|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TEMA**  Criação de jogos para auxiliar a aprendizagem da língua portuguesa por finlandeses. | | | |
| **Questão principal de pesquisa (problema)**  Como auxiliar a aprendizagem da língua portuguesa por finlandeses por meio de jogos | | | |
| **Objetivo Geral**  Ajudar na fixação e Avaliar, por meio de jogos, os conhecimentos adquiridos durante as aulas de língua portuguesa pelos finlandeses. | | | |
| **Questões de pesquisa** | **Obj. Específicos** | **Percurso metodológico** | |
|  |  | **Instrumentos de coleta de dados** | **Análise dos dados** |
| 1. Qual o significado das palavras que estão relacionadas ao planejamento de viagem? | 1. Reconhecer o significado das palavras que estão relacionadas ao planejamento da viagem. | 1. Estruturação do banco de dados com: emails, voos, cidades, palavras-chave. | 1. Criação de uma tabela com cidades, voos, montagens da estrutura da frase, quantas pessoas, datas escolhidas. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |