

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**

**JOÃO PEDRO GONÇALVES BARREIRO PASSOS JORGE E RENATA SAMIRA  
FARAGO**

**APLICAÇÃO DE UMA ABORDAGEM PARTICIPATIVA EM UM REPOSITÓRIO  
EDUCACIONAL ABERTO PARA O ENSINO DO PORTUGUÊS BRASILEIRO  
PARA MIGRANTES**

**CURITIBA**

**2022**

**JOÃO PEDRO GONÇALVES BARREIRO PASSOS JORGE E RENATA SAMIRA  
FARAGO**

**APLICAÇÃO DE UMA ABORDAGEM PARTICIPATIVA EM UM REPOSITÓRIO  
EDUCACIONAL ABERTO PARA O ENSINO DO PORTUGUÊS BRASILEIRO  
PARA MIGRANTES**

**Application of a participatory approach in an open educational repository  
for the teaching of Brazilian Portuguese to migrants**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação  
apresentado como requisito para obtenção do  
título de Bacharel em Sistemas de Informação  
do Curso de Bacharelado em Sistemas de  
Informação da Universidade Tecnológica  
Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Leonelo Dell Anhol  
Almeida

Coorientador: Profa. Dra. Jeniffer Imaregna  
Alcantara de Albuquerque

**CURITIBA**

**2022**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

**JOÃO PEDRO GONÇALVES BARREIRO PASSOS JORGE  
RENATA SAMIRA FARAGO**

**APLICAÇÃO DE UMA ABORDAGEM PARTICIPATIVA EM UM REPOSITÓRIO EDUCACIONAL  
ABERTO PARA O ENSINO DO PORTUGUÊS BRASILEIRO PARA MIGRANTES**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação  
apresentado como requisito para obtenção do  
título de Bacharel em Sistemas de Informação  
do Curso de Bacharelado em Sistemas de  
Informação da Universidade Tecnológica  
Federal do Paraná.

Data de aprovação: 06/dezembro/2022

---

Prof. Dr. Leonelo Dell Anhol Almeida  
Doutorado  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

---

Prof. Dr. Jeniffer Imaregna Alcantara de Albuquerque  
Doutorado  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

---

Prof. Dr. Marília Abrahão Amaral  
Doutorado  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

---

Prof. Francisco Javier Díaz Uzcategui  
Mestrado  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

**CURITIBA  
2022**

Dedicamos este trabalho à Universidade Pública de qualidade, as nossas irmãs que sempre nos apoiaram e estiveram ao nosso lado em todas as fases da nossa graduação e de nossas vidas.

## **AGRADECIMENTOS**

Foram tantas as pessoas que participaram de nossa jornada para a conquista desta graduação que gostaríamos de começar nos desculpando caso algum de vocês não constem nestes agradecimentos.

Primeiramente, gostaríamos de agradecer às nossas irmãs, Anna Carolina Gonçalves Barreiro Passos e Louise Raquele Farago, por sempre estarem aos nossos lados, pelo incentivo constante aos estudos, independentemente dos desafios e com compreensão das dificuldades, por sábias e precisas palavras que nos traziam conforto e encorajamento.

Eu, Renata, quero agradecer, em particular à minha noiva Carolina Cordeiro Faria, com quem convivo há seis anos, e que durante toda a graduação me presenteou com seu amor e cumplicidade, principalmente nesta etapa final, não somente como meu ombro amigo, mas também como excelente ouvinte e conselheira.

Agradecemos ao nosso orientador, Leonelo Dell Anhol Almeida, por sua paciência, amizade, carinho e principalmente por suas contribuições. Com ele aprendemos a ser mais pacientes e entender cada fase deste trabalho singularmente.

À coorientadora Jennifer Albuquerque que, com o suporte e apoio, sempre esclareceu nossas dúvidas com clareza e paciência, mas sempre precisa com suas opiniões, e por suas contribuições em todas as fases deste trabalho.

Por fim, à Universidade Tecnológica Federal do Paraná e ao sistema de cotas que nos propiciou a oportunidade de estar em um ensino de terceiro grau público e de qualidade. Graças a educação pública, pudemos alcançar objetivos que outrora eram apenas sonhos e a isso somos gratos.

## RESUMO

O ensino do Português Brasileiro para migrantes é atualmente oferecido de maneira gratuita por universidades públicas e privadas a partir de programas de extensão tais quais o Programa de Português para Falantes de outras Línguas (PFOL) e o Português Brasileiro para Migração Humanitária (PBMIH), tendo por intuito a inserção desta população na sociedade brasileira usando conceitos como Língua como ação no mundo. Este trabalho propõe a adaptação da técnica Future Workshop, proveniente da abordagem Design Participativo, na disponibilização dos recursos educacionais utilizados pelos programas PFOL e PBMIH para o meio digital. Como resultado, a partir da aplicação do Future Workshop adaptado, este trabalho de conclusão de curso propõe um modelo de aplicação dessa técnica de maneira remota e parcialmente assíncrona, que melhor se adequa ao contexto vivido pelas pessoas participantes, contribuindo positivamente para sua experiência de ensino e inclusão social.

**Palavras-chave:** design participativo; português brasileiro; língua como ação no mundo; future workshop.

## ABSTRACT

The teaching of Brazilian Portuguese to migrants is currently offered at no cost by public and private universities through extension programs such as the *Português para Falantes de Outras Línguas* (PFOL) and *Português Brasileiro para Migração Humanitária* (PBMIH), aiming at the insertion of this population in Brazilian society by using concepts such as Language as action in the world. This work proposes the adaptation of the Future Workshop technique, from the Participatory Design approach, in the process of making educational resources used by the PFOL and PBMIH programs available in the digital environment. As a result, based on the application of the adapted Future Workshop, this course completion work proposes a model for applying this technique remotely and partially asynchronously, which best suits the context experienced by the participants, contributing positively to their learning experience and social inclusion.

**Keywords:** participatory design; brazilian portuguese; language as action in the world; future workshop.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Enquete para escolha de plataforma . . . . .	31
Figura 2 – Quadro de críticas preenchido . . . . .	32
Figura 3 – Quadro de críticas agrupadas . . . . .	33
Figura 4 – Quadro de fantasia . . . . .	34
Figura 5 – Enquete para escolher uma melhoria . . . . .	35
Figura 6 – Arquitetura de exemplo do Omeka S . . . . .	36
Figura 7 – Construção do primeiro modelo de recurso . . . . .	37
Figura 8 – Recorte do Modelo de recurso usado para a fase de implementação I . . . . .	38
Figura 9 – Recorte do Modelo de recurso usado para a fase de implementação II . . . . .	39



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Roteiro para aplicação de uma prática participativa . . . . .	27
--	----

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Metadados finais para o modelo de recurso . . . . .	39
--	----

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

### Siglas

DAINF	Departamento Acadêmico de informática
DC	Dublin Core
DP	Design Participativo
FW	Future Workshop
PB	Português brasileiro
PBMIH	Português Brasileiro para Migração Humanitária
PFOL	Programa de Português para Falantes de outras Línguas
PPGTE	Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade
REA	Recurso Educacional Aberto
UFPR	Universidade Federal do Paraná
UTFPR	Universidade Tecnológica Federal do Paraná
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>14</b>
<b>1.1</b>	<b>Justificativa</b>	<b>16</b>
<b>1.2</b>	<b>Objetivos</b>	<b>16</b>
1.2.1	Objetivo Geral	16
1.2.2	Objetivos específicos	16
<b>1.3</b>	<b>Organização do Trabalho</b>	<b>17</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO</b>	<b>18</b>
<b>2.1</b>	<b>Design Participativo</b>	<b>18</b>
2.1.1	Design Participativo que Importa	19
2.1.2	Mudança e Parceiros	19
2.1.3	Ambições e Alianças	20
2.1.4	Conflito e Política	21
<b>2.2</b>	<b>Future Workshop</b>	<b>21</b>
2.2.1	Fase de Crítica	22
2.2.2	Fase de Fantasia	22
2.2.3	Fase de Implementação	22
<b>3</b>	<b>MATERIAIS E MÉTODOS</b>	<b>24</b>
<b>3.1</b>	<b>Caracterização da pesquisa</b>	<b>24</b>
<b>3.2</b>	<b>Método</b>	<b>24</b>
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b>	<b>26</b>
<b>4.1</b>	<b>Pesquisa de campo dentro de uma concepção participativa</b>	<b>26</b>
<b>4.2</b>	<b><i>Future Workshop: Construção Democrática a Distância</i></b>	<b>29</b>
4.2.1	Fase de Preparação	30
4.2.2	Fase de Crítica	31
4.2.3	Fase de Fantasia	34
4.2.4	Fase de implementação	35
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>40</b>
<b>5.1</b>	<b>Limitações da pesquisa</b>	<b>40</b>
<b>5.2</b>	<b>Trabalhos futuros</b>	<b>41</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>42</b>

<b>APÊNDICE A</b>	<b>TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO</b>	<b>45</b>
<b>APÊNDICE B</b>	<b>CRONOGRAMA DE ATIVIDADES APRESENTADO PARA OS MONITORES . . . . .</b>	<b>49</b>

## 1 INTRODUÇÃO

No atual cenário mundial, observa-se um grande volume de fluxos migratórios de pessoas deixando seus países de origem em direção a novas nações de destino. Dentre esses fluxos, um em especial que tem desempenhado um papel significativo é o de migração forçada, modalidade de migração que pode ser contextualizada por motivos como crises econômicas, guerras, desastres ambientais, etc (TOKARSKI, 2017).

O Brasil, assim como diversas outras nações, tornou-se um polo de chegada desses migrantes. Figueredo e Zanelatto (2017) destacam:

O atual cenário econômico brasileiro tem atraído a atenção de migrantes de várias partes do mundo, da Europa e, principalmente, de países menos desenvolvidos da América Latina, levados a acreditar que a posição de destaque ocupado pelo Brasil no cenário econômico mundial nos últimos anos possa proporcionar-lhes melhores condições de vida que aquelas que vêm experimentando em seus países de origem, principalmente aos trabalhadores que tiveram suas pátrias destruídas por catástrofes naturais, ou que venham sofrendo perseguições em virtude de conflitos internos.

De acordo com o Global Trends: Forced Displacement in 2020, relatório de periodicidade anual redigido pelo ACNUR (2021), no final do ano de 2020, cerca de 82,4 milhões de pessoas foram identificadas como parte de processos de migração forçada, devido a diversos motivos, como violações de direitos humanos, como conflitos, perseguições e situações análogas (ACNUR, 2022). Em análise desse movimento, (WATANABE, 2022) enuncia:

À vista disso, ainda que o percentual de fluxos migratórios derivados de conflitos na África, Oriente Médio, Ásia e Europa não se concentre de maneira basilar no Sul Global - sobretudo se comparados aos deslocamentos a países fronteiriços e de afinidade cultural e/ou religiosa<sup>11</sup> - faz-se substancial discorrer acerca do crescimento exponencial e multifacetado do fenômeno migratório no Brasil.

Dentre as cidades brasileiras que estes migrantes estão escolhendo para habitar está a cidade de Curitiba, local onde foi realizado este trabalho de conclusão de curso e que conta com programas de assistência para migrantes. Esta pesquisa foi realizada em um contexto de integração entre dois desses programas:

- Projeto de extensão Português Brasileiro para Migração Humanitária (PBMIH), da Universidade Federal do Paraná (UFPR).
- Programa de Português para Falantes de outras Línguas (PFOL), da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Estes programas têm por objetivo ensinar o português brasileiro (PB) para migrantes, tendo como principal valor a comunicação do indivíduo dentro do contexto em que estão inseridos, pois como destacado por Ançã (2008, p.74), o domínio da Língua Portuguesa é muito

importante para que os estrangeiros consigam se integrar, ter autonomia e experienciar uma inserção cidadã na sociedade brasileira, mais especificamente, na cidade de Curitiba e região metropolitana.

Este foco comunicacional do projeto e programa de extensão é acompanhado pela resignificação do papel de estudantes e docentes através da concepção de língua como ação no mundo. Dentro dessa concepção, estudantes carregam uma voz ativa dentro do seu processo de aprendizado, e a interação humana é vista como essencial para a construção do saber linguístico baseado na comunicação oral e na negociação de sentidos (TOKARSKI, 2017).

A compreensão do ensino da língua através de uma ótica de língua como ação no mundo, tal qual o Design Participativo, propõe a valorização das experiências e contextos vivenciados pelos professores e estudantes. Dentro desta concepção, a interação com os demais membros da sociedade é tida como fator decisivo na realização de objetivos e na integração do indivíduo no meio em que está inserido. A partir deste entendimento, se faz necessária a caracterização da língua ensinada/aprendida, como uma língua adicional, sendo esta uma ferramenta crucial para influenciar e ser influenciado pelo mundo a sua volta. Estes valores são levantados em Abeledo *et al.* (2014, p.134), em sua compreensão de língua como ação no mundo:

(...) compreendem que outra língua de interação (que não a(s) de preferência ou socialização inicial) não é necessariamente estranha (ou “estrangeira”) para quem a usa, na medida em que permite às pessoas a possibilidade de alargamento das oportunidades de participação em uma maior gama de eventos interacionais, por meio do uso desta “outra” língua, por isso denominada língua adicional (em relação às línguas de preferência habitual na socialização).

Tal concepção de língua norteia o planejamento das aulas e elaboração dos materiais didáticos utilizados tanto no PBMIH, quanto no PFOL. A concepção de língua como ação no mundo prevê que o aprendiz apreende a língua para utilizá-las em suas tarefas do dia a dia, que compreendem comprar pão na padaria, mandar uma mensagem no WhatsApp, realizar uma entrevista de emprego e fazer uma reclamação em uma companhia telefônica.

Logo, a oportunidade para este trabalho de conclusão de curso decorreu de pesquisas em andamento sobre Recursos Educacionais Abertos (REAs) entre o PFOL e o PBMIH com o grupo de pesquisa Xuê<sup>1</sup>: Participação, Interação e Computação, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE) da UTFPR.

<sup>1</sup> Este grupo articula atividades de pesquisa, ensino, extensão, projeto e divulgação em interação humano-computador, design de interação, informática em educação, design e educação, todas com um forte viés participativo e inclusivo. Seus e suas participantes têm interesses interdisciplinares e atuam em atividades de graduação e pós-graduação na Universidade Tecnológica Federal do Paraná, em Curitiba, em cursos de Engenharia de Computação, Design, Sistemas de Informação, Design e Design Gráfico (estes em nível de bacharelado), e Tecnologia e Sociedade. CNPQ (2022)

## 1.1 Justificativa

Considerando este contexto de atuação, e de acordo com as coordenações dos projetos PFOL e PBMIH, há a necessidade de tornar os materiais mais acessíveis a migrantes em outras instituições além da UTFPR e da UFPR, mesmo que eles já sejam concebidos como REAs, conforme Albuquerque *et al.* (2016).

Para tanto, há a necessidade de investigar maneiras de tornar digital e *online* estes artefatos, sendo possível desta maneira não apenas estender seu alcance mas também tirar proveito dos recursos disponíveis dentro deste novo meio de apresentação para o enriquecimento do material, sem se distanciar das ideias e propostas dos conteúdos originais.

Neste intuito, o processo de adaptação dos materiais já existentes para um novo meio digital foi orientado segundo uma metodologia participativa, promovendo um modelo democrático de desenvolvimento no qual as experiências e conhecimentos dos envolvidos possam contribuir diretamente para a construção de aplicações que desdobrem resultados positivos para o desempenho de suas atividades. Essa valorização das experiências de participantes pode ser encontrada na análise de Camargo e Fazani (2014) sobre a utilização do Design Participativo (DP) no desenvolvimento de sistemas de informação:

O DP também abrange questões relacionadas a maneira de como os usuários pensam e agem, enfatiza a importância de cada participante no decorrer de todo o processo de desenvolvimento, e considera que o usuário do sistema sabe quais funções são úteis e quais são as prioridades para sua prática profissional.

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo Geral

Considerando o cenário brevemente descrito, este trabalho de conclusão de curso propõe analisar uma abordagem participativa para disponibilizar em meio digital e *online* materiais de aprendizagem do Português Brasileiro para migrantes.

### 1.2.2 Objetivos específicos

Mais especificamente, os objetivos do presente trabalho é:

- Adaptar uma técnica do Design Participativo, no contexto de aprendizagem de língua como ação no mundo.
- Refletir sobre a técnica adaptada, no contexto de modelagem de um repositório educacional aberto sobre aprendizagem do português brasileiro para migrantes.



### 1.3 Organização do Trabalho

O trabalho de conclusão de curso foi organizado da seguinte maneira:

- Capítulo 1: Introdução ao cenário e contexto de aplicação por meio de uma breve descrição, como também sumarização de proposta e áreas do conhecimento utilizadas;
- Capítulo 2: Fundamentação teórica explorando as seguintes áreas abordadas ao longo do trabalho: Design Participativo, Língua como ação no mundo e o *Future Workshop*;
- Capítulo 3: Caracterização da pesquisa e definição dos passos metodológicos;
- Capítulo 4: Apresentação de uma descrição da escolha e adaptação da prática participativa escolhida para a execução deste trabalho, assim como sua aplicação, seus resultados e suas considerações;
- Capítulo 5: Resumo das principais contribuições do trabalho, as principais dificuldades encontradas e algumas sugestões de possíveis trabalhos futuros.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

Esta seção apresenta as abordagens que compõem a fundamentação teórica deste trabalho de conclusão de curso: Design participativo, tendo como foco a revitalização proposta por Bødker e Kyng (2018); *Future Workshop* como prática participativa utilizada no desenvolvimento deste trabalho; e Língua como ação no mundo, proposição conceitual empregada na elaboração e uso dos materiais de ensino do PBMIH e PFOL.

### 2.1 Design Participativo

O Design Participativo (DP) tem suas origens em um contexto de discussões sobre a introdução de tecnologias computacionais nas indústrias dos países escandinavos ao longo dos anos de 1960 e 1970. Este cenário serve como base para a compreensão dos ideais e das propostas defendidas pela utilização desta metodologia. Como explica Reis *et al.* (2018), a abordagem participativa de design tem uma dimensão política relativa ao fortalecimento do papel do participante em decisões de design que afetam diretamente seu contexto de trabalho, o que pode ser caracterizado como “democracia” no design.

Trabalhos orientados por esta metodologia de desenvolvimento carregam consigo uma ênfase na elevação dos envolvidos a papéis de especialistas de suas próprias experiências, enfatizando portanto a validade de um processo de desenvolvimento que carregue as opiniões e valores destas pessoas através de todas as etapas do ciclo de vida do projeto, como exposto por Camargo e Fazani (2014) em sua caracterização de DP voltado para o desenvolvimento de sistemas de informação.

Esta concepção do papel ativo dos participantes em seu processo de aprendizado/ensino permeia a fundamentação e desenvolvimento deste trabalho desde a valorização das pessoas na construção de aplicações no DP até a influência destes ideais numa compreensão de Língua Como Ação no Mundo em nossa contextualização dos cursos e materiais utilizados nos programas PBMIH e PFOL.

No entanto, a utilização dessa prática não pode simplesmente ser sumarizada na integração das pessoas ao longo do processo de desenvolvimento. As características iniciais e de implementação constituem aspectos essenciais para processos de desenvolvimento relevantes que possam realmente se beneficiar da utilização de DP, assim como explicitado por Bødker e Kyng (2018, p.2, tradução adaptada) em sua compreensão de projetos que não se comprometem verdadeiramente à mudança:

(...) foco em “pequenas questões” (em contraste às grandes e importantes) como produtos e soluções tecnológicas que usuários gostem, ao invés de soluções que profundamente mudem suas atividades, assim como os objetivos que eles devem alcançar.

### 2.1.1 Design Participativo que Importa

O trabalho de Bødker e Kyng (2018) lança um olhar crítico sobre o histórico de utilização do DP nas últimas décadas. Essa reflexão é acompanhada pela valorização de iniciativas motivadas por mudanças que realmente impactam positivamente a vida das pessoas envolvidas, como evidenciado em Bødker e Kyng (2018, p.3, tradução adaptada):

Nós queremos que IHC no geral, e DP em particular, desempenhem um papel na renda e condição de vida das pessoas ao invés de integrar o Estado de Competição (...)

Esta ruptura em relação às iniciativas puramente motivadas pela indústria de consumo implica em uma reapropriação de técnicas e papéis presentes em tantos outros projetos de DP, a serviço de ideais realmente participativos, acarretando em princípios revitalizados que modifiquem os papéis de pesquisadores, parceiros e demais atores, assim como expectativas, técnicas e práticas do projeto.

### 2.1.2 Mudança e Parceiros

Projetos orientados segundo esta abordagem do Design Participativo devem trazer consigo não apenas a integração dos participantes de maneira rasa, mas sim um cenário onde estes indivíduos desempenhem papéis fundamentais no direcionamento de objetivos da pesquisa. Com isso, as mudanças geradas pelo projeto devem impactar profunda e positivamente a vida dos participantes no curto, médio e longo prazo, como observado em Bødker e Kyng (2018, p.23, tradução adaptada):

Em muitos projetos de pesquisa, o fracasso em relação ao resultado final pode ser transformado em artigos de pesquisa. No entanto, no DP que importa, o sucesso em relação ao resultado final é muitas vezes necessário para um trabalho contínuo em direção a visão do projeto.

A colaboração com parceiros e mudanças promovidas pela participação devem também ser motivadas por cenários que demandem ambas. No trecho a seguir (BØDKER; KYNG, 2018, p.23, tradução adaptada), os autores identificam a presença de cenários em transições que podem vir a ocasionar repercussões negativas para os parceiros como um forte motivador de aplicação de DP em prol dos afetados:

Hoje estamos experienciando mudanças dramáticas, e possivelmente negativas, em muitas áreas. No entanto, projetos atuais de DP são desenvolvidos em diversos contextos, não sendo a maioria destes orientados por estas mudanças grandes e dramáticas. Nós achamos isso problemático e argumentamos que um DP que importa deve tratar de mudanças que importam.

Esta contextualização está diretamente ligada às origens do DP, ou seja, de quando a mudança experienciada tratava-se da adoção de novas tecnologias no local de trabalho, sendo os funcionários e operadores destas novas tecnologias os principais afetados por estas mudanças e também os principais motivadores da adoção de uma abordagem participativa em conjunto com os sindicatos. Assim, o DP foi desenvolvido como uma ferramenta para auxiliar trabalhadores e seus sindicatos a influenciar as mudanças trazidas pela gerência por meio da introdução dos computadores no atendimento de lojas (BØDKER; KYNG, 2018, p.2).

### 2.1.3 Ambições e Alianças

A partir dos princípios revitalizados de projetos participativos, o sucesso é encarado como uma necessidade já que a ausência indicaria uma interrupção do processo de construção, e por consequência um impacto negativo nas vidas dos participantes vinculados ao projeto. A demanda por resultados positivos não deve, no entanto, ser alcançada através de baixas ambições tecnológicas.

A elevação de ambições tecnológicas está intimamente ligada a uma condução de projetos que procuram causar impactos duradouros e significativos até mesmo no futuro da Ciência da Computação, exigindo que os pesquisadores se distanciem da comodidade e do conformismo e realmente se comprometam com a mudança por meios tecnológicos mais apropriados, mesmo que ainda não existam. Esses valores podem ser encontrados no discurso de Bødker e Kyng (2018, p.30, tradução adaptada) acerca de ambições tecnológicas elevadas:

Apesar de muitos trabalhos importantes poderem ser desenvolvidos sem grandes ambições tecnológicas, para aqueles de nós que desejam impactos elevados e duradouros nas tecnologias futuras, defendemos ambições tecnológicas elevadas, assim como questionamentos persistentes até mesmo da tecnologia mais avançada disponível.

Para que este aspecto seja alcançado é preciso que não apenas participantes e pesquisadores sejam engajados ao longo do processo de construção, mas alianças também devem ser formadas com atores em diferentes níveis de influência e atuação, gerando possibilidades de aumento no escopo de atuação, assim como constituição de fundos para a produção, suporte e ampliação do projeto.

Este engajamento de novos atores traz consigo não apenas benefícios, mas também um aumento considerável de complexidade no exercício democrático inerente à construção de soluções participativas (BØDKER; KYNG, 2018, p.35). Ao tratar dos desafios de ampliação de um projeto participativo, os autores defendem a noção de que grandes projetos devem dedicar recursos para o próprio processo de ampliação, em ambos, seu desenvolvimento e manutenção.

#### 2.1.4 Conflito e Política

Projetos comprometidos com mudanças significativas em larga escala são, por natureza, políticos, e devem ser tratados como tal, como apontam (BØDKER; KYNG, 2018), que identificam o processo de parceria e luta por objetivos políticos comuns entre pesquisadores e participantes como elemento essencial para verdadeiras construções participativas.

Conflitos que por tantas vezes foram relevados ou categorizados como empecilhos ou atrasos no processo têm seus valores ressignificados como resultados inevitáveis de atividades de integração de diferentes realidades, sendo de grande importância a competência dos pesquisadores em saber como conduzir situações de conflito e como melhor aproveitar a informação derivada dos mesmos, como demonstram Bødker e Kyng (2018, p.12, tradução adaptada):

(...) transformar antagonismo em agonismo, e conflito entre inimigos em controvérsias construtivas entre adversários que divergem em opinião mas também aceitam a visão um do outro como legítima.

Divergências constituem um aspecto fundamental da convivência humana, e apesar da interseccionalidade de interesses entre os atores envolvidos no projeto, assumir que estes interesses compartilhados implicam na ausência de conflitos em projetos participativos não condiz com a realidade. Dentro deste contexto, o aumento de escala (e por consequência o aumento de participantes e de opiniões divergentes) tende a gerar um aumento na quantidade de conflitos experienciados e, conseqüentemente, uma maior demanda por pesquisadores que saibam conduzir e tirar proveito destas divergências de visões.

Dentro de uma concepção política de desenvolvimento participativo inclui-se a concepção de pesquisadores no exercício de ambos os papéis de pesquisador e ativista. Pesquisadores não são considerados figuras completamente externas ou imparciais a seus objetos de estudo, mas sim agentes transformadores com visões de valor tanto para si próprios quanto para seus parceiros. Estes ideais podem ser encontrados a partir da caracterização de Bødker e Kyng (2018) sobre pesquisadores.

## 2.2 Future Workshop

O *Future Workshop* (Oficina do Futuro) teve sua origem em 1987, ano em que o austríaco Robert Jungk realizou de maneira estruturada a primeira aplicação desta prática participativa.

Em sua essência, o *Future Workshop* propõe solucionar problemas experienciados por um grupo de pessoas que, por meio de uma crítica conjunta a um problema, tentam discutir de maneira colaborativa as suas visões para criar uma solução de um futuro desejável (KENSING; MADSEN, 1991).

Esta prática é dividida em três fases: uma fase para se debater de forma crítica e democrática os problemas de um grupo, onde cada indivíduo é criador da própria ideia; outra fase para que sejam criadas soluções utópicas para os problemas abordados na fase anterior; e uma fase final na qual as propostas utópicas são trazidas para um cenário mais realístico e assim, uma possível solução seja apresentada. Estas fases foram respectivamente denominadas de fase de crítica, fase de fantasia e fase de implementação.

### 2.2.1 Fase de Crítica

A fase de crítica é um momento dedicado à identificação e compreensão de problemas experienciados por um grupo, e tem como objetivo estabelecer um entendimento crítico do tema e problemas em questão (VIDAL, 2005).

Os participantes do grupo devem elencar pontos de crítica. Tradicionalmente isso ocorre por meio de anotações em pedaços de papéis que são anexados em um quadro para análise. Em sequência, as áreas de melhoria ou *clusters* são formados de acordo com suas similaridades, e então nomeados.

### 2.2.2 Fase de Fantasia

Essa fase pode ser compreendida em dois momentos distintos. Um primeiro momento, chamado "divergente", consiste em propostas de soluções elaboradas por um grupo, a fim de solucionar os problemas levantados, sem preocupação com determinados fatores, tais quais limitações de tempo, tecnologia e dinheiro, tornando possíveis as soluções mais utópicas. Vidal (2005) adicionalmente propõe que:

Soluções geralmente conhecidas devem ser evitadas enquanto o conhecimento não verbal e intuitivo deve ser aprimorado.

Em seguida, é realizado o momento chamado "convergente", quando os participantes devem analisar este processo criativo e identificar as ideias centrais dentro de cada cenário utópico. Esta fase tem por objetivo aflorar soluções que talvez não fossem atingidas mediante exercícios convencionais de *brainstorming*.

### 2.2.3 Fase de Implementação

A fase de implementação propõe aproximar da realidade as ideias obtidas na fase de fantasia. O intuito é de identificar um ou mais projetos que podem ser realisticamente implementados a partir dos cenários utópicos produzidos, como identifica Vidal (2005):

Aqui as ideias da última fase devem ser vistas com um olhar mais realista e adaptadas a realidade, para assim alcançar sugestões de um ou mais projetos possíveis de serem implementados.

Esta análise crítica de cada cenário e seleção dos projetos com maior potencial de serem implementados com sucesso são sucedidas pela elaboração de um plano de ação. Este plano de ação visa estruturar de maneira clara o cronograma de entregas, bem como os participantes responsáveis por cada etapa do processo.

### **3 MATERIAIS E MÉTODOS**

Este capítulo apresenta a metodologia usada para o levantamento de materiais, assim como as atividades que foram efetuadas ao longo das etapas de desenvolvimento do trabalho.

#### **3.1 Caracterização da pesquisa**

Para a elaboração deste trabalho foi utilizada a abordagem qualitativa, uma vez que propõe descrever a aplicação de uma abordagem participativa entre participantes da parceria entre PFOL, PBMIH, Xuê e estudantes do DAINF, autores deste TCC. Em relação à natureza do trabalho, pode-se considerá-la como “aplicada”, pois se trata de uma prática que visa resolver problemas enfrentados na realidade dos professores e monitores que compõem esta pesquisa. Quanto aos objetivos, pode-se dizer que a abordagem foi exploratória, pois de acordo com Gil (2017) as pesquisas exploratórias tendem a ser mais flexíveis em seu planejamento, visto que pretendem observar e compreender os mais variados aspectos relativos ao fenômeno estudado pelo pesquisador (no caso deste trabalho, os fenômenos devem ser compreendidos para a aplicação do DP que importa e para o cenário de ensino do PB para migrantes). Por fim, os procedimentos executados neste trabalho foram procedimentos pesquisa-ação porque visam a solução de um problema compartilhado por participantes da parceria através de um projeto de cocriação.

#### **3.2 Método**

O método proposto para a realização deste trabalho de conclusão de curso encontra embasamento na utilização e adaptação de métodos participativos presentes na literatura da área e que resultaram nas seguintes etapas:

1. Formação de alianças - Foram engajadas pessoas capazes de possibilitar a realização do projeto e recrutamento de demais participantes, representadas nesse caso por professores e monitores envolvidos na coordenação dos programas.
  - P1 coordenadora, doutorada em letras
  - P2 tutora, graduanda em letras
  - P3 tutora, graduanda em letras
  - P4 tutora, graduanda em letras
  - P5 tutora, graduanda em letras
  - P6 tutora, graduanda em letras



2. Pesquisa de campo - Imersão dos pesquisadores no cenário de aplicação em um período de seis meses, atuando como ouvintes nas aulas aplicadas pelo PFOL que estavam sendo aplicadas de maneira remota no intuito de obter informações sobre o programa e tentar assegurar coerência das ações realizadas nos próximos passos em relação ao contexto<sup>1</sup>. A partir disso, construir um roteiro que tenha como embasamento metodologias participativas.
3. *Future Workshop* - Adaptar e aplicar o Future Workshop, segundo as limitações apresentadas pelo contexto, a partir de encontros virtuais realizados através da ferramenta Google Meet, no intuito de selecionar um projeto colaborativo a ser implementado pelos participantes.

A fase de preparação foi realizada para a obtenção de alinhamento e consentimento dos participantes, para isso, um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE foi apresentado e assinado pelos monitores, consentindo assim, com a participação nesta pesquisa.

Em seguida, as fases de crítica e fantasia contaram com cinco participantes e ambas tiveram dois encontros, sendo um assíncrono e outro síncrono. Os encontros síncronos tiveram média de quarenta e cinco minutos de duração. A fase implementação contou com três participantes e foi realizada em dois encontros síncronos com duração média de cinquenta minutos.

4. Avaliação e Reflexão - Encerramento deste trabalho de conclusão de curso e análise das adaptações, práticas realizadas e desdobramentos para a parceria, em face ao referencial teórico-metodológico.

---

<sup>1</sup> Como este trabalho trata-se de uma parceria maior, as atividades deste TCC foram realizadas diretamente com a equipe do PFOL, em concordância com a equipe do PBMIH, que autorizou que as decisões tomadas por este grupo valessem no contexto de parceria. Desta maneira, ainda foi mantido um processo de atualização do PBMIH quanto as ações realizadas neste subgrupo.

## 4 DESENVOLVIMENTO

Este capítulo apresenta conceitos práticos relativos à implementação deste trabalho, desde a pesquisa de campo e execução do *Future Workshop* em suas três fases, até a escolha e utilização da ferramenta Omeka S ao longo da terceira fase.

A aplicação desta dinâmica contou com a participação de P1, P2, P3, P4 e P5, no decorrer das fases de crítica e fantasia, e P1, P2 e P3 ao longo da fase de implementação, conforme descrito na seção 3.2.

### 4.1 Pesquisa de campo dentro de uma concepção participativa

Um dos alicerces de uma abordagem participativa é o engajamento dado entre participantes e colaboradores. Bødker e Kyng (2018) destacam que um novo DP que importa baseia-se em parceiros engajados, uma vez que pesquisadores de DP não criam mudanças sociais sozinhos.

Esse princípio foi repensado no início de 2020 devido ao isolamento social que ocorreu em razão ao cenário do Coronavírus (COVID-19). Esta circunstância fez com que as aulas aplicadas pelo PFOL deixassem de acontecer de maneira presencial e passassem para uma modalidade remota. Essa nova característica das aulas fez com que a proposta de trabalho e pré concepções sobre como ocorrem interações dentro de um projeto participativo fossem relidas para um meio de comunicação digital. Com isto em mente, os autores entenderam como necessário conhecer este novo modelo de aula como espectadores, juntamente aos demais participantes.

Logo, este primeiro momento de observação permitiu que os próximos passos se tornassem mais claros, evitando que suposições acerca do novo cotidiano do PFOL fossem levadas adiante.

Sendo assim, um novo estudo foi realizado acerca das potências técnicas participativas que poderiam se adequar ao cenário deste estudo, com base em técnicas descritas em Muller, Hallewell Haslwanter e Dayton (1997, p.280). Logo, a técnica escolhida deveria ser capaz de permitir o seguinte contexto: ser ministrada por dois facilitadores; comportar um grupo de 5 participantes que não necessariamente tinham conhecimento na área de TI; e que pudesse ser realizado remotamente.

Por fim, foi selecionada a técnica do *Future Workshop*, explicada previamente na seção 2.2.

Assim, construiu-se o seguinte roteiro que será explicado na seção 4.2:

Tabela 1 – Roteiro para aplicação de uma prática participativa

Fases	Sumário	Descrição	Modalidade
Fase de Preparação	Alinhamento dos Facilitadores	Os facilitadores irão alinhar melhores práticas, temáticas e papéis na condução dos encontros subsequentes. O resultado das discussões será levado em conta na consolidação do planejamento para as dinâmicas e atividades a serem realizadas.	Síncrono
Fase de Preparação	Introdução aos Participantes	Os facilitadores apresentarão para os demais participantes, de maneira resumida, as propostas de atividades previstas para as próximas fases, assim como os conceitos de <i>Future Workshop</i> que as fundamentam. Dúvidas gerais e perguntas dos participantes serão endereçadas de maneira breve durante o encontro síncrono, sendo possível endereçar perguntas mais complexas através de comunicações por e-mail aos participantes pelos facilitadores.	Síncrono
Fase de Crítica	Levantamento de Críticas	Neste encontro será iniciada a primeira etapa da fase de crítica, onde os participantes serão direcionados a postar pontos de críticas, utilizando uma plataforma virtual decidida pelos participantes, descrevendo de maneira sucinta aspectos relacionados a sua atividade de ensino que poderiam ser melhorados. Os participantes terão a liberdade para adicionar mais anotações de maneira assíncrona até o próximo encontro.	Síncrono / Assíncrono

Fase de Crítica	Agrupamento e Discussão	Os pontos de melhoria coletados no quadro virtual serão compartilhados e discutidos com os participantes. Em seguida, os mesmos serão responsáveis por agrupar as críticas em áreas de melhoria, assim como priorizar as áreas identificadas.	Síncrono
Fase de Fantasia	Construção Utópica	Neste momento, os participantes devem propor soluções para as áreas de melhoria identificadas no encontro anterior. Estas soluções devem ser utópicas, não levando em consideração as limitações de tempo e demais recursos do cenário atual, qualificando-se assim como a melhor solução possível para o problema em questão. Todas as ideias propostas serão adicionadas ao banco de ideias independente de sua aplicabilidade.	Assíncrono
Fase de Fantasia	Priorização de Ideias	Durante esse encontro os participantes devem identificar as melhores ideias obtidas no encontro anterior, avaliando o seu potencial de melhoria do cenário atual e priorizá-las de acordo. Neste estágio é importante que os participantes trabalhem juntos para consolidar e validar as ideias propostas, coletivizando assim as visões de melhoria.	Síncrono

Fase de Implementação	Seleção de Projeto	Os participantes deverão trabalhar juntamente com os facilitadores na seleção de um projeto específico dentre todas as potenciais ideias levantadas nos encontros anteriores. Esta seleção deve ser pautada em uma ótica realista de recursos e tempo disponíveis para a realização do projeto, tendo em vista que a ideia com maior probabilidade de uma implementação bem sucedida devem ser priorizadas.	Síncrono
-----------------------	--------------------	---	----------

Fonte: Autoria própria (2022).

#### 4.2 *Future Workshop*: Construção Democrática a Distância

Este segundo momento do trabalho foi fortemente marcado por ajustes de participantes que dariam continuidade ao projeto, como descrevem Bødker e Kyng (2018, tradução adaptada):

Inicialmente podem ser os pesquisadores que conduzem os processos e criam estruturas e frameworks, mas o desenvolvimento a longo prazo necessita que os parceiros assumam de maneira mais ativa um papel e uma liderança.

Almejando um processo de criação de mudança significativa e duradoura, foi tomada a decisão conjunta entre facilitadores e participantes de que as próximas etapas ocorreriam em conjunto com professores e monitores. Essa mudança teve por intuito incluir parceiros que pudessem, como mencionado, atuar ao longo de vários semestres por várias iterações, com o objetivo de garantir a constante pertinência do projeto ao longo dos anos.

Assim, as dinâmicas seguintes foram definidas pela escolha do *Future Workshop* como prática participativa, visando um esclarecimento de pontos que poderiam ser aprimorados através da intervenção digital promovida pelos participantes.

A interação com os monitores e professores foi realizada semanalmente e teve duração aproximada de 45 minutos por encontro. Essas dinâmicas eram realizadas após o término de cada aula do PFOL. Após a primeira dinâmica, foi observado que o FW não poderia ser aplicado segundo seu design original como explicado na seção 2.2. Estas limitações levaram à fragmentação das fases em dinâmicas que pudessem ser realizadas dentro do tempo estipulado, recorrendo a recursos digitais para atividades assíncronas e retomando-as durante os encontros síncronos.

#### 4.2.1 Fase de Preparação

Momento dedicado à preparação e planejamento das demais fases, assim como a firmamento de acordos e compromissos entre participantes e facilitadores, como define Vidal (2005, p.5, tradução adaptada):

Esta fase diz respeito à organização, planejamento e gestão da oficina. Esta é uma fase crucial porque muitos problemas que surgem durante a oficina são geralmente devido a um mal planejamento, má organização e/ou ambiente físico impróprio.

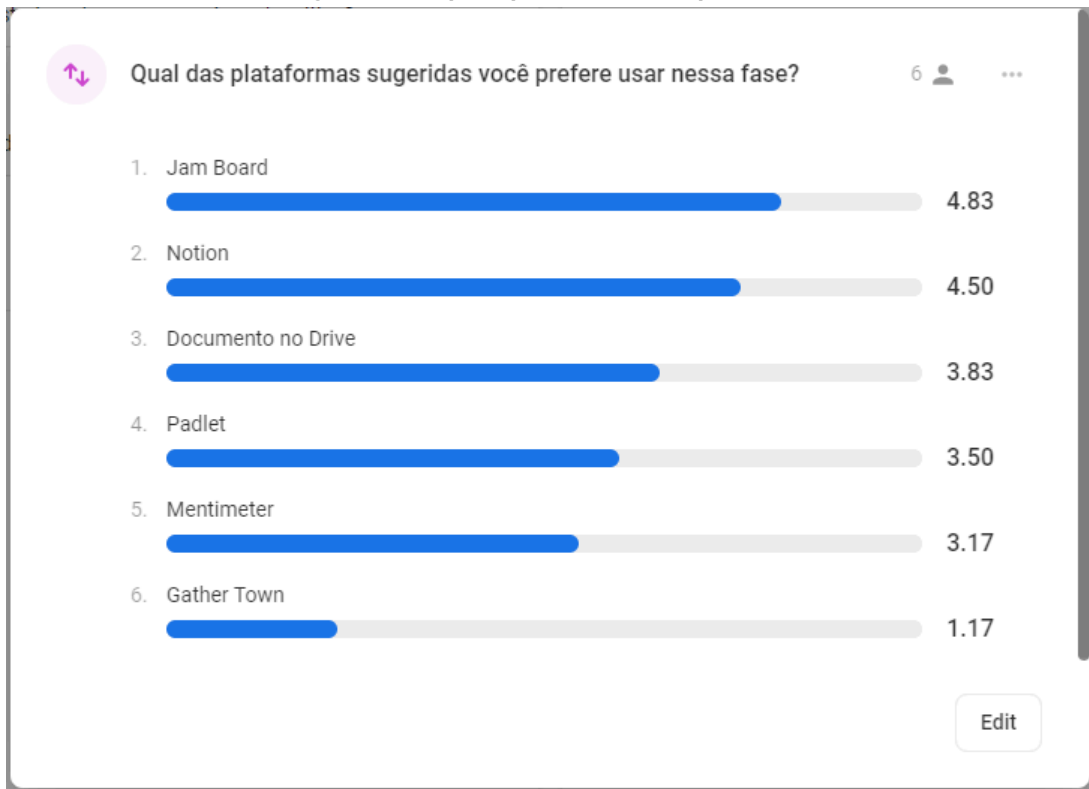
Com isto em mente, os facilitadores optaram por dividir esta fase em dois encontros: o primeiro apenas entre facilitadores, focando na discussão e revisão dos encontros e dinâmicas descritos no roteiro disponível na Tabela 1, como também definições acerca dos integrantes do grupo, duração e datas dos encontros, e o segundo contou com a presença dos demais participantes e teve por objetivo explicar a todos o cronograma de atividades, expectativas e responsabilidades. Para firmar um acordo entre facilitadores e participantes, foi apresentado aos participantes o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE, conforme Apêndice B, que poderia ser revogado a qualquer momento pelos integrantes do grupo.

Também faz parte da fase de preparação a escolha dos recursos a serem usados para a construção das dinâmicas. Sendo assim, os facilitadores junto aos participantes elencaram diferentes materiais e ferramentas que refletissem como costumam acontecer as dinâmicas em ambientes presenciais, como papel, placas de pino, lápis, fita adesiva, blocos 3M Post-It, copiadora, transparências, torneiras de laboratório, projetores, brinquedos, dentre outros (VIDAL, 2005, p.5). Por fim, os facilitadores inseriram todas as sugestões no Sli.do<sup>1</sup>, ferramenta que propiciou a escolha democrática de um dos tópicos por meio de votação.

Dentre as sugestões estavam o *Google Jamboard*, *Notion*, *Google Drive*, *Padlet*, *Mentimeter*, e *Gather Town*. Os membros ranquearam cada uma das sugestões, o que resultou na escolha do *Google Jamboard*, com uma pontuação de 4.83, conforme mostrado na Figura 1.

<sup>1</sup> Com a pesquisa de classificação, participantes essencialmente atribuem pontos para cada opção e quanto mais alto alguém classifica uma opção, mais pontos ela recebe. Usando um exemplo de participantes precisando classificar 3 opções, a opção classificada em primeiro recebe 3 pontos, a segunda 2 pontos e a terceira 1 ponto. Assim que a votação termina, contamos a pontuação para cada opção e dividimos pelo número de pessoas que participaram na pesquisa de classificação. Isto nos dá uma pontuação média para cada opção e a opção com a maior pontuação é a escolhida. (SLIDO, 2021).

**Figura 1 – Enquete para escolha de plataforma**



Fonte: Autoria própria (2022).

Tanto o *Google Jamboard* quanto o *Sli.do* foram aprovados pelos facilitadores para serem usados nas próximas fases.

#### 4.2.2 Fase de Crítica

Assim como mencionado na Tabela 1, a primeira parte da fase de crítica aconteceu de maneira assíncrona. Os facilitadores prepararam um quadro no *Google Jamboard* (mostrado na Figura 2) para que os membros do grupo pudessem contribuir com as suas críticas, poupando assim tempo para que o encontro seguinte ocorresse dentro do tempo previsto.

Figura 2 – Quadro de críticas preenchido

## Future Workshop Fase de Critica

Use o quadro abaixo para relatar aspectos das suas atividades de ensino (preparação de aulas, formulação de atividades, criação de conteúdo, etc) que hoje representam dificuldades, inconveniências ou no mínimo poderiam ser melhorados/otimizadas.

Exemplo de critica  
Use post-its, desenhos, imagens de acordo com a sua necessidade de expressão :)



[Giz] Eu costumo ficar sem giz para escrever no quadro antes do período de reposição

**Dificuldade em encontrar materiais disponíveis em PDF**

[Planejamentos mal sucedidos] Acho que também se encaixa na interação, mas é bem frustrante quando planejamos uma atividade e a sala não colabora. Fica aquela aula monótona.

A falta de um repositório de referência para busca de materiais para preparação das aulas

A interação é uma das coisas que mais prezo, porém, muitas vezes, não é bem-sucedida durante as aulas.

Sinto uma dificuldade em administrar o tempo total da aula no remoto, parece que as atividades fluem de um jeito diferente do presencial.

**Comunidade de alunos: hispano falantes x alunos de línguas maternas não-próximas ao português**

Tenho dificuldade em pensar em textos (orais e escritos) para hispano falantes, mais do que para falantes de línguas distantes do português. Levo bem mais tempo para preparar uma aula para hispano falantes.

Algumas vezes tenho dificuldade em encontrar materiais autênticos facilmente, por exemplo, quero trabalhar um tema como expressões idiomáticas, mas não acho materiais que possam servir como um quebra gelo inicial

Quando busco por materiais autênticos para as aulas de inglês, utilizo o site: <https://playphrase.me/> que me dá uma boa ajuda para limitar a minha busca caso queira usar filmes

**Progresso dos alunos no remoto x presencial**

No remoto, tenho mais dificuldade de sentir o progresso dos alunos, uma vez que nem todos abrem/podem abrir as câmeras e nem todos participam/conseguem participar por voz, que é uma das habilidades que mais praticamos.

[Interação] Pra mim é muito difícil interagir com os alunos. Depois dasintetização do que vamos falar em aulas, eu fico treinando até o dia da aula e ainda assim nem sempre sai como o esperado.

Gostaria que nosso drive do PFOL fosse melhor organizado, em termos de materiais-base para as aulas, exercícios gramaticais, lexicais, etc

[Aulas remotas] Gostaria que existisse um sistema que gerasse salas de apoio no Google Meet e já sugerisse uma divisão de alunos conforme entrada do n. de presentes.

É comum nas aulas dividirmos grupos na turma para realização de atividades. Nas aulas remotas, nós sempre precisamos criar novas reuniões no Meet (usamos essa plataforma pela facilidade de acesso) conforme a quantidade de estudantes presentes. Não toma tanto tempo, mas seria legal se isso fosse automatizado, sei lá.

[Virt.] Gostaria de uma espécie de Classroom mais abrangente, onde pudéssemos armazenar dados sobre as turmas separadamente, mas com buscas em comum.

O problema aqui é não ter um banco de dados simplezinho que una infos de turmas diferentes. Às vezes poderíamos buscar conteúdos e atividades ou programas já feitos facilmente se isso existisse (a gente tem um drive, mas o objetivo não seria necessariamente armazenar arquivos, mas cruzar informações, sabe?).

Fonte: Autoria própria (2022).

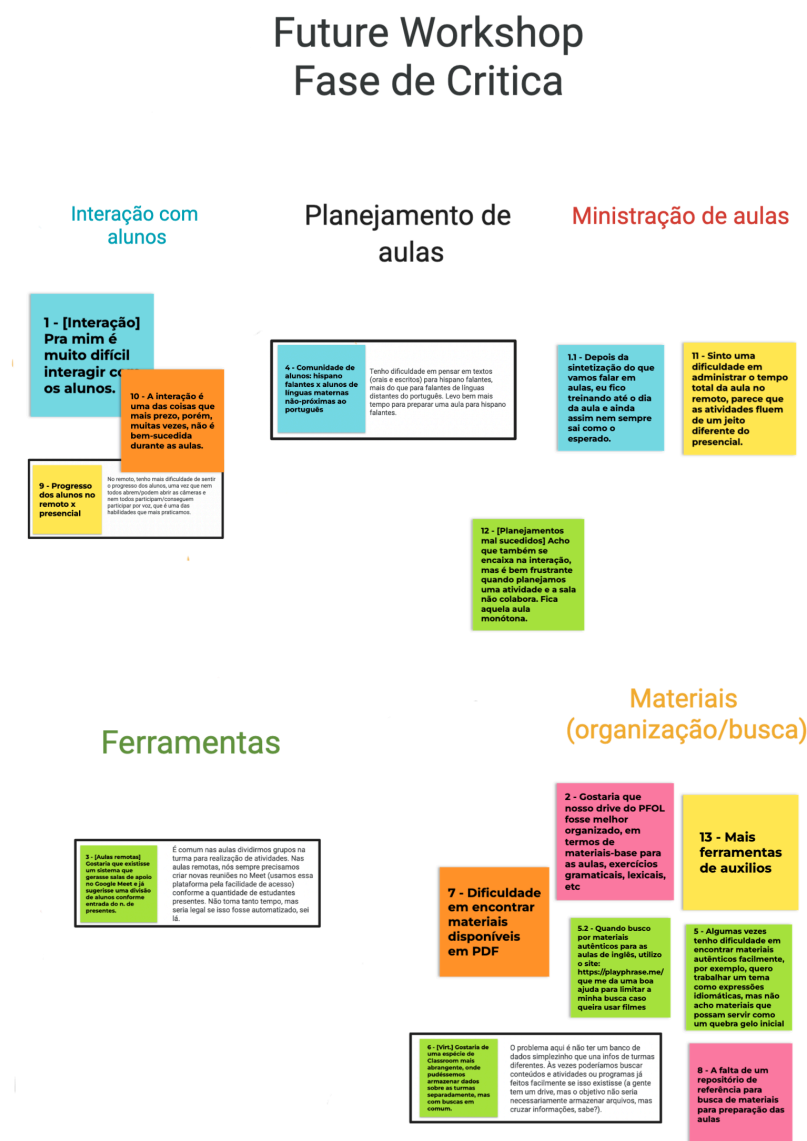
As críticas submetidas pelos membros do grupo foram analisadas e, em seguida, os facilitadores identificaram quatro possíveis áreas de melhoria: Interação com alunos, Minистраção de aulas, Planejamento de aulas e Materiais (organização/busca). Estas áreas serviram como sugestão para a realização da dinâmica, o que contribuiu para a otimização do tempo no encontro síncrono.



Ao início do encontro, foi pedido que os participantes lessem cada uma das críticas. Para a realização desta atividade, os facilitadores usufruíram de uma funcionalidade do *Google Jamboard* de verificar os autores de cada cartão de crítica por meio do histórico de edição. Isso permitiu com que os facilitadores estimulassem a discussão, pedindo para que outra pessoa que não o autor de cada cartão fosse responsável pela leitura, propiciando assim uma maior interação entre todos os participantes.

No decorrer da dinâmica, os membros do grupo optaram pela inclusão de uma quinta categoria (chamada “Ferramentas”) além das sugeridas pelos facilitadores, o que resultou no seguinte quadro mostrado na Figura 3.

Figura 3 – Quadro de críticas agrupadas



Fonte: Autoria própria (2022).

Uma vez finalizada a atividade, foi solicitado para a próxima dinâmica que uma das áreas de melhoria fosse escolhida, e a que teve maior destaque foi a de “Materiais (organização/busca)”.

### 4.2.3 Fase de Fantasia

Com a escolha da área de melhoria a ser trabalhada, uma nova atividade foi repassada aos membros do grupo. Os monitores deveriam inserir, de maneira assíncrona, soluções utópicas para problemas presentes na área escolhida. Uma ideia utópica, relacionada a um tópico fictício, foi construída pelos facilitadores no interesse de prover aos demais participantes uma estrutura básica para comunicar suas ideias, sem se preocupar com limitações de tempo, dinheiro ou demais recursos, conforme proposto nos fundamentos do FW.

Após o grupo preencher o quadro de fantasia com sugestões (como pode ser visto na Figura 4), os facilitadores construíram uma nova atividade baseando-se nas ideias inseridas. Em seguida, os monitores escreveram uma síntese das ideias apresentadas, no intuito de eleger uma delas para ser trabalhada nas etapas seguintes.

Figura 4 – Quadro de fantasia

Exemplo de construção  
Sintam-se a vontade para escrever o tanto quanto precisar para comunicar suas ideias!

↓

[Aplicativo de reposição]  
Um aplicativo onde professores podem registrar salas que estão sem giz, consultar disponibilidade em estoque e receber uma estimativa de reposição e requisitar prioridade de reposição imediata

{Sensor de humor antídoto}  
para resolver problemas de interação e momentos desconfortáveis de silêncio: um dispositivo que mostra os níveis de atenção de um aluno, e ao mesmo tempo apresenta soluções para o problema que o aluno estiver sentindo, parecido com aqueles jogos de cuidar de um animal/ bonequinho: mostra uma água se o animal sente sede, o aluno que estivesse entendido, apertaria de alguma forma e apresentaria uma aproximação que esse aluno gostaria de ter em aula.

Use o quadro abaixo para propor as melhores soluções possíveis para o problema identificado. Estas soluções não devem levar em consideração qualquer limitação de tempo, dinheiro ou mão de obra, sendo por definição utópicas. Deixem a imaginação correr solta e se divertam .)

{Óculos para montar os módulos das aulas com realidade virtual}  
seria muito legal se existisse um sistema de realidade virtual que, com base em um conjunto de informações, a gente pudesse selecionar, automaticamente, os materiais didáticos para os alunos. Poderia ser um sistema classudo, com um óculos de realidade virtual

{Base de registro com o perfil do aluno}  
[plataforma/banco de dados/aplicativo] uma plataforma ou similar que pudéssemos inserir informações sobre o perfil dos alunos/turma (idade, nacionalidade, nível, tópicos de interesse, etc) e a partir de uma busca em diferentes lugares (repositórios de materiais, relatos, artigos, estudo de casos, comentários em fóruns, etc) a plataforma selecionasse recursos possíveis de serem usados/adaptados para o contexto específico.

{Leitor de texto(página web, arquivos) que leia os conteúdos da página com sotaque}  
[aplicativo/leitor de texto] algum programa que lesse os materiais didáticos (de diferentes formatos) e desse pra escolher sotaques diversos

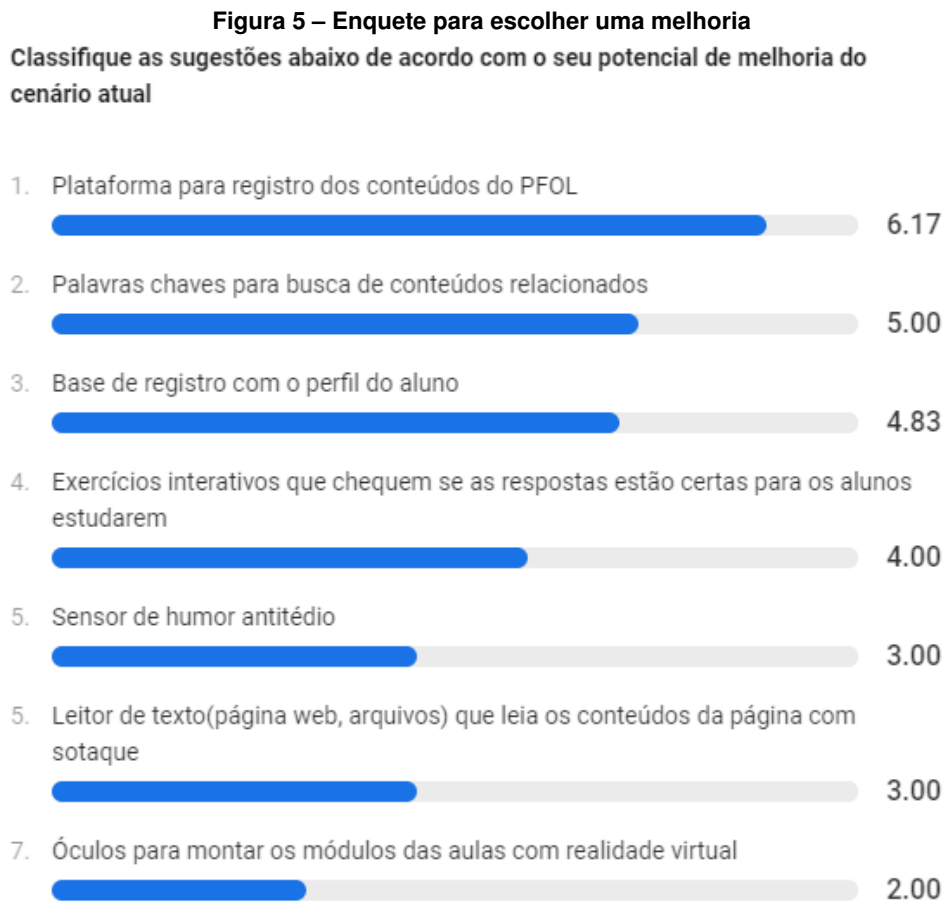
{Palavras chaves para busca de conteúdos relacionados }  
[plataforma?] uma plataforma que busque por semelhantes, por exemplo, você faz upload de um material e o programa te direciona a sites ou outros recursos parecidos, algo como aquela busca no google imagens que você faz upload e aparece similares.

{Exercícios interativos que chequem se as respostas estão certas para os alunos estudarem}  
[ambiente virtual? plataforma?] um ambiente virtual/plataforma com um layout simples e funcional, que permitisse disponibilizar materiais para alunos, dentro da plataforma, eles poderiam interagir com as atividades, completar, resolver e responder, sendo possível a correção automática e o resultado na hora (para exercícios mais estruturais, com respostas mais fechadas); criação de turmas na plataforma para que as respostas dos alunos sejam enviados para o seu professor, uma mistura de <https://www.liveworksheets.com/> + <https://en.iscollective.com/>

[Plataforma para registro dos conteúdos do PFOL]  
[ambiente virtual?]  
Uma plataforma tipo um moodle mais intuitivo onde pudéssemos catalogar, organizar, registrar as turmas, os programas do curso e as aulas de cada turma. Os dados poderiam ser perfil de turma (lugar de origem, línguas faladas etc.), tipos de atividades feitas (temas, formato etc.), tipos de avaliações etc. Tudo isso organizado por turma/nível, mas que cada dado pudesse ser buscado globalmente (por ex.: busca por atividades para hispanofalantes; ou temas trabalhados no nível 1; etc.)

Fonte: Autoria própria (2022).

O Sli.do foi usado para uma nova votação, e a frase que recebeu maior pontuação foi a de “Plataforma para registro dos conteúdos do PFOL”, como mostra a Figura 5.



Fonte: Autoria própria (2022).

#### 4.2.4 Fase de implementação

Para a elaboração da fase de implementação foi realizado um estudo do Omeka S<sup>2</sup>, um software livre de código aberto voltado ao gerenciamento de conteúdos de coleções digitais, que foi usado para armazenamento dos materiais.

A construção e exibição destas coleções digitais ocorre através da criação e manipulação de uma série de componentes, sendo os principais deles:

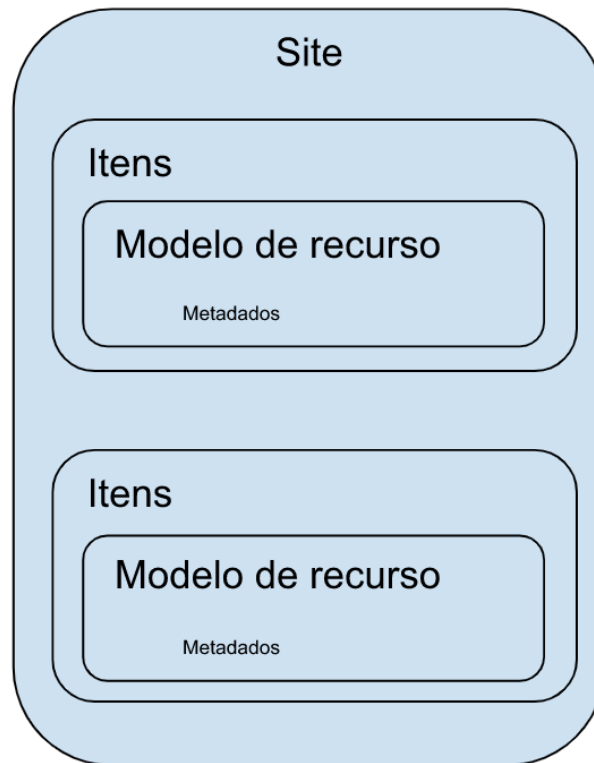
- Itens: unidade informacional do Omeka S que são recursos compartilhados definidos por um conjunto de metadados<sup>3</sup>;
- Vocabulários: são coleções de classes e propriedades de metadados de RDFs (Frameworks de Descrição de Recursos), utilizados na descrição de recursos;

<sup>2</sup> <https://omeka.org/s/>

<sup>3</sup> Literalmente “dado sobre dado” - mais especificamente, metadados descritivos - são dados estruturados sobre qualquer coisa que possa ser nomeada, tais quais páginas *web*, livros, artigos acadêmicos, imagens, músicas, produtos, processos, pessoas (e suas atividades), dados de pesquisa, conceitos e serviços (DCMI, 2021).

- Modelo de recurso: é uma série de propriedades predefinidas que irá agrupar um conjunto de metadados com configurações específicas, no intuito de guiar a criação e interpretação de itens;

**Figura 6 – Arquitetura de exemplo do Omeka S**



**Fonte: Autoria própria (2022).**

O Omeka S disponibiliza uma série de funcionalidades e configurações para os seus usuários, e cada uma dessas funcionalidades e configurações, por sua vez, representam possibilidades de customização da plataforma. No entanto, esse trabalho de conclusão de curso irá se ater à construção de um Modelo de Recurso, para guiar futuros usuários no processo de criação de Itens dentro do Omeka S.

Os metadados disponíveis nos Vocabulários da aplicação foram analisados e isso permitiu que os facilitadores elaborassem um Modelo de Recurso utilizando um subconjunto de metadados do Vocabulário Dublin Core (DC)<sup>4</sup> que pode ser observado na Figura 7.

Por sua vez, a Figura 8 mostra um exemplo da aplicação de um Modelo de recurso em um Item. Este Item está vinculado ao site criado para a aplicação da dinâmica, e o tema exemplo escolhido foi o SpeakOut<sup>5</sup> que é nativo do Omeka S. Este exemplo foi então utilizado na dinâmica seguinte como elemento base na explicação e exemplificação do processo de criação e manipulação de metadados.

<sup>4</sup> Metadados Dublin Core™, talvez mais corretamente metadados “no estilo Dublin Core™”, são metadados desenhados para a interoperabilidade baseados em *Semantice Web* ou Principios de Dados Relacionados (DCMI, 2021).

<sup>5</sup> Criado para a Biblioteca Universitária de Dartmouth pela Agile Humanities Agency, 2019. Adaptado do Omeka Default Theme (M., 2022).

**Figura 7 – Construção do primeiro modelo de recurso**

The screenshot shows a web interface for creating resource models. At the top, there's a tab labeled 'MODELOS DE RECURSOS' and a title 'PFOL first template'. Below this, there are two main input fields: 'Etiqueta' with the value 'PFOL first template' and a red asterisk indicating a required field, and 'Suggested class' with a dropdown menu showing 'Selecione uma turma'. Below these are several rows of metadata fields, each with a hamburger menu icon on the left and edit/delete icons on the right. The fields are: 'Date Created', 'Título', 'Description', 'Subject', 'topico', 'Audience', 'Medium', 'list of authors', 'list of contributors' (with a tooltip 'Lista de colaboradores'), 'Instructional Method', and 'Fonte'.

**Fonte: Autoria própria (2022).**

A fase de implementação aconteceu em dois encontros, sendo o primeiro dedicado à explicação do funcionamento da plataforma e construção de um modelo de recurso com participação de P1, P2 e P3, e o segundo voltado à validação deste modelo de recurso reunindo todos os facilitadores.

O primeiro encontro foi iniciado com a demonstração das capacidades da plataforma para armazenamento dos materiais e um esclarecimento técnico referente ao foco de atuação deste trabalho de conclusão de curso. Em seguida, os facilitadores explicaram o que são Modelos de Recursos, guiando sua demonstração a partir da Figura 7. Foi então iniciada uma discussão acerca de quais metadados apresentados eram coerentes para o armazenamento de um REA, e quais ainda não constavam no modelo atual.

Alguns dos metadados destacados que faziam parte do modelo e que foram apontados pelos participantes foram o de *Título, Descrição, Tema, Ano, Público Alvo, Formato (como mídia, imagem, vídeo, áudio), Tipo de Atividade e Assunto*. Outros metadados que não constavam mas que foram encontrados em outros Vocabulários além do DC foram os de *Tópico, Lista de autores e Lista de contribuidores*. Ao final do encontro os facilitadores ficaram responsáveis por criar um novo Modelo de recurso conforme as orientações obtidas pelos participantes.

O segundo encontro consistiu em uma revisão dos metadados presentes no modelo de recurso de acordo com Figura 9. Algumas sugestões de alterações foram realizadas pelos participantes, incluindo a reformulação da atual nomenclatura para um padrão que fizesse mais sentido às pessoas que operarão a plataforma. Esta mudança teve por intuito aproximar as terminologias presentes nos vocabulários do Omeka S, daquelas utilizadas por alunos e monitores

**Figura 8 – Recorte do Modelo de recurso usado para a fase de implementação I**

## Um nome dado ao recurso em português

<b>Título</b>	pt Um nome dado ao recurso em português
<b>Descrição</b>	pt A descrição pode incluir, mas não está limitada a: um resumo, um índice, uma representação gráfica ou uma conta de texto livre do recurso.
<b>Resumo</b>	pt Um resumo do recurso.
<b>Título alternativo</b>	pt Um nome alternativo para o recurso.
<b>Audiência</b>	pt Uma classe de agentes para os quais o recurso é destinado ou útil.
<b>Nível de educação da audiência</b>	pt Uma classe de agentes, definida em termos de progressão através de um contexto educacional ou de treinamento, para a qual o recurso descrito é destinado.
<b>Contribuidor</b>	pt Uma entidade responsável por fazer contribuições para o recurso.
<b>Criador</b>	pt Uma entidade responsável por fazer o recurso.
<b>Data</b>	pt 2008
<b>Data de criação</b>	pt Data de criação do recurso.

**Fonte: Autoria própria (2022).**

do PFOL, como por exemplo a mudança do metadado “lista de contribuidores” para “lista de colaboradores”.

Além desta mudança, os participantes também optaram pela exclusão de dois metadados do modelo final (Quadro 1), sendo eles *Description* e *Instructional Method*, assim como a inclusão de um metadado adicional para licenças de uso denominado *License*.

**Figura 9 – Recorte do Modelo de recurso usado para a fase de implementação II**

**Titulo do Rea**

**Data de criação**  
Ano do Rea

**Título**  
Titulo do Rea

**Descrição**  
Resumo ou descrição do Rea

**Tema**  
Assunto abordado no Rea

**tema**  
Tópico abordado no Rea

**Audiência**  
Público alvo do Rea

**Suporte**  
Formato do Rea

**lista de autores**  
Lista de autores do Rea

**Lista de colaboradores**  
Lista de contribuidores do Rea

**Método instrutivo**  
Tipo de atividade do Rea

**Fonte**  
Mídias que compõem o Rea

**Fonte: Autoria própria (2022).**

**Quadro 1 – Metadados finais para o modelo de recurso**

<b>Etiqueta original</b>	<b>Etiqueta alternativa</b>	<b>Comentário alternativo</b>
Date Created	Ano de criação	O ano de criação é o ano em que o Rea foi criado.
Título	-	Por favor, insira aqui o nome dado ao REA que esta adicionando.
Subject	Assunto	Insira aqui um resumo do REA.
Topico	Objetivo da aprendizagem	Escreva aqui o objetivo da aprendizagem deste REA.
Audience	Publico alvo	Insira neste campo qual será o publico alvo deste REA.
Medium	Tipo	Aqui será inserido o formato/tipo deste REA.
List of contributors	Lista de contribuidores	Insira aqui o nome dos colaboradores do REA.
Fonte	Midias	Adicione a este campo imagens, audios, videos, exercícios, etc.
License	Licença e uso	Insira aqui qual a licença de uso para este REA.

**Fonte: Autoria própria (2022).**



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhos que se propõem participativos carregam consigo a expectativa de realizar mudanças significativas e duradouras na vida de seus participantes. Este trabalho visou propor alternativas de como projetos participativos podem ser realizados com sucesso de maneira remota e parcialmente assíncrona em cenários onde as possibilidades de encontros presenciais de longa duração se tornaram praticamente nulas, durante um cenário pandêmico.

Para este fim, um estudo acerca do cenário foi realizado com antecedência, através de uma pesquisa de campo, que durou cerca de seis meses. Durante esta pesquisa os autores foram colocados no papel de ouvintes em aulas do PFOL, e com isso puderam compreender com maior clareza o funcionamento das aulas, quem eram os atores presentes, e desta forma identificar possibilidades de uso de TICs nesse contexto.

Sendo assim, o Future Workshop foi a prática participativa escolhida para guiar a modelagem do repositório educacional aberto. Esta prática teve que ser adaptada para um contexto remoto, devido ao cenário pandêmico da Covid-19, como também ao tempo dos monitores que colaboravam com as aulas aplicadas pelo PFOL, e por fim, as tecnologias presentes para a realização do FW.

Para tanto, foi realizada uma reflexão, adaptação e realização da prática do Future Workshop, que contou com a participação dos monitores presentes no PFOL e com a validação dos mesmos.

Essa mesma abordagem, na terceira fase da prática, contou com a ferramenta OMEKA S<sup>1</sup>, usada para a criação de protótipo de modelo de recurso que será usado pelos próximos contribuintes na inclusão de materiais no repositório educacional aberto.

A criação deste modelo de recurso permitirá com que membros do PFOL e PBMIH possam adicionar REAs à plataforma de maneira organizada e autônoma, viabilizando assim que pesquisas na plataforma sejam realizadas de maneira ordenada e eficiente a partir de metadados comuns a todos os materiais presentes no repositório.

### 5.1 Limitações da pesquisa

Apesar do cumprimento dos objetivos relatados na seção anterior, limitações foram encontradas durante a realização deste trabalho, sem as quais o direcionamento desta pesquisa poderia ser alterado. Para fins de posterioridade relataremos os mesmos a seguir.

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, algumas limitações foram encontradas, o que acarretou em imprevistos e atraso na entrega do trabalho final. Sendo um dos motivos a dificuldade em encontrar trabalhos correlatos à nossa pesquisa, ou seja, a aplicação de uma prática participativa em um cenário remoto e com limitações de tempo.

---

<sup>1</sup> <https://omeka.org/s/>



A falta de experiência, somada à escassez de documentação condizente com o cenário deste trabalho, tornou ainda mais desafiadora a adaptação e realização da prática participativa. Desta forma, foi necessário criar um roteiro que se adequasse ao calendário dos monitores, assim como encontrar ferramentas colaborativas que refletissem a aplicação da prática em um ambiente remoto e dinâmico.

## **5.2 Trabalhos futuros**

O Design participativo é uma abordagem que surgiu há cerca de sessenta anos, época em que o processo de empoderar indivíduos em projetos de cocriação ocorria com uma diligência diferente da experienciada durante a execução deste trabalho. Certas situações imprevistas, como a pandemia de Covid-19, permitiram que os autores deste trabalho pudessem ressignificar a técnica do Future workshop, aplicando-a em um cenário remoto que aderisse ao calendário dos participantes.

A fragmentação da técnica em múltiplos encontros permitiu que os envolvidos no PFOL participassem das dinâmicas em encontros remotos e com uma duração inferior à proposta original do FW. A adaptação e reinterpretação da prática é válida não somente para o contexto deste trabalho, mas também para trabalhos cujo uso da prática fracionada pode contribuir positivamente para abordar outros problemas, como por exemplo a inclusão de outras universidades públicas com programas similares ao do PFOL e do PBMIH, ou em grupos multinacionais que necessitam empoderar a participação de seus membros.

Além disso, encontrar ferramentas que permitam este tipo de colaboração remota foi um desafio para a implementação deste projeto, pois para cada dinâmica tentou-se usar plataformas que atendessem aos princípios do FW. Logo, para trabalhos futuros, a possibilidade de centralizar a execução da prática em apenas uma plataforma que atendesse a todos os cenários seria de grande contribuição.

## REFERÊNCIAS

- ABELED, M. d. I. O. L. *et al.* Uma compreensão etnometodológica de aprendizagem e proficiência em língua adicional. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, scielo, v. 53, p. 131 – 144, 06 2014. ISSN 0103-1813. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-18132014000100007&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132014000100007&nrm=iso).
- ACNUR. **Global trends: Forced displacement in 2020**. 2022. Disponível em: <https://www.unhcr.org/statistics/unhcrstats/60b638e37/global-trends-forced-displacement-202>. Acesso em: 12 dec. 2022.
- ALBUQUERQUE, J. *et al.* Recursos Educacionais Abertos: O Componente Pronúncia No Ensino-Aprendizagem De Português Para Falantes De Outras Línguas. II Encontro de Professores de Língua, Literatura e Culturas Diversas, 2016. Acessado em 27 de outubro, 2019.
- ANÇÃ, M. H. S. F. Língua portuguesa em novos públicos. **Saber (e) Educar**, v. 13, p. 71–87, 2008. Acessado em 29 de outubro, 2019.
- BØDKER, S.; KYNG, M. Participatory Design That Matters—Facing the Big Issues. **ACM Transactions on Computer-Human Interaction**, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, v. 25, n. 1, p. 0–31, fev. 2018. ISSN 1073-0516. Acessado em 24 de outubro, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3152421>.
- CAMARGO, L. S. A.; FAZANI, A. J. Explorando o design participativo como prática de desenvolvimento de sistemas de informação. **InCID: Revista De Ciência Da Informação E Documentação**, v. 5, n. 1, p. 138–150, 2014. Acessado em 8 de outubro, 2019.
- CNPQ. **Xuê: Participação, Interação e Computação**. 2022. Disponível em: <https://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/9434601749077122>. Acesso em: 08 dec. 2022.
- DCMI. **Metadata Basics**. 2021. Dublin Core Metadata Initiative Website. Disponível em: <https://www.dublincore.org/resources/metadata-basics/>. Acesso em: 10 sept. 2022.
- FIGUEREDO, L. O.; ZANELATTO, J. H. Trajetória de migrações no Brasil. **Acta Scientiarum. Human and Social Sciences**, p. 85–86, 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=307350907009>.
- GIL, A. C. **Pós-Graduação-Metodologia-Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. [S.l.]: Atlas, 2017.
- KENSING, F.; MADSEN, H. Generating visions: Future workshops and metaphorical. In: GREENBAUM, J.; KYNG, M. (Ed.). **Design at Work**. Boca Raton: CRC Press, 1991. cap. 8, p. 156–157.
- M., D. K. **Omeka S Themes**. 2022. From Omeka Classic to Omeka Semantic. Disponível em: [https://daniel-km.github.io/UpgradeToOmekaS/omeka\\_s\\_themes.html](https://daniel-km.github.io/UpgradeToOmekaS/omeka_s_themes.html). Acesso em: 12 sept. 2022.
- MULLER, M.; Hallewell Haslwanter, J.; DAYTON, T. Participatory practices in the software lifecycle. In: \_\_\_\_\_. **Handbook of Human-Computer Interaction**. Netherlands: Elsevier, 1997. p. 255–297. ISBN 0-444-81862-6.

REIS, J. C. dos *et al.* **Combinando Design Participativo e História de Usuários para Levantamento de Funcionalidades no OpenDesign.** [S./], 2018.

SLIDO. **Run a ranking poll.** 2021. Acessado em 14 de julho, 2022. Disponível em: <https://community.sli.do/live-polls-quizzes-and-surveys-55/run-a-ranking-poll-727>.

TOKARSKI, J. **Programa da UFPR ajuda migrantes, refugiados e apátridas a superarem desafios encontrados no Brasil.** 2017. Published April 12, 2017. Disponível em: <https://www.ufpr.br/portalufpr/noticias/projeto-da-ufpr-ajuda-migrantes-refugiados-e-apatridas-a-superarem-desafios-encontrados-no-brasil/>. Acesso em: 15, january.

VIDAL, R. V. **The Future Workshop: Democratic problem solving.** Richard Petersens Plads, Building 321, DK-2800 Kgs. Lyngby, 2005. (IMM-Technical report-2005-7). Disponível em: <http://www2.compute.dtu.dk/pubdb/pubs/4095-full.html>.

WATANABE, T. Especificidades e potencialidades do processo educacional de crianças migrantes sob a perspectiva de profissionais da educação: Um estudo com educadoras dos cmeis de Curitiba À luz do multilinguismo e da psicologia histórico-cultural. n. 1, p. 18, Jul 2022.

## **APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

## TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

**Título da pesquisa:**

*Ensino Do Português Brasileiro Para Migrantes Assistido Por Computador: Uma Abordagem Participativa.*

**Pesquisador(es/as) ou outro (a) profissional responsável pela pesquisa, com Endereços e Telefones:**

*Renata Samira Farago, João Pedro Gonçalves Barreiro Passos Jorge.*

**Orientação:**

*Leonelo Dell Anhol Almeida, Jeniffer Imaregna Alcantara de Albuquerque.*

**Instituição de vínculos dos(as) pesquisadores(as):**

*Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), campus Curitiba.*

*Departamento Acadêmico de Informática (DAINF).*

*Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação.*

**Local de realização da pesquisa:**

*Pesquisa realizada de maneira remota (Google Meet).*

**Período:**

*Toda quarta-feira das 21:00 às 21:30 entre os dias 16/11/2021 e 30/04/2022.*

### A) INFORMAÇÕES AO PARTICIPANTE

**1. Apresentação da pesquisa.**

Você está sendo convidado(a) para participar da pesquisa Ensino Do Português Brasileiro Para Migrantes Assistido Por Computador: Uma Abordagem Participativa, que consiste na realização colaborativa de atividades com professores e monitores do Português para Falantes de Outras Línguas (PFOL) em conjunto com os referidos pesquisadores desta pesquisa. A pesquisa é realizada como parte do trabalho de conclusão do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação.

**2. Objetivos da pesquisa.**

Este estudo pretende compreender os modelos e técnicas de ensino dos professores e monitores do PFOL. Com essa compreensão, deseja-se propor um recurso educacional aberto que possa ser utilizado como ferramenta de auxílio para professores do PFOL e de outros programas/cursos similares.

**3. Participação na pesquisa.**

As dinâmicas terão duração de aproximadamente 30 minutos cada e serão realizadas em encontros semanais, sendo realizadas entre 8 e 11 encontros, dependendo do escopo e alterações co-determinadas pelo grupo no decorrer do desenvolvimento da pesquisa. Destas dinâmicas serão registradas notas de campo e, se necessário, o registro de áudio, para posterior transcrição.

**4. Confidencialidade.**

As informações coletadas ao longo da realização da pesquisa serão de conhecimento exclusivo dos pesquisadores. Sua identidade será mantida em confidencialidade em quaisquer publicações resultantes de sua participação. Os registros de áudio serão destruídos após a finalização da pesquisa.

**5. Riscos e Benefícios.**

**5a) Riscos:**

---

Rubrica do pesquisador

---

Rubrica do participante da pesquisa

É possível que você experiencie algum tipo de constrangimento em função da realização de discussões abertas e dinâmicas com demais participantes. Ressaltamos que o estudo será efetuado sempre com um responsável do programa de extensão, com os cuidados metodológicos para se evitar/mitigar qualquer situação desconfortável.

**5b) Benefícios:**

Essa pesquisa apresenta como benefício a criação de um recurso educacional aberto, que consiste na adaptação de conteúdos do PFOL para o meio digital, elaborado segundo uma abordagem participativa.

**6. Critérios de inclusão e exclusão.**

**6a) Inclusão:**

São considerados incluídos na pesquisa professores do departamento de letras da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), que também participam do projeto Português para Falantes de Outras Línguas (PFOL) e estudantes monitores do curso de Licenciatura em Letras Português – Inglês, que auxiliam nas atividades de ensino do programa de extensão.

**6b) Exclusão:**

Serão considerados excluídos na pesquisa professores e monitores que não consentiram em compartilhar suas abordagens e métodos de ensino do português para migrantes.

**7. Direito de sair da pesquisa e a esclarecimentos durante o processo.**

Sua participação nesse estudo e atividades relacionadas é voluntária, e seu consentimento pode ser retirado em qualquer momento, implicando na devolução do seu Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, sem a ocorrência de quaisquer repercussões negativas em função de sua desistência.

Você pode assinalar o campo a seguir, para receber o resultado desta pesquisa, caso seja de seu interesse :

( ) quero receber os resultados da pesquisa (email para envio : \_\_\_\_\_)

( ) não quero receber os resultados da pesquisa.

**8. Ressarcimento e indenização.**

Como esse estudo é voluntário e não implica em nenhum custo para os participantes e pesquisadores envolvidos, além do tempo despendido para a realização de atividades de pesquisa, não haverá a cobrança de qualquer multa ou ressarcimento de despesas no caso de desistência.

**B) CONSENTIMENTO *(do participante da pesquisa)***

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

---

Rubrica do pesquisador

---

Rubrica do participante da pesquisa

Nome completo: \_\_\_\_\_  
RG: \_\_\_\_\_ Data de Nascimento: \_\_/\_\_/\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_  
Endereço: \_\_\_\_\_  
CEP: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_  
Assinatura: \_\_\_\_\_ Data: \_\_/\_\_/\_\_

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, riscos e benefícios e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Assinatura pesquisador: \_\_\_\_\_ Data: \_\_/\_\_/\_\_  
(ou seu representante)  
Nome completo: \_\_\_\_\_

Para todas as questões relativas ao estudo ou para se retirar do mesmo, poderão se comunicar com Renata Samira Farago ou João Pedro Gonçalves Barreiro Passos Jorge, via e-mail: [renatasamirafarago@gmail.com](mailto:renatasamirafarago@gmail.com)/[jpedro.haidar@gmail.com](mailto:jpedro.haidar@gmail.com) ou telefone: (41) 99706-1306/(41) 99673-1342.

---

Rubrica do pesquisador

Rubrica do participante da pesquisa

## **APÊNDICE B – Cronograma de Atividades Apresentado Para os Monitores**



# Cronograma de Atividades

