

5

A pesquisa de campo: procedimentos e metodologia

A pesquisa de campo procurou apresentar tanto os olhares de professores quanto os de alunos sobre o uso de jogos em situações de ensino-aprendizagem. Para tanto, foram realizadas entrevistas com doze professores, que utilizam jogos em suas atividades em sala de aula. Foi também realizada uma nova vivência com o jogo *Na Pista do Melhor Caminho*, envolvendo aproximadamente cinquenta alunos. Deste grupo, foram selecionados oito alunos para participar de uma dinâmica. A seguir, é descrito o percurso metodológico da pesquisa, com os objetivos, os métodos utilizados, bem como o perfil dos participantes e os critérios adotados para recrutá-los, para a coleta de dados e para a análise dos resultados.

5.1

Percurso metodológico

O objetivo desta pesquisa é realizar uma reflexão sobre as possibilidades de interação Design-Educação na contemporaneidade, a partir dos olhares de alunos e de professores sobre o uso de jogos em situações de ensino-aprendizagem.

Ao iniciar este estudo, o meu objeto era somente o Jogo *Na Pista do Melhor Caminho* e o meu objetivo principal era discutir a transposição de um jogo físico para um jogo virtual. No entanto, no decorrer do mestrado, percebi que poderia ampliar o foco da discussão para o olhar de alunos e de professores sobre a utilização de formas de ensino-aprendizagem diferentes das tradicionais. e também sobre o papel do Design nesse processo, em um momento em que se rediscute o formato da sala de aula. Pela vivência com o Jogo *Na Pista do Melhor Caminho*, pelo crescimento exponencial do jogo como mídia e pelo potencial do jogo como recurso de aprendizagem na atualidade, acabou sendo um processo natural eleger o jogo como o recurso de ensino-aprendizagem a ser compreendido. Ao descrever toda a vivência prática, percebi que poderia utilizar a experiência com o jogo como disparadora de algumas questões e também como objeto de discussão na pesquisa de campo.

Os jogos sempre foram parte integrante de nossa civilização, mas a expansão da internet possibilitou a popularização dos jogos digitais e também a

sofisticação dos gráficos e das animações, aumentando a capacidade de imersão do jogador. Como consequência, crianças e jovens que frequentam as escolas e as universidades, atualmente, cresceram após a popularização da internet e vivem numa sociedade imersa na cultura digital. Nesse contexto, os jogos se popularizaram a tal ponto que passaram a ser parte do cotidiano desse público fora da vida acadêmica. No entanto, a escola continua baseada na aula expositiva e organizada por disciplinas, apesar de iniciativas isoladas, algumas apresentadas nesta dissertação, explorarem abordagens menos convencionais de situações de ensino-aprendizagem.

Com base no relatado acima, optamos por uma pesquisa de cunho qualitativo e exploratório que pudesse ouvir tanto professores quanto alunos sobre o formato atual da escola, o processo de ensino-aprendizagem, as experiências com jogos e o papel do Design nesse processo. A análise dos resultados busca ampliar a visão sobre o tema da pesquisa. Nos relatos dos profissionais e dos alunos, sobre suas vivências dentro e fora da escola, buscamos pontos relevantes, comuns e divergentes. Esses pontos posteriormente podem subsidiar novas pesquisas de Design, tanto no que diz respeito ao design de jogos, quanto ao papel do profissional de Design nas situações de ensino-aprendizagem.

Para entender a percepção dos professores, foi escolhida a realização de entrevistas, tendo como base o Método de Explicitação do Discurso Subjacente, MEDS, (Nicolacci-da-Costa, 2006). Em relação aos alunos, foi utilizada a técnica de observação, através de uma experimentação coletiva da versão de tabuleiro do jogo, seguida da realização de uma dinâmica em grupo com alguns dos alunos que tinham participado do processo. Nessa ocasião, procurou-se utilizar alguns parâmetros da técnica de Grupo Focal. A seguir é detalhado o percurso da pesquisa com cada grupo de participantes.

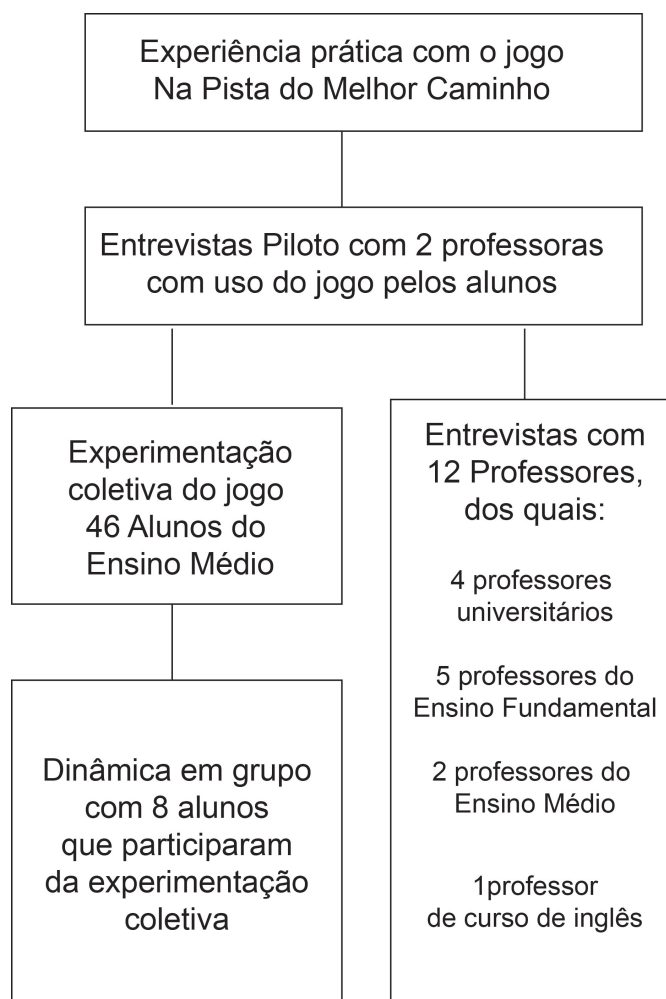


Tabela 9 – Percorso metodológico

5.1.2

A pesquisa com os professores

Após a leitura e o contato com diversos métodos e técnicas de pesquisa, optamos por realizar uma pesquisa qualitativa de cunho exploratório, realizando entrevistas com os professores. Diferentemente das pesquisas quantitativas, que buscam um conhecimento amplo e genérico, as pesquisas qualitativas tendem a privilegiar a minúcia do conhecimento contextualizado. (Nicolacci-da-Costa; Leitão; Romão Dias, 2004)

O Método de Explicitação do Discurso Subjacente, MEDS, (Nicolacci-da-Costa, 2007) foi o escolhido para guiar as entrevistas. Este consiste na realização de entrevistas individuais informais, que mais se assemelham a um bate-papo, com roteiros previamente elaborados, compostos por perguntas abertas. Nessas entrevistas, busca-se criar um clima descontraído, a fim de que os participantes se

sintam à vontade para revelar seus sentimentos, pensamentos e conflitos. Apesar de ser montado um roteiro semiestruturado composto de itens abertos que geram perguntas, sua aplicação deve ser flexível. A ideia é seguir o fluxo da conversa e a ordem das perguntas se adequar ao raciocínio do entrevistado. O fundamental é que todos os itens sejam cobertos nas entrevistas.

O número de professores entrevistados não foi fixado com antecedência, uma vez que, segundo as orientações do MEDS, deve ser utilizado como parâmetro o “ponto de saturação”. Esse ponto é definido como o momento em que o entrevistador percebe que os novos participantes começam a apresentar discursos semelhantes aos dos já entrevistados, sem introdução de informações adicionais relevantes (Nicolaci-da-Costa, 2007). Vale ressaltar que, uma vez que nem todas as entrevistas transcorreram com todas as perguntas surgindo de forma espontânea, o MEDS não foi utilizado de forma integral.

O critério fundamental para seleção dos professores era ter experiência tanto com jogos e atividades lúdicas como também com aulas expositivas regulares, não importando a disciplina. Esta definição de perfil seguiu também a orientação do MEDS, de “perfil de alta definição” (Nicolacci-da-Costa; Leitão; Romão Dias, 2004, p.50) o qual sugere que o recrutamento maximize a homogeneidade do grupo de participantes, a partir de critérios relevantes para o tema da pesquisa. Outros pontos levados em consideração foram:

- gostar de utilizar jogos em situações de ensino-aprendizagem e ter alguma experiência com essa prática;
- ter mais de três anos de experiência;
- utilizar internet com regularidade no trabalho e em casa

O recorte acima foi definido a partir dos seguintes critérios: observamos que sexo e idade não eram fatores determinantes. Optamos por só entrevistar pessoas com mais de três anos de experiência por achar que esse tempo seria suficiente para possibilitar segurança aos profissionais para usarem jogos e outras dinâmicas em sala de aula. Era importante também buscar entrevistados que possuíssem familiaridade com o uso de tecnologias, uma vez que a falta desta vivência poderia influenciar a percepção deles em relação ao uso de jogos e atividades lúdicas digitais. Entendemos, também, que não precisávamos limitar os

participantes à experiência de aula com uma faixa etária específica. Do grupo final de participantes, constam professores do Ensino Fundamental I e II, de universidades e de um curso de línguas. Portanto a análise da pesquisa apresentará visões de profissionais de diferentes tipos de instituições, mas que têm em comum, em sua prática, a utilização de jogos e de atividades lúdicas.

Entrevistas piloto

Com o intuito de testar o roteiro, garantir que o mesmo se adequaria a uma conversa mais informal e também que os tópicos seriam compreendidos pelas entrevistadas, foram realizadas duas entrevistas piloto. Ambas as participantes eram formadas há mais de dez anos e utilizam internet com frequência, tendo uma delas um *blog* sobre matemática para crianças, com jogos e atividades lúdicas. A escola em que atuam utiliza jogos na sala de aula pelo menos uma vez por semana. Após as entrevistas piloto, consideramos adequada a maioria dos itens relacionados no roteiro, sendo retirado somente o item relacionado ao jogo *Na Pista do Melhor Caminho*. A ideia inicial da pesquisa era apresentar o jogo aos professores e convidá-los a usá-lo em sala de aula. A entrevista seria realizada após essa experiência, tendo o roteiro, além de tópicos gerais, itens sobre particularidades do jogo e da experiência realizada. Contudo, apesar de a dinâmica com o jogo ter sido realizada com sucesso na escola em que o projeto piloto foi conduzido, houve dificuldade em se conseguirem outras escolas para se realizar a dinâmica com o jogo. Portanto, a constatação de que os mesmos temas poderiam ser debatidos através de exemplos mais gerais acabou nos levando a retirar a dinâmica com o jogo e as perguntas pertinentes a ele do roteiro de itens.

O cenário das entrevistas foi uma escola particular de base construtivista da zona Sul da cidade do Rio de Janeiro, e o universo pesquisado foram as professoras do quarto ano do Ensino Fundamental I.

Após detectar que os alunos do referido ano estavam estudando a cidade do Rio de Janeiro, suas zonas e pontos turísticos - o mesmo tema abordado do jogo *Na Pista do Melhor Caminho*, resolvi apresentar seus tabuleiros aos professores. Como o jogo havia sido pensado originalmente para alunos do Ensino Médio, possuía regras complexas para os alunos do quarto ano do Ensino Fundamental. No entanto, ao apresentá-lo para a coordenadora pedagógica, ela considerou a proposta do jogo totalmente adequada ao conteúdo que estava sendo trabalhado

com as turmas naquele momento, e sugeriu que simplificássemos as regras para que eles pudessem jogar.

Foi realizado um encontro do qual participaram todas as professoras e estagiárias do quarto ano, a coordenadora pedagógica e eu, em um total de dez pessoas. Após jogarmos uma partida, decidimos em conjunto quais regras seriam simplificadas e ficou marcada uma data para eu voltar à escola e participar da aula na qual os alunos jogariam.

O jogo serviu de ponto de partida para uma conversa com os professores, sobre a percepção que têm do uso de jogos e atividades lúdicas na Educação e, através dessa abordagem, procurou-se entender a atuação do Design nesse contexto.

O objetivo das entrevistas piloto foi entender se as perguntas do roteiro estavam adequadas e se as entrevistas iriam acontecer de maneira espontânea. Cada entrevista teve duração média de 1h e as duas escolheram como local para a realização das mesmas, uma sala da escola em que trabalham. O horário planejado foi o de uma atividade extra de turma, que acontece sempre antes do recreio e é dada por outro professor. Desse modo, havia disponível 1h30min para cada entrevista, o que consideramos tempo suficiente em ambos os casos.

Roteiro para entrevistas piloto

1. As impressões sobre o jogo *Na Pista do Melhor Caminho*;
2. A impressão sobre o uso de jogos na sala de aula;
3. Motivação dos alunos para o uso de jogos;
4. Motivação dos professores para o uso de jogos;
5. A interação entre os alunos durante um jogo;
6. A interação entre alunos e professores durante um jogo;
7. A postura da escola em relação ao uso de jogos e de atividades lúdicas;
8. A existência ou não de uma equipe que ajuda na criação de jogos e atividades lúdicas;
9. A percepção que têm dos jogos criados ou adaptados por eles e aqueles que já vêm prontos;
10. As diferenças entre o uso de jogos digitais e de jogos físicos;
12. As formas como o Design ou um designer poderia colaborar na elaboração de um jogo ou atividade lúdica.

Após as entrevistas piloto, consideramos que a maior parte das perguntas estava adequada. Conforme mencionado anteriormente, foram retirados os itens relativos ao jogo *Na Pista do Melhor Caminho*. No entanto, vale ressaltar que houve a preocupação por parte das entrevistadas de comentar de forma espontânea que o jogo não foi planejado originalmente para alunos do quarto ano do Ensino Fundamental, mas que a adaptação pensada por elas (entrevistadas) funcionou muito bem, uma vez que os alunos se apropriaram das regras em menos de dez minutos. As duas demonstraram satisfação em terem participado da formulação dos jogos e terem se tornado coautoras do processo. O colorido dos tabuleiros foi mencionado como fator importante para despertar o interesse das crianças e a organização das informações de forma clara, como fundamental para que aprendessem rapidamente a jogar.

Ah, eu achei bem bacana, colorido... eu acho que chama a atenção. Isso eu acho que, para as crianças, é bem importante... Porque se tivesse muito confusa... tanto que eles pegaram em menos de 10 minutos. (Professora 10)

De modo geral eu achei muito bacana, eu sei que não dá para trabalhar com as crianças de quarto ano completo, da forma como ele é, mas achei muito interessante porque trabalha as zonas, essa coisa zona Sul, zona Norte, coloca os pontos turísticos, dá uma abrangência.... e mesmo a nossa adaptação, eu achei que muito bacana (Professora 12)

Após as entrevistas piloto, retiramos o item 1, relativo às impressões sobre o jogo e acrescentamos um item que pedia aos professores para falar sobre a forma como as crianças se divertem e aprendem em conteúdos de entretenimento e a forma como aprendem na escola. Esse tema surgiu espontaneamente nas entrevistas piloto e achamos pertinente incluí-lo, uma vez que essa é uma questão central do estudo.

Roteiro final

1. As formas como os jovens e as crianças se divertem e aprendem dentro e fora da escola;
2. A motivação dos alunos para o uso de jogos;
3. A motivação dos professores para o uso de jogos;
4. A interação entre os alunos durante um jogo;
5. A interação entre alunos e professores durante um jogo;
6. A postura da escola em relação ao uso de jogos e atividades lúdicas;

7. A existência ou não de uma equipe que ajuda na criação de jogos e atividades lúdicas e a formação dos membros dessa equipe;
8. A percepção que têm dos jogos criados por elas na escola e aqueles que já vêm prontos;
9. As diferenças entre o uso de jogos digitais e de jogos físicos;
10. As formas como o Design ou um designer poderia colaborar na elaboração de um jogo ou atividade lúdica dentro da escola.

As entrevistas foram feitas de forma presencial em locais variados, sempre sugeridos pelos participantes, para que se sentissem o mais confortáveis possível para conversar, e aconteceram em um único encontro. Somente os áudios das conversas foram gravados. Apenas duas entrevistas foram feitas utilizando o *Skype*, conforme sugestão e preferência dos entrevistados. Nestas, para se manter a naturalidade da conversa e o padrão das demais, foi utilizado um gravador de áudio e a câmera de vídeo permaneceu aberta. Em nenhum dos dois casos foi utilizada a comunicação via texto.

Com o intuito de informar o grupo de professores sobre a metodologia, o objetivo geral da pesquisa e também ter seu livre consentimento de participação por escrito, foi elaborado um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, de acordo com as normas da CIR. VRAC. 08/2010 (ver “Anexo I”). No documento, constam as assinaturas do entrevistado e da pesquisadora.

5.1.3

A pesquisa com os alunos do Ensino Médio

A experimentação coletiva do jogo e a dinâmica em grupo aconteceram em duas visitas, com intervalo de 20 dias, à unidade escolar do Sesi, localizada dentro da fábrica da empresa financiadora do projeto, em Campo Grande. Alguns alunos dessa instituição já haviam participado de dinâmicas com as duas versões do jogo, dois anos antes, mas muitos ainda não o conheciam.

A primeira visita teve como objetivo realizar duas experimentações coletivas do jogo, cada uma com uma turma distinta do segundo ano do Ensino Médio. O planejamento inicial era usarmos tanto o jogo físico como o digital, mas os computadores do laboratório de informática se mostraram muito lentos para rodar a versão digital e concluímos, juntamente com os professores, que a demora

na resposta do computador aos comandos do jogador iria prejudicar o engajamento dos alunos. O intuito da experimentação coletiva era observar os alunos jogando e, ao término desta etapa, selecionar alguns deles para participação de uma roda de conversa na qual foram utilizados alguns parâmetros da técnica de Grupo Focal. O material do jogo, incluindo as regras e o manual do mediador, foi entregue por mim à coordenação pedagógica da unidade escolar, em uma visita ocorrida um mês antes da data marcada para a utilização do jogo pelos alunos. O combinado entre mim e a coordenação era que um professor apresentasse o jogo à turma e coordenasse a dinâmica. Eu apenas observaria o processo.

Apesar de a coordenadora demonstrar interesse em fazer o processo como o combinado, inclusive tendo-se comunicado conosco várias vezes para tirar dúvidas e acertar datas e horários, no dia da nossa ida à escola, as professoras não conheciam o jogo e pediram que eu explicasse as regras para as turmas e coordenasse o uso do jogo com os alunos. Elas nos auxiliaram na divisão da turma em grupos e na distribuição do material. Portanto, o que ia ser uma observação acabou se tornando uma observação participante.

O resumo das regras foi colocado no quadro por mim, e cada turma teve 1h para jogar. Os alunos foram divididos em grupos de cinco, sem separação por gênero. Uma das turmas tinha 25 alunos e a outra, 26. Desse modo, um dos grupos possuía seis alunos. A Unidade escolar possui somente o Ensino Médio. Todos os alunos moram no entorno da fábrica, em Campo Grande, e há uma prova escrita de seleção para os alunos ingressarem na escola.

Observei que os alunos tiveram dificuldade com as regras no início do processo, o que indica que as regras devam ser simplificadas ou o jogo deva ser utilizado durante mais de uma aula. Apesar disso, uma vez aprendidas as regras, mostraram-se concentrados no jogo durante o restante do tempo.

Após o jogo, a professora distribuiu folhas entre os alunos e pediu que cada um escrevesse o que achou do jogo e por quê. Não foram criadas categorias prévias para guiar os alunos, todos os temas levantados nos textos surgiram de forma espontânea. Esse material nos auxiliou (a professora e eu) a selecionar os participantes da dinâmica em grupo, que foi realizada em uma segunda visita nossa à escola. Para a seleção, foram estabelecidos os seguintes critérios: seriam escolhidos alunos que jogaram o jogo em diferentes grupos; os alunos deveriam

ter levantado, em seus textos, diferentes questões sobre o jogo. Com base nesses critérios, pensamos conseguir uma amostra com visão mais heterogênea da experiência.

Os textos também foram importantes para auxiliar na construção do roteiro de temas para a dinâmica em grupo. Após a leitura de todos, foram criadas categorias a partir das frases e palavras escritas pelos alunos. Dos 51 alunos das duas turmas, 49 escreveram um texto. Abaixo estão relacionadas as categorias mais mencionadas e o percentual de alunos que as citou espontaneamente.

As palavras diversão, e/ou sinônimos como prazer, lúdico, envolvente, estimulante ou a expressão “jogo divertido” foram mencionadas por 45% dos alunos. 32% relacionaram essas palavras a aprendizado ou conhecimento, usando expressões como “aprendemos brincando”, “aprendi de forma divertida” ou “aprendi de forma dinâmica”. Em relação aos assuntos sobre os quais aprenderam, 44% do total responderam “sobre trânsito” e 26% mencionaram que gostaram de conhecer os pontos turísticos da cidade, as zonas ou “lugares que não conhecia”.

A possibilidade de interagir com outros alunos foi mencionada como algo positivo por 17%. Desses, mais da metade ressaltou uma característica do jogo, na qual a equipe tem que decidir em conjunto a estratégia a ser usada e o personagem a ser movimentado. Esse mesmo percentual escreveu que gostaria de jogá-lo novamente e/ou que seria bom ter outros jogos em sala de aula ou que experiências desse tipo pudessem ser vivenciadas por alunos de outras escolas. 8% citaram o colorido e organização dos tabuleiros e 7% acharam as regras muito difíceis.

A condução da dinâmica em grupo foi baseada na técnica de Grupo Focal. Segundo definição de Neto, Moreira e Sucena (2002), o Grupo Focal é uma técnica na qual o pesquisador reúne, em um mesmo local e durante um certo período, uma determinada quantidade de pessoas que fazem parte do público-alvo de suas investigações. O objetivo é coletar, a partir do diálogo e do debate com e entre eles, informações acerca de um tema específico. Essa técnica tem como principal característica trabalhar com a reflexão expressa através da “fala” dos participantes, possibilitando que eles apresentem suas impressões e concepções sobre um tema específico.

Conforme a técnica de Grupo Focal orienta, foi construído um roteiro composto por temas-chave e alguns tópicos para guiar o debate / conversa que

auxiliou e norteou a pesquisadora durante o desenvolvimento da dinâmica. Segundo Kruger (1996) apud Neto, Moreira e Sucena (2000), o número de participantes é condicionado por dois fatores: deve ser pequeno o suficiente para que todos tenham a oportunidade de expor suas ideias e grande o bastante para que os participantes possam vir a fornecer consistente diversidade de opiniões. Portanto, para o autor, uma sessão de grupo focal deve ser composta por no mínimo quatro e no máximo doze pessoas. Nesta técnica, o mediador deve tentar extrair a maior quantidade possível de informações dos participantes, sempre de forma amigável. Perguntas como “qual”, “o quê?”, “como?”, “onde?”, “por quê”, inseridas no decorrer das discussões, servem não somente para estimular a fala como também para incentivar a participação de outras pessoas. Ainda, conforme Neto, Moreira e Sucena (2002), os exemplos e evidências demonstram que uma equipe composta por no mínimo dois pesquisadores é necessária para se obter êxito com a técnica. Essa dinâmica foi conduzida pela pesquisadora e por uma estudante do 8º período de Psicologia da PUC-Rio, contou com a participação de oito jovens, sendo quatro meninos e quatro meninas, e durou cerca de 1 hora. Na página seguinte apresentamos tabela com o roteiro utilizado para guiar a dinâmica:

Temas-chave	Tópicos a serem explorados por tema
1. O jogo <i>Na Pista do melhor caminho</i>	• impressões gerais • críticas • regras
2. Diversão nos momentos de lazer	• O que jogam nos momentos de lazer • As razões que os levam a jogar • Como veem o uso de jogos digitais e de jogos físicos. • O que aprendem com esses jogos • Que fatores são importantes para um jogo ser interessante
3. O ensino na Escola	• O que acham dos conhecimentos aprendidos na escola • O que pensam sobre a forma como os conhecimentos são ensinados na escola. • O que aprendem na escola que usam fora da escola • O que aprendem fora da escola que poderia ser aprendido na escola
4. Jogos e a escola	• O que acham do uso de jogos na sala de aula • A percepção que têm dos jogos criados por eles na escola, em conjunto com a professora e aqueles que já vêm prontos para jogar. • O que pensam sobre aprender temas relacionados ao seu dia a dia na escola e/ou as disciplinas relacionarem seus conteúdos a temas do cotidiano

Tabela10 - Roteiro para a dinâmica com os alunos, conforme os parâmetros do método de Grupo Focal.

Conforme acordado com a instituição escolar, não foi possível a gravação ou fotografias de imagens durante a dinâmica, somente tivemos permissão para gravar o áudio da conversa e obter o registro de imagens por meio de fotografias, durante a experimentação coletiva. A escola enviou um termo de consentimento assinado por um membro responsável pela instituição, no qual atesta estar informada sobre a metodologia, o objetivo geral da pesquisa e o compromisso de não identificação dos participantes por parte dos pesquisadores.

5.2

Os critérios de análise dos resultados

Uma vez realizadas as entrevistas e a dinâmica de grupo, todos os depoimentos e relatos foram transcritos na íntegra o mais fielmente possível, incluindo gírias, buscando preservar o caráter de espontaneidade e os sentimentos vivenciados durante a experiência, mas receberam pequenos ajustes no que diz respeito à norma culta. Conforme sugere Manzini (2008), as falas transcritas que são apresentadas nos trabalhos de mestrado e doutorado, ou que vêm a público, devem atualmente receber pequenos ajustes na grafia, sem que isso signifique a troca de palavras ou mudança do sentido. Segundo o autor, algumas falas, quando escritas da maneira que são faladas, têm sido mal recebidas pelos participantes das pesquisas: uma vez que os trabalhos ficam atualmente disponíveis nos *sites* das universidades, é possível os participantes terem acesso ao material escrito e reconhecerem as suas falas, mesmo estando o seu nome ocultado.

Também foi levado em conta, ao realizarmos as transcrições, que o MEDS se caracteriza por fazer uma *análise explícita de discurso*. Por esse motivo, pode mais facilmente levar em consideração quaisquer aspectos linguísticos recorrentes nos depoimentos, como entonações, pausas, hesitações, novas expressões e gírias utilizadas por um grupo específico, desde que sejam relevantes para os objetivos da pesquisa. (Nicolaci-Da-Costa, AM; Leitão, C.; Romão Dias, D., 2004)

Após a transcrição, os dados coletados referentes aos professores foram analisados segundo a orientação do MEDS (Nicolaci-da-Costa, 2007), que propõe duas etapas de leitura dos dados: “interparticipantes” e “intraparticipantes”.

Na etapa “interparticipantes”, as falas dos entrevistados foram agrupadas por cada um dos tópicos sugeridos e comparadas entre si, buscando pontos recorrentes nas falas e, a partir da identificação destes, pôde-se sugerir categorias. Algumas dessas categorias não foram, portanto, determinadas antes das entrevistas e sim conforme a progressão da análise dos dados, de acordo com o MEDS. Já na etapa denominada “intraparticipantes”, foram realizadas a leitura e a análise do discurso de cada sujeito. Nesse momento, as respostas foram analisadas individualmente, por meio de comparações internas entre os principais elementos dos discursos dos sujeitos, procurando identificar contradições e conflitos individuais, inconsistências, novos conceitos, e novas expressões de linguagem (Nicolaci-da-Costa, 2007). Apesar de termos realizado esse procedimento, e dele

nos ajudar a formar um olhar mais aprofundado sobre o material, a reconhecer informações não explícitas nas falas e a encontrar algumas contradições, não entendemos que a busca por contradições nos depoimentos, proposta pelo MEDS, fosse uma forma crucial de ter acesso à visão do professor. Desse modo, os procedimentos sugeridos pelo método, no caso da etapa “intraparticipantes”, foram utilizados apenas como parâmetros para que realizássemos as nossas opções.

Após a transcrição, os dados coletados na dinâmica com os alunos também passaram por uma leitura atenta, e apesar de não termos utilizado o MEDS na coleta de dados, na análise buscamos levar em consideração, assim como nos depoimentos dos professores, os aspectos linguísticos recorrentes nos depoimentos. Por fim realizamos um cruzamento entre os dados dos dois públicos.

A oportunidade de pesquisar dois públicos distintos foi considerada positiva, uma vez que pudemos analisar os resultados de cada grupo isoladamente e também levantar os pontos convergentes e divergentes entre eles e assim sugerir caminhos que possam ser melhor explorados.