividades envolviam leituras e discussões dos materiais que já haviam sido recuperados pelo grupo, entre outras coisas, até mesmo a escrita de um artigo ou ensaio para compartilhar com outros professores o conhecimento construído. O desenvolvimento da narrativa dependia dos professores, pois se não vencessem os desafios ou desvendassem os vários enigmas, não avançavam. Contudo, o relato nos mostra que todos foram muito além: confeccionaram camisetas para os membros, trouxeram prêmios para os vencedores e foram ditando um padrão para todas as atividades decorrentes. Por fim, constatou-se que a gamificação possibilitou a imersão na narrativa, no mundo imaginário criado, o que estimulou o desenvolvimento da aprendizagem por meio dos próprios interesses dos alunos, dos gostos, das experiências prévias, das habilidades, da criatividade, da imaginação e da personalidade.

Considerando as atividades de gamificação acima citadas, no campo das linguagens, há de se investigar a possibilidade desse uso como ferramenta para o ensino de Língua Vêneto, com o propósito de se fazer com que os alunos possam aprender de uma forma mais fácil e descontraída o idioma, desencadeando também o resgate da cultura dos imigrantes italianos. Nesse sentido, o presente trabalho teve como objetivo inserir a gamificação no ensino de Língua Vêneto para uma turma de alunos composta por residentes de Bento Gonçalves, profissionais do setor de turismo e cultura.

Metodologia

O trabalho apoia-se na metodologia do *Design-Based Research* (DBR), que segundo Barab e Squire (2004), constitui-se de “uma série de procedimentos de investigação aplicados para o desenvolvimento de teorias, artefatos e práticas pedagógicas que sejam de potencial aplicação e utilidade em processos de ensino e aprendizagem existentes”. Essa ideia é corroborada por Mckenney e Reeves (2012), que afirmam que o DBR se trata de uma pesquisa-ação teoricamente orientada, isto é, iniciada com base em teorias aceitas como ponto de partida, e que são também ponto de chegada para a pesquisa. É intervencionista, pois se desenvolve um produto educacional, neste caso, um Curso Livre de Língua Vêneto, com materiais didáticos e suporte, apoiando-se em processos pedagógicos e com programas e políticas educacionais. E ainda há de se ressaltar que é colaborativa, pois reúne professor e comunidade em prol da solução para o ensino-aprendizagem (REEVES, 2006).

Destaca-se aqui o processo conduzido pelo pesquisador externo, que em um acordo para a extração de dados, conduz a investigação em prol do pleno desenvolvimento do projeto, que desencadeia em acordo de co-aprendizagem, no qual a elaboração e execução é compartilhada entre pesquisador e comunidade. Portanto, observa-se nesta etapa o processo da condução da

proposta de modo fundamentalmente responsivo, utilizando-se do diálogo entre o conhecimento dos participantes em união com o conhecimento teórico advindo da literatura.

Finalmente, destaca-se o princípio iterativo, o que faz a metodologia ser voltada para a construção de soluções práticas, e para que ela nunca termine, mas que esteja sempre em desenvolvimento em um ciclo evolutivo de retroalimentação e propostas de melhorias, o que se adequa perfeitamente ao curso de Língua Vêneta, uma vez que há a necessidade constante do redesenho do trabalho, para que seu teor esteja em sintonia com as necessidades e expectativas do público-alvo ao decorrer dos anos que este curso será ofertado. Por exemplo, a proposta de atividade gamificada é um ganho advindo do redesenho do curso, o qual passou pela primeira etapa e iniciou, com base na DBR, sua fase de reformulação seguindo muitos dos preceitos evocados pelas disciplinas do mestrado em Educação Profissional e Tecnológica.

A criação da proposta de intervenção gamificada desenvolveu-se na disciplina de Experimentação para a EPT, do mestrado acadêmico em Educação Profissional e Tecnológica do Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (CTISM), vinculado à Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), dentro do universo da pesquisa experimental. A princípio, a proposta inicial projetada e apresentada na disciplina do mestrado em Educação Profissional e Tecnológica, possuía regras simples e claras, e continha apenas um protótipo de assimilação, neste caso, uma carta de baralho, em formato digital, com uma imagem e uma sentença. Contudo, antes da apresentação da atividade gamificada na disciplina do mestrado para a sua análise, a atividade já havia sido pré-testada em uma turma, já formada, de Língua Vêneta por ensino remoto no curso prolongado de aproximadamente dois anos, ofertado de modo particular pelo mestrando desde o início do ano de 2020.

Mediante a boa recepção e o ótimo andamento da atividade com os antigos alunos testados, a proposta foi efetivamente apresentada em disciplina para ser avaliada, mas já com alguns resultados informais para se discorrer sobre. A proposta se desenvolveu em formato menor de curso; um curso de introdução, de apenas dois meses, que seria aplicado de modo presencial no município de Bento Gonçalves, contendo como público-alvo profissionais da área do turismo e cultura. Deste modo, houve, evidentemente, a necessidade de se enquadrar a atividade gamificada às etapas iniciais do curso, em que palavras e sentenças simples teriam de ser abordadas, com imagens que falassem por si só, para que não se causasse frustração no aluno iniciante no aprendizado de Língua Vêneta.

Por se tratar de pesquisa experimental, almejou-se desde o início a obtenção de dados esclarecedores quanto aos resultados provenientes do uso da atividade gamificada, isto é, se a atividade proposta realmente apresentava a capacidade de facilitar o ensino de Língua Vêneta. Portanto, por meio do experimento buscou-se saber se o aluno entenderia os princípios básicos da atividade que foi desenvolvida, assim como, se ela era lúdica o bastante para fazer com que o indivíduo pudesse ter um momento de diversão, diminuindo a ansiedade da exposição perante os demais colegas, e se a gamificação proposta conseguiria estimular a turma em uma competição saudável em prol do melhor aprender. Por conseguinte, a forma de obtenção dos dados foi realizada por meio da análise *in loco* do professor em sala de aula, pelo resultado das atividades executadas e através de um questionário final de avaliação do curso introdutório de Língua Vêneta no qual se fez uso da escala *Likert*, por se tratar da escala mais utilizada em pesquisas de opinião.

Desta maneira, o experimento foi de caráter quantitativo, pois se focalizou na procura de padrões comportamentais observados por meio da experiência da atividade gamificada, obtendo assim intenção de se apontar tendências futuras para o redesenho do curso de Língua Vêneto com base no *Design-Based Research*, e por fim, fez inferências para a população alvo a partir da amostra. De outro lado, o mesmo experimento também contemplou a análise qualitativa, visto que se concentrou na perspectiva de um ensino mais interativo, e assim, participativo, que analisou a eficiência e eficácia da prática gamificada na aquisição de uma nova língua por parte do estudante, neste caso, a aquisição de vocabulário de Língua Vêneto.

Assim sendo, a organização do curso completo de Língua Vêneto está estruturada em 3 níveis, inicia-se com maior ênfase na pronúncia, ensino de vocabulário base e blocos frasais, passando pelo ensino de expressões típicas da língua e escrita, avançando para a audição, o entendimento da língua sem a necessidade de leitura, legendas, traduções e, por fim, foca-se na competência da fala, em que trabalha-se de modo mais intenso pautas que motivem o aluno a participar de uma conversa em Língua Vêneto. As apostilas foram repassadas para os alunos em formato PDF, e cada uma contemplava conteúdo para três aulas, de modo a adiantar a possibilidade de estudo proativo, e/ou prever o conteúdo que seria abordado em aula, e as necessidades para o momento, mas sem tirar a possibilidade de o professor poder fazer alterações no conteúdo futuro mediante as dificuldades demonstradas pelos alunos em sala de aula.

Resultados e discussões

Para o Curso Livre de Língua Vêneto se disponibilizou o período de 2 meses de atividades junto à comunidade local, profissionais da área do turismo e cultura de Bento Gonçalves. Após o período de inscrição e confirmação, obteve-se o resultado final de 30 alunos participantes, divididos em duas turmas de 15 alunos. As atividades foram aplicadas durante os meses de setembro e outubro do ano de 2021 para a primeira turma, e entre os meses de março e abril do ano de 2022 para a segunda turma, sempre de forma inteiramente gratuita, disponibilizando todos os recursos necessários para os alunos envolvidos.

O primeiro passo foi a criação de dois grupos de *WhatsApp*, para facilitar a comunicação entre professor e aluno, e também para o envio de materiais e desburocratização de informações e troca de experiências. Posteriormente, o material inicial foi enviado para os participantes do curso, que puderam ter acesso ao conteúdo antes mesmo do primeiro encontro. Assim, no dia 14 de setembro de 2021 se iniciou a primeira aula com a primeira turma, e no dia 08 de março de 2022, a primeira aula com a segunda turma. A primeira aula para ambas as turmas possuía um conteúdo inicialmente histórico, buscando sanar provisoriamente o desconhecimento a respeito da história dos Vênetos. De tal modo, a partir da primeira aula com ambas as turmas se constatou a falta de conhecimento sobre o local preciso de onde vieram os imigrantes e a história deles, tendo em vista que grande parcela dos alunos trabalhavam nos setores de turismo e cultura de Bento Gonçalves, justamente utilizando o tema da imigração italiana no desenvolvimento dos seus negócios, o que é preocupante, pois evidencia a absorção de apenas visões estereotipadas do italiano tipicamente mediterrâneo, que fala língua italiana e dança a tarantela napolitana.

Posteriormente seguiram-se as aulas de língua e a atividade gamificada proposta se assemelhava a um jogo de cartas, o qual apresentava palavras ou frases, com imagens intuitivas

que poderiam de modo fácil, ou não, levar o aluno a deduzir o significado em português do vocabulário abordado. A atividade foi realizada sempre para introduzir um novo vocabulário, de modo que se fazia presente em todas as aulas. Sendo assim, explorou-se inicialmente o vocabulário de base, como “bom dia”, apresentando a palavra em Língua Vêneto, sem tradução, mas com uma imagem sugestiva por trás, neste caso, uma pessoa na cama, se espreguiçando com o sol brilhando na janela. Ao decorrer das aulas a dificuldade aumentava, o que punha em evidência outros aspectos do jogo, que na ocasião era o “revés” pelo erro cometido, e a recompensa pelos acertos. O aluno que errava precisava “recompensar o erro”, copiando a palavra, ou frase que errou, também sua tradução para o português, e enviar os textos para o professor. Ao decorrer do curso, adicionou-se ao pagamento a criação de frases próprias em Língua Vêneto feitas pelos alunos, com as palavras que anteriormente não foram decifradas. Já os vencedores, recebiam como recompensa a liberação das atividades extraclasse, que eram enviadas em formato de formulários do *Google Drive* todas as semanas.

No ensino de Língua Vêneto, e isso valeu para ambas as turmas, naturalmente observou-se a identificação por meio dos alunos das palavras e expressões demonstradas no material com aquilo que os avós deles falavam ou ainda falam. Algo diferente do ocorrido em cursos de língua italiana, desabafaram em aula muitos dos participantes, os quais já realizaram algum contato mais profundo com o idioma italiano ministrado, segundo eles, por professores que sempre se mostraram avessos ao falar e ao aprender Língua Vêneto, rebaixando-a ao status de mero dialeto ou dando ideia de uma forma “errada” da própria língua italiana, ou linguajar de pessoas ignorantes, e até mesmo “língua de ciganos”. De tal modo, o Vêneto, por se tratar de uma língua familiar, não se observou grave dificuldade na pronúncia das palavras e nem na leitura dos textos após a ortografia ter sido ensinada a todos.

Portanto, todas as apostilas de Língua Vêneto seguem um formato padrão; iniciam com um campo para observações (Figura 1), intitulado “*Dàndote na man*”, que significa, em língua Vêneto, “lhe ajudando” em tradução livre para o português, no qual o aluno poderá consultar diversas informações e particularidades da língua, as quais são utilizadas ao decorrer das aulas.

Figura 1 - Introdução da apostila de Língua Vêneto



Em seguida, o aluno iniciava a obtenção de vocabulário através da atividade gamificada. Logo nas primeiras páginas é possível se deparar não apenas com palavras isoladas, pois não é disso que se trata o ensino de uma nova língua, mas sim de frases inteiras, que são sustentadas por uma imagem clara e cheia de significado em relação ao texto, Figura 2. Importante esclarecer que o aluno não é obrigado a participar da atividade, apesar de ser instigado a participar, isto é, ao decorrer dos slides, inicia-se a tentativa de decifrar as frases por meio da imagem, pedindo a ajuda dos alunos, começando pelo primeiro, que geralmente arrisca, e na maioria das vezes acerta, passando para a próxima imagem, e para o próximo aluno. De fato, em certos momentos, alguns alunos preferiram não participar, eram raras as vezes, mas existiam aqueles que por timidez, simplesmente passavam a sua vez. Assim, os alunos que não participavam e os que erravam, precisavam copiar em seus cadernos, celulares ou notebooks, todo o texto apresentado em tela, e adicionar a tradução correta para o português, o que posteriormente deveria ser entregue ao professor. Frequentemente, os alunos que se empenharam em decifrar, sempre foram aqueles que acertaram em todos os casos, e os que não tinham necessidade de executar o trabalho de cópia e tradução do texto, e nem executar as atividades extraclasse.

Em nível de constatação, é interessante notar que os alunos que não se dispuseram em decifrar, que apenas passavam a vez sem nem ao menos tentar, também cometiam frequentemente erros de ortografia que, a priori, não faziam sentido de existir, pois lembrando, deveriam eles apenas realizar uma mera cópia daquilo que estava escrito na tela, e então sim, adicionar ainda a tradução, que não estava escrita em lugar algum, mas que seria decifrada pelos colegas, e reafirmada pelo professor. Ao contrário, os alunos que participavam, que se esforçaram em decifrar, além de terem um bom nível de acertos, não pareciam apresentar grandes dificuldades ao decorrer do curso.

Figura 2 - Cartão com frases em Língua Vêneto e imagem correspondente



Fonte: ao autor

Em sequência, ao decorrer da aula, do curso, e de novo vocabulário e expressões, os alunos foram instigados através de atividades desafiadoras, que necessitavam de evolução

constante do indivíduo e de atenção. Frequentemente os participantes eram interrogados e convidados a participar da aula. Não será exagero afirmar que o professor não falava sozinho em aula por mais de três, no máximo cinco minutos. Conseqüentemente, o ensino cátedra não se fazia presente na cultura de sala de aula deste curso de Língua Vêneto, pois além de se convidar o aluno, inevitavelmente se instigava o pensamento sobre a língua, e as recordações do passado em família, o que nos levava em muitos casos ao caloroso debate sobre o desaparecimento do idioma no município de Bento Gonçalves.

Dessa forma, pode-se dizer que o curso além de ensinar a língua Vêneto, era também um local de troca cultural e, de certa forma, de resgate da cultura vêneta, possibilitando aos mais jovens compreender sua origem. Esta percepção é alinhada ao que afirmam Machado e Yocota (2021, p. 362), em seu estudo sobre a relação entre questões geopolíticas e identitárias e a língua espanhola no contexto brasileiro, “o estudo de uma língua estrangeira deve transcender ideologias e contribuir para aproximar culturas, olhar para o mundo sob diferentes perspectivas e evoluir como ser humano”.

Logo após a apresentação dos blocos lexicais em Língua Vêneto, isto é, de frases úteis inteiras, também se apresentava palavras isoladas, as quais deveriam ser introduzidas no vocabulário por meio da atividade gamificada. Logo, não era necessário traduzir o que estava escrito em relação à imagem; nesta etapa se fazia necessário utilizar a imagem e o vocabulário já absorvido para empregar ao contexto uma nova palavra, no caso da Figura 3, a palavra “*pèrsego*”, que já havia sido estudada anteriormente, a qual significa “pêssego”, praticando ainda as estruturas diferentes de uma frase afirmativa e de uma frase interrogativa em Língua Vêneto.

Figura 3 - Atividade gamificada para o emprego de novas palavras



Fonte: ao autor

É importante destacar que os alunos que erraram, deveriam “recompensar” o erro cometido (revés), e o modo utilizado para isso era a criação de uma frase simples em Língua Vêneto utilizando a palavra “*pèrsego*”, isto é, o aluno que errou agora já sabendo a palavra correta que deveria ter utilizado, pois foi dita pelo professor, deveria criar uma frase de sua própria autoria incluindo a palavra “*pèrsego*”. Portanto, o aluno que acertava, não necessitava passar pelo processo criativo “relâmpago”.

O mais interessante é que ao decorrer das aulas ficou visível que este processo de “reforço” ou “compensação” feito pelos alunos que erraram, no final, os faziam alcançar o mesmo nível de compreensão e consolidação de vocabulário daqueles que geralmente não erravam, sanando por meio da atividade gamificada a dificuldade de memorização de muitos alunos. Leffa (2020) no entanto aponta que a gamificação em si, não é garantia de sucesso na motivação e aprendizado, que dois outros aspectos devem ser levados em consideração, dentre eles a relevância do conteúdo e o design didático da proposta, com ênfase na multimodalidade, assim como no uso de tarefas interativas.

Nesse sentido, pode-se inferir que, como mencionado anteriormente, a atividade gamificada proposta contribuiu para não apenas a aprendizagem da língua vêneta, mas também do resgate cultural e a compreensão do pertencimento, emergindo ao longo do processo as recordações do passado da família. Assim, pode-se inferir que a proposição da atividade gamificada contribui para o processo de engajamento dos sujeitos, mas não é o único fator relevante para o processo de aprendizagem.

Ao dar ênfase à atividade gamificada, se faz relevante apresentar também a Figura 4, que não é objeto deste estudo, mas que esteve presente, e se trata de um jogo de supertrunfo, trabalhando os dias da semana em Língua Vêneta, que são relacionados aos deuses da mitologia greco-romana. Portanto, os alunos precisavam competir entre si, usando o maior número de palavras em Língua Vêneta para que se explicassem, por exemplo, números e letras da carta, quem era o personagem, que dia da semana ele representa na Língua Vêneta, e que competência seria colocada em jogo para combater o oponente. Os alunos foram divididos em duplas, cada dupla tinha direito a três cartas e três rodadas, de modo que o aluno que perdesse ficava impossibilitado de usufruir da carta na próxima rodada, e o aluno vencedor da rodada não possuía restrições no jogo. No final das três rodadas, um aluno por dupla saía vitorioso, porém, sempre se deixou claro que o objetivo não era vencer ou perder, mas sim praticar o vocabulário, e nesse quesito, todos eram vencedores sempre, e muitas vezes os que perdiam se expressaram em Língua Vêneta de um modo mais satisfatório do que o vencedor, que em contrapartida esteve mais atento ao rumo do jogo.

Figura 4 - Jogo de Super Trunfo em Língua Vêneta



Fonte: ao autor

Após a conclusão do curso, aplicou-se, para ambas as turmas, um formulário do Google, em escala *Likert*. Observou-se na primeira turma que todos os alunos da faixa etária entre 30 - 50 anos declararam que não sabiam falar a Língua Vêneto antes do curso, dados que se repetiram na segunda turma e na mesma faixa etária dos 30 - 50 anos.

Ambos os grupos, das duas turmas, explicitaram em suas respostas que nem sequer sabiam que se tratava de uma língua separada do italiano, mas sim que fosse o “dialeto italiano”, ou “dialeto talian”, termos que carregam o mesmo significado na interpretação semântica e também na interpretação popular. Ainda foi possível constatar que ambas as turmas sabiam algumas poucas palavras absorvidas em seio familiar, sendo que somente duas pessoas mais velhas do sexo masculino, um tendo participado da primeira turma, e outro da segunda turma, declararam ser falantes de Língua Vêneto antes do curso, e que ambos se enquadravam na faixa etária dos 70 anos de idade, o que confirma a suspeita já abordada neste trabalho, sobre a perda do idioma na comunidade de Bento Gonçalves, explicitando a necessidade de ensino formal da língua.

Contudo, ao questionar os participantes da primeira e da segunda turma se haviam aprendido a falar algo em Língua Vêneto após o término do curso, todas as respostas foram positivas; e não somente palavras isoladas, como já sabiam anteriormente, mas frases inteiras e expressões úteis para o dia a dia, mesmo em um curto período de 2 meses. Outro fato, já mencionado, mas que vale se aprofundar é quanto ao desconhecimento sobre a língua, que apesar de ter sido reconhecida como uma verdadeira língua em 2007 na Região do Vêneto e pela UNESCO, e em 2014 como Referência Cultural Brasileira no Brasil, apenas 36,4% dos respondentes da primeira turma alegaram ter conhecimento de que se tratava de uma língua verdadeira, enquanto a grande maioria de 63,3% dos respondentes alegaram que para eles, antes do curso, não se tratava de uma língua, mas sim de um dialeto da língua italiana, o que alguns chamam de “talian”. Os números se repetiram também na segunda turma, no qual 22,2% responderam que sabiam de que se tratava de uma língua, contra 77,8% que não sabiam e a tinham como um dialeto italiano.

Quanto ao material disponibilizado para as atividades do curso de Língua Vêneto, todos os alunos da primeira e da segunda turma concordaram que era efetivamente adequado, claro e despertava atenção. Ademais, se destacou, em ambas as turmas, que o que lhes chamou a atenção foi “escutar e escrever”, “riqueza de informações e ilustração”, “as imagens associadas ao conteúdo em questão, pois fica menos massante”, “boa didática”, “prática de falar”, entre outros. Estes dados novamente estão alinhados a afirmativa de Leffa (2020), que aponta a necessidade de multimodalidade e atratividade dos materiais didáticos.

Constatou-se ainda, por meio das respostas de ambas as turmas, que o nível de dificuldade do material estava adequado para alunos iniciantes no idioma, e que as atividades realizadas, inclusive a gamificação, foram adequadas e desafiadoras. Serra, Silva e Caiado (2023), apontam em seus estudos que a percepção dos estudantes sobre atividades gamificadas na aprendizagem de línguas é que a mesma proporciona desafios engajadores e que transforma o conteúdo do curso em algo mais prazeroso e motivador.

Além disso, junto as demais perguntas, questionou-se quanto ao atendimento das expectativas dos alunos e ambas as turmas, tanto nessa questão, quanto se os participantes recomendariam o mesmo curso para outras pessoas, o resultado se mostrou 100% positivo. Ao elencar aspectos positivos, negativos e sugestões para o curso, com a proposta de se realizar o

redesenho do projeto futuramente com base na metodologia do *Design-based research*, os alunos da primeira turma destacaram como negativo a estrutura da sala onde a aula foi ministrada, única estrutura disponível no momento e para a situação pandêmica, pois a sala era demasiadamente grande para o número de alunos. Apontamento que não foi verificado na segunda turma, a qual realizou o curso em uma sala de aula menor, visto o arrefecimento da pandemia no início do ano de 2022.

Ambas as turmas apontaram a necessidade de se ter mais aulas, contudo, há de se considerar que o curso completo possui 18 meses, e se trabalhou apenas dois meses para a coleta de dados em prol da discussão dos resultados para este trabalho. Os aspectos positivos, foram vários, e apontados por ambas as turmas, desde o fato de se trabalhar com boa didática, atividades interessantes e claras, e em especial a atividade gamificada que trouxe mais dinamicidade para o grupo, entrosamento, e facilidade de criação de amizade entre os colegas, principalmente na segunda turma em um ambiente menor e mais aconchegante. Novaes, Oliveira e Silva (2022) corroboram este dado, ao afirmar que a gamificação contribui “nos aspectos da motivação, interação e melhoria no ensino e na aprendizagem”.

Considerações finais

A partir do redesenho do Curso Livre de Língua Vênetica, e das atividades realizadas e aplicadas, em especial a atividade de gamificação, conclui-se que, assim como já demonstrado para o ensino de outras línguas, atividades gamificadas são de suma importância também para o ensino da Língua Vênetica, pois assim é possível trazer o conteúdo de forma mais abrangente, dinâmica e menos massante. As atividades gamificadas possibilitam inserir a língua no cotidiano das pessoas, com uma didática fluente que não se restringe a uma faixa etária, mas que sim é de interesse de todos e de fácil entendimento sem gerar confusão e aborrecimentos.

Observa-se ainda, que as atividades gamificadas propostas flexibilizaram não apenas o aprendizado da Língua Vênetica, como também instigou a participação dos estudantes, o que gerou enriquecimento cultural e, em consequência, compreensão da cultura vênetica e da identidade cultural dos antepassados da região de Bento Gonçalves.

As atividades gamificadas continuarão a fazer parte de todos os materiais desenvolvidos no Curso Livre de Língua Vênetica, e de maneira mais intensiva no atual processo de redesenho do projeto do curso, que antes mesmo de sua aplicação já havia passado pelo primeiro redesenho posteriormente a sua produção inicial, e que depois desta etapa de aplicação, irá passar por outro processo de redesenho, processos que seguirão de modo contínuo, visando a atualização do material ao decorrer do tempo, alinhando e seguindo sempre os preceitos da DBR para se ter mais qualidade no ensino de Língua Vênetica para os brasileiros.

Referências

ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2 ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.

- ACADEMIA DE LA BONA CREANSA. **Le pubblicazioni dell'Accademia**. Disponível em: <<https://www.academiabonacreansa.eu/publicazioni/>>. Acesso em: 21 fev. 2023, às 11h19min.
- BAREA, J. **A vida espiritual nas colônias italianas do estado do Rio Grande do Sul** (1925). Porto Alegre: EST, Porto Alegre, 1995.
- BARAB, S.; SQUIRE, K. Design-based research: Putting a stake in the ground. **Journal of the Learning Sciences**. Madison: International Society of the Learning Sciences, v. 13, n. 1, p. 1-14, 2004.
- BUNSE, H. A. W. **Dialetos italianos no Rio Grande do Sul**. UFRGS – Instituto de Letras. Monografias, Porto Alegre, 1975.
- CAVALLIN, G. **Gli Ultimi Veneti**. Treviglio: Zephyrus Edizioni, 2010.
- CASAGRANDE, A. L. **Crônicas das Histórias de Nossa História**. Bento Gonçalves: Editora e Gráfica São Miguel, Rio Grande do Sul, 2019.
- COMITÊ DE GESTÃO DA LÍNGUA TALIAN. **Difusori del Talian**. 2021.
- CONSIGLIO REGIONALE DEL VENETO. **Grafia Veneta Ufficiale**. Disponível em: <<http://www.linguaveneta.net/lingua-veneta/grafia-veneta-ufficiale/>>. Acesso em: 21 fev. 2023, às 11h21min.
- CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. **Recomendação Nº 022**, de 09 de abril de 2020. Disponível em: <<http://conselho.saude.gov.br/recomendacoes-cns/1112-recomendac-a-o-n-022-de-09-de-abril-de-2020>>. Acesso em: 21 fev. 2023, às 11h21min.
- COELHO, R. (2015). **Gamification e game-based learning**: uma abordagem lúdica à aprendizagem [Dissertação de mestrado, Universidade do Minho]. <http://hdl.handle.net/1822/38406>
- FROSI, V. M.; MIORANZA, C. **Imigração Italiana no Nordeste do Rio Grande do Sul: Processos de Formação e Evolução de uma Comunidade Ítalo-brasileira**. UCS - Educs. Caxias do Sul, 2009.
- FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R. Educação gamificada: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 6-10.
- FUCHS, M.; FIZEK, S.; RUFFINO, P.; SCHRAPE, N. (2014). **Rethinking Gamification**. Meson Press.
- FUCHS, C; ROBERT, S. **Language diversity and Cognitive representation**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamin Publishing Company, 1999.
- HADFIELD, J. **Elementary Communication Games**. England: Longman, 1994.

INVENTÁRIO DA LÍNGUA TALIAN. Universidade de Caxias do Sul. 2010.

IANNI, C. **Homens sem Paz.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A, 1972.

KAPP, K. M.; BLAIR, L.; MESCH, R. **The gamification of learning and instruction fieldbook: ideas into practice.** San Francisco: Wiley, 2014.

LEFFA, V. J.. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**, v. 38, n. 2, p. 1-14, 2020.

LEGGE REGIONALE. **Tutela, Valorizzazione e Promozione del Patrimonio Linguistico e Culturale Veneto.** Disponível em: <<https://bur.regione.veneto.it/BurvServices/publica/DettaglioLegge.aspx?id=196722>>. Acesso em: 21 fev. 2023, às 11h27min.

ŁENGUA MARE. **Conheça o Łengua Mare.** Disponível em: <<https://www.lenguamare.com/>>. Acesso em: 21 fev. 2023, às 11h34min.

MACHADO, M. C. DE J.; YOKOTA, R. Geopolítica, identidade cultural e a língua espanhola no contexto brasileiro. **PragMATIZES - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura**, v. 11, n. 20, p. 386-405, 1 mar. 2021.

MOSER, A. **A violência do Estado Novo Brasileiro contra os colonos descendentes de imigrantes italianos em Santa Catarina durante a Segunda Guerra Mundial.** Disponível em: <<http://www.ipol.org.br/>>. Acesso em: 21 fev. 2023, às 11h28min.

MCKENNEY, S. E.; REEVES, T. C. (2012). **Conducting educational design research.** London: Routledge.

MOCELLIN, A. **Gramàtega da Scarseła de la Veneta Lengua:** Grafia Internacional de'l Veneto Moderno. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2018.

MEIRELLES, F. S. Como empresas usam inteligência analítica. **GV-executivo**, v. 20, n. 120, janeiro-março 2021.

NOVAES, R. P. de; OLIVEIRA, A. M. de .; SILVA, R. L. de S. da. O uso da gamificação como prática pedagógica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa através do Gcompris. **Lynx**, v. 2, 2022. DOI: 10.34019/2675-4126.2022.v2.40137. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lynx/article/view/40137>. Acesso em: 29 abr. 2024.

PERTILE, M. T. **O talian entre o italiano-padrão e o português brasileiro:** manutenção e substituição lingüística no Alto Uruguai Gaúcho. (Tese). Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul-UFRGS, 2009.

QUAST, K. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 20, p. 787-820, 2020.

RODRIGUES, S. L. **Mi parlo talian:** uma análise sociolinguística do bilinguismo português-dialeto italiano no município de Santa Teresa, Espírito Santo. 2015. Tese de Doutorado.

Dissertação (Mestrado em Linguística)-Centro de Ciências Humanas e Naturais, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória.

REEVES, T.C; HERRINGTON, J.; OLIVER, R. Design research: A socially responsible approach to instructional technology research in higher education. **Journal of Computing in Higher Education**. Berlin: Springer-Verlag, v. 16, n. 2, p. 97-116, Set. 2004 /Mar. 2005. 2005.

SERRA, R. W. de A.; CAETANO, J.; CAIADO, R.. A utilização do Gamification para a avaliação de língua inglesa no contexto do Ensino Superior: uma perspectiva inovadora. **Revista Letras Raras**, v. 12, n. 2, p. 163–187, 2023. DOI: 10.5281/zenodo.8302290. Disponível em: <https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/RLR/article/view/743>. Acesso em: 29 abr. 2024.

UNESCO. **UNESCO Atlas of the World Languages in Danger**. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192416>>. Acesso em: 21 fev. 2023, às 11h30min.

UNESCO-UNEVOC. **ISO Standard**. Disponível em: <<https://unevoc.unesco.org/home/ISO+standard&context=>>>. Acesso em: 21 fev. 2023, às 11h31min.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. **Projeto História, Língua e Cultura de Imigração Italiana na Quarta Colônia**. Disponível em: <<https://portal.ufsm.br/projetos/publico/projetos/view.html?idProjeto=69719>>. Acesso em: 21 fev. 2023, às 11h33min.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. **I Seminário Internacional TALIAN: Referência Cultural Brasileira**. Disponível em: <<https://www.ufsm.br/unidades-universitarias/ctism/eventos/i-seminario-internacional-talian-referencia-cultural-brasileira/>>>. Acesso em: 20 mai. 2021, às 22h03min.

VIEIRA, M. F.; HOYOS, E. A. C. Gamificação no ensino das línguas portuguesa e espanhola: relato de experiência no IFSP Avaré. **Revista CBTecLE**, v. 1, n. 2, p. 110-123, 2018.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. **Gamification, Inc.:** como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV, 2013.