

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos seu/sua filho(a) a participar da pesquisa *“Explorando os Mitos Nacionais: contribuição ao aprendizado pelo estímulo à motivação a partir dos Serious Games”*, que tem como objetivo contribuir para a maior inclusão das tecnologias digitais nas escolas, devido a seu papel fundamental no dia a dia dos alunos fora da sala de aula. Neste sentido, a pesquisa visa promover o papel dos videogames como instrumentos de ensino, a partir de sua atuação como ferramentas didáticas de conteúdo complementar ao que é apresentado aos alunos em sala de aula.

O jogo a ser utilizado na pesquisa trata dos mitos e lendas do folclore nacional Brasileiro e será adotado como parte dos materiais de ensino deste tema na disciplina de Língua Portuguesa, no que competem as aulas de Literatura. Abordagem com potencial para despertar nos alunos a motivação para o maior aprendizado deste conteúdo e, assim, melhorar seus aprendizados deste tema e, consequentemente, o desempenho em avaliações deste conteúdo. A pesquisa será conduzida junto aos alunos do oitavo ano do Colégio de Aplicação da UFRGS, localizado na Avenida Bento Gonçalves, 9500 – Prédio 43815, CEP: 91501-970, Bairro Agronomia, Porto Alegre – RS, durante o final do segundo semestre de 2014 e seguirá com a mesma turma longo do ano de 2015.

A experimentação em que os alunos tomarão parte é voluntária. Uma vez de acordo em participar, os voluntários farão uso de um jogo digital (videogame) desenvolvido com o propósito didático de ensiná-los sobre os mitos e lendas do folclore Brasileiro. Eles também deverão responder questionários com perguntas referentes ao jogo e ao seu uso. A fim de conseguir estas descrições, poderá haver o registro em imagem ou vídeo da interação dos alunos com o jogo durante o período das aulas em que esteja presente ao menos um dos pesquisadores.

Desta maneira, entende-se que a natureza da pesquisa apresenta riscos mínimos para os alunos, dentre os quais, há o risco mínimo da divulgação das imagens e vídeos por eventual quebra de sigilo e confidencialidade. Todavia, salienta-se que os dados da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes em qualquer apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado com base na pesquisa. A participação é voluntária. O participante tem total liberdade de recusar tomar parte na Pesquisa em qualquer uma de suas fases, sem que isto lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento. Além disso, a pesquisa também não envolve esforço físico que possa levar a lesões, nem quaisquer conteúdos inapropriados para a idade do público-alvo. Uma vez que serão feitas entrevistas para verificar a percepção dos estudantes sobre o jogo (por meio escrito, oral ou por vídeo, a fim de expor de forma mais rica como foi seu envolvimento com o jogo, isto é, como se sentiram jogando ou quais eventuais melhorias ou falhas perceberam), pode-se prever algum desconforto ou incômodo naqueles que são usualmente tímidos nessas circunstâncias.

No que diz respeito aos benefícios da pesquisa para o aluno, o benefício imediato que se espera é o incremento do desempenho escolar dos alunos em disciplinas que abordem, principalmente, os mitos e lendas do folclore brasileiro a partir da melhor internalização do conteúdo que pode ser proporcionada a eles pelo jogo, devido a sua vivência com o tema a partir do ambiente construído. Com o benefício em longo prazo sendo definido como o maior conhecimento e valorização a este tema da cultura nacional. Benefícios que se esperam obter a partir do método didático diferenciado que o jogo irá proporcionar ao aluno, que objetiva despertar-lhes a atenção, o interesse e a criatividade.

Os procedimentos da Pesquisa obedecem aos Critérios de Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde, de forma que nenhum dos procedimentos usados oferece risco à dignidade do participante. As informações e os materiais de registro coletados durante a Pesquisa serão utilizados apenas para fins de investigação e de produção de conhecimento. Todo o material obtido será arquivado por um período de 05 anos a contar do término desta pesquisa junto ao programa de Programa de Pós-Graduação Em Informática na Educação da UFRGS, situado a Avenida Paulo Gama, 110 – prédio 12105 – 3º andar sala 332, CEP: 90040-060 Porto Alegre – RS.

Caso você tenha dúvidas ou deseje maiores esclarecimentos, por favor, entre em contato com o professor responsável pela pesquisa, Prof. Dr. Dante Barone, pelo telefone (51) 3308-9478, com o pesquisador auxiliar, o doutorando Leonardo Filipe Batista Silva de Carvalho, pelo telefone (51) 8135-0225, ou com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS, pelo telefone (51) 3308-3738.

Data : ____/ ____/ ____

EU _____, concordo com a participação do meu filho(a) _____ nesta pesquisa.

Obs.: A concordância em participar da pesquisa não implica em dolo caso o mesmo opte por se retirar da mesma em momento futuro. A participação na pesquisa garante a seu filho o uso do jogo durante as aulas de Literatura dentro da disciplina de Língua Portuguesa do oitavo ano do Colégio de Aplicação. O nome de seu filho(a) não será veiculado em qualquer material gerado a partir desta pesquisa. O uso dos registros de imagem ou vídeo feitos de seu/sua filho(a) coletados na pesquisa estão condicionados a assinatura do Termo de Cessão de Imagem. A não concordância na cessão de imagens não exclui o aluno da pesquisa, apenas assegura que sua imagem não será veiculada.

Nome do responsável pela criança: _____

Assinatura do responsável pela criança: _____

Assentimento

EU _____, concordo em participar desta pesquisa.

Assinatura do professor responsável: _____

Assinatura do pesquisador auxiliar: _____