1. Definição do Problema (naturalmente já definido)
2. Formulação da(s) pergunta(s)/questão(ões) de pesquisa
3. Estratégias de buscas, termos e strings de busca
4. Critérios de análise (inclusão/exclusão) dos trabalhos encontrados (primários ou secundários e até mesmo terciários)
5. Avaliação dos trabalhos encontrados
6. Estratégias de sínteses
7. Estratégias de apresentação e documentação

**PROBLEMA PRINCIPAL:** Qual a melhor estratégia para formação de professores partícipes (*stakeholders*) para a elaboração de requisitos, de forma autônoma, e uso de softwares educacionais?

1. Como auxiliar efetivamente professores para a produção de requisitos dos softwares educacionais, com autonomia, por meio de formações?

**Justificativa:**

**É importante que nos verifiquemos como podemos sanar as dificuldades dos professores, para que assim eles possam entender tanto o uso quanto a confecção de softwares educacionais, a fim de que possamos alcançar os objetivos educacionais da melhor forma possível.**

1. Como auxiliar efetivamente professores para o uso dos softwares educacionais, com autonomia, por meio de formações?

**Justificativa:**

**Visto que para o uso de softwares educacionais é necessário um certo preparo do professor, notou-se a necessidade de verificar quais seriam as melhores formas de auxiliar os educadores nesse quesito.**

| Critérios | Termo | Sinônimo/Similar | Tradução |
| --- | --- | --- | --- |
| População | Professores do ensino superior | Docente | Teacher / Professor |
| Intervenção | Formações | Preparação | Training |
| Contexto | Produção de requisitos e uso de softwares educacionais | Elicitação | requirements elicitation /  use of educational software |
| Comparação | Auxílio efetivo | Melhoria | Effectively |
| Resultados | Com autonomia | Independente | Independent |

String de busca:

1. professor AND formação AND “software educacional” AND (produção OR uso) AND autonomia AND melhoria AND "ensino superior"

1. teacher AND training AND “educational software” AND (production OR use) AND autonomy AND improvement AND "higher education"

| ID | **Critérios de inclusão** |
| --- | --- |
| CI1 | Estar em Portuguêsou inglês. |
| CI2 | Trabalhos que esteja completo de forma gratuita e on-line |
| CI3 | Trabalhos que versem sobre a participação dos professores na produção de software educacional para o ensino superior |
| CI4 | Trabalhos que versem sobre formação de professores para uso de software educacional no ensino superior |
| CI5 | Trabalhos que versem sobre autonomia dos professores no processo de definição de requisitos para softwares educacionais para o ensino superior |

| ID | **Critérios de Exclusão** |
| --- | --- |
| CE1 | Estudos que estão em outras línguas, que não inglês ou português. |
| CE2 | Trabalhos que **NÃO** estão completos e disponíveis de forma gratuita e on-line. |
| CE3 | Trabalhos que **NÃO** falem sobre a participação dos professores na produção de software educacional para o ensino superior. |
| CE4 | Trabalhos que **NÃO**  são sobre formação de professores para uso de software educacional no ensino superior |
| CE5 | Trabalhos que **NÃO**  são sobre autonomia dos professores no processo de definição de requisitos para softwares educacionais para o ensino superior |

| **Perguntas/Questões de Pesquisa** | | |
| --- | --- | --- |
| **Perguntas de Pesquisa** | **Descrição** | **Objetivo/Justificativa** |
| População | É a delimitação que será estabelecida para que haja retorno de resultados precisos. Pode ser um processo, uma área, um conteúdo, uma universidade, uma cidade, uma região, uma população, uma base de dados, um evento, e etc.  Exemplo: Quais impactos do uso de Realidade Virtual no processo de melhoria de ensino-aprendizagem do fenômeno da **Fotossíntese**? | Para cada questão estabelecida é necessário que haja uma justificativa para a elaboração desta pergunta.  Exemplo: É necessário conhecer as possibilidades do uso de Realidade Virtual no processo de ensino-aprendizagem! |
| Intervenção | É a definição de uma área, tecnologia, ferramenta ou técnica que permitirá resolver o problema.  Exemplo: Quais impactos do uso de **Realidade Virtual** no processo de ensino-aprendizagem do fenômeno da Fotossíntese? |  |
| Contexto | É o local, literal ou não, em que acontecerá a intervenção, incluindo características, perfis e ações.  Exemplo: Quais impactos do uso de Realidade Virtual no processo de melhoria **ensino-aprendizagem** do fenômeno da Fotossíntese? |  |
| Comparação | É o tratamento que se dá por meios metodológicos, ferramentais, procedimentais com atenção aos fatores de risco e custo, confiabilidade e desempenho.  Exemplo: Quais **impactos** do uso de Realidade Virtual no processo de melhoria de ensino-aprendizagem do fenômeno da Fotossíntese? |  |
| Resultados | É a observância dos resultados que deveriam ser obtidos com a resolução do problema, se o pesquisador gostaria de resultados relacionados apenas a validação ou se existem resultados comprovados da resolução do problema em ambientes reais.  Quais impactos do uso de Realidade Virtual no **processo de melhoria** ensino-aprendizagem do fenômeno da Fotossíntese? |  |