Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens

Metodologia da Pesquisa

Profa. Raquel Bambirra

**Marcos Racilan**

Oficina 2 - Métodos / instrumentos para coleta dos dados

**Participantes**

1. professores(as) de língua inglesa do ensino médio em escolas públicas;
2. estudantes de séries variadas que se interessarem em participar da pesquisa.

Todos os participantes terão sua identidade protegida, firmarão termo de consentimento informado e terão acesso irrestrito aos dados levantados com a pesquisa, podendo a qualquer momento desautorizar seu uso.

**Os jogos pedagógicos**

Os professores e estudantes deverão instalar os jogos pedagógicos escolhidos para o estudo em seus *smartphones* a partir da loja virtual: Duolingo, Busuu, Babbel etc.

O professor:

1. informará que os jogos fazem parte das tarefas da sua disciplina;
2. contabilizará os jogos como atividades complementares.

Cada estudante:

1. deverá jogar pelo menos duas vezes por semana em horário diferente ao da aula regular;
2. deverá criar um perfil público nos jogos;
3. deverá se conectar virtualmente com os outros participantes da pesquisa.

A inclusão de outros usuários dos aplicativos externos à pesquisa será recomendada, porém não exigida.

**Instrumentos para coleta dos dados**

1. **Diário de Bordo** pessoal de cada estudante onde anotará quinzenalmente seu progresso dentro dos jogos (em que nível está, quantos pontos possui etc.), suas impressões sobre os aplicativos (sentimentos), os pontos fortes e fracos (usabilidade, sugestões de mudança etc.)
   * os professores deverão lembrar os estudantes de fazer as atividades e as anotações no diário;
   * essa fase de jogo e anotações no diário de bordo acontecerá durante um semestre letivo;
   * o pesquisador visitará as turmas quinzenalmente, quando os diários de bordo serão recolhidos para arquivo e acompanhamento do processo.
2. **Notas de Campo** para registrar as impressões do pesquisador em cada momento do trabalho.
3. **Questionário Escrito** respondido pelos estudantes com o propósito de colher informações pontuais e narrativas da experiência com os jogos.
4. ***Stimulated Recall*[[1]](#footnote-1)** com os estudantes guiada pelas perguntas da entrevista, onde eles irão:
   * retomar as notas que fizeram nos Diários de Bordo;
   * refletir sobre o processo como um todo;
   * chegar a uma síntese dos pontos centrais de seus diários de bordo;
   * perceber os ‘propiciamentos’ oferecidos pelos jogos didáticos no *smartphone* e o que os tornam mais interessantes para atender seus objetivos.
5. **Entrevista Não Estruturada** com o(a) professor(a) de cada turma na qual o professor será convidado a:
   * ler as respostas de seus estudantes;
   * comentar as percepções por eles apresentadas;
   * traçar considerações sobre o uso que seus estudantes fizeram dos jogos e do *smartphone*, além do ganho de desempenho que porventura tenha observado.

1. Em uma tradução livre do nome do protocolo: ‘Recordação ou Lembrança Estimulada’. [↑](#footnote-ref-1)