



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

JEANE CARLA BARBOSA

**GERENCIAMENTO DE PROBLEMAS DURANTE AS RESOLUÇÕES DE TAREFAS
DE TRADUÇÃO DO JOGO *DUOLINGO***

FORTALEZA
2019

JEANE CARLA BARBOSA

GERENCIAMENTO DE PROBLEMAS DURANTE AS RESOLUÇÕES DE TAREFAS DE
TRADUÇÃO DO JOGO *DUOLINGO*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Estudos da Tradução.

Área de concentração: Linguística.

Orientadora: Profa. Dra. Maria da Glória Guará Tavares.

FORTALEZA
2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B198g Barbosa, Jeane Carla.
 GERENCIAMENTO DE PROBLEMAS DURANTE AS RESOLUÇÕES DE TAREFAS DE TRADUÇÃO
 DO JOGO DUOLINGO / Jeane Carla Barbosa. – 2019.
 259 f. : il. color.

 Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-
 Graduação em Estudos da Tradução, Fortaleza, 2019.

 Orientação: Profa. Dra. Maria da Glória Guará Tavares.

 1. Estudos da Tradução. 2. Incertezas. 3. Gerenciamento de problemas. 4. Tradução Pedagógica. 5.
 Duolingo. I. Título.

CDD 418.02

JEANE CARLA BARBOSA

GERENCIAMENTO DE PROBLEMAS DURANTE AS RESOLUÇÕES DE TAREFAS DE
TRADUÇÃO DO JOGO *DUOLINGO*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Estudos da Tradução. Área de concentração: Linguística.

Aprovada em: ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Maria da Glória Guará Tavares.
(Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Sâmia Alves Carvalho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Jean Custodio de Lima
Instituto Federal do Ceará (IFCE)

Profa. Dra. Luana Ferreira de Freitas
(Suplente)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus pais, Luiz Carlos Barbosa (*in memoriam*) e Marlene Maria Barbosa, pelo seu amor incondicional.

À Alessandra Brasil, por todo seu apoio neste processo.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por permitir que eu conseguisse superar todos os obstáculos durante a realização desta pesquisa. Foram inicialmente 300 horas de trabalho e um mestrado acadêmico, começando a todo vapor.

À minha mãe Marlene Maria Barbosa, por sempre torcer e acreditar em mim.

Ao meu querido pai Luiz Carlos Barbosa (*in memoriam*), por toda sua energia.

Ao meu amor, que me deu seu apoio incondicional na realização deste estudo. Sou grata por ter você em minha vida.

À Profa. Dra. Maria da Glória Guará Tavares, pela orientação desta pesquisa.

A todos os professores que ministraram as disciplinas no curso de Pós-graduação em Estudos da Tradução, sendo eles: Prof. Dr. José Lambert, Profa. Dra. Glória Tavares, Profa. Dra. Nicoletta Cherobin e Prof. Dr. Valdecy Pontes.

Aos professores participantes da banca examinadora, pelo tempo e valiosas colaborações e sugestões.

Aos meus queridos alunos que se voluntariaram a participar desta pesquisa.

Ao diretor e à coordenadora da Escola EMEIEF Rachel de Queiroz, Sr. Emanuel Andrade Leite e Sra. Cheila Maria Borges de Araújo, por permitirem que esta pesquisa fosse realizada nessa escola e por todo apoio prestado junto à Secretaria de Educação de Maracanaú para que eu pudesse conduzir este trabalho.

À Secretaria de Educação de Maracanaú, por permitir que eu utilizasse o meu horário de planejamento escolar para participar deste Mestrado.

À Secretaria de Educação do Estado do Ceará que, por meio da gestão escolar, concedeu o afastamento integral de minhas atividades para o estudo.

Aos meus colegas de Mestrado que me acompanharam nesta jornada.

A minha amiga, Raquel Barros, pelas contribuições valiosas durante nossas conversas sobre minha pesquisa.

“Learning is a process where knowledge is presented to us, then shaped through understanding, discussion and reflection”.

(Paulo Freire)

RESUMO

Nos Estudos da Tradução, a resolução de problemas é considerada uma ação orientada por objetivos (TIRKKONEN-CONDIT, 2010). Assim, as atividades do tradutor são finalizadas de acordo com suas interpretações e pelo uso de estratégias que o auxiliam durante o processo de tradução. Muitas pesquisas têm sido realizadas no intuito de investigar o produto desse processo, no entanto, nas últimas décadas, outros estudos têm emergido com o objetivo de investigar o que se passa na mente do tradutor, especificamente em relação às suas tomadas de decisão face às incertezas que surgem durante o processo de tradução. A incerteza é uma interrupção observável no processo de tradução que leva o tradutor à hesitação (ANGELONE, 2010). O movimento ocular, remoção de palavras e revisão de texto são alguns dos exemplos de interrupções no fluxo da tradução (KHORASANI e YOUSEFI, 2016). Na observância da análise dos resultados obtidos nesta pesquisa, concluiu-se que, apesar desse estudo não ter sido conduzido com tradutores profissionais, o gerenciamento de problemas também ocorre como processo entre participantes de um jogo de tradução, sendo esse gerenciamento realizado por meio do emprego de estratégias metacognitivas, cognitivas e socioafetivas, com o objetivo de produzir um novo texto e dar continuidade a uma nova etapa do jogo. Os dados colhidos por meio de protocolos verbais também forneceram elementos importantes que revelaram como esses participantes gerenciaram as incertezas no nível de compreensão, transferência e produção e na aplicação do grupo de gerenciamento de problema em níveis comportamentais, classificados como: reconhecimento do problema, proposta de solução e avaliação da proposta, definida por Angelone (2010) como *bundle behavior*. Por fim, esta pesquisa buscou investigar o gerenciamento de problemas durante a realização de tarefas de tradução do jogo *Duolingo*, utilizando também a Tradução Pedagógica como ferramenta de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras.

Palavras-chave: Estudos da Tradução, incertezas, gerenciamento de problemas, Tradução Pedagógica, Duolingo.

ABSTRACT

In translation studies, problem solving is considered a goal-oriented action (TIRKKONEN-CONDIT, 2010). The translator's activities are finalized according to his interpretations and the use of strategies that assist him during the translation process. Many researches have been carried out in order to investigate the product of this process. However, in recent decades, other studies have emerged with the objective of investigating what is going on in the translator's mind, specifically in relation to his decision-making towards uncertainties that arise during the translation process. Uncertainty is an observable interruption in the translation process that leads the translator to hesitation (ANGELONE, 2010). Eye movement, word removal and text revision are some of the examples of interruptions in the translation flow (KHORASANI and YOUSEFI). In observing the analysis of the results obtained in this research, it was concluded that, although this study was not conducted with professional translators, problem management also occurs as a process between participants in a translation game, being this management accomplished through the use of metacognitive, cognitive and social affective strategies in order to produce a new text and give continuity to a new stage of the game. Data collected through verbal protocols also provided important insights that revealed how these participants managed the uncertainties in comprehension, transfer and production level, and in the application of the problem management group to behavioral levels, classified as: problem recognition, proposal of solution and evaluation of the proposal defined by Angelone (2010) as bundle behavior. Therefore, this research aims to investigate the problems management during the implementation of the *Duolingo* translation tasks, also using pedagogical translation as a tool for teaching and learning foreign languages.

Keywords: Translation studies, uncertainty, problem solving, pedagogical translation, duolingo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Mapa de representação da transcrição dos Estudos da Tradução	26
Figura 2	Mapa das áreas de Estudos da Tradução	26
Figura 3	Quinta década da tecnologia dos computadores	32
Figura 4	Classificação das tecnologias móveis	34
Figura 5	Barra de progresso do jogo <i>Duolingo</i>	38
Figura 6	Representação do nível do jogo	39
Figura 7	Recompensa	39
Figura 8	<i>Feedback</i> (erro na tradução) e Colaboração	40
Figura 9	Colaboração	40
Figura 10	Resolução de problemas	41
Figura 11	Recurso de imagem.....	42
Figura 12	Atividades do aplicativo <i>Duolingo</i>	42
Figura 13	Atividades do jogo	43
Figura 14	<i>Translation-oriented cognitive process</i>	48
Figura 15	Atividades do aplicativo <i>Duolingo</i>	60
Figura 16	Unidades utilizadas pelos participantes do jogo <i>Duolingo</i>	62
Figura 17	Análise de dados	63
Figura 18	Critérios empregados na identificação do problema de <i>locus</i>	64
Figura 19	Critérios empregados na resolução de problema	64
Figura 20	Fenômeno metacognitivo articulado.....	65
Figura 21	Tecla de verificação da tradução.....	66
Figura 22	Fenômenos metacognitivos não-articulados	66
Figura 23	Gerenciamento de problemas.....	68
Figura 24	Saída do grupo de resolução de problemas.....	71
Figura 25	Recurso do jogo <i>Duolingo</i>	74
Figura 26	Progresso da tradução e do grupo de gerenciamento de incertezas	77
Figura 27	Recurso de consulta e banco de palavras do jogo <i>Duolingo</i>	80

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Fenômenos metacognitivos observados durante o processo de tradução.....	66
Tabela 2	Problema de <i>locus</i>	69
Tabela 3	Ações observadas durante a realização de tarefas de tradução.....	79
Tabela 4	Tipos de estratégias de aprendizagem utilizadas no gerenciamento de problemas.....	82

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Estratégias cognitivas.....	82
Gráfico 2	Estratégias metacognitivas.....	84
Gráfico 3	Estratégias socioafetivas.....	86

LISTA DE QUADRO

Quadro 1	Especificações dos programas utilizados na abordagem cognitiva.....	26
-----------------	---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
UFC	Universidade Federal do Ceará
L1	Língua Materna
L2	Língua Alvo
CALL	<i>Computer-Assisted Language Learning</i>
TAP	<i>Think-aloud Protocols</i>

LISTA DE SÍMBOLO

© Marca Registrada

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
1.1 Motivação para o estudo	18
1.2 Contextualização e relevância para a pesquisa.....	18
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	21
2.1 A Tradução Pedagógica e a incorporação de novas tecnologias no ensino de línguas estrangeiras	25
2.2 De <i>Computer Assisted Language Learning</i> ao <i>Mobile Learning</i>	31
2.3 <i>Duolingo</i>	36
2.4 Tarefa de tradução	44
3 METACOGNIÇÃO	46
3.1 Resolução de problemas (<i>Problem solving</i>)	47
3.2 Incerteza.....	49
3.3 Protocolos verbais	52
4 METODOLOGIA.....	56
4.1 Objetivo Geral	56
4.2 Objetivos Específicos	56
4.3 Perguntas da pesquisa.....	57
4.4 Participantes da pesquisa	57
4.5 Instrumento de coleta de dados	58
4.6 Procedimento para coleta de dados	59
4.7 Procedimentos para análise de dados	63
5 RESULTADOS DA PESQUISA	65
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	87
REFERÊNCIAS	91
APÊNDICES	97
ANEXOS.....	234

1 INTRODUÇÃO

Os tradutores têm desempenhado um papel muito importante na sociedade durante séculos. Assim, sendo a principal função “converter” um texto em uma língua de partida para uma língua de chegada, a tradução tornou-se uma atividade multitarefa que estaria longe de ser apenas uma simples conversão entre línguas. A tarefa do tradutor também inclui a análise de correspondência entre línguas, pesquisas culturais e muitas vezes tomadas de decisões mediante o surgimento de incertezas durante o processo de tradução.

Após séculos, a atividade de tradução ganhou visibilidade e se institucionalizou como disciplina acadêmica na segunda metade do século XX, sendo denominada de “Estudos da Tradução” (*Translation Studies*), termo cunhado por Holmes (1972). A partir de então, outros estudos na área da tradução foram desenvolvidos e representados em um mapa que contemplaria outras áreas de estudo. Os desdobramentos de alguns desses estudos, incluindo o foco desta pesquisa, foram conhecidos a partir de Chesterman (2006), o qual, em seu mapeamento na área dos Estudos da Tradução, deu destaque aos estudos cognitivos, expondo os processos mentais, emocionais e comportamentais.

Algumas definições sobre a tradução surgiram por meio de vários estudiosos da área, tais como: Catford (1965), Koller (1995), Jakobson (1959), Bassnett (1996) e Venuti (1995), teóricos estes que tinham uma visão diferente de como a tradução se processava. Nos dias atuais, Schuttleworth e Cowie (1997) apresentam a tradução dentro de um campo bem mais amplo, incluindo outras formas de comunicação, como a tradução audiovisual através de legendagem e dublagem, e a utilização da *machine traslation*, que pode auxiliar o tradutor. Além disso, cabe salientar que, através do avanço das tecnologias, foi possível incorporar, nos Estudos da Tradução, a linguística de *corpus*, a qual permite a análise pelos teóricos e pelos tradutores de grandes quantidades de textos.

Em se tratando das diversas definições sobre o que seria a tradução, a presente pesquisa teve como fundamento teórico os estudos de Hatim e Munday (2009), os quais defendem a tradução como um fenômeno cognitivo, linguístico, visual, cultural e ideológico. No que concerne ao foco do processo cognitivo, este estudo buscou elucidar as questões referentes ao gerenciamento de problemas durante a resolução de tarefas de tradução. Objetivou-se, também, abordar a tradução na área de ensino, especialmente sobre sua contribuição como Tradução Pedagógica no auxílio útil direcionado ao ensino de línguas estrangeiras (LEONARDI, 2010).

No que versa sobre a Tradução Pedagógica, compreende-se que há diversas críticas direcionadas ao uso da tradução no ensino de línguas devido à sua associação com o método gramática-tradução. Contudo, acredita-se que, assim como reportado em Malmkjaer (1998, apud Laviosa, 2014), a tradução não se encontra separada ou independente de outras formas de habilidades linguísticas que definem a competência comunicativa, pois a tradução envolve uma grande quantidade de leitura, escrita e prática da compreensão, bem como a produção oral, ao contrário do método gramática-tradução.

Logo, a estrutura desta pesquisa foi dividida em quatro capítulos, a saber: no primeiro momento, foi realizada a Fundamentação Teórica, abordando a Tradução Pedagógica no ensino de línguas e identificando sua trajetória como ferramenta de auxílio pedagógico em sala de aula; em seguida, discutiu-se a integração das tecnologias no ensino de línguas, o que possibilitou a evolução e as mudanças das atividades instrucionais para prática de línguas estrangeiras, através de jogos que recriam um cenário de imersão e entretenimento. Tais jogos, denominados de jogos instrucionais, caracterizam-se pela prática de habilidades relacionadas ao conteúdo e à resolução de problemas em ambientes divertidos com regras e desafios. Para Doering, Veletsianos e Roblyer (2009), a resolução de problemas em jogos possui alguns benefícios, como o aperfeiçoamento do interesse e da motivação, o que torna o aprendiz mais ativo. Segundo os teóricos, ambientes que promovem a resolução de problemas podem tornar o conhecimento e as habilidades mais significantes para os aprendizes, porque esses ambientes demonstram como e onde a informação se aplica a problemas reais.

A partir da discussão da inclusão das tecnologias no ensino de línguas, este estudo irá introduzir as tarefas de tradução, bem como o jogo instrucional *Duolingo*, que apresenta atividades de tradução que podem ser integradas como suporte aos conteúdos já previstos no currículo escolar. O jogo servirá, portanto, de apoio adicional aos recursos já existentes e disponíveis na escola, com a vantagem de promover a aprendizagem de uma língua estrangeira por meio de uma abordagem lúdica. Ademais, servirá como elemento motivacional para envolver os aprendizes em atividades que despertem seu interesse pela temática em estudo.

No terceiro momento, esta pesquisa discorre sobre os processos metacognitivos envolvidos na tradução, com foco no estudo e na investigação do gerenciamento de problemas mediante o surgimento de incertezas; no quarto momento, discursa-se acerca metodologia desta pesquisa, além de apresentar os participantes envolvidos no estudo; por último, a pesquisa aponta os resultados obtidos, além das considerações finais a respeito das

implicações pedagógicas do uso da tradução, do jogo de tradução *Duolingo* e da utilização de estratégias na resolução de problemas.

1.1 Motivação para o estudo

A motivação para este estudo surgiu a partir da aplicação de um teste piloto com a finalidade inicial de investigar a aquisição de vocabulário, utilizando o jogo *Duolingo*. Para tanto, foram selecionadas apenas duas unidades do jogo: básico 1 e básico 2. E, como critério para a realização do piloto, foram selecionados alunos da escola pública municipal Rachel de Queiroz, em Maracanaú-CE, que estavam cursando o do 6º ano do Ensino Fundamental, os quais, além de não conhecerem o mencionado jogo, também sequer haviam estudado em algum curso de idiomas. As informações foram adquiridas por meio de entrevista com os participantes, a fim de certificar o atendimento aos critérios estabelecidos.

Durante a realização do piloto, observou-se que alguns participantes levavam mais tempo que outros para a resolução dos problemas de tradução. Observou-se também que, se não houvesse a necessidade de utilização de ferramentas externas ao jogo para consulta do significado de palavras, os participantes gerenciavam os problemas que surgiam ao posicionar o cursor sobre a palavra que gerava tais incertezas.

Desta forma, eles identificaram que o próprio jogo auxiliava na tradução, por meio da ferramenta de consulta, pois perceberam que, ao clicar na palavra que gerava incerteza, uma aba se abria, aparecendo em torno de três opções de tradução daquele vocábulo. Na maioria das vezes, recebiam um *feedback* positivo na escolha da palavra correta e, em alguns casos, escolhiam a palavra errada, recebendo *feedback* negativo imediato do jogo, o que fazia com que aquela atividade em particular ressurgisse para ser praticada novamente.

Ao presenciar a forma como os participantes gerenciavam os problemas durante a resolução dessas tarefas, este estudo foi direcionado para investigar o processo de tradução com foco no gerenciamento de problemas mediante o surgimento de incertezas durante o jogo de tradução *Duolingo*.

1.2 Contextualização e relevância para a pesquisa

Tradução é uma atividade comumente desempenhada de forma escrita ou oral, embora se refira a conceitos bem mais complexos que perpassam o texto escrito. Na verdade, a tradução é um processo que envolve atividades cognitivas e tomadas de decisões que irão resultar em um novo texto.

Nesse sentido, Hatim e Munday (2009, p.7) definem a atividade da tradução como:

1 – O processo de transferência de um texto fonte para um texto alvo, conduzido por um tradutor, ou tradutores, em um específico contexto sociocultural;

2 – Um produto escrito, ou texto traduzido, que resulta de um processo e que atua no contexto sociocultural do texto alvo;

3 – Fenômeno cognitivo, linguístico, visual, cultural e ideológico, que é parte integrante das partes 1 e 2.

Como atividade cognitiva, Kiraly (1995) argumenta que a mente do tradutor é um sistema de processamento de informações, no qual a tradução surge por meio da interação do processo intuitivo e controlado, utilizando-se de informações linguísticas e extralinguísticas. Este processo pode ser observado através do uso de protocolos verbais que fornecem, com melhor clareza, dados para entender o processo de escolha de estratégias e resoluções de problemas durante as tarefas desempenhadas na tradução.

Nessa linha de pensamento, Ericsson e Simon (1984, p.218) afirmam que “a melhor evidência de que as pessoas realmente solucionam problemas é sua capacidade de relatar esse processo”. A partir desta afirmação, o uso de protocolos verbais em pesquisas sobre o processo de tradução começa a ganhar força, pois, além dos mencionados autores, Barbosa e Neiva (2003) também defendem o uso de protocolos verbais para investigar o processo de tradução.

Dessa forma, Fraser (1996) reforça que, para fins metodológicos, é possível contrastar dados obtidos por meio de protocolos verbais de forma concomitante ou retrospectiva, observando também evidências processuais, como o comportamento durante o processo de tradução.

Para solucionar problemas durante uma tarefa de tradução, o tradutor poderá utilizar estratégias mediante o surgimento de uma incerteza, recorrendo a recursos internos (*background* ou inferência) ou a recursos externos, como o uso de dicionários e gramáticas. As estratégias, segundo Barbosa e Neiva (2003), podem surgir multifacetadas, sendo usadas para resolver problemas de natureza diversa.

Ressalta-se que pesquisas anteriores têm focado nos estudos das incertezas de tradutores durante o processo de tradução. Porém, nesta pesquisa, a investigação figurou com foco nas incertezas dos alunos que gerenciaram os problemas durante o processo de tradução e forneceram evidências que mostraram os processos metacognitivos utilizados durante o jogo *Duolingo*.

Sabe-se da existência de um vasto corpo de pesquisa em tecnologias e jogos no ensino de línguas, entretanto, pesquisas que investigam os processos metacognitivos são escassas, logo, este trabalho almeja contribuir para dar continuidade a futuras pesquisas relacionadas a esta área de estudo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, discorre-se sobre a fundamentação teórica, destacando primeiramente a tradução como método de ensino de línguas estrangeiras, tendo em vista a sua importância no contexto histórico a partir do seu surgimento no final do século XVIII e seu impacto atualmente.

Na seção seguinte, aborda-se a Tradução Pedagógica como área de estudo, situada nos Estudos da Tradução, além da incorporação de novas tecnologias ao ensino de línguas estrangeiras. Em seguida, destacam-se as tarefas de tradução como atividade de uso da língua-alvo na resolução de problemas, com abordagem na evolução do uso dos computadores até os aparelhos portáteis, retratando a teoria CALL até a era do surgimento do *Mobile Learning*.

Na última seção desta pesquisa, realiza-se uma argumentação sobre a metacognição, associando essa meta-habilidade diretamente à resolução de problemas relacionados às incertezas.

Primeiramente, a tradução empregada no ensino de línguas surgiu como método, precisamente, na Prússia, onde se estabeleceu até o início do século XIX. Segundo Howatt e Widdowson (2004), o Método Gramática-Tradução foi idealizado e desenvolvido para ser utilizado em escolas secundárias, podendo ser, segundo os autores, até mesmo chamado de *The grammar school method*. O procedimento em si, contendo pontos fortes, fracos e excessos, refletia as exigências, aspirações e ambições das escolas que ensinavam gramática em suas várias formas e em vários países no século XIX. Ainda segundo os autores, o rótulo *grammar-translation* foi empregado de forma equivocada em alguns aspectos.

Desse modo, o termo *grammar-translation*, como conhecido, foi criado por críticos que queriam chamar a atenção para duas características que eles mais detestavam: o ensino de gramática isolado de textos e o excessivo uso da tradução tanto no ensino de significados, como no uso da prática de exercícios. Porém, nenhum dos pontos destacados era importante para os idealizadores do método, que tentavam desenvolver uma abordagem apropriada para crianças já que, até então, nenhum método do tipo existia.

Vale salientar que, antes do ano de 1800, a maioria dos aprendizes de línguas modernas eram estudiosos que tentavam desenvolver suas habilidades de leitura da língua através do estudo da gramática, aplicando este conhecimento na interpretação de textos e na utilização do dicionário como único recurso. A maioria desses estudiosos eram homens e mulheres com um alto nível de estudos, treinados em gramática clássica e que, por sua vez, também sabiam como aplicar as categorias familiares às novas línguas. Entretanto, tais

métodos educacionais não eram bem adaptados para as habilidades dos jovens alunos nas escolas e, além disso, esta autoaprendizagem era inapropriada para um grupo de estudo na sala de aula. Dessa forma, o Método Gramática-Tradução foi, de fato, de acordo com Howatt e Widdowson (2004), uma tentativa de adaptar estas tradições às circunstâncias e às exigências da escola.

Na época, a estrutura do ensino de gramática e tradução foi mantida porque os professores e alunos já eram familiarizados com o estudo de línguas clássicas. Logo, seu objetivo era, portanto, tornar o aprendizado de línguas mais fácil. Segundo Richards e Rodgers (2001, p.5), “o objetivo da Gramática-Tradução era capacitar os aprendizes para ler literatura clássica e para beneficiá-los da disciplina mental e desenvolvimento intelectual que resultam do estudo de uma língua estrangeira”.

Assim, o desenvolvimento do método Gramática-Tradução estava diretamente relacionado aos avanços significativos na educação da classe média na Inglaterra, pois foi com o estabelecimento do sistema público de exames controlado por Universidades que o ensino de línguas modernas começou a ser implantado nos currículos das escolas secundárias. Desta forma, determinaram-se os conteúdos que iriam nortear o currículo do ensino de línguas e os princípios metodológicos dos professores responsáveis para preparar as crianças que iriam estudá-los. Logo, acredita-se que, apesar de a banca de exames públicos não ter criado o método Gramática-Tradução, ela ajudou a estabelecer suas prioridades (HOWATT e WIDDOWSON 2004).

Embora o método Gramática-Tradução tenha começado como uma simples abordagem no ensino de línguas para crianças, este sofreu grandes distorções em colisão com interesses dos classicistas e suas línguas modernas rivais. Howatt e Widdowson (2004) enfatizam que o método Gramática-Tradução era tão simples em sua essência que tornava difícil entender os conflitos em torno dele. Apesar de toda a resistência, este começou a ser empurrado pelo Movimento de Reforma que direcionou o ensino da língua inglesa como uma língua estrangeira.

De acordo com Richards e Rodgers (2001), a crescente necessidade de comunicação oral na Europa contribuiu para o surgimento de demandas pela proficiência da língua estrangeira (habilidade oral). Na Alemanha, Inglaterra, França e outras partes da Europa, por exemplo, novas abordagens no ensino de línguas foram desenvolvidas por especialistas da área, assumindo a responsabilidade de desenvolver métodos para reformar o ensino de línguas modernas. Aliado a isto, tal rejeição pelo método Gramática-Tradução ganhou força com o

surgimento do Movimento de Reforma, sendo o início do desenvolvimento de novas formas de ensino de línguas.

Nesse sentido, Malmkjaer (1998) enumera os três princípios fundamentais do movimento de reforma: a) a primazia da fala; b) a importância de materiais contextualizados na aprendizagem de línguas; e c) a prioridade na utilização de metodologias orais em sala de aula. Acreditava-se que a utilização de frases isoladas fora do contexto, em especial a utilização de tarefas escritas de tradução, poderiam interferir no processo de aquisição de uma língua estrangeira. De acordo com Sweet (1900), existia uma espécie de acordo entre os reformistas que acreditavam que os exercícios e as traduções em uma língua estrangeira deveriam ser substituídos por uma composição livre na língua estrangeira em um determinado assunto retirado de um texto já estudado.

Ademais, outros métodos surgiram originários da abordagem comunicativa. Richards e Rodgers (2001) aduzem que os anos de 1950 a 1980 foi o período mais ativo na história no que tange ao surgimento de abordagens e métodos no ensino de línguas, tais como o *Audio-Lingual Method*, *Silent Way*, *Natural Approach*, e o *Total Physical Response*. Porém, mesmo após um longo período de rejeição, o método Gramática-Tradução ainda continua a ser utilizado, em que o foco principal é o estudo de uma língua estrangeira e a compreensão de textos literários (RICHARD E RODGERS 2001). Este tem permanecido ao longo dos anos e provado ser notavelmente resiliente às inovações que têm sido introduzidas ao ensino de línguas, desde 1830, até os dias atuais.

De acordo com o livro *Terminologie de la Traduction* de Delisle, Lee-Jahnke e Cormier (1999), o termo *Pedagogical Translation*¹ é definido como uma forma de tradução praticada através de exercícios, com o propósito de aprender uma língua estrangeira. Embora o termo *pedagogical translation* no ensino de línguas estrangeiras remeta ao antigo método Gramática-Tradução, nos tempos atuais, a tradução não é mais vista como uma ferramenta negativa ligada ao passado, mas sim, como um excelente apoio cujo potencial e benefícios necessitam ser explorados e avaliados.

Por esta razão, de acordo com Leonardi (2010), alguns linguistas sugeriram a reabilitação do uso da tradução em aulas de ensino de línguas estrangeiras, destacando-se Duff (1989), dentre os estudiosos, a favor do uso da tradução em sala de aula, o qual afirma que a tradução favorece o desenvolvimento da consciência linguística no que diz respeito às formas e às funções da linguagem.

¹ Tradução Pedagógica

Assim, o apoio ao uso da tradução veio também de outros teóricos que apresentaram algumas justificativas para o uso da tradução no ensino de línguas. Harvey (1996), por exemplo, afirma que a tradução ajudaria os aprendizes a reconhecer os erros derivados da interferência da L1 e, ao reconhecer esses erros, a tradução possibilitaria melhorias no seu conhecimento da língua materna. Malmkjaer (1998) fala sobre interferência da L1 e diz que ao traduzir, na verdade, os estudantes se tornam conscientes das interferências positivas e negativas entre as línguas e desenvolvem a habilidade de controlá-las. Eles também percebem que expressões contidas nas duas línguas não necessariamente correspondem uma a outra.

Em defesa da tradução no ensino de línguas, Guy Cook (1998) argumenta que o foco exclusivo na língua inglesa em sala de aula poderá encorajar a fuga de estratégias e, conseqüentemente, levar à imprecisão formal. Ainda segundo o teórico, a tradução desenvolve a precisão por forçar os aprendizes a confrontar-se com as dificuldades no uso da L2.

No contexto de aprendizagem de línguas estrangeiras, sobre o uso da língua materna, Casado e Guerrero (1993) afirmam que a L1 atua como um filtro da L2, sendo um instrumento no qual o aprendiz reestrutura e reorganiza a experiência da língua estrangeira, por exemplo: ainda que um professor “proíba”, de alguma forma, o aluno a traduzir em voz alta, na hora de associar um objeto ou uma ação a um determinado significante em L2, produz-se também no aluno uma outra associação mental com um significante da língua materna. Portanto, ainda segundo os autores, mesmo que se elimine o uso da tradução explicativa (tradução utilizada pelo professor para auxiliar o aluno nos exercícios), não há como eliminar a tradução interiorizada, pois esta última é resultado de um processo mental que dificilmente pode ser controlado (HURTADO ALBIR 1988).

Nesse limiar, Lewis (2008) também aborda a temática sobre o impedimento da tradução em sala de aula. Para ele, a tradução é inevitável e pode ser perceptível através das perguntas dos estudantes em estágios iniciais da aprendizagem de línguas estrangeiras. Esta evidência é encontrada quando o aprendiz naturalmente não consegue se expressar na L2 e procura por uma tradução de um ponto de partida na L1. Nas palavras de Lewis (1988, p.64), “é inevitável que os aprendizes utilizem a L1 como um recurso e que eles levantem hipóteses baseadas em suas próprias experiências em L1. E uma sã pedagogia deveria ser explorada e não rejeitada”.

Além disso, Naimushin (2002, p.48) destaca os benefícios do uso da tradução no ensino da língua estrangeira, aduzindo que “o uso da tradução no ensino de língua estrangeira encoraja os alunos a comparar as unidades linguísticas das duas línguas com base nos seus significados independentemente do nível de hierarquia linguística a que eles pertencem”.

Dentre alguns benefícios da Tradução Pedagógica, Atkinson (1993) argumenta que a tradução contribui para uma reflexão sobre o significado das palavras em um contexto e não apenas promove o manejo de formas gramaticais mecânicas, como acontece em alguns exercícios estruturais. A tradução, segundo Atkinson (1993), também permite que os alunos pensem e comparem as duas línguas, levando-os a uma conscientização sobre suas diferenças, o que contribui para evitar grande parte dos erros frequentemente empregados na LE, estimulando os alunos a forçarem suas competências ao máximo possível, em uma tentativa de superar suas dificuldades por meio de atividades que possibilitem assumir riscos e não tentar evitá-los.

Tudo isso contribui para dar um novo ritmo à sala de aula, motivando e envolvendo os alunos em uma atividade de tradução que demande situações reais, pois existem ocasiões em que a simples forma de checar se os alunos entenderam alguma coisa é fazer com que eles pensem na tradução dessa coisa (ATKINSON 1993).

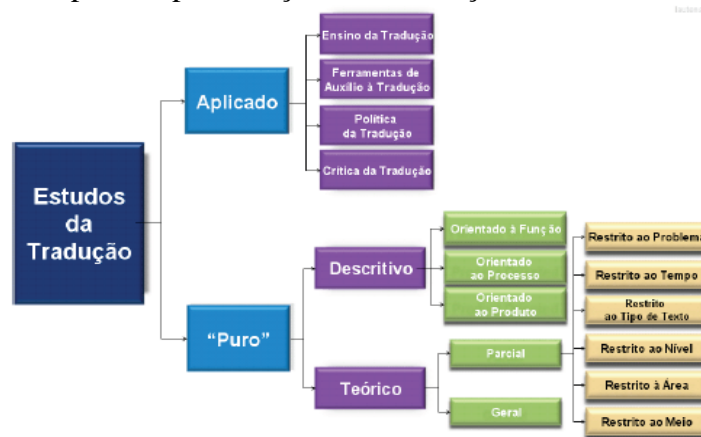
Em termos de atividades de tradução, é importante levar em consideração o nível de proficiência dos alunos e empregar atividades adequadas com objetivos específicos pré-definidos. Segundo Lewis (2008), uma parte importante da tarefa do professor é assegurar que os alunos permaneçam o menor tempo possível em atividades improdutivas ou má conduzidas. Utilizar a tradução não é necessariamente retomar a antiga metodologia empregada no método Gramática-Tradução, mas utilizá-la como ferramenta para promover a aprendizagem e a autonomia dos aprendizes de uma língua estrangeira.

2.1 A Tradução Pedagógica e a incorporação de novas tecnologias no ensino de línguas estrangeiras

Como área de estudo, a Tradução Pedagógica encontrou o seu lugar quando foi incluída no mapeamento realizado por James Holmes, em seu trabalho *The Name and Nature of Translation Studies*, publicado em 1988, em que a “Tradução Pedagógica” encontra-se no ramo dos estudos aplicados, nas subáreas do “Ensino da Tradução” e “Ferramentas de Auxílio à Tradução”. Esta área de estudo é destacada nesta pesquisa no mapa de Pagano e Vasconcellos, publicado em 2003, na revista Delta, no III Congresso Interamericano de Tradução e Interpretação – CIATI – 2004 (BARTHOLAMEI JUNIOR; VASCONCELLOS, 2008).

No referido mapa, de representação da transcrição da proposta de Holmes (1988), não há menção aos Estudos da Tradução baseados em tecnologias, porém ele serve para ampliar e situar os Estudos da Tradução de forma mais abrangente. Dessa forma, ainda de acordo com Bartholamei Junior e Vasconcellos (2008, p. 6), “as tecnologias não estavam ainda desenvolvidas e o ofício de intérprete não tinha, ainda, se institucionalizado, de forma a merecer a atenção dos pensadores da área. No entanto, algumas poucas décadas depois, novos mapeamentos sugerem possibilidades de subcampos sequer vislumbrados no mapeamento de Holmes”.

Figura 1 - Mapa de representação da transcrição dos Estudos da Tradução



Fonte: Bartholamei Junior e Vasconcellos (2008)

Nota-se que Bartholamei Junior e Vasconcellos (2008) destacam que novas propostas de “mapeamento” surgiram após o texto de Holmes (1988). Em seu livro *The Map, A Beginner's Guide to Doing Research in Translation Studies*, William e Chesterman (2002) contemplam várias áreas dos Estudos da Tradução conforme demonstra a figura a seguir (Figura 2):

Figura 2 - Mapa das áreas de Estudos da Tradução



Fonte: Bartholamei Junior e Vasconcellos (2008)

Dentro da proposta de William e Chesterman (2002), esta pesquisa aborda áreas da tradução relacionadas aos itens “11” – Ensino de Tradução, utilizando a Tradução Pedagógica como ferramenta de ensino e aprendizagem; item “4” – Tradução Multimídia, porque agrupam elementos de informação interativa/imersiva; item “5” – Tradução e Tecnologia, em que o autor apresenta uma gama de tópicos que são investigados, sendo eles: avaliação de software, localização de software, efeitos da tecnologia e tradução de website; e, por fim, esta pesquisa aborda o item “10” – Processo de Tradução, ao investigar o gerenciamento de problemas durante a realização de tarefas do jogo *Duolingo*.

Além desses tópicos, os autores supracitados trazem em sua obra um item sobre *The Place of Technology in Translator Training*, no qual levantam questionamentos sobre quais tipos de habilidades tecnológicas seriam mais apropriadas para o uso da tradução e citam o uso de ferramentas disponíveis na internet que auxiliam na formação de tradutores profissionais. Apesar de não se referir especificamente à “Tradução Pedagógica”, as contribuições de William e Chesterman (2002) abriram caminho para estudos sobre a utilização de tecnologias no ensino de línguas através de *softwares*² que possam viabilizar o uso de tarefas de tradução em suas metodologias.

Outrossim, Warschauer e Meskill (2000) destacam que virtualmente cada tipo de metodologia no ensino de línguas tem sua própria tecnologia para apoiá-la. Segundo os autores, na época do método Gramática-Tradução, por exemplo, a tecnologia de ponta para explicar as regras gramaticais e realizar as traduções era o quadro negro. O mesmo quadro negro recebeu reforço através do uso do projetor e, posteriormente, de ajuda a programas dos primeiros computadores que proporcionavam atividades do tipo *drill-practice* de gramática. Na época do método audiolingual³, no qual havia ênfase no aprendizado através da repetição oral, os gravadores eram um meio perfeito para auxílio durante as aulas. Geralmente as aulas que se utilizavam do método audiolingual incluíam sessões obrigatórias de laboratórios, em que os estudantes tinham que repetir o que estava sendo praticado. Porém, este método perdeu popularidade, em parte, pelos resultados não muito significativos gerados a partir de laboratórios de línguas que, na época, eram muito caros.

Entre a década de 1980 e 1990, existiu um grande avanço no ensino de línguas a partir do surgimento das abordagens comunicativas com foco no engajamento do aluno em

² Conjunto de componentes lógicos de um computador ou sistema de processamento de dados; programa, rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador; suporte lógico.

³ Warschauer e Meskill (2000, p.XX) relembram esta fase no ensino de línguas nas universidades na década de 1970 e 1980.

atividades autênticas e através de interações significativas. A partir desse ponto, surgiram dois tipos de abordagens que tiveram influência direta na integração das tecnologias na sala de aula: a abordagem cognitiva e a abordagem sociocognitiva (WARSCHAUER e MESKILL 2000).

Destarte, as tecnologias que apoiavam a abordagem cognitiva no aprendizado de línguas ofereciam aos aprendizes a oportunidade de interagir com uma língua estrangeira em um contexto substancial, como também ajudavam a construir o seu próprio entendimento do sistema dessa língua. Nessa abordagem, Warschauer e Meskill (2000) destacam o uso de programas como: *text-reconstruction software*, *concordancing software* e um *simulation software*. O quadro abaixo descreve resumidamente as características destes programas.

Quadro 1– Especificações dos programas utilizados na abordagem cognitiva

<i>Text-reconstruction software</i>	<i>Concordancing software</i>	<i>Multimedia simulation software</i>
Permitia que os professores utilizassem textos contendo ausências de palavras e palavras desordenadas para que os alunos pudessem reorganizá-las. O objetivo era apoiar o processo de construção mental do sistema linguístico. Embora tal atividade pudesse ser realizada com a utilização de papel e lápis, acredita-se que o uso do computador facilitaria o processo de ensino e aprendizagem de alunos e professores.	Permitia que os professores e alunos pesquisassem no texto o uso e a ocorrência de algumas palavras em particular. O programa era muito utilizado como parte de muitos cursos de linguística de corpus.	Permitia a participação dos alunos em mundos virtuais, onde há exposição à língua e a cultura em um contexto audiovisual.

Fonte: Adaptado de Warschauer e Meskill (p. 304, 2000)

Na abordagem sociocognitiva, a ênfase é no aspecto social de aquisição da linguagem. De acordo com Gee (1996), Schieffelin e Ochs (1986), aprender uma língua é visto como um processo de aprendizado ou socialização em uma comunidade em particular. Nessa abordagem, os estudantes precisam do máximo de interação social, não apenas para prover o *input* compreensivo, mas também para dar a eles a oportunidade de praticar todo o tipo de comunicação possível de acontecer fora da sala de aula. Isso pode ser alcançado através da colaboração de outros estudantes ou através de projetos que incluam tarefas, aprendendo simultaneamente os conteúdos e a língua-alvo. Neste caso, a *internet* é vista como uma excelente ferramenta que serve como meio de interação.

Observa-se que os primeiros relatos sobre o surgimento do ensino de língua estrangeira *online* datam da década de 1990, quando professores e alunos ganharam acesso à *internet* regularmente. *Websites* como *Intercultural Email Classroom*⁴, *Connections* e *KeyPals Club* do *Teaching.com*⁵ eram sites respeitados que ajudavam os alunos a encontrar correspondentes em outros países, os quais geralmente eram falantes da língua estudada (TOLLEFSON 2007). Tollefson (2007) ressalta que “professores cujos estudantes não conseguem visitar outros países descobriram que a experiência com correspondentes é significativamente aprimorada quando imagens digitais são compartilhadas”. Segundo a pesquisadora, sites comerciais, como BBC⁶, também exploram o aprendizado de línguas estrangeiras por meio da prática de atividades básicas e através do oferecimento de materiais de suporte tecnológico ao aprendizado de línguas para alunos e professores.

Desse modo, as mudanças tecnológicas resultaram na reformulação da utilização de métodos e abordagens que eram raramente utilizadas. Por sua vez, estas acabaram fornecendo uma plataforma para que os professores e estudantes realizassem melhorias na educação baseada em conteúdos, mais conhecida como *Content Based Instruction*⁷ e como abordagem comunicativa. A partir deste novo contexto no ensino de línguas, Skorczynska, Rubio e Carrió-Pastor (2016) consideram que não há como voltar aos métodos tradicionais ou abordagens utilizadas no ensino de línguas estrangeiras.

A revolução no ensino de línguas estrangeiras já começou. Enquanto os conteúdos de ensino têm sido desenvolvidos e modificados, o ensino da segunda língua também está vivenciando sua própria revolução em relação a como uma língua pode ser aprendida ou praticada. Os estudantes usam a *Internet* para fazer exercícios, escrever redações que podem ser corrigidas pelo professor online e eles até podem

⁴ www.iecc.org

⁵ www.teaching.com/keypals/

⁶ www.bbc.co.uk/languages/

⁷ Instrução baseada em conteúdo

conversar em uma plataforma virtual com falantes nativos. Esta é uma revolução autêntica quando nós comparamos com o ensino de língua estrangeira há 50 anos atrás. (SKORCZYNSKA, RUBIO E CARRIÓ-PASTOR 2016, p. 22). Tradução própria.

Nesta nova perspectiva, a *Technology Assisted Language Teaching*⁸ (TALT) entra em cena com o objetivo de realçar o papel dos métodos de ensino de professores no melhoramento do aprendizado de uma segunda língua. Skorczynska, Rubio e Carrió-Pastor (2016) enfatizam que o “Ensino de Línguas Assistido por Tecnologias”, atualmente, compartilha da ideia de que na tecnologia devem ser aplicadas as abordagens recentes de aprendizagem de línguas estrangeiras. Essa ideia deriva do posicionamento de que daqui em diante dever-se-ia fazer referência à tecnologia como ferramenta de função comunicativa e ferramenta de ensino.

De acordo com esse posicionamento, as ferramentas utilizadas para fins educativos podem receber várias classificações de acordo com suas funções. Para os propósitos deste estudo, utilizou-se a classificação de Bostock (1996, 2007), o qual considera, nas tecnologias, sua função educacional e instrução baseada nos princípios socioculturais:

1 – Recursos de informação.

Estes recursos apresentam conteúdos controlados por usuários como: vídeos, hipermídia, gravações, *e-books*⁹, *e-journals*¹⁰, Dropbox¹¹, iCloud¹² e *World Wide Web*;¹³

2 – Ferramentas de processamento da informação: processadores de textos, mapeadores conceituais, etc.;

3 – Simuladores: jogos e ambientes virtuais;

4 – Tecnologias de apoio à instrução: tutores substitutos e analistas, tutoria e avaliação, *intranet*, etc.;

5 – Tecnologia mediada por comunicação: mídias de comunicação pessoal, e-mail, serviços de mensagens, fóruns, *blogs*¹⁴, *wikis*¹⁵, redes sociais, etc.

Para Skorczynska, Rubio e Carrió-Pastor (2016), a classificação de Bostock (1996, 2007) parece cobrir uma grande variedade de utilidades no uso de tecnologias associadas ao

⁸ Ensino de Línguas Assistido por Tecnologia.

⁹ Abreviação do termo inglês *eletronic book*, que significa livro em formato digital.

¹⁰ Periódicos acadêmicos eletrônicos publicados na internet em formato digital.

¹¹ Serviço para armazenamento e compartilhamento de arquivos baseado no conceito de “computação em nuvem” desenvolvido pela Dropbox Inc.

¹² Sistema de armazenamento em nuvem desenvolvido pela Apple Inc.

¹³ Sistema de documentos em hipermídia que são interligados e executados na *Internet*.

¹⁴ Sítio eletrônico cuja estrutura permite a atualização rápida a partir de acréscimos dos chamados artigos, ou postagens, ou publicações.

¹⁵ Termos utilizados para identificar um tipo específico de coleção de documentos em hipertexto, ou o software colaborativo usado para criá-lo.

ensino de língua estrangeira. Além disso, sugerem que os professores devem considerar a possibilidade de incluir a maioria destas ferramentas no currículo escolar para propiciar um meio ambiente de aprendizagem *E-learning*¹⁶.

2.2 De Computer Assisted Language Learning ao Mobile Learning¹⁷

Compreende-se que a evolução do uso das tecnologias culminou na inserção dos computadores no ensino de línguas e no surgimento de teorias que apoiaram o uso de computadores e de aparelhos móveis como mediadores no contexto de aprendizagem de uma língua estrangeira, como a *Computer Assisted Language Learning* (CALL).

Nesse sentido, a Teoria CALL está entre uma das subdisciplinas mais recentes da atualidade, com um número significativo de pesquisas e publicações (CHAMERS 2010). Relacionada com Aquisição de Segunda Língua (SLA) e com a Linguística Aplicada, ela teve sua origem em 1983 na convenção do TESOL (*Teaching English to Speakers of Other Languages*¹⁸) em Toronto. Sendo o resultado de uma discussão entre um grupo de entusiastas sobre o uso de tecnologias para o ensino e aprendizado de línguas, a Teoria ganhou nome e passou a ser chamada de *Computer-Assisted Language Learning* ou CALL (CHAPELLE 2005). Na época do surgimento da CALL, a inclusão das tecnologias no ensino de línguas estrangeiras era vista sem grande importância, passando a ter maior destaque somente após a realização da convenção de Toronto.

Na década de 1980, a Teoria CALL teve um impacto significativo no desenvolvimento e melhoramento de tecnologias para o ensino de línguas, principalmente com o surgimento dos microcomputadores, que começaram a ser utilizados em instituições educacionais no final dos anos 1970. Embora tivessem limitações gráficas em seus *displays*, ofereciam tarefas baseadas em práticas textuais (THOMAS, REINDERS e WARSCHAUER 2013).

Com isso, os desenvolvedores e exploradores de inteligência artificial utilizaram interpretadores semânticos e sintáticos para processar as respostas da língua natural dos alunos. A inserção de jogos para a prática de comunicação em outras línguas também foi possível a partir da década de 1980, os *Juegos Comunicativos* enfatizavam os aspectos comunicativos da língua que eram empregados com as metodologias focadas na proficiência e

¹⁶ Ensino eletrônico correspondente a um modelo de ensino não presencial apoiado em tecnologias.

¹⁷ Aprendizagem de língua mediada por computador/aprendizagem móvel.

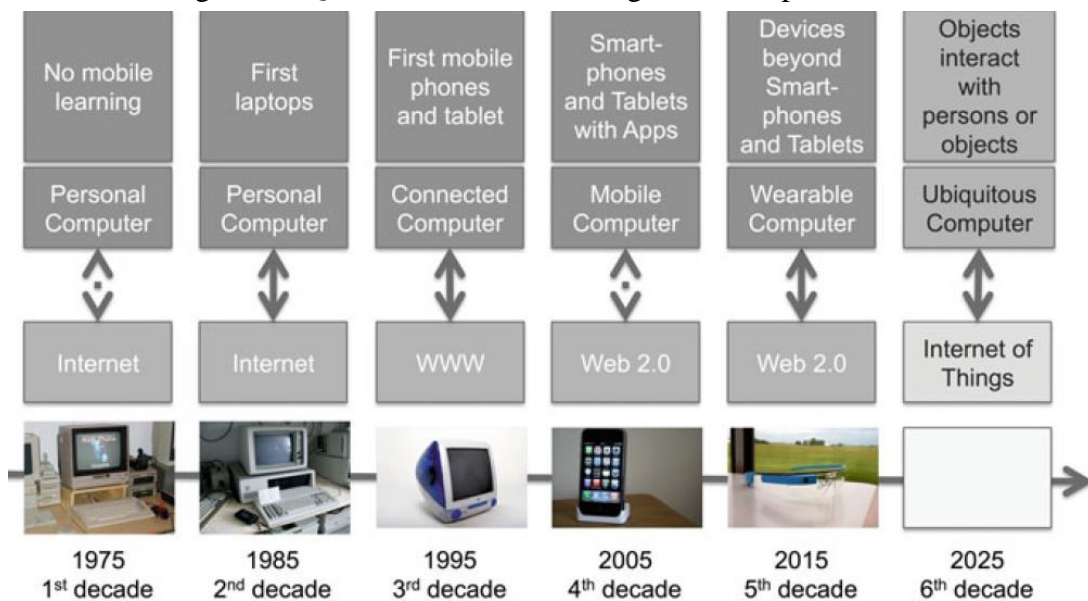
¹⁸ Ensino de Inglês para Falantes de Outras Línguas.

competência comunicativa da época. A partir deste ponto, surgiram outras mídias com novas abordagens metodológicas.

Assim, os avanços tecnológicos também fizeram com que os computadores passassem por um período de miniaturização, dando origem a outros aparelhos que puderam ser categorizados como aparelhos portáteis, ou seja, qualquer aparelho que possa ser facilmente acessado em qualquer lugar. Conforme destacado por McQuiggan *et al.* (2015), enquanto os computadores se desenvolviam e se tornavam cada vez menores, mais eficiente e mais fáceis de serem usados, eles também encontravam mais espaço nas salas de aulas. Esse cenário também ganhou mudanças com a iniciativa do governo americano em conectar os estudantes *online* e propiciar o desenvolvimento de habilidades de letramento tecnológico.

Ainda, os computadores do tipo *desktop*, *laptops* e *netbook*¹⁹ eram as tecnologias predominantes utilizadas nas escolas até o início de 2010, quando a *Apple* lançou o primeiro *ipad*²⁰, que culminou na criação de uma nova categoria de aparelhos móveis: o novo computador conhecido como *tablet*, com tecnologia *touchscreen*, portabilidade e *wi-fi*. Em seguida, outras companhias lançaram no mercado os *tablets* com o sistema operacional *Android*, assim, esses equipamentos conquistaram o mercado dos *netbooks* no início de 2013. Logo, os principais produtores de *netbooks*, as marcas Acer e Asus, oficialmente encerraram sua produção, uma vez que a próxima geração seria das tecnologias móveis. A figura a seguir traz uma linha do tempo sobre a evolução das tecnologias móveis.

Figura 3 - Quinta década da tecnologia dos computadores



Fonte: Stoller-Schai (2015, p. 5)

¹⁹ Um nome genérico dado a uma categoria de laptops que se caracterizam por serem menores e de peso leve.

²⁰ Dispositivo em formato de tablet produzido pela Apple Inc.

Observa-se que Stoller-Schai (2015, p.5) propôs uma *timeline*²¹ retratando o surgimento e desenvolvimento dos aparelhos móveis. A leitura da tabela da esquerda para a direita promove uma compreensão mais abrangente do desenvolvimento das tecnologias móveis na dimensão da imobilidade para mobilidade desses aparelhos. Atualmente, situa-se na quinta década de aparelhos móveis, em que há a existência de outros aparelhos além de *tablets* e *smartphones*²². Nessa década, a *internet* se transforma em parte do cotidiano das pessoas, saindo de suas mãos e tendo um caráter mais acessório.

Esses avanços contribuíram para redefinir o contexto de aprendizagem de línguas. A aprendizagem mudou de uma posição formal para uma posição mais acessível, na qual a tecnologia situada de forma física na sala de aula torna-se parte integrativa da vida dos alunos (BAX 2003). Surge, então, a aprendizagem móvel, *mobile learning*, redefinindo as responsabilidades dos professores e alunos e ofuscando a distinção entre aprendizagem formal e informal. Ressalte-se que a aprendizagem móvel é diferente dos aparelhos móveis, pois a aprendizagem móvel é o resultado que essas tecnologias possibilitam através do uso adequado e criativo desses aparelhos (MCQUIGGAN *et al.*, 2015).

Outras definições também surgiram para dar sentido à modalidade *mobile learning*, com a participação de vários estudiosos da área. Assim, para Kulkulka-Hulme (2005), *mobile learning* refere-se à mobilidade dos aprendizes, no sentido de que estes devem ser capazes de participar de atividades educacionais sem a restrição de realizá-las em um local físico delimitado. Já O'Malley (2005) destaca que *mobile learning* tem sido definido pela aprendizagem que acontece por meio de aparelhos *wireless* (sem fio), como celulares, PDAs, ou um *laptop*. Traxler (2005), por sua vez, define *mobile learning* como qualquer sistema educacional no qual o uso de aparelhos portáteis ou aparelhos *palm-top*²³ são considerados a única tecnologia ou a única tecnologia dominante. El-Hussein e Cronje (2010) também destacam o uso dos termos *mobility* e *learning*. Nesse sentido, *mobility* se refere às capacidades da tecnologia entre o contexto físico e as atividades direcionadas aos estudantes, enquanto *learning* refere-se às atividades do processo de atividade e ao comportamento dos aprendizes enquanto eles utilizam essas tecnologias para aprender.

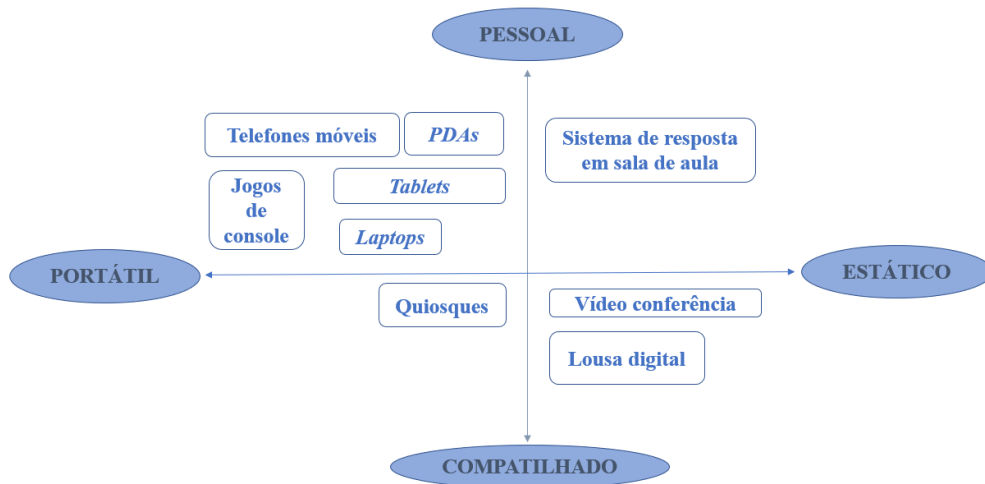
²¹ Linha do tempo.

²² Aparelho correspondente a um celular que combina recursos de computadores pessoais, com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas aplicativos executados pelo seu sistema operacional.

²³ *Palm top* pertence à categoria dos assistentes pessoais digitais, conhecidos como PDAs ou handhelds. São computadores portáteis de dimensões reduzidas, dotados de grande capacidade computacional, cumprindo funções de agenda e sistema informático de escritório elementar.

Para fins de classificação das tecnologias móveis, Naismith *et al.* (2004) propõem um quadro ortogonal nas dimensões *pessoal X compartilhado* e *portátil X estático*, englobando as tecnologias numa dimensão geograficamente bem colocada e delimitando as tecnologias móveis de acordo com o seu uso.

Figura 4 - Classificação das tecnologias móveis



Fonte: Naismith *et al.* (2004, p. 7)

Na proposta de Naismith *et al.* (2004), no quadrante número “1”, a pesquisadora mostra os aparelhos que podem ser classificados como pessoal e portátil, relacionando os aparelhos em que os usuários associam às tecnologias móveis: telefones móveis, jogos do tipo *console*, *PDAs*, *tablets* e *laptops*. Esses aparelhos são normalmente vistos como de uso pessoal e promovem a comunicação e o compartilhamento de informação, podendo ser portáteis. Logo, é possível classificá-los como aparelhos portáteis pessoais.

No quadrante de número “2”, o sistema de resposta de sala de aula é operado por meio de atividades em que o aluno pode responder anonimamente a questões de múltipla escolha administradas por um professor em um servidor central. Assim, pode-se classificar essa tecnologia como estática, por ser utilizada em um único local.

No quadrante de número “3”, o aprendiz é quem ocupa um papel móvel. O quiosque (lojas ou estabelecimentos comerciais), neste exemplo, é apontado como um local em que o aprendiz pode frequentar e ter acesso à informação, bem como ter uma experiência de aprendizagem. Isso também se aplica a outros lugares, como os museus interativos, por exemplo, pois os aparelhos encontrados nesses locais têm um caráter menos pessoal e são

passíveis de serem compartilhados por múltiplos usuários, por isso são conhecidos como tecnologias portáteis compartilhadas.

No quadrante de número “4”, são demonstrados os aparelhos que podem ser utilizados em uma sala de aula, como um *whiteboard*²⁴, ou uma sala equipada com equipamentos para vídeo conferência.

Ademais, McQuiggan *et al.* (2015) destacam que existem também desafios a partir da utilização dos aparelhos móveis e que muitos deles estão associados a ambientes de aprendizagens diferentes. Já os benefícios seriam: a habilidade para aprender em movimento (em qualquer lugar), o alcance das crianças e escolas carentes, crescimento nas habilidades de raciocínio, apoio ao ambiente de aprendizagem alternativo, habilitação da aprendizagem personalizada e motivação dos estudantes. Na mesma linha de pensamento, para Attewell (2005), *mobile learning* é excepcional, pois permite um aprendizado personalizado em qualquer lugar e em qualquer tempo. A modalidade pode ser usada para enriquecer e dar vida às atividades convencionais, e, segundo o autor, os resultados da análise de dados da pesquisa demonstraram que o uso do *mobile learning* deve ter uma contribuição positiva, podendo, por exemplo, ser utilizado como a finalidade de:

- a) Encorajar experiências de aprendizagem autônoma e colaborativa;
- b) Identificar áreas onde os aprendizes precisam de ajuda e apoio.

Para se ter uma compreensão mais detalhada sobre a atuação dos aparelhos móveis em atividades pedagógicas aplicadas no *mobile learning*, Naismith *et al.* (2004) propuseram uma classificação das atividades em torno das principais teorias na área de aprendizagem de tecnologias móveis, divididas em seis temas principais, a saber:

- 1 – Behaviorista – Atividades que promovem o aprendizado com mudanças de ações observáveis;
- 2 – Construtivista – Atividades em que os aprendizes constroem novas ideias ou conceitos baseados na soma de seus conhecimentos prévios e de seus conhecimentos atuais;
- 3 – Situada – Atividades que promovem o aprendizado em um contexto autêntico e cultural;
- 4 – Colaborativa – Atividades que promovem o aprendizado através da interação social;
- 5 – Informal e continuada – Atividades que apoiam a aprendizagem fora do ambiente de aprendizagem formal, fora do currículo;

²⁴ No âmbito da informática, é um termo usado para descrever um ambiente de arquivos compartilhados.

6 – Suporte ao ensino e aprendizagem – Atividades que ajudam na articulação dos aprendizes e recursos para as atividades de aprendizagem.

Outrossim, a descrição de todas as teorias de aprendizagens descritas por Naismith *et al.* (2004) situou a aprendizagem com a utilização dos aparelhos móveis dentro do contexto educacional. Através desse panorama, fica mais claro decidir qual tipo de atividade seria mais adequado para os objetivos previamente estabelecidos pelo professor, o qual terá que planejar e avaliar como envolver os alunos em atividades significativas que promovam a aprendizagem.

2.3 Duolingo

O jogo *Duolingo* começou a ser criado no final de 2009 em Pittsburgh. Seus criadores, Luis Von Ahn e seu aluno da graduação Severin Hacker, desenvolveram o aplicativo juntamente com outros participantes. A versão privada *beta*, lançada em 2011, acumulou uma lista de espera de cerca de 300.000 usuários, mas, somente em 2012, o jogo foi lançado para o público em geral. O aplicativo teve seu lançamento no *iTunes App Store* e, após alguns meses, foi lançado para o sistema *Android e Windows phone*, sendo um aplicativo gratuito e possível de ser instalado em computadores e aparelhos móveis. Recentemente, foi lançado o *Duolingo plus*, a versão paga do aplicativo que pode ser utilizado *offline* e sem propagandas comerciais e, a partir disso, a popularidade do aplicativo tem crescido na rede social *Facebook*, totalizando aproximadamente 1.713.085 seguidores.

Nesse íterim, a revista Guia do Estudante lançou, em 2015, uma reportagem sobre *Apps* (aplicativos) para aprender inglês. Naquele ano, a revista já considerava o aplicativo *Duolingo* como o mais popular para aprender uma nova língua. Recentemente, em janeiro de 2018, outra revista de grande circulação no Brasil, *Exame*, também lançou uma reportagem sugerindo cinco aplicativos para aprender ou praticar o inglês em 2018, apontando ser o *Duolingo* o mais famoso do seguimento com a proposta de transformar o estudo de inglês em um jogo.

Segundo Benítez (2010), os jogos têm sido parte da vida dos seres humanos desde os tempos remotos e muitos deles tiveram sua origem em ritos religiosos que remetem ao nascimento das civilizações. Para a pesquisadora em questão (2010), o jogo parece ser uma inclinação inata no homem, no qual até mesmo os animais aprendem a se defender, a caçar ou a lutar e a brincar. Na relação do jogo com a aprendizagem, a teórica afirma que esses dois elementos possuem em comum vários aspectos: o desejo de superação, a prática e o

entretenimento que conduzem ao aumento das habilidades e aumento das capacidades e, por fim, à implementação de estratégias que levam ao sucesso e que auxiliam na superação das dificuldades.

Em relação ao ensino de língua, Andrés e Casas (2000) afirmam que o componente lúdico começa a ser um recurso quase essencial da abordagem comunicativa. O jogo em si oferece vantagens no processo de ensino-aprendizagem de uma língua e envolvem fatores que aumentam a concentração do aluno nos conteúdos ou assuntos que facilitam a aquisição de conhecimento e desenvolvimento de habilidades (BENÍTEZ 2010).

Nesse seguimento, Kapp, Blair e Mesch (2013) definem o jogo como "um sistema em que os jogadores participam de um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que culminam em um resultado, muitas vezes conseguindo uma reação emocional". Devido à relação estreita que os jogos têm com o conceito de gamificação, esta pode ser considerada como o uso de partes dos jogos para motivar aprendizes. A definição oficial utilizada por Kapp, Blair e Mesch (2013) aduz que a gamificação é o uso de mecanismos baseados em jogos, aparência e jogada lógica para envolver pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas, podendo ser utilizada como forma de atingir um número de objetivos relacionados ao aprendizado. Segundo os autores, esse mecanismo é especialmente eficaz quando utilizado para encorajar os aprendizes a progredir através dos conteúdos, motivar ações, influenciar o comportamento e impulsionar a inovação.

De fato, a realidade é que os jogos, gamificação e simuladores estão crescendo em popularização por serem eficazes em satisfazer as necessidades dos aprendizes em uma determinada situação. Assim, organizações e designers de jogos que satisfazem essas necessidades no desenvolvimento certo da aprendizagem atingem o maior sucesso.

Ainda, Kapp, Blair e Mesch (2013) distinguem dois tipos de gamificação: gamificação estrutural e gamificação relacionada aos conteúdos. Nesse sentido, a gamificação estrutural é a aplicação de elementos do jogo para impulsionar o aprendiz por meio dos conteúdos sem que haja alguma alteração ou mudança nos conteúdos. Nesse tipo de gamificação, o conteúdo não se torna um "tipo de jogo", pois o que se transforma num "tipo de jogo" é a estrutura em volta do conteúdo. Os elementos mais comuns neste tipo de gamificação são os pontos, distintivos, realizações e nível no jogo. Este tipo também apresenta tipicamente uma tabela de pontuação e métodos de acompanhamento do progresso, como também um componente social, no qual os aprendizes podem compartilhar suas conquistas com outros aprendizes e até se vangloriar sobre o que eles aprenderam. Na gamificação de conteúdos, Kapp, Blair e Mesch (2013) definem esta modalidade como a

aplicação de elementos e pensamento de jogo, como uma história ou um desafio para alterar o conteúdo com a finalidade de torná-lo mais parecido com o jogo.

Logo, a decisão de incluir elementos da gamificação vai depender dos objetivos traçados relativos à aprendizagem, pois, nesse sentido, a gamificação pode ser eficaz para encorajar os aprendizes, motivar ação, influenciar comportamento, impulsionar inovação, construir habilidades e promover a aquisição de conhecimento. Os elementos da gamificação incluem pontos, histórias, níveis e dão ao aprendiz a chance de praticar através da repetição.

Alguns pesquisadores possuem pontos em comum em relação aos elementos da gamificação, como também existem posicionamentos diferentes em relação aos conceitos. Nesse sentido, Kapp (2012) também apresenta alguns elementos da gamificação que merecem destaque:

a) Ação motivadora: refere-se ao direcionamento de participação na ação ou atividade. É o elemento principal da gamificação;

b) Mecânica: relaciona-se à inclusão de níveis do jogo, ganho de distintivos, sistema de pontuação e limitação de tempo;

c) Estética: foca-se no emprego de gráficos e na experiência do usuário;

d) Engajamento: refere-se à obtenção de atenção e ao envolvimento no jogo. Engajamento é o foco da gamificação;

e) Resolução de problemas: a gamificação tem um grande potencial para ajudar na resolução de problemas. A natureza competitiva dos jogos encoraja muitos aprendizes a fazer o melhor para atingir o objetivo de ganhar.

Examinando o aplicativo *Duolingo*, observam-se alguns elementos da gamificação presentes no jogo:

Figura 5 - Barra de progresso do jogo *Duolingo*



Fonte: Duolingo

A barra de progresso aparece durante a realização da atividade e tem a ver com sua realização durante o jogo. Ao completá-la, o usuário finaliza a tarefa, recebe um *feedback* do seu progresso, ganha pontos e sobe de nível.

Figura 6 - Representação do nível do jogo

Lição concluída! +10 XP



Fonte: Duolingo

Nessa perspectiva, Kapp (2012) diz que o nível é reflexo da experiência do jogador e das habilidades adquiridas durante o jogo. Em cada nível, os jogadores realizam um pequeno conjunto de objetivos e que, quando alcançados, seguem adiante para o próximo nível. O elemento presente no nível serve como um elemento de motivação. Assim, o nível do jogo é demonstrado por meio da experiência (XP) que o usuário adquire após terminar um módulo da atividade.

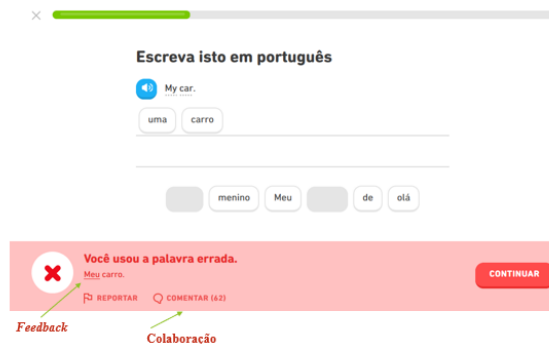
Figura 7 - Recompensa



Fonte: Duolingo.

Já o *Lingot* é uma moeda virtual do *Duolingo*. Ela é adquirida por meio do uso do aplicativo ao concluir uma atividade e funciona como uma recompensa por ter-se atingido o objetivo da atividade. Cada unidade vale 2 *lingots*.

Figura 8 - *Feedback* (erro na tradução) e Colaboração



Fonte: Duolingo

Na figura acima, têm-se dois elementos da gamificação: o *feedback* e a colaboração (aqui destacado como “*collaboration*”). No jogo *Duolingo*, o *feedback* é imediato e, quando o usuário comete um erro na tradução, o *feedback* aparece no canto inferior esquerdo e sublinhado. Kapp (2012) enfatiza que os jogadores poderão assimilar o *feedback* e tentar corrigir ou executar mudanças tanto nos resultados positivos como nos negativos. Ressalte-se que *Feedback* na aprendizagem ou nos jogos é desenvolvido para estimular um comportamento correto, pensamentos e ações, de modo que pode ser repetido várias vezes até que o usuário atinja o objetivo.

De maneira similar, a colaboração pode ocorrer se o usuário desejar, ou seja, clicando em “comentar”, ele ingressa no fórum do jogo para tirar dúvidas e lê os comentários dos outros usuários.

Figura 9 - Colaboração



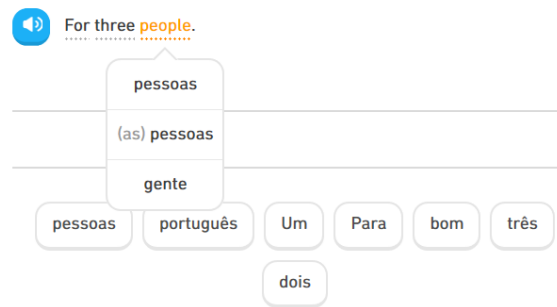
Fonte: Duolingo

Assim, Kapp (2012) aduz que “os jogos envolvem conflitos, competição ou cooperação”. Cooperação/colaboração é o ato de trabalhar com os outros para alcançar um

objetivo mútuo e resultado satisfatório. Nesta área do jogo, o usuário pode interagir com outras pessoas e tirar suas dúvidas.

Figura 10 - Resolução de problemas

Escreva isto em português



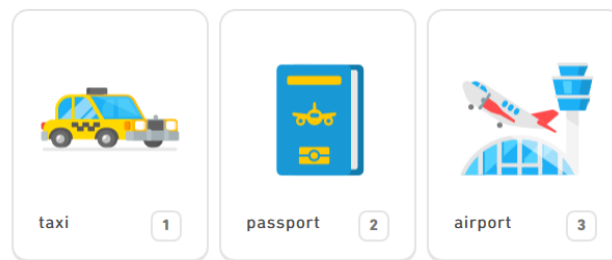
Fonte: Duolingo

Presente como estratégia metacognitiva, o elemento *problem solving* é também parte da gamificação. De acordo com Costikyan (2002), se o jogo envolve qualquer tipo de tomada de decisão ou negociação entre diferentes tipos de recursos, as pessoas irão lidar com isso como elementos "quebra-cabeça", tentando delinear a melhor solução. Kapp, Blair e Mesch (2013) enfatizam que ironicamente os conteúdos de aprendizagem focam em respostas corretas e respostas erradas. Os pesquisadores sugerem que, ao invés de focar nesses tipos de respostas, deve-se ajudar os aprendizes a focar na habilidade de pensamento crítico, na resolução de problemas e alternativas mais ponderadas.

Além dos elementos da gamificação, o jogo *Duolingo* apresenta elementos visuais que podem consideravelmente ajudar o aprendiz na resolução das tarefas de tradução. Nessa lógica, Liou (2011) destaca que os elementos visuais presentes nas novas mídias, particularmente em textos multimodais, ganham cada vez mais destaque, pois estes não apenas integram tarefas que exploram a habilidade escrita, mas também outros elementos como som, imagem e vídeo. Esses recursos, quase sempre, possibilitam o aprendizado de novos letramentos de forma que dificilmente aprenderiam na utilização única de um livro.

No que concerne ao jogo *Duolingo*, o uso de recursos audiovisuais está presente na maioria das atividades, vez que as imagens oferecem um apoio na construção de significado durante as tarefas de tradução.

Figura 11 - Recurso de imagem
Selecione a palavra para "táxi"



Fonte: Duolingo

Nessa acepção, a presença desses recursos é o diferencial entre as tarefas de tradução que comumente são desenhadas em sala de aula, além do jogo em si. Segundo Gibbons (2012), textos multimodais em sua essência referem-se à coexistência de mais de um módulo, ou seja, um texto que apresenta linguagem verbal, imagens, sons etc., em um dado contexto. Para Forceville (2006; 2009 *apud* Gibbons, 2012), para um texto pertencer a uma categoria “modal”, tem que conter indícios visuais, escritos, falado, gestos, sons, música, cheiro e contato.

Logo, o jogo é dividido em uma árvore de idiomas, começando pelas unidades de introdução que contêm exercícios e níveis diferentes de aprendizagem. O nível é chamado de “nível de coroa” que faz com que os exercícios propostos fiquem mais difíceis à medida em que o usuário vai se aprofundando. Já as unidades, como mostra a figura 12, diferenciam-se pelos itens gramaticais (pronomes, verbos, plurais, preposição, conjunção etc.) e itens lexicais (famílias, cafeteria, lojas, viagem etc.).

Figura 12 - Atividades do aplicativo Duolingo



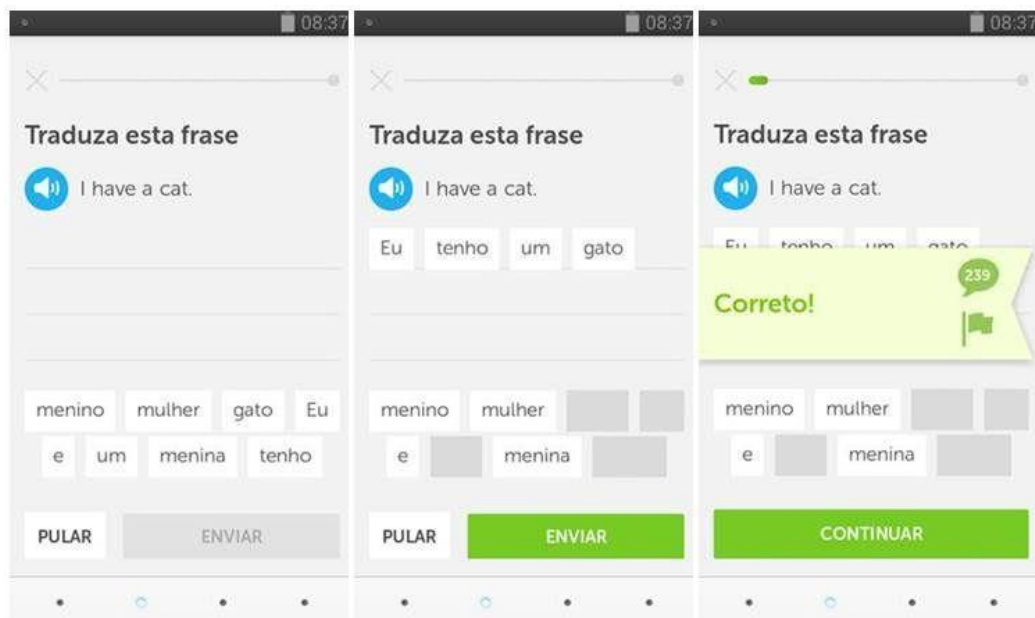
Fonte: Duolingo

Ressalta-se que as atividades só podem ser destravadas na medida em que os exercícios são finalizados, inexistindo a possibilidade de trabalhar os conteúdos de forma aleatória. Assim, abaixo de cada unidade, existe uma coroa que indica o número de lições concluídas de cada unidade trabalhada.

Dessa forma, Bogdan (2016) relaciona alguns aspectos positivos do uso do *Duolingo*. Segundo o autor, o jogo apresenta itens que estão normalmente inseridos no currículo escolar, o que pode servir de atividades complementares de reforço ou suporte, bem como inclui um número razoável de vocabulário de alta-frequência. Aduz o autor que o *Duolingo* permite a prática de habilidades que não estão limitadas apenas a frases básicas, forçando o aprendiz a produzir um *output*.

Além disso, os exercícios presentes no jogo *Duolingo* permitem o uso da tradução direta (inglês-português), da tradução inversa (português-inglês) e da tradução por meio do uso do banco de palavras (seleção de palavras), além de questões de múltipla escolha no complemento de frases nas quais a palavra está omitida, tradução por seleção de imagem, colocação da frase na posição correta e tradução por meio da transcrição de áudio. Essa gama de exercícios permite a prática das habilidades de *writing*, *listening* e *speaking*²⁵. *Speaking* no jogo *Duolingo* é realizado por meio da repetição de frases na língua que está sendo praticada.

Figura 13 - Atividades do jogo



Fonte: Duolingo

²⁵ *Speaking* não é atividade de tradução, porém o jogo Duolingo apresenta esta modalidade em suas atividades.

Outrossim, os exercícios de tradução também podem ser realizados através da consulta de palavra. Para descobrir o significado da palavra, é necessário deslizar o *mouse* sobre um dos itens lexicais, logo em seguida surgirá uma aba contendo 2 ou 3 palavras como sugestão de tradução. Esse recurso serve como base para esta pesquisa, a qual investiga as tomadas de decisão durante as tarefas de tradução do jogo, quesito que será discutido na próxima seção desta pesquisa.

Como sugestão de uso do aplicativo por professores, o jogo *Duolingo* implantou o *Duolingo* para escolas, permitindo que o professor monte turmas e possa trabalhar monitorando o progresso dos alunos por meio do uso dessa plataforma. Outro recurso genial do aplicativo é o *Duolingo Stories*, em que o usuário pode praticar a língua por meio de mini histórias que trazem a proposta de desafiar o usuário a fazer os exercícios de leitura e compreensão oral.

2.4 Tarefa de tradução

Willis (1996) define tarefa (*task*) como uma atividade na qual a língua alvo é utilizada pelo aprendiz com um propósito comunicativo, com a finalidade de alcançar um resultado pretendido. Segundo o autor, é possível pedir a um aprendiz para trocar ou realizar algumas instruções para resolver problemas ou até mesmo para entreter um ao outro com anedotas, faladas ou escritas. Todas essas atividades têm um propósito que é, independente da língua utilizada, o de atingir um objetivo.

Nesse sentido, Stern (1992) oferece uma tipologia para classificar as tarefas: dar e seguir instruções; reunir e trocar informações; resolver problemas; realizar uma tarefa informal na sala de aula; e participar de uma atividade do tipo *role play* (desempenhar um papel). Willis (1996), por sua vez, identifica algumas operações baseadas na escolha de tópicos para serem realizadas na língua alvo. Essas operações englobam tarefas de compreensão oral (*listening*), seleção e classificação, comparação, resolução de problemas, compartilhamento de experiências e tarefas criativas.

Baseando-se nas classificações de tarefas relacionadas acima, esta pesquisa utilizará a resolução de problemas durante as tarefas de tradução do jogo *Duolingo*. As tarefas contidas no texto multimodal possuem recursos que poderão se tornar facilitadores no processo de tradução. Com a ajuda de som e imagem, acredita-se que os alunos poderão inferir o significado dessas palavras com mais facilidade, obtendo um menor número de erros na

realização da tarefa, ou até mesmo, recorrer com menor incidência ao uso de auxílio à tradução como o dicionário, por exemplo, na tentativa de resolução de problemas.

Enfim, as lições contidas no jogo *Duolingo* não podem ser escolhidas/executadas aleatoriamente, sendo necessário o acerto das atividades propostas para viabilizar a resolução das demais tarefas.

3 METACOGNIÇÃO

Neste capítulo, aborda-se a metacognição como um processo que possibilita aos aprendizes regular e fazer as melhores escolhas em relação ao processo de aprendizagem (FLAVELL 1976). Uma forma de simplificar o entendimento da metacognição é apontá-la como uma forma de pensamento sobre o próprio pensamento, no qual o foco está na ideia de engajar pessoas na resolução de seus problemas. Nas palavras de Flavell (1976), a metacognição:

(...) refere-se ao conhecimento do ser humano em respeito aos seus próprios processos cognitivos e resultados ou a qualquer coisa relacionada a eles (...). Ela se refere ao monitoramento ativo e regularização consciente e ao orquestramento desses processos em relação aos objetos cognitivos ou informações onde eles se apoiam, geralmente a serviço de algum objetivo concreto ou finalidade.”

Nesse processo, Flavell (1979) faz a distinção entre os dois tipos de metacognição: a metacognição de conhecimento e a experiência metacognitiva. A metacognição de conhecimento ou crença consiste essencialmente sobre fatores ou ações variáveis que irão afetar o curso ou o produto de uma atividade cognitiva, pois essas variáveis referem-se à pessoa, à tarefa e à estratégia. A experiência metacognitiva, por sua vez, pode ser curta ou longa em duração, e simples ou complexa em relação ao conteúdo, podendo ocorrer antes ou durante a atividade cognitiva.

Observa-se que algumas dessas experiências cognitivas têm relação com o posicionamento do sujeito quanto à tarefa e ao tipo de progresso que ele está realizando ou o progresso que este sujeito provavelmente atingirá nessa experiência. Por esta razão, Flavell (1979) alega que as experiências metacognitivas são prováveis de ocorrer em situação que estimule bastante o uso da reflexão consciente. Sendo assim, a metacognição de experiência pode afetar a experiência de conhecimento por meio da adição de conhecimento, remoção e revisão desse conhecimento. Além disso, a metacognição de experiência pode ativar estratégias direcionadas tanto para a realização de objetivos cognitivos quanto metacognitivos.

Assim, instruções em estratégias de aprendizagem têm sido utilizadas com estratégias que facilitem a aquisição de conhecimento declarativo, que seria o armazenamento de conhecimentos e o conhecimento procedimental que se manifesta quando o indivíduo sabe utilizar o conhecimento para fazer alguma coisa, como compreensão textual ou resolução de problemas (O'MALLEY E CHAMOT, 1995). Essas estratégias envolvem a reflexão sobre o

processo de aprendizagem em relação ao planejamento, ao monitoramento de aprendizagem da tarefa e à avaliação de como o aprendiz aprendeu.

Nessa significação, O'Malley e Chamot (1995) detalham as estratégias metacognitivas que serão observadas na aplicação desta pesquisa, quais sejam:

Planejamento: organizadores antecipados que preveem as ideias principais e conceitos do material a ser aprendido; *atenção direta*: decisão em participar de uma tarefa de aprendizado e ignorar distrações irrelevantes; *planejamento funcional*: planejamento e ensaio linguístico dos componentes necessários para realizar uma próxima tarefa; *atenção seletiva*: atenção focada em palavras-chaves, conceitos e marcadores linguísticos; *autogerenciamento*: gerenciar a aprendizagem na presença das condições apresentadas; *automonitoramento*: checagem da compreensão e da aprendizagem durante as tarefas; *autoavaliação*: checar a produção do próprio uso da língua; *identificação de problemas*: que seria o processo de identificação do ponto principal, em que há a necessidade de resolução em uma tarefa ou identificação de um aspecto da tarefa que dificulta o sucesso da resolução desse problema.

Em O'Malley e Chamot (1995), a resolução de problemas dos aprendizes pode migrar para outros tipos de estratégias, como as estratégias cognitivas, através de recursos de referências, como o dicionário em uma tarefa de tradução ou inferindo o significado de uma palavra através de uma informação disponível. Há também as estratégias socioafetivas, que são pautadas na interação com outra pessoa para auxiliar no aprendizado, ou seja, solicitar uma explicação, propor perguntas para si mesmo, ou trabalhar junto em resolução de problemas, por exemplo.

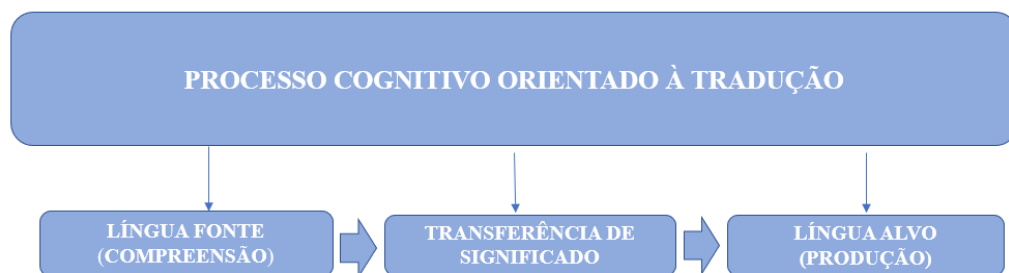
3.1 Resolução de problemas (*Problem solving*)

Para Dewey (1910), o pensamento é um processo orientado por objetivos, contendo múltiplas etapas, como o reconhecimento de um problema ou dificuldade; localização e definição do problema, como também o isolamento de suas características mais relevantes; formulação de possíveis soluções alternativas; reflexão sobre o raciocínio através das várias possibilidades de determinar a melhor solução, testando a seleção de possíveis soluções. Neste viés, para que uma tarefa seja considerada um problema, esta deverá conter pelo menos algum nível de dificuldade, porém, se alguém souber imediatamente como desempenhar uma tarefa, não existirá um problema (DOMINOSWIKI 2001).

Nesse sentido, Dominowski e Jr. (1994) acrescentam que a resolução de problemas é baseada na tentativa e erro ou, ainda, engloba o uso da percepção como forma muito simples de analisar o problema.

Na área da tradução, Angelone (2010) explica que a tradução é uma tarefa cognitiva de grau elevado, como ler e escrever, mas com um componente de resolução de problemas muito significativa e responsável pela mediação entre as línguas. Assim, “a tarefa de tradução é essencialmente uma cadeia de atividades de tomadas de decisão que se apoia em múltiplas sequências interconectadas de comportamentos na resolução de problema para o sucesso na conclusão da tarefa”. Para o autor, os comportamentos na resolução de problemas podem estar associados a três processos cognitivos fundamentais orientados na tradução, conforme figura abaixo:

Figura 14 - *Translation-oriented cognitive process*



Fonte: Adaptado de Angelone (2010, p. 18)

Outras habilidades cognitivas incluem processos evolutivos como raciocínio dedutivo e indutivo, tomada de decisões, autorregulação e autorreflexão. Todas essas habilidades cognitivas são também ativas no apoio à resolução de problemas durante esses processos cognitivos orientados na tradução.

Ademais, Mayer (1998), em seu estudo sobre cognição, metacognição e aspectos motivacionais da resolução de problemas, investigou os componentes utilizados no sucesso de resolução de problemas. Tais elementos seriam: o uso de habilidade, a meta-habilidade e a motivação. Argumenta o pesquisador que a metacognição é uma meta-habilidade, sendo considerada a chave na resolução de problemas devido ao seu potencial de gerenciar e coordenar outros componentes. Ressalte-se que as meta-habilidades (conhecimento metacognitivo) envolvem conhecimentos de como usar, coordenar e monitorar as várias habilidades na resolução de problemas.

Uma das implicações do foco na metacognição é que as habilidades em resolução de problemas devem ser ensinadas dentro de um contexto realístico de uma situação de resolução

de problemas, ao invés de apenas praticar as habilidades de resolução de problemas de forma isolada. Mayer (1998) ilustra sua base teórica dando um exemplo de uma menina chamada Maria, estudante do quarto em uma escola, considerada uma boa leitora por poder ler uma história em voz alta sem cometer vários erros. Porém, quando a professora pergunta sobre do que se trata a história, a menina não responde. Em seguida, quando a educadora utiliza uma outra pergunta em que a menina terá que usar a inferência e responder sobre algo relacionado ao que um personagem fez, novamente ela não dá um retorno.

Então, o pesquisador concluiu, baseado na teoria da aprendizagem ativa que, apesar de a menina possuir as habilidades básicas e necessárias para uma leitura eficiente, ela não foi capaz de usar o que leu para resolver um problema. Ou seja, ela não estava utilizando de forma eficaz as estratégias de leitura. Mayer (1998) conclui que a incorporação de instruções estratégicas em tarefas acadêmicas ajuda os aprendizes a adquirirem habilidades metacognitivas, de modo que os aprendizes saibam como e quando utilizá-las.

Nessa lógica, a base teórica apresentada por Mayer (1998) e outros teóricos presentes nesta seção serviram como referência para a investigação desta pesquisa. Por isso, espera-se que os participantes deste estudo utilizem estratégias que os auxiliem na resolução de problemas durante as tarefas de tradução.

3.2 Incerteza

Nos últimos anos, pesquisas têm focado em compreender o que se passa na mente dos tradutores no momento da tradução. Na visão de House:

O termo processo de tradução não é um caso isolado, mas um conjunto de processos, de uma série complexa de resolução de problemas e processos de tomadas de decisão condicionadas pela semântica, pragmática, situações específicas, restrições culturais específicas, operando em dois níveis: do texto de partida e do texto de chegada. (2000, p.150)

Segundo House (2000), as suposições por trás de todas as investigações sobre o processo de tradução é que o tradutor tem, pelo menos, o controle parcial do que está mentalmente fazendo.

Partindo desse entendimento, Tirkkonen-Condit (2010) investigou como a incerteza se manifesta no processo de tradução, argumentando que os tradutores podem, de fato, ter padrões identificáveis de gerenciamento de incertezas. Segundo a pesquisadora, o gerenciamento de incertezas poderia ser considerado como uma dimensão de estratégias de

tradução, como as estratégias definidas por Andrew Chesterman, pois o teórico enxerga a tradução como uma ação com objetivo. Tirkkonen-Condit (2010) considera que o objetivo do tradutor é produzir o texto de chegada, utilizando-se de meios cognitivos para alcançar este objetivo, denominado de processamento de fenômenos. Por sua vez, em uma ação orientada por objetivos, os obstáculos podem, a princípio, serem superados, revisando os meios ou os objetivos, ou ambos. Essas formas sistemáticas de alcançar o objetivo e superar obstáculos são chamadas de estratégias.

Para Angelone (2010), a incerteza é definida como um estado cognitivo de indecisão que pode ser marcado por uma classe distinta de comportamentos que ocorrem durante o processo de tradução. Está associada à interrupção observável no fluxo natural da tradução, sendo geralmente relacionada a um problema de *nexus*.

Nesse sentido, define-se *nexus* como a confluência de uma propriedade textual e de nível (léxico, termos, colocações, frases, sintaxe, sentença e recursos de nível global), cruzando-se com algum tipo de deficiência nos recursos cognitivos do tradutor. Logo, o conhecimento declarativo ou procedural do tradutor é insuficiente para resolver um problema de compreensão, transferência ou produção e, conseqüentemente, o tradutor hesitará e ficará indeciso em como proceder. Por isso, Angelone (2010) afirma que as interrupções ocasionadas pelo problema de *nexus* são assinaladas por diagnóstico comportamental, podendo ser estudadas empiricamente.

Da mesma forma, Angelone (2010) destaca que as interrupções em termos do uso do teclado e do comportamento são indicadores de incertezas. Os indicadores se apresentariam em pausas na produção do texto de chegada, remoções e/ou revisões, reposicionamento do cursor e comportamento de recuperação de informações, que seriam buscas no dicionário, busca de terminologia, pesquisa na *internet* etc. Existem também indicadores psicológicos, como o movimento ocular, mudanças no tamanho da pupila e aumento de certos tipos de atividades cerebrais.

Ainda, o teórico enfatiza que, sob condições experimentais, o uso de protocolos verbais, *think-aloud reports*, torna possível a obtenção de indicadores verbais de incerteza em forma de articulação direta e indireta. Um exemplo de indicador verbal direto que sugere indecisão seria: “Eu não sei o que essa palavra significa”. De certo, o valor de obtenção de indicadores verbais de incerteza durante uma resolução de problemas deriva do aumento de informação contida em um autorrelato verbal. Toda informação coletada (resultados obtidos dos relatos verbais) pode ser utilizada para classificar o comportamento de incerteza e atribuí-la a um processo de tradução em particular.

No gerenciamento de problemas, Angelone (2010) faz a distinção entre os fenômenos de monitoramento avaliativo e o gerenciamento da incerteza. O monitoramento avaliativo ou verificação de resultados é um dos indicadores de comportamentos associados ao gerenciamento de problemas. Já o gerenciamento de incertezas engloba estratégias de gerenciamentos apresentadas, tais como:

a) Reconhecimento de problema: emerge do reconhecimento de indicadores verbais de incerteza em forma de articulação direta e indireta. Na articulação direta, o sujeito participante da pesquisa verbaliza claramente alguma dificuldade durante o processo de tradução. Exemplo: “Eu não sei o significado dessa palavra”. E, de forma indireta, a verbalização emergirá em forma de um murmúrio inconsistente, também sinalizando que alguma dificuldade surgiu no processo de tradução. Comportamentos não articulados de reconhecimento de problemas surgem, por exemplo, de pausas durante a digitação, no processo de tradução;

b) Proposta de solução: estratégia que geralmente é empregada após o reconhecimento de problemas e consiste no planejamento estratégico ou aplicação de solução para o problema encontrado;

c) Avaliação de solução: serve para assegurar o gerenciamento da incerteza e dirige-se a um texto já gerado. Os indicadores de solução comportamental incluem remoções e/ou revisões das unidades do texto alvo e resgate de informação com propósito de avaliação;

Incerteza também pode ser associada aos processos de tradução de compreensão, transferência e produção de incerteza. Compreensão refere-se a incertezas geralmente geradas a partir do texto de partida; já a transferência emerge quando o tradutor não consegue correlacionar as estruturas da língua do texto de partida com os seus equivalentes na língua alvo. A produção de incerteza tem base no texto de chegada e engloba a avaliação direta e indireta de segmentos do texto já gerados e, assim, são atividades de edição e de revisões, acompanhadas de articulações. Podem, ainda, ser classificadas como produção comportamentais. Angelone (2010) resume esse processo da seguinte forma: quando o problema na tradução emerge, o fluxo cognitivo de compreensão, transferência e produção é interrompido enquanto o tradutor emprega um comportamento de solução do problema, que seria o reconhecimento subsequente de uma proposta de solução e avaliação da solução.

3.3 Protocolos verbais

O estudo acerca dos protocolos verbais, *Think-aloud protocol*²⁶, em tradução, conhecidos por "TAP", tem suas origens no método de obtenção de informações da Psicologia cognitiva, no qual os protocolos verbais eram utilizados no estudo de várias resoluções de problemas e processos de tomada de decisões (JAASKELAINEN 2000, p.71).

Para Ericsson e Simon (1984), a base metodológica para aplicação dos protocolos verbais, como também de outros procedimentos de relato verbal, foi desenvolvida para estudar humanos por meio de processos de introspecção ou retrospectões nos estudos contemporâneos da Psicologia. Os trabalhos dos autores anteriormente mencionados lidam principalmente com resolução de problemas (*problem solving*) e, mais recentemente, seus estudos têm sido aplicados em verbalizações de tarefas por meio desses protocolos.

Dessa forma, a base histórica para o surgimento dos procedimentos de utilização dos protocolos verbais foi oferecida por Ericsson e Simon (1987), os quais relatam que, nos estágios iniciais do uso dos protocolos verbais, os pesquisadores procuravam por definições sobre o pensamento humano que pudessem permitir traçar procedimentos intermediários do processo mental. Identificou-se que a maior fonte de detalhamento desses procedimentos foram os relatos verbais dos sujeitos envolvidos no processo de tradução, contudo, houve relutância por parte de alguns pesquisadores em confiar em tais relatos.

Depois que os psicólogos começaram a fazer grande uso dos protocolos verbais (introspecção), estes caíram em descrédito durante a era behaviorista, sendo reutilizados a partir da década de 1970. Nas palavras de Ericsson e Simon (1987, p. 24), “com o crescimento do uso dos relatos verbais na Psicologia, os protocolos verbais têm se tornado importantes no aprimoramento de metodologias para coletar e interpretar relatos verbais e por fornecer análise de protocolos com uma firme fundamentação teórica”.

Segundo Bernardini (2001), tentativas têm sido realizadas com o objetivo de acessar a mente do tradutor. Uma delas envolve solicitar aos tradutores que, enquanto desempenham uma determinada tarefa, revelem em tempo real ao pesquisador seus processos mentais. O modelo teórico dos experimentos sobre os protocolos verbais foi fornecido por Ericsson e Simon (1993, 1994). No modelo criado, a informação é mantida em compartimentos diferentes com acesso e capacidade variáveis.

²⁶ Protocolos verbais.

Enquanto a memória curta (*short-term memory*²⁷) é caracterizada pelo seu fácil acesso e capacidade de armazenamento limitada, a memória de longo prazo (*long-term memory*²⁸) é caracterizada por ser de difícil acesso, porém, de maior capacidade de armazenamento de informações. Apenas a informação presente na memória curta, ou seja, a informação que está sendo atendida pelos sujeitos (chamada de estado do conhecimento: estático ou consciente, ao invés de um processo cognitivo dinâmico e inconsciente) pode ser diretamente acessada e relatada.

Conclui-se, portanto, que os processos cognitivos desses estados de conhecimento são as entradas e as saídas de informações que não estão sendo atendidas atualmente e não podem ser relatadas, mas podem ser inferidas pelo pesquisador apenas através da verbalização (BERNARDINI 2001). Ericsson e Simon (1987) concluem que o processamento mental dos sujeitos pode, por consequência, ser descrito como uma sequência de estados da informação acessada. Um subconjunto dessa informação acessada é o armazenado na memória de longo prazo e se torna recuperável depois do processo mental ser concluído no final da tarefa.

Na visão de Kovacic (2000), os protocolos verbais se configuram como uma matéria prima, devendo o pesquisador extrair os dados relevantes para o estudo, uma vez que a análise dos protocolos verbais, como em qualquer texto, nunca pode ser considerada esgotada. TAPS novamente, referindo-se aqui a protocolos verbais, são transcrições da linguagem falada e, como qualquer outra transcrição, podem ser produzidos de várias formas, incluindo ou excluindo certos componentes da fala, em níveis diferentes de refinamento. Kovacic (2000) acrescenta ainda que o método protocolos verbais não é uma invenção genuína dos pesquisadores em processo de tradução. Com o aumento no uso de pesquisas empíricas na tradução, entretanto, o emprego dos protocolos verbais vem se destacando, especificamente como ferramenta de análise de tradução, adaptados para situações específicas e envolvendo resolução de problemas da tradução.

Independente das formas em que as memórias possam ser conceituadas, relevante é avaliar até que ponto elas irão geralmente depender criticamente dos intervalos entre o momento de aquisição da informação e o momento de recordação dessa informação. O intervalo em questão é um ponto importante na classificação dos procedimentos de verbalizações, pois, segundo Ericsson e Simon (1983, 1984), se a informação for verbalizada no momento em que os sujeitos estiverem participando da tarefa, tem-se uma verbalização concomitante, ou seja, realizada durante a execução desta. Da mesma forma, se os sujeitos

²⁷ Memória de curto prazo.

²⁸ Memória de longo prazo.

forem perguntados sobre um processo ocorrido em algum tempo após a tarefa, tem-se a verbalização retrospectiva. A verbalização retrospectiva pode ser conduzida imediatamente após a finalização do processo (*off-line*) ou durante pausas específicas na realização da tarefa (*on-line*).

Nessa acepção, Greene e Higgs (1994, *apud* Cohen 2014) oferecem quatro sugestões para melhorar a confiabilidade e a validade dos dados no caso do uso da verbalização retrospectiva:

- 1 – Minimizar o tempo entre o processo e os relatos, por meio da obtenção dos relatos imediatamente depois que o sujeito completar a tarefa;
- 2 – Desenvolver instruções que podem ajudar os sujeitos a acessar detalhadamente as informações de suas memórias de curto e longo prazo;
- 3 – Deixar os sujeitos cientes do propósito do uso das verbalizações retrospectivas;
- 4 – Relatar os resultados de modo que se possibilite aos leitores observar como as conclusões emanaram de um processo obtido a partir de dados.

Outrossim, Bernardini (2001) explica que a análise de protocolos verbais é intensiva, requer experimentos, transcrições e codificação das transcrições de forma apropriada antes dos procedimentos de análises. Pesquisadores como Cohen (2000) e Wade (1990) sugerem que, antes da coleta dos protocolos verbais, os pesquisadores deveriam levar em consideração os participantes e os materiais a serem utilizados e que as tarefas fossem compatíveis com os procedimentos, utilizando-se dos protocolos verbais. Os pesquisadores ainda afirmam que hipóteses e procedimentos de codificação devem ser determinados anteriormente ao início da tarefa. Os participantes também devem receber instruções claras sobre os procedimentos de que farão parte, bem como sugere-se a utilização de um período de “aquecimento” para familiarizar os aprendizes sobre o uso das verbalizações durante o processo.

De igual natureza, Ericsson e Simon (1984) desenvolveram uma instrução completa para o uso do *think-aloud*, que tem sido empregada por pesquisadores com sucesso na tarefa por eles investigada. Iniciando com um *warm-up*, o experimento é inicialmente introduzido aos participantes para se familiarizarem com os procedimentos através dos protocolos verbais e com a própria situação experimental, a qual envolve o uso de equipamentos que farão o registro da verbalização. Os autores enfatizam que é importante padronizar os procedimentos e estabelecer que todos os sujeitos sejam submetidos ao mesmo procedimento de relatos verbais. Além disso, recomendam que sejam orientados a resolverem uma série de problemas enquanto verbalizam o processo. Se não houver verbalização, os sujeitos podem receber uma instrução adicional. Nesse experimento, também são utilizados lembretes (*reminders*) para

incentivar os sujeitos a verbalizarem após longas pausas. Assim, frases padronizadas como: “continue falando” ou “em que você está pensando?” seriam empregadas.

Ainda, Bernardini (2001) enfatiza que a fase intermediária do processo é ainda mais demorada. Segundo a pesquisadora, alguns estudiosos estão adotando a postura de transcrever rapidamente os procedimentos e proceder para a decodificação das características mais relevantes de suas hipóteses, atentando para o surgimento de problemas metodológicos e incoerentes na coleta de dados do processo. Estes, por sua vez, podem acarretar no risco de introduzir, involuntariamente, alguma inconsistência. A pesquisadora justifica que, devido à riqueza extrema de informações disponíveis, os protocolos verbais podem terminar apoiando qualquer declaração se um processo de codificação sem restrições for aplicado a ele. Por esse motivo, Bernardini (2001) sugere a aplicação de alguns procedimentos que podem limitar os efeitos negativos antes da transcrição dos dados, a saber:

- 1 – Determinar quais elementos do processo da tradução podem ser inferidos na observação dos protocolos verbais;
- 2 – Identificar prováveis indicadores que possam sinalizar tais elementos;
- 3 – Levar em consideração quais valores podem ser registrados para estes indicadores.

Ademais, Barbosa e Neiva (2003) analisam que, durante a tradução, é possível a ocorrência de pausas, especificamente devido à quantidade de texto envolvida ou em decorrência de dificuldades, como a pesquisa de um item de vocabulário ou problemas que envolvem o entendimento da sintaxe.

Alinhada ao pensamento das autoras, Bernardini (2001) também cita o exemplo de pausas durante o processo de tradução, afirmando que existem indicativos na literatura que sugerem que as pausas são indícios de processamento cognitivo. Nesse exemplo específico, o sujeito envolvido no processo está impossibilitado de verbalizar, exigindo do pesquisador a decisão sobre a relevância de cada pausa e, conseqüentemente, sobre o nível de especificidade desse indicativo para o experimento.

Especificamente para os objetivos deste estudo, a aplicabilidade dos protocolos verbais no ensino de língua abre uma possibilidade de investigação dos processos metacognitivos durante tarefas de tradução. Nessa perspectiva, Cohen (1987) afirma que o potencial dos dados dos protocolos verbais para o estudo da aprendizagem de línguas é grandioso. Eles podem fornecer informações importantes para melhorar a atenção dos aprendizes em relação ao idioma de entrada, facilitando seus esforços no desenvolvimento de habilidades linguísticas.

4 METODOLOGIA

Esta pesquisa encontra-se no campo dos Estudos da Tradução, especificamente na área da Tradução Pedagógica com foco no processo, tendo uma interface com a tradução e com a tecnologia. A natureza dessa pesquisa é qualitativa, sendo exploratória, descritiva e analítica.

Ressalta-se que os métodos de uma pesquisa qualitativa incluem entrevistas, observações e, muitas vezes, incluem também estudo de casos, pesquisas e análise de documentos históricos. Este tipo de pesquisa é conduzido sem a intencionalidade de manipular o ambiente e envolve grande quantidade de descrições ricas em comportamentos humanos e opiniões.

Desse modo, as perguntas da pesquisa geralmente evoluem no desenvolvimento da pesquisa, porque o pesquisador quer saber "o que está acontecendo" e não quer influenciar o estudo dando um foco excessivamente restrito. Logo, o pesquisador torna-se parte da pesquisa, interagindo com os sujeitos do estudo (ROBINSON e SAVENYE 2008).

Na observância comportamental e na análise dos aspectos interacionais dos participantes desta pesquisa, foram explorados, descritos e analisados todos os dados produzidos a partir deste estudo, no qual destaca-se a investigação sobre o gerenciamento de problemas durante a resolução de tarefas do jogo *Duolingo*. O método consiste na análise e no relato de como os alunos gerenciaram essas incertezas e quais estratégias foram empregadas na resolução desse processo.

4.1 Objetivo geral

Investigar o gerenciamento de problemas durante as tarefas de tradução do jogo *Duolingo*.

4.2 Objetivos específicos

- Analisar ocorrências de incertezas dos alunos durante a realização de tarefas de tradução do jogo *Duolingo*;
- Analisar como os alunos resolvem tais incertezas.

4.3 Perguntas da pesquisa

Baseando-se nos objetivos mencionados, esta pesquisa foi motivada pelas seguintes perguntas:

1 – Houve a ocorrência de incertezas no nível de compreensão, transferência e produção durante as tarefas de tradução do jogo *Duolingo*?

2 – Como os alunos gerenciaram essas incertezas?

3 – Quais estratégias foram utilizadas na resolução dos problemas?

4.4 Participantes da pesquisa

Os participantes desta pesquisa são alunos da Escola Rachel de Queiroz, devidamente matriculados na rede pública municipal de ensino da cidade de Maracanaú-CE. A escolha da escola justificou-se devido à facilidade de acesso aos participantes da pesquisa e pelos horários disponíveis que a pesquisadora possuía nessa escola. Os alunos também residem próximo à instituição de ensino, fato este que tornou mais prática a aplicação de todos os processos aos quais eles foram submetidos.

Para participar da pesquisa, os alunos foram selecionados obedecendo aos seguintes critérios:

a) Ser aluno do 6º ano do Ensino Fundamental (ambos os sexos);

b) Ter a autorização dos pais ou responsáveis devidamente documentada através do termo de consentimento;

c) Não estar inscrito em curso de idiomas;

d) Não ter jogado previamente o jogo *Duolingo*.

A partir dos critérios estabelecidos, foram convidados dois alunos, com suas identidades totalmente preservadas. A denominação dos participantes foi definida através de expressões como: “Participante A” e “Participante B”. Ressalte-se que a quantidade mínima de participantes se justificou pela grande quantidade de dados que seriam gerados em decorrência da aplicação da pesquisa.

Quanto ao público-alvo da pesquisa e à delimitação de alunos cursando o 6º ano do Ensino Fundamental, justifica-se pelo fato de ser este o período em que ocorre o primeiro contato com a disciplina da língua inglesa no contexto escolar (conforme orientação da LDB art. 26, §5º). Além disso, pretende-se analisar as variantes apresentadas por alunos que possuem pouco contato com a língua inglesa no contexto escolar, especialmente na execução

das tarefas de tradução do jogo *Duolingo*, no qual o aluno pode comparar sua língua materna à língua alvo.

Em um momento anterior ao início dos procedimentos, realizou-se uma tarefa de *warm up*, que visou familiarizar os participantes com as atividades propostas no jogo e, logo em seguida, os participantes realizaram as tarefas de tradução do jogo *Duolingo* diretamente no computador. A utilização do computador tipo *laptop* justifica-se pela facilidade de observação e coleta dos dados registrados por meio do monitoramento do processo da tarefa de tradução. Além do *laptop*, foi fornecido um fone de ouvido com microfone para gravação da entrevista (protocolo retrospectivo semiestruturado) e verbalizações dos alunos durante a tarefa.

Como material de auxílio à tarefa de tradução, foram disponibilizados um dicionário bilíngue (inglês-português ou português-inglês), papel folha A4 para possíveis anotações e acesso à internet para a consulta de eventuais palavras que gerassem dúvidas/incertezas durante a tarefa de tradução.

Objetivando uma condução bem-sucedida desta pesquisa, os alunos, por sua vez, tomaram ciência de que todo o procedimento, durante a realização da tarefa, seria registrado através do monitoramento das atividades no computador, possibilitando colher dados significativos para a pesquisa. Os participantes também ficaram cientes de que, logo após o término da tarefa (a qual não possuiu tempo mínimo para o término), seriam submetidos a uma entrevista, a fim de responder às perguntas referentes aos seus desempenhos na realização da tarefa. Toda atividade realizada no computador foi registrada por meio de gravação de tela, sendo o registro dessas atividades exibido aos participantes para que eles pudessem rever todo o processo.

4.5 Instrumento de coleta de dados

Os dados coletados nesta pesquisa tiveram o apoio de um questionário aplicado antes e após a realização da pesquisa; a utilização do software *Filmora Wondershare* ©, um editor de vídeo instalado em um computador do tipo *laptop*; a utilização do jogo *Duolingo* que serviu de ferramenta para a realização da pesquisa; e a aplicação de uma entrevista retrospectiva semiestruturada logo após o término das tarefas de tradução.

Ademais, os alunos selecionados para participar da pesquisa responderam a dois questionários: O primeiro teve como objetivo investigar o contexto extraescolar desses estudantes, com foco no uso de tecnologias, como computadores, celulares, *tablets* etc., para

fins educacionais, como também para obter informações sobre o uso de algum recurso tecnológico para traduzir palavras durante as aulas de inglês; O segundo questionário, por sua vez, foi aplicado após as tarefas de tradução, objetivando colher informações específicas sobre o processo de tradução conduzido com o auxílio do jogo *Duolingo*. Os questionários continham questões objetivas e de múltipla escolha, inclusive com a opção “outros”, na qual o aluno poderia escrever sua resposta caso alguma das respostas incidisse em “não se aplica”.

Para facilitar a coleta de dados no processo de investigação, utilizou-se um programa que registrava todas as atividades da tela do computador, bem como qualquer verbalização durante o processo de tradução, qual seja, o programa *Filmora Wondershare* ©, que também foi utilizado para registrar a entrevista pós-tarefa com os participantes.

Outrossim, o jogo *Duolingo* serviu como instrumento para aplicação da pesquisa. Nessa plataforma que os alunos puderam desempenhar as tarefas de tradução (direta/indireta), contudo, antes de qualquer procedimento, os participantes puderam se familiarizar com os módulos e com a funcionalidade do jogo.

Além disso, os protocolos verbais também serviram de instrumento de coleta de dados, produzidos por meio de uma entrevista aplicada após o término de uma lição do jogo *Duolingo*. Utilizando um roteiro pré-elaborado, as perguntas foram direcionadas com o objetivo de colher informações sobre o processo de tradução, especificamente sobre a ocorrência de incertezas, gerenciamento de problemas/incertezas e aplicação de estratégias no gerenciamento de tais incertezas.

4.6 Procedimento para coleta de dados

O procedimento para coleta de dados ocorreu da seguinte forma: inicialmente, houve a seleção dos participantes que iriam desempenhar as tarefas de tradução do jogo *Duolingo* obedecendo aos pré-requisitos já mencionados neste estudo. Após seguir todos os trâmites de autorização do Conselho de Ética, finalmente, foram definidos o dia e o local do início da aplicação da pesquisa.

No segundo encontro, os participantes foram encaminhados a uma sala, onde responderam a um questionário contendo dez perguntas, com o intuito de investigar seu contexto extraescolar, com foco no uso de tecnologias, como computadores, celulares, *tablets* etc. Após a aplicação do questionário, os participantes receberam instruções sobre a tarefa que seria desempenhada e receberam um fone de ouvido do tipo *headset* com microfone,

dicionário bilíngue (português-inglês / inglês-português) e material (papel folha A4 e caneta) para anotações caso desejassem escrever alguma coisa.

Além de utilizarem o *laptop* para desempenhar as tarefas de tradução do jogo, eles poderiam ter acesso à internet para pesquisar palavras ou tirar dúvidas relacionadas às tarefas de tradução. Após as instruções iniciais acerca das atividades, foi criado um *login* para que cada participante criasse um perfil, a fim de acompanhar o progresso das tarefas realizadas no jogo. Os encontros para aplicação da pesquisa ocorreram uma vez por semana, totalizando três encontros.

Ressalta-se que o auxílio do programa *Filmora Wondershare*© possibilitou monitorar e gravar todas as atividades da tela do computador. Dessa forma, todas as atividades foram gravadas e, em seguida, utilizadas para que os participantes pudessem assistir a seus próprios desempenhos na realização das tarefas de tradução. Além de registrar todas as tarefas de tradução, o programa capturou as verbalizações dos alunos enquanto eles desempenhavam as traduções, bem como realizou o registro temporal de todas as ações comportamentais dos participantes, as quais foram posteriormente transcritas.

Sabendo-se que o jogo *Duolingo* apresenta várias unidades de ensino e que a quantidade de níveis em cada unidade pode variar de acordo com o conteúdo, optou-se por utilizar apenas as unidades: Introdução – nível básico, Saudações – nível básico e nível 1, Viagem – nível básico, Cafeteria – nível básico e Família – nível básico, para gerar os dados dessa pesquisa. Como a unidade de Introdução – nível básico contém cinco níveis, escolheu-se também a primeira lição da unidade de Introdução – nível básico para a realização do *warm up*. Após a realização da atividade de *warm up*, os alunos efetivamente iniciaram a execução das tarefas com autonomia.

A Figura 15 ilustra os níveis presentes na unidade de Introdução e o número de lições:

Figura 15 - Atividades do aplicativo *Duolingo*



Fonte: Duolingo

Ao término de cada lição, a gravação de tela era encerrada e o arquivo cujo conteúdo continha o registro das atividades era salvo e exibido sequencialmente ao participante. A exibição do vídeo era pausada na medida em que a pesquisadora observava algum indício de problema/incerteza. Nessa ocasião, a pesquisadora procedeu à aplicação da entrevista (protocolo retrospectivo), objetivando investigar como os participantes gerenciaram as incertezas.

Como mencionado anteriormente, nesta pesquisa, os participantes responderam a uma entrevista após o término de cada tarefa de tradução, com o objetivo de investigar se houve a ocorrência de incertezas e como essas incertezas foram gerenciadas durante a realização das tarefas. Os protocolos verbais configuram uma matéria-prima na obtenção de informações que podem ser extraídas e dar clareza ao processo de tradução. Assim, para obtenção desses protocolos verbais, optou-se por utilizar apenas um único tipo de entrevista: retrospectivo (ERICSSON E SIMON 1984). Nessa modalidade, escolheu-se o protocolo retrospectivo semiestruturado, pela possibilidade de se usar um roteiro pré-elaborado, mas que oferece a flexibilização das perguntas previamente elaboradas. De acordo com Cohen (2014), as respostas dos participantes não são pré-determinadas, sendo livres para dar qualquer descrição que desejem em relação ao processo ao qual foram submetidos.

Assim, foram feitas as seguintes perguntas aos participantes: “Em que você estava pensando?”, “Qual era a palavra que você estava pensando em selecionar?”, “Por que você apagou a palavra?”, “Por que você pausou?”, “Por que você utilizou o recurso de áudio?”, “Você estava em dúvida em relação a qual palavra?”, “Teve dúvida?”, “O que você acha que deu errado?”, “Qual palavra você estava procurando para traduzir a palavra?”, “O que te ajudou a fazer a tradução corretamente?”, “Ficou indeciso(a) entre a opção de tradução?”, “De onde você conhece a palavra?”, “O que te fez mudar de ideia?”, “Como você avaliou a sua escolha?”, “Qual foi o seu erro?”, “Por que você consultou a palavra?”, “Você estava procurando uma outra palavra?”, “Qual foi a relação que você fez com essa palavra?”.

Após a aplicação da entrevista, as respostas dos participantes foram transcritas e categorizadas para futura análise.

Além da aplicação da entrevista, a coleta de dados levou em consideração as ações comportamentais observadas que poderiam expressar incertezas, como longos períodos de pausa, remoção de palavras, substituição de palavras, correção de palavras, longas pausas, releitura e consultas de palavras com a utilização do recurso do jogo. Tais evidências também contribuíram para identificar o nível do problema/incerteza (compreensão, transferência e

produção) e as estratégias utilizadas pelos participantes na resolução de problemas durante as tarefas de tradução do jogo.

Devido à natureza da ferramenta utilizada na aplicação da pesquisa (jogo *Duolingo*), os dados gerados nesta pesquisa não puderam servir de parâmetro comparativo entre os participantes “A” e “B”, porque o número de lições ofertadas pelo jogo não segue o mesmo padrão, nem a mesma sequência de lições. Adicionado a isto, houve a mudança de sequência de algumas lições em decorrência de problemas técnicos relacionados à conexão de internet da escola, onde a pesquisa foi conduzida. Ainda assim, os dados coletados e analisados serviram para detalhar e explicitar como os participantes gerenciaram as incertezas, que é objeto de estudo desta pesquisa.

A Tabela de número 17 traz o quantitativo de unidades e lições propostas, lições realizadas, lições não executadas, como também o total de *feedback* negativo que os participantes obtiveram por terem falhado na tarefa de tradução. Na unidade Saudação – nível básico – lição 2, o Participante “A” não concluiu umas das tarefas, optando por “pular” e adiar a sua conclusão. No cômputo geral, os participantes apresentaram uma diferença de quinze tarefas não realizadas.

Figura 16 - Unidades utilizadas pelos participantes do jogo Duolingo

PARTICIPANTE “A”	PARTICIPANTE “B”
Total de lições propostas: 135	Total de lições propostas: 137
Lições realizadas: 133	Lições realizadas: 149
Lições não realizadas: 07	Lições não realizadas: 06
Feedback negativo: 05	Feedback negativo: 17
UN Introdução	UN Introdução
L2 - 6	L2 - 6 + FN - 3
L3 - 6	L3 - 7 + FN - 1
UN Saudações - N0	UN Saudações - N0
L1- 7	L1- 8
L2- 5 + FN - 2*	L2- 6 Não realizou
L3- 9	L3- 7
UN Saudações - N1	UN Saudações - N1
L1- 7	L1-7
L2- 8	L2-7 + FN - 3
L3-6 + FN - 2	L3-6 + FN - 3
UN Viagens - N0	UN Viagens - N0
L1- 7 Não realizou	L1- 7
L2- 5	L2- 7
L3- 7	L3- 7 + FN- 2
UN Cafeteria - N0	UN Cafeteria - N0
L1- 8	L1-7
L2- 8	L2-8 + FN- 2
L3- 7	L3-7
L4- 8	L4-7 + FN- 2
UN Família - N0	UN Família - N0
L1- 8 + FN- 1	L1- 8
L2- 8	L2- 8
L3- 8	L3- 8 + FN-1
L4- 7	L4- 9



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Além disso, o cômputo geral das tarefas foi obtido da seguinte forma:

Número de lições propostas (L) – lições não realizadas + *feedback* negativo (FN).

Assim, cada *feedback* negativo corresponde a uma tarefa a mais a ser realizada pelo participante.

4.7 Procedimentos para análise de dados

A análise dos dados desta pesquisa baseou-se na análise de valores cognitivos e comportamentais empregados na resolução de problemas durante o processo de tradução. Dessa forma, esse estudo empregou a seguinte ordem de fases durante a análise de dados (BARDIN 2001):

- a) Pré-análise, na qual foram selecionados os dados relevantes a serem submetidos à análise;
- b) Exploração de material, que consiste na decodificação dos dados e na enumeração desses dados em função de regras previamente formuladas;
- c) Tratamento dos resultados, ou seja, a interpretação desses resultados.

Figura 17 - Análise de dados

Procedimentos para análise de dados

Pré-análise	Exploração do material	Tratamento dos resultados
<input type="checkbox"/> Observação das ações; <input type="checkbox"/> Análise das verbalizações; Análise dos protocolos verbais obtidos na entrevista retrospectiva.	<input type="checkbox"/> Fenômenos metacognitivos articulados e não articulados; <input type="checkbox"/> Alocação do problema/incerteza no nível de compreensão, transferência e produção e gerenciamento de incertezas; <input type="checkbox"/> Aplicação de estratégias no gerenciamento de incertezas.	<input type="checkbox"/> Levantamento quantitativo da ocorrência de problema de Locus; <input type="checkbox"/> Avaliação do emprego do grupo de gerenciamento de problemas; <input type="checkbox"/> Avaliação do emprego de estratégias metacognitivas, cognitivas e socioafetivas.

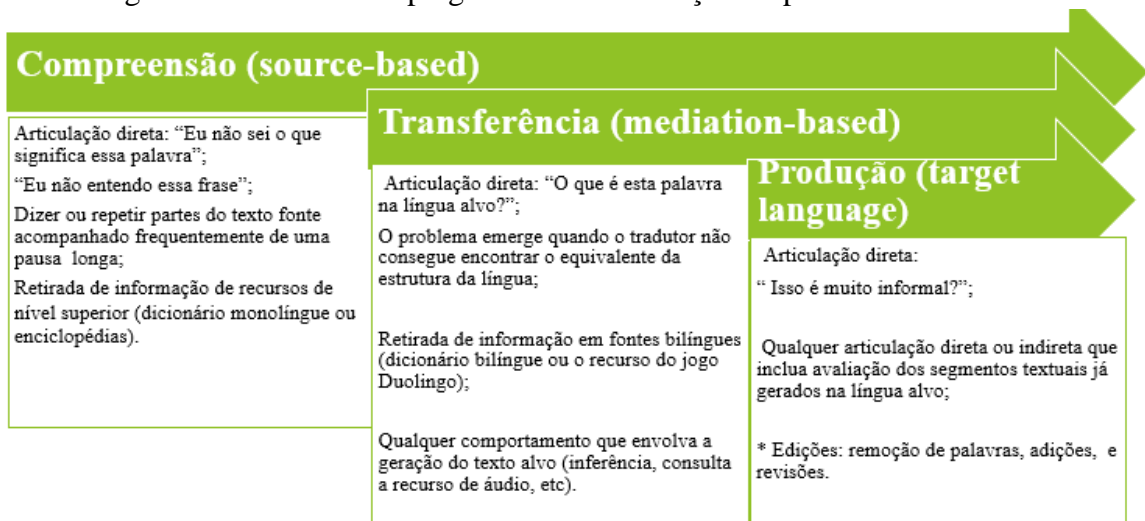
Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Note-se que os procedimentos para análise dos dados obedeceram aos critérios de observação das ações na execução das tarefas indicadoras comportamentais (pausas, correções, remoção de palavras, substituição, etc.); análise das verbalizações que ocorreram durante a realização das tarefas de tradução do jogo *Duolingo* (fenômenos articulados); e análise dos dados obtidos após a realização das tarefas de tradução, resultado da entrevista retrospectiva semiestruturada (protocolos verbais).

Inicialmente, os dados coletados foram categorizados em fenômenos metacognitivos articulados (verbalizações) e não articulados (pausas, remoções, adições, consultadas, etc.) e posteriormente, os mesmos dados serviram de indícios para alocar o problema/incerteza no nível de compreensão, transferência e produção, como também verificar e identificar o início do emprego do grupo de gerenciamento de problemas: reconhecimento do problema, proposta de solução do problema e avaliação da solução proposta. Por último, os dados foram analisados com o intuito de verificar se houve a ocorrência de estratégias metacognitivas, cognitivas ou socioafetivas na resolução de problemas.

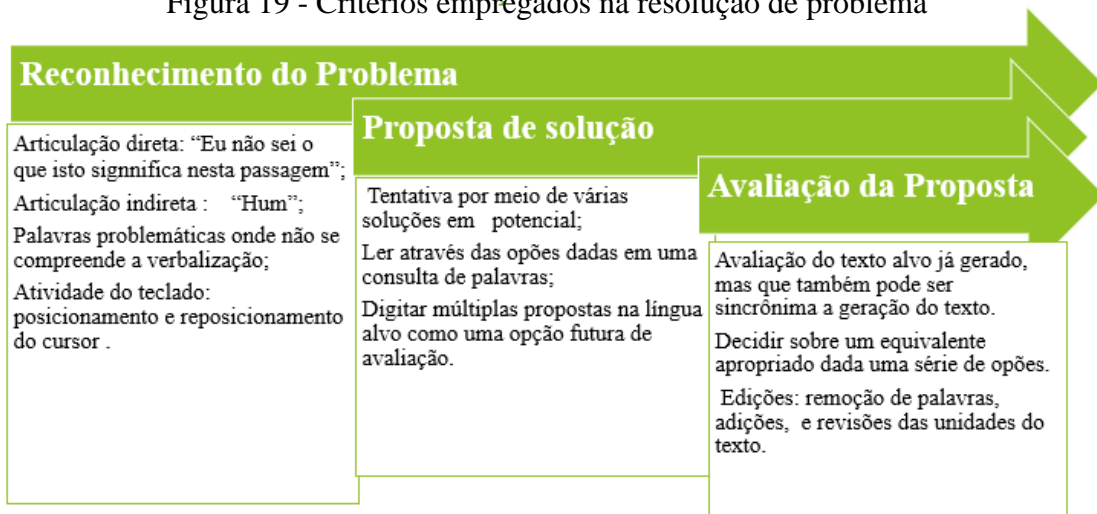
Ademais, a análise de dados foi interpretada de acordo com os critérios estabelecidos em Angelone (2010):

Figura 18 - Critérios empregados na identificação do problema de *locus*



Fonte: Adaptado de Angelone (2010)

Figura 19 - Critérios empregados na resolução de problema



Fonte: Adaptado de Angelone (2010)

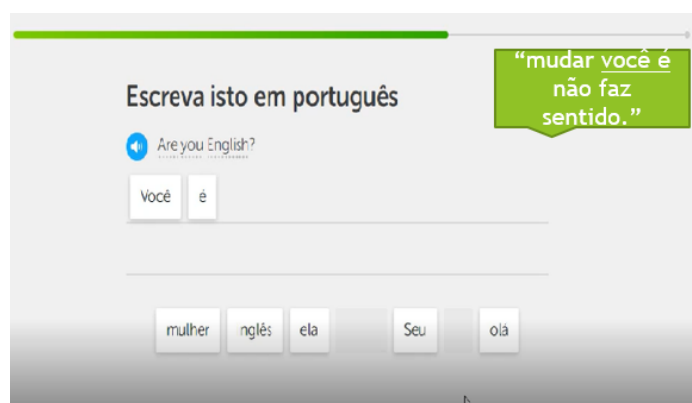
5 RESULTADOS DA PESQUISA

Os dados coletados foram reunidos e agrupados de acordo com sua pertinência e em consonância com o que foi pré-estabelecido nos objetivos da pesquisa. Em seguida, preparou-se sua exploração, a partir da sua identificação e classificação. A análise inicial dos dados ocorreu em três etapas: a primeira foi destinada à análise das ações observadas; a segunda etapa foi direcionada à análise das verbalizações dos participantes durante a realização das tarefas de tradução; e, na terceira etapa, iniciou-se a análise da aplicação da entrevista, que foi realizada ao término de cada lição.

Na análise das ações observadas e registradas através de monitoramento da tela do computador, notou-se a ocorrência de fenômenos metacognitivos que foram empregados na resolução de problemas em decorrência de incertezas. Como mencionado na fundamentação teórica, a metacognição é considerada a chave na resolução de problemas devido ao potencial de gerenciar e coordenar outros componentes durante a tradução, dessa forma, o tradutor se torna o coordenador de todo o processo. Tais fenômenos foram classificados em articulados e não-articulados.

Inicialmente, os fenômenos metacognitivos articulados referem-se às verbalizações espontâneas sem interferência da pesquisadora durante a resolução de tarefas de tradução do jogo *Duolingo*. A Figura 18 exemplifica o processo e o estágio em que ocorreu a verbalização.

Figura 20 - Fenômeno metacognitivo articulado



Fonte: Duolingo

Por outro lado, os fenômenos metacognitivos não-articulados referem-se aos indicativos de comportamento de incertezas na resolução de problemas. Para essa pesquisa, foram considerados os seguintes indicativos: pausas, remoção, substituição de palavras, busca de informações, consulta de palavras no recurso do jogo *Duolingo*, utilização do recurso de

áudio do jogo *Duolingo*, atividade do teclado e revisão como indicativos de incertezas. No formato do texto utilizado, considera-se “revisão”, no jogo, o estágio anterior a “verificar” a tradução que ocorre logo após o término da tarefa, de modo que os participantes revisaram suas traduções antes de se engajarem em outras tarefas, conforme demonstra a Figura 21.

Figura 21 - Tecla de verificação da tradução



Fonte: Duolingo

A figura a seguir exemplifica o processo em que o participante encontra um problema no fluxo da tradução e decide deletar uma palavra. Em seguida, a próxima estratégia utilizada pelo participante mostrou que ele substituiu a palavra removida por outra palavra equivalente proposta no texto fonte, selecionando, por sua vez, todas as palavras necessárias para o término da tarefa de tradução, o que resultou em um total de quatro itens no banco de palavras. Isso quer dizer que o participante gerenciou a incerteza com sucesso, escolhendo os itens lexicais que potencialmente trouxessem um *feedback* positivo no jogo.

Figura 22 - Fenômenos metacognitivos não-articulados



Fonte: Adaptado do Duolingo

Desse modo, os resultados obtidos na classificação dos fenômenos metacognitivos nessa primeira análise indicam uma inclinação significativa de verbalizações, fenômeno metacognitivo articulado, por parte do “Participante A”. Já com o “Participante B”, observa-se a ocorrência de apenas três verbalizações durante o processo de tradução. Segundo Angelone (2010), em casos como esses, em que há participantes que não produzem ou produzem poucas verbalizações, evidencia-se a necessidade do uso de outros métodos para colaborar com a obtenção de dados verbais (articulados). Para isso, o registro de tela desempenha um papel importante na determinação do nível comportamental de *locus* no processo de gerenciamento de incertezas. Em contrapartida, houve uma incidência maior de fenômenos não-articulados observados durante a realização das tarefas pelo “Participante B”.

Tabela 1 - Fenômenos metacognitivos observados durante o processo de tradução

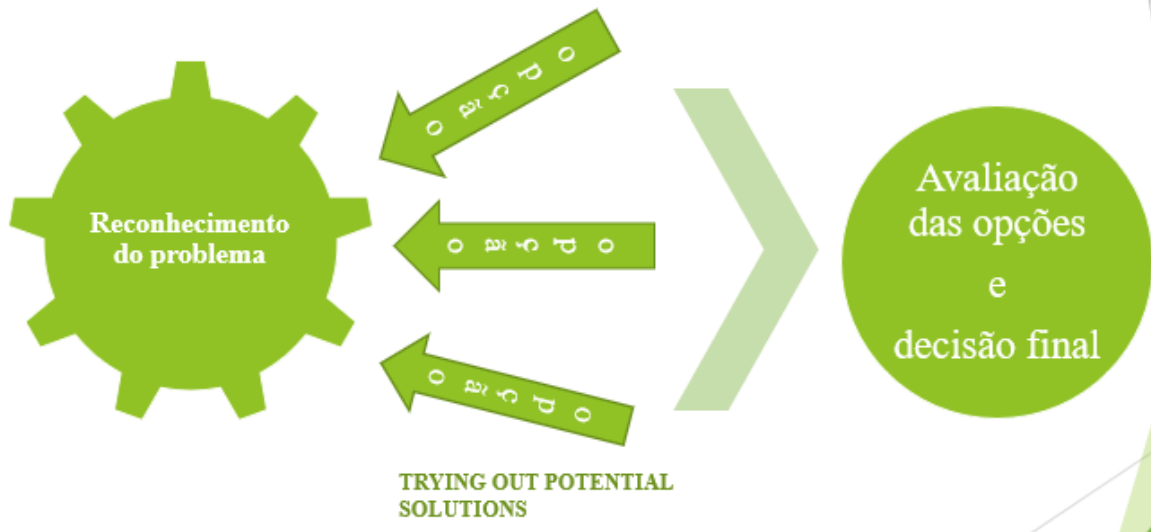
Participantes	Total de fenômenos metacognitivos	Artic.	Não art.	% Artic.	% Não artic.
A	380	105	275	27%	73%
B	329	03	326	0,9%	99,1 %

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Os próximos resultados desta pesquisa sinalizam a ocorrência de problema de *locus* durante as tarefas de tradução do jogo *Duolingo*. O problema de *locus* ocorre em três níveis de incertezas: compreensão, que tem base no texto fonte; transferência, que é um problema de nível intermediário na tradução; e o nível de produção, que tem relação com o texto alvo. Angelone (2010) afirma que cada ocorrência de incerteza é demarcada por um indicador de reconhecimento de problema que marca a ativação do gerenciamento de incerteza e o início de um conjunto de resolução de problemas, ou seja, quando o tradutor se depara com um problema, o estado cognitivo de compreensão, transferência e produção é interrompido e inicia-se o processo de resolução de problemas.

Por conseguinte, a próxima etapa que irá desencadear o comportamento de resolução de problemas terá início com a identificação do problema e uma expectativa subsequente de aplicação da solução proposta e avaliação da solução, conforme mostra a Figura 23.

Figura 23 - Gerenciamento de problemas



Fonte: Adaptado de Angelone (2010)

Na Tabela 4, os resultados da análise de dados apontam que o “Participante A” apresentou um número maior de problemas durante o processo de tradução no nível de incerteza de transferência. Como a etapa de transferência é intermediária, isso quer dizer que o participante enfrentou problemas em igualar itens lexicais, *collocations* e frases padronizadas do texto fonte a equivalentes apropriados no texto alvo (ANGELONE 2010). Esse nível de problema é observado através de ações como: procura de palavras em dicionário bilíngue ou o uso de qualquer comportamento que envolva a geração do texto alvo.

Nesta pesquisa, nas ações observadas, foram adotados como parâmetro os indicativos de incerteza relacionados à busca de informação no recurso do jogo e no uso do recurso de áudio como comportamento que envolve a geração de opções no texto alvo. Nenhum participante utilizou dicionário bilíngue disponibilizado para consulta durante a aplicação das tarefas de tradução.

Ressalta-se que o “Participante B” encontrou um número maior de problemas no nível de produção. Nessa fase de incerteza, Angelone (2012) leciona que:

Incerteza de produção é baseada na língua-alvo, na maioria, esse processo envolve avaliação direta e indireta de segmentos textuais já gerados no texto alvo. Parte das atividades de edição, como por exemplo, remoção e revisão, acompanhada ou não de articulação, são prováveis de serem classificadas como comportamento de produção”. (Angelone, p. 21, 2010) Tradução própria.

No nível de incerteza de compreensão, ambos os participantes apresentaram índices abaixo dos resultados de incerteza de transferência e de produção. Nesse caso, Angelone

(2010) explica que o problema de incerteza de compreensão tem geralmente relação com o texto fonte e os indicativos nesse nível seriam articulações diretas, tais como “eu não entendo essa frase”, e indireta, na forma de articulação ou repetição de uma unidade do texto, muitas vezes acompanhadas de uma pausa longa na geração do texto. As ações observadas desse comportamento levam o tradutor a buscar informações em fontes de nível superior, como dicionários monolíngues ou enciclopédias, por exemplo. Nesta pesquisa, como mencionado, o uso desses recursos externos não ocorreu.

Tabela 2 - Problema de *locus*

Participante	Compreensão	Transferência	Produção	Total
A	24	108	49	181
B	17	64	97	178

Fonte: Adaptado de Angelone (2010)

Assim, o resultado da análise desses dados levou em conta as verbalizações durante o processo de tradução e ações observadas durante esse processo.

Para explicitar o processo no qual ocorreram as incertezas durante a realização das tarefas de tradução, faz-se necessário alocar o nível comportamental de onde ocorreu a incerteza de compreensão, transferência e produção e apontar como foram gerenciadas tais incertezas na prática. Os exemplos selecionados a seguir foram retirados do jogo *Duolingo* e detalham o gerenciamento dos problemas.

Excerto 1:

1 – COMPREENSÃO (texto fonte)

LOCUS: NÍVEL COMPREENSÃO	
Texto fonte: Are you <u>English</u>?	
	OBS: Problema de compreensão do item do texto fonte. O participante não sabe alocar o significado da palavra <u>English</u> .

TRADUÇÃO DIRETA - SELEÇÃO DE PALAVRAS	Processo de gerenciamento de incertezas (primeira tentativa):	<p>a) Identificação do problema: <i>English</i></p> <p>b) Solução proposta: Pular a tarefa. O participante verbaliza: “Vou pular!”</p> <p>c) Avaliação de solução: Não ocorreu. O participante utilizou a estratégia metacognitiva de planejamento, decidindo em adiar a produção do texto.</p> <p><i>Feedback</i> negativo do jogo.</p>
	Processo de gerenciamento de incertezas (segunda tentativa):	<p>a) Identificação do problema: <i>English</i></p> <p>b) Solução proposta: consulta [inglês/inglesa].</p> <p>c) Avaliação de solução: gerenciou com sucesso a incerteza, porém, ao selecionar o equivalente do pronome “you”, escolheu “Ela”.</p> <p><i>Feedback</i> negativo: Tradução: “<i>Are you English – Ela é inglês.</i>”</p>
	Processo de gerenciamento de incertezas (terceira tentativa):	<p>a) Identificação do problema: <i>English</i></p> <p>b) Solução proposta: Consulta a palavra “you”, “are” e “English” novamente.</p> <p>c) Avaliação de solução: Seleciona “you”, “are” e “English”.</p> <p><i>Feedback</i> positivo do jogo.</p>

Nesse exemplo, o participante enfrentou incerteza no processo de tradução devido a sua dificuldade em entender que a palavra “English” (no texto fonte) significava, neste contexto, a nacionalidade e não, a língua. Na primeira tentativa de tradução, o participante utiliza uma estratégia metacognitiva de planejamento - atraso de produção, na qual ocorre a decisão consciente de postergar a tarefa.

Como mencionado anteriormente, o comportamento de resolução de problemas tem início com a identificação do problema e uma expectativa subsequente de aplicação da solução proposta e avaliação da solução. Logo, a mudança de estado, na qual o tradutor decide sair do grupo de resolução de problemas (identificação do problema-solução, proposta-avaliação da solução), pode incluir um novo processo de resolução de problemas.

Figura 24 - Saída do grupo de resolução de problemas



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Nessa acepção, Shereve (2006, p.23) aduz que “saída do grupo (bundle) pode ser através da resolução do problema, mas também pelo reconhecimento da falha, ou mesmo por adiamento da solução”.

Na segunda tentativa de tradução, o participante supera o problema inicial e seleciona *English*-Inglês, porém incorre em outro problema relacionado ao pronome “you”. Ao invés de selecionar “você”, seleciona “ela”. O participante justifica a escolha da seguinte forma: “Eu pensei que ‘you’ fosse ‘ela’”. Após o *feedback* negativo da segunda tentativa, o participante finalmente consegue obter êxito na tarefa.

Excerto 2:

LOCUS: NÍVEL COMPREENSÃO
Texto fonte: Eu estou bem, obrigado.

<p style="text-align: center;">TRADUÇÃO INVERSA - SELEÇÃO DE PALAVRAS</p>	<p>Processo de gerenciamento de incertezas (primeira tentativa):</p>	<p>Verbaliza: “<u>Estou</u>, <u>estou</u>. Eu já vi <u>está</u>, mas não <u>estou</u>”.</p> <p>[articulação indireta do texto fonte].</p> <p>a) Identificação do problema: <u>Estou</u></p> <p>b) Proposta de solução: Consulta o recurso do jogo.</p> <p>Consulta a palavra “estou” [<i>i´m/ (I) am/am/lie</i>] analisando as opções de tradução proposta na aba. [consulta de palavra que gerou incerteza no recurso do jogo].</p> <p>- Posiciona o cursor sobre as opções de tradução em inglês [<i>i´m/ am</i>] e verbaliza: “Isso (estou) significa todos os dois”.</p> <p>c) Avaliação da solução:</p> <p>Seleciona as opções [<i>I / i´m</i>] e conclui a tradução.</p> <p>Traduz: “<i>I i´m good, thank.</i>”</p> <p>- Verifica o resultado da tradução 00:01:50 <i>feedback</i> negativo.</p>
	<p>Processo de gerenciamento de incertezas (segunda tentativa):</p>	<p>a) Identificação do problema: “<i>i´m / you</i>”</p> <p>b) Proposta de solução: Seleciona a primeira opção de tradução “<i>T</i>” e os demais itens lexicais. 00:02:34</p> <p>c) Avaliação da proposta? “<i>I am good thank</i>”</p> <p>Verifica a tradução e verifica o resultado da tarefa de tradução, recebendo um <i>feedback</i> negativo: 00:02:43</p> <p>Traduz: <i>I am good, thank.</i></p> <p><i>Feedback: I am good, <u>thank you</u>.</i></p>

		-Verbaliza: “ <i>ok? I am good thank. Ah! Faltou o <u>you</u></i> ”, posicionando o cursor sobre “ <i>you</i> ” 00:02:44
	Processo de gerenciamento de incertezas (terceira tentativa):	a) Identificação do problema: “ <i>You</i> ” b) Proposta de solução: Seleção dos itens lexicais já selecionado nas tarefas anteriores, apresentadas no <i>feedback</i> do jogo. c) Avaliação da proposta: <i>I am good, thank you.</i> -Verbaliza: “ <i>dessa vez eu não vou errar não!</i> ” e seleciona a opção de tradução “ <i>I</i> ” e os demais itens lexicais 00:02:58 -Verbaliza: “ <i>tem que dar certo</i> ” e verifica o resultado da tradução. 00:03:08 Verifica a tradução 00:03:08 <i>Feedback</i> positivo do jogo.

No excerto 2, há a ocorrência de incerteza no *locus* compreensão, o participante encontra dificuldades em entender um seguimento do texto fonte “estou”. A identificação do problema se revela na reprodução desses seguimentos em sua verbalização. Identificado o problema, o participante aplica a estratégia consultando a palavra que gerou dúvida no recurso do jogo e avalia a melhor opção. No entanto, mesmo após as consultas das palavras que geraram incertezas (*I / i'm*), o participante comete dois erros na tradução, recebendo um *feedback* negativo ao traduzir “*I i'm good, thank.*”. Além de selecionar por duas vezes o mesmo pronome, ainda omitiu o pronome “*you*”.

Na segunda tentativa, o participante recebe novamente o *feedback* negativo, porque omitiu da mesma forma o pronome “*you*”. Na entrevista, o participante afirma que esqueceu de selecioná-lo. Finalmente, na terceira tentativa, o participante recebe o *feedback* negativo e consegue avançar no jogo para outra lição.

Na terceira tentativa, observou-se o uso da estratégia socioafetiva (automotivação) na resolução do problema. Ao verbalizar “*dessa vez eu não vou errar não!*” e “*tem que dar certo*”, o participante se automotiva a não errar a tarefa e consegue superar o problema.

2 – TRANSFERÊNCIA (mediação)

Excerto 3:

LOCUS: NÍVEL TRANSFERÊNCIA		
Texto fonte: Boa noite		
TRADUÇÃO INVERSA- SELEÇÃO DE PALAVRAS	Processo de gerenciamento de incertezas	<p>a) Identificação do problema: <i>Evening</i>. [O participante tem dificuldade em encontrar um equivalente para a palavra <i>evening</i>.]</p> <p>b) Solução proposta: Ler opções obtidas através de consulta [<i>evening/night</i>].</p> <p>c) Avaliação de solução: Selecciona “<i>evening</i>”</p> <p>Traduz: <i>Good evening</i>.</p> <p><i>Feedback</i> positivo do jogo.</p>

No problema de incerteza de transferência, o participante tem inicialmente um problema em encontrar um equivalente apropriado para o item que gerou incerteza. O resultado do processo foi solucionado após a consulta do recurso do jogo *Duolingo*.

Figura 25 - Recurso do jogo Duolingo



Fonte: Duolingo.

Ao ler as opções propostas [*evening/night*], o participante decide pela melhor opção “evening”. Ressalta-se que a opção “night” não estava no banco de palavras do jogo.

Excerto 4:

LOCUS: NÍVEL TRANSFERÊNCIA		
Texto fonte: <i>I am not a boy</i>		
TRADUÇÃO DIRETA - SELEÇÃO DE PALAVRAS	Processo de gerenciamento de incertezas (primeira tentativa):	<p>a) Identificação do problema: “<i>not</i>”</p> <p>b) Proposta de solução: Utilização de recurso de áudio e comportamento de teclado entre as opções de tradução. [“um”/ “menino”/ “da”/ e /“estou”]</p> <p>-Seleciona “Eu” “sou” 00:00:33</p> <p>-Pausa: 00:00:39-00:00:48</p> <p>-Utiliza o recurso de áudio 00:00:49</p> <p>-Mexe o cursor entre as opções de tradução. “um” e “da” 00:00:55</p> <p>-Mexe o cursor novamente entre as opções “um”/ “menino”/ “da”/ e /“estou” / 00:01:09</p> <p>a) Avaliação da solução:</p> <p>Tradução: Eu <u>sou</u> um menino</p> <p>*<i>feedback</i> negativo: Eu <u>não sou</u> um menino.</p>
	Processo de gerenciamento de incertezas (segunda tentativa):	<p>Utiliza o recurso de áudio 00:03:37</p> <p>Verifica a tradução 00:03:40</p> <p>Traduz: Eu <u>não sou</u> um menino</p> <p><i>Feedback</i> positivo do jogo.</p>

O participante não teve sucesso no desempenho da tarefa de tradução, recebendo um *feedback* negativo do jogo. A solução do problema apresenta-se em forma de aplicação de estratégias com a utilização do recurso de áudio e verificação das opções de tradução. O problema de transferência emerge sempre que o tradutor tem problemas em correlacionar itens lexicais durante essa fase intermediária da tradução. Mesmo assim, o *feedback* do jogo aponta o erro devido à falta de inclusão do item “não” na tradução. Acredita-se que o

feedback agiu positivamente para que o participante conseguisse obter sucesso na tradução na segunda tentativa.

3 – PRODUÇÃO

Excerto 5:

LOCUS: NÍVEL PRODUÇÃO		
Texto fonte: <i>I need a <u>ticket</u>.</i>		
TRADUÇÃO DIRETA- SELEÇÃO DE PALAVRAS	Processo de gerenciamento de incertezas	<p>a) Identificação do problema: “Ah!, eu entendi. Eu coloquei “toalete”</p> <p>b) Solução proposta: [edição da produção final] Deleta “<u>toalete</u>” / “uma” Deleta sequencialmente “de”/ “preciso”/”eu”</p> <p>c) Avaliação da proposta: Eu preciso de uma <u>passagem</u>.</p>

No excerto 5, a identificação do problema/incerteza se deu no nível de produção quando a frase já havia sido gerada, de modo que o participante revisou o resultado da tradução e identificou um problema.

Logo, o gerenciamento da incerteza ocorreu por meio de edições do texto final com remoção e adição de palavras e, dentre essas ações, verificou-se a ocorrência de consultas de palavras utilizando o recurso do jogo *Duolingo*.

Excerto 6:

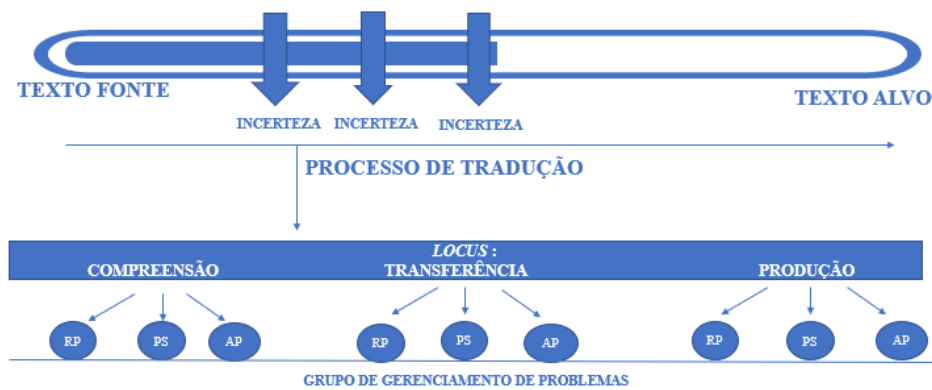
LOCUS: NÍVEL PRODUÇÃO	
<p>Texto fonte: <i>Is she a girl?</i> Traduz: Ela é uma menina?</p>	

<p style="text-align: center;">TRADUÇÃO DIRETA- SELEÇÃO DE PALAVRAS</p>	<p style="text-align: center;">Processo de gerenciamento de incertezas</p>	<p>a) Identificação do problema: Ordem dos itens lexicais.</p> <p>b) Solução proposta: Edição de itens lexicais previamente selecionados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selecciona “é” e “uma” 00:01:14 - Deleta “é” e “uma” 00:01:24 - Selecciona “ela” “é” “uma” “menina” 00:01:26 <p>c) Avaliação da proposta: Substituição dos itens lexicais selecionados.</p>
--	---	---

Nesta etapa da tradução, o tradutor avalia os seguimentos do texto gerado e decide dentre uma série de equivalentes. Todos os problemas apontados no nível de incerteza de compreensão, transferência e produção tiveram a aplicação do grupo de gerenciamento de problemas (incertezas) que surgiram no processo de tradução.

Na Figura 26, Angelone (2010) ilustra como ocorre tal processo:

Figura 26 - Progressão da tradução e do grupo de gerenciamento de incertezas



RP= RECOHECIMENTO DE PROBLEMA
PS = PROPOSTA DE SOLUÇÃO
AP= AVALIAÇÃO DA SOLUÇÃO PROPOSTA

Fonte: adaptado de Angelone (2010, p. 22).

Em alguns casos, evidentemente, pode ocorrer a saída do grupo de gerenciamento de problemas por decisão espontânea do tradutor, por falha ou mesmo por desistência da tarefa conforme já foi mencionado, porém, em teoria, na ocorrência de incertezas, o grupo de gerenciamento de problemas entra em ação. Ou seja, é possível que cada ocorrência de

incerteza seja demarcada por um indicador de reconhecimento de problema, marcando a ativação do gerenciamento de incertezas e, conseqüentemente, o início do grupo de resolução de problemas.

No jogo *Duolingo*, como não há a possibilidade de não realizar a tarefa, e sim de “*pular a tarefa*” para realizá-la em uma outra oportunidade, todos os problemas de incertezas no nível de compreensão, transferência e produção tiveram engajamento no grupo de resolução de problemas. Mesmo as tarefas que tiveram um *feedback* negativo puderam ser realizadas novamente graças ao mecanismo do jogo que permite que o usuário reveja a tarefa no final de cada lição.

Observou-se também que o *feedback* após cada tarefa, seja positivo ou negativo, surtiu um efeito benéfico na prevenção de erros, além da aplicação de algumas estratégias durante a resolução de problemas. Na entrevista retrospectiva, têm-se dois momentos para ilustrar o efeito positivo do *feedback*, que é um mecanismo da gamificação, na prevenção e redução de erros.

Excerto 7:

Pesquisadora: “*Essa tá se repetindo, lembra?*”

Participante: “*Hunrum. Eu lembro do feedback*”.

Pesquisadora: “*Uma casa perfeita. Então devido ao feedback você conseguiu acertar a tradução, não é isso?*”

Participante: “*É... acertar*”.

Excerto 8:

Pesquisadora: “*Conseguiu acertar a tradução. O que te ajudou?*”

Participante: “*Eu me lembrei do feedback.*”

As ações observadas durante a realização de tarefas do jogo *Duolingo* foram categorizadas na tabela de número 3. A maioria dessas ações configuram estratégias no gerenciamento de incertezas.

Tabela 3 - Ações observadas durante a realização de tarefas de tradução

Estratégias Aplicadas	Participante “A”	Participante “B”	Total
Consulta de Palavras	83	31	116
Releituras	02	03	05
Pausas	15	10	25
Conhecimentos Prévios	07	05	12
Associações	15	17	32
Inferência	03	06	09
Recurso de áudio	00	33	33
Remoção de palavras	13	44	57
Substituição de palavras	14	53	67
Comportamento do teclado	16	07	23
Prorrogação	01	00	01
Total	171	209	380

Para obtenção dos resultados quantitativos da Tabela 4, adotou-se o parâmetro de observação das ações realizadas durante as tarefas e as verbalizações durante e após o processo de tradução. Os resultados apontam para o uso de um número maior de estratégias pelo “Participante B”.

Outrossim, um fato curioso que merece destaque é o número significativo de consultas de palavras realizadas pelo “Participante A”. Mesmo com a disponibilização de um dicionário bilíngue e acesso à internet, os participantes buscaram apoio no próprio recurso do jogo, que também serve como um dicionário bilíngue para gerenciar incertezas. Cada vez que o participante posicionava o cursor até uma das unidades do texto fonte, uma aba surgia contendo opções de tradução. Algumas dessas opções também estavam disponíveis no banco de palavras, pois o mesmo possui as opções que podem ser selecionadas, removidas e substituídas na construção do texto alvo. Ainda durante a aplicação das tarefas, nenhum dos participantes acionou a tecla “usar teclado”. Essa função permite que o usuário digite as palavras ao invés de selecioná-las no banco de dados.

Figura 27 - Recurso de consulta e banco de palavras do jogo *Duolingo*



Fonte: Adaptado do Duolingo

Curiosamente, o recurso de áudio foi utilizado somente pelo “Participante B”. Esse recurso também é acionado automaticamente pelo jogo quando uma nova lição é apresentada ou quando há consulta de alguma unidade do texto fonte, ou seja, mais um recurso de apoio nas tarefas de tradução. De acordo com os relatos na entrevista aplicada com protocolo retrospectivo, o uso do recurso de áudio serviu para checar se a tradução estava certa, se tinha sentido ou mesmo para verificar se faltava alguma palavra.

Desse modo, o uso de associações teve maior incidência nos relatos do “Participante A”, embora ambos tenham mencionado conhecer algumas palavras, vez que estas já foram vistas anteriormente em jogos, durante as aulas de inglês, séries, palavras cognatas e até nas tarefas anteriores que surgiram no jogo.

Excerto 9:

Participante “A”

Pesquisadora: “*O que você acha?*”

Participante “A”: “*Valeu! Assisti no Dragon Ball e Cassie Cage*” (jogo do Playstation 2).

Participante “B”

Texto fonte: “*Eu sinto muito. Adeus*”

Tradução inversa – seleção de frase

Pesquisadora: “*Você conhecia a palavra ‘very’*”.

Participante “B”: “*Hunrum, das tarefas anteriores*”.

Graças ao mecanismo de repetição espaçada do *Duolingo*, cada vez que uma lição é completada, todas as palavras da língua alvo que estão sendo ensinadas na lição são adicionadas no “modelo do estudante”. Esse modelo captura o que o estudante aprendeu e o estimula para saber o quão bem esses estudantes podem lembrar desse aprendizado em um dado momento (SETTLES E MEEDER 2016).

Houve também a ocorrência de pausas durante o processo de tradução. Todas as pausas observadas tiveram uma duração de (3+s) computadas em segundos. Pausas, de acordo com Dragsted (2010), são predominantemente reflexo de busca de uma informação necessária para a continuação da produção de um texto na memória de longo prazo, por isso as pausas são interpretadas como indicadores de limites entre unidades de produção de texto. Por outro lado, Angelone (2010) diz que as pausas não dão uma pista real de como e onde alocar a incerteza, assim, faz-se necessário o uso dos protocolos verbais sob condições experimentais por fornecer uma informação adicional no processo.

Excerto 10:

Participante “A”

Texto fonte: “*She is a girl*”

Tradução direta - seleção de palavras

Pesquisadora: “*Pausou em cima da palavra ‘qual’ e em cima da palavra ‘seu’.*”

Pesquisadora: “*Em que você estava pensando?”*”

Participante “A”: “*Estava pensando se deveria colocar o ‘É’ ou não*”.

A prorrogação registrada no detalhamento das estratégias utilizadas refere-se ao adiamento da tarefa de tradução. O participante tem a opção de continuar após a verificação da tarefa ou pular, desistindo da tarefa, para retomá-la em um dado momento. Apenas o “Participante A” utilizou essa estratégia. As remoções e as substituições de palavras foram observadas como edição do texto relacionadas às atividades de produção do texto alvo.

A seguir, a Tabela 4 detalha as estratégias observadas e utilizadas no gerenciamento de incertezas, classificando-as em estratégias de aprendizagem metacognitivas, cognitivas e socioafetivas.

Tabela 4 - Tipos de estratégias de aprendizagem utilizadas no gerenciamento de problemas

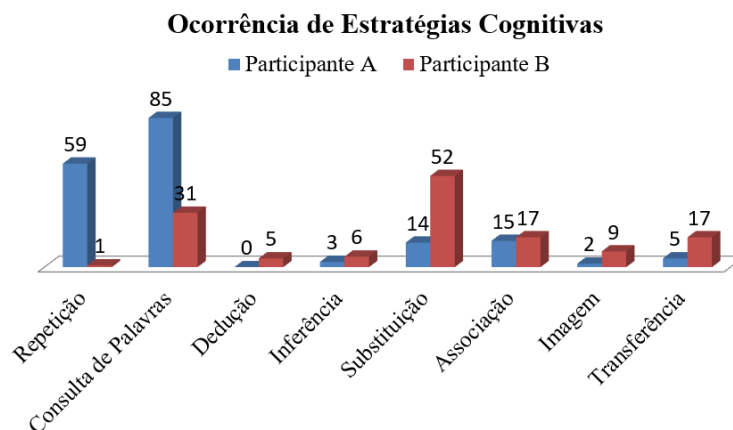
Participantes	Metacognitivas	Cognitivas	Socioafetivas	Total
A	77	183	21	281
B	178	138	0	316

Todas as estratégias utilizadas ofereceram informações relevantes para traçar um perfil de cada participante em relação à resolução de problemas durante a realização das tarefas de tradução. Para identificar essas estratégias, utilizam-se os dados coletados nas ações observadas por meio do registro de tela em que o *Duolingo* foi utilizado e o uso dos protocolos verbais durante e após o término das tarefas. Além disso, essa pesquisa seguiu as definições de estratégias de aprendizagem definidas por O'Malley e Chamot (1995).

No cômputo geral, observa-se que o “Participante A” fez o uso maior de estratégias cognitivas na resolução de problemas, recorrendo à consulta de palavras, a qual fora realizada no total de 85 ao recurso do jogo. Como estratégia cognitiva, “resourcing” é definida pelo uso de recursos que contém informação sobre a língua alvo, o que pode ser incluído nessa categoria o uso de dicionário.

O recurso do jogo *Duolingo* funciona como um dicionário bilíngue que contém opções de tradução presentes também no banco de palavras. No uso de estratégias cognitivas, houve a ocorrência de repetição de palavras, da língua fonte e da língua alvo; dedução; inferência; substituição; associações; imagem; e transferência. O “Participante B” também fez uso da estratégia cognitiva, porém essa estratégia ocupou a segunda posição. A substituição de palavras nessa estratégia foi o recurso mais utilizado nessa modalidade, seguido de consulta de palavras.

Gráfico 1 - Estratégias cognitivas



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Repetição de palavras:**Excerto 11**

“A table for two people”

Excerto 12

“Passaporte”

Inferência:**Excerto 13**

“Really”. *“Really”* eu achei que fosse “realmente”. Porque *“good”* é bem.”

- Pesquisadora: *“Você conhecia essa palavra ‘funny’?”*
- Participante A: *“Não!”*
- Pesquisadora: *“Como você conseguiu traduzir?”*
- Participante A: *“Era a que tinha mais a ver”*.

Associações:**Excerto 14**

“Eu já conhecia essa palavra de um jogo de vídeo game: Naruto do *Playstation* que eu tenho lá em casa.”

Transferência (questões anteriores e *feedback* do jogo):

Excerto 15

“Porque eu me lembrei da primeira questão da três, do significado de manhã.”

Substituição:**Excerto 16**

“Batatas, perai “Deletando a opção que foi previamente selecionada”.

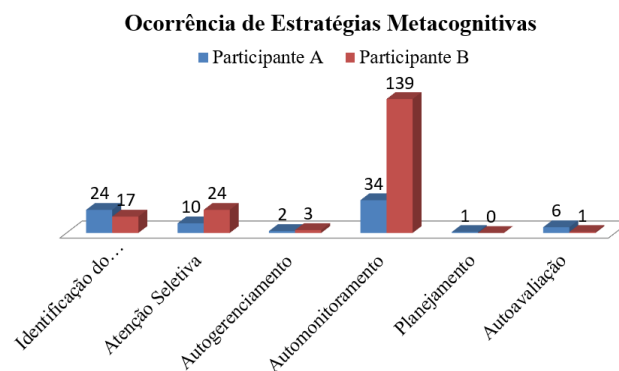
Seleciona “Batatas” “fritas” dentre as opções de tradução da barra horizontal.

As estratégias metacognitivas aparecem na segunda posição de uso em relação ao “Participante A”. Nesta categoria, foram analisadas a identificação de problemas; a atenção seletiva no desempenho da tarefa; o autogerenciamento, que significa a utilização de recursos para desempenhar a tarefa com sucesso; o automonitoramento (auditivo, compreensão e produção); o planejamento, que se refere à decisão consciente de postergar a tarefa; e a autoavaliação. Nas estratégias socioafetivas, foi observada a ocorrência de estratégias como

perguntar a si mesmo por esclarecimento, dialogar consigo mesmo, bem como a automotivação.

O jogo *Duolingo* dispõe da tecla “colaboração”, que pode ser acionada para interagir com outros usuários do jogo e tirar dúvidas, contudo nenhum participante desta pesquisa fez o uso dessa ferramenta. O “Participante B” utilizou a estratégia de aprendizagem metacognição com mais frequência, utilizando o automonitoramento para gerenciar incertezas durante as tarefas de tradução. Já a estratégia de aprendizagem socioafetiva não foi utilizada pelo “Participante B”.

Gráfico 2 - Estratégias metacognitivas



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Identificação de problemas:

Excerto 17

Pesquisadora: “Teve dúvida na palavra “*small*”? Você foi consultar essa palavra.”

Participante A: “Sim, eu não conhecia.”

Excerto 18

Pesquisadora: “*Você estava em dúvida em relação a qual palavra?*”

Participante B: “Se era para colocar “eu sou não menino”...”

Atenção seletiva:

Excerto 19

Participante “A”: “O “sou” eu tinha certeza. Eu estava pensando no “*am*”. Daí depois eu dispensei o “*am*” e continuei.”

Excerto 20

Participante “B”: “Eu não sei se colocava o “*not*” primeiro e o “*is*” depois.”

Autogerenciamento: recurso do jogo para ver as opções de tradução e recurso de imagem e recurso de áudio.

Automonitoramento:

Excerto 21

“Eu estava pensando “ela é uma menina”. Eu pensei que não dava para fazer mais nada.”

Excerto 22

“Bom dia, você está como?” Eu ia colocar assim. Aí fui escutar o áudio de novo, aí eu fui ver que era o inverso.”

Excerto 23

“Achei que não dava muito certo com a frase (eu quero a conta de) que eu queria formar.”

Planejamento (atraso de produção de texto):

Excerto 8

“Vou pular!”, clica na opção “pular” recebendo um *feedback* negativo do jogo.

A análise final de todos os dados retrata a peculiaridade que cada participante teve no gerenciamento dos problemas de tradução. A identificação de problemas, elemento de iniciação do processo de gerenciamento de problemas, não apresentou uma diferença significativa entre os participantes. O parâmetro adotado na identificação de problemas na tradução foi a utilização dos protocolos verbais retrospectivos, ou seja, nesta análise os participantes relataram onde surgiu a incerteza.

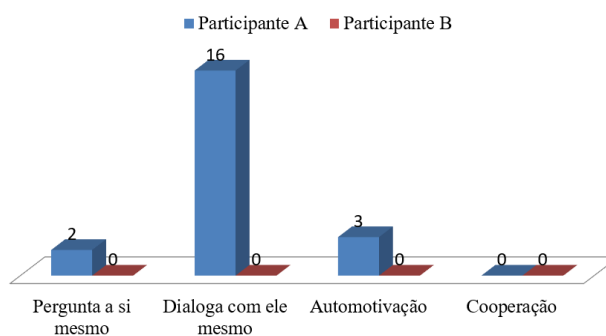
Dessa forma, o autogerenciamento também apresentou um quantitativo balanceado, porém com a inutilização do recurso de áudio por parte do “Participante A”, o que quer dizer que ambos utilizaram o recurso de consulta de palavras e de imagem. Na estratégia de automonitoramento, o recurso de áudio foi unilateralmente utilizado pelo “Participante B” na tentativa de ouvir a pronúncia, verificar a correspondência de itens contidos no texto da L2 e estabelecer uma equivalência entre esses itens da L1 e L2. Em contrapartida, no automonitoramento de produção, o “Participante B” apresentou uma ocorrência significativa de atividades nesse sentido.

A atenção seletiva também teve destaque de ocorrência com o “Participante B” no escaneamento por palavras-chaves que pudessem auxiliar no processo de tradução. A autoavaliação do desempenho dos participantes nas tarefas de tradução revelou mais detalhadamente as dificuldades que alguns tiveram em algumas tarefas, a facilidade em um

tipo de tradução (direta/inversa) e a cautela adotada na verificação da tradução. Este último evento justifica menor número de *feedbacks* negativos obtidos nas traduções do jogo *Duolingo*.

As estratégias cognitivas representam um contraste entre o uso de recursos internos e externos no gerenciamento de problemas. Observaram-se o uso de conhecimento de mundo (associações) e o uso de inferências aliados ao conhecimento adquirido na escola. Por sua vez, as estratégias socioafetivas só tiveram ocorrência com o “Participante A”. A automotivação evidencia um estímulo à continuidade das tarefas e preocupação com os resultados na produção do novo texto.

Gráfico 3 - Estratégias socioafetivas



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Todos esses elementos operaram em conjunto para prover o melhor desfecho nas tarefas de tradução. Além disso, conclui-se que a aplicação de mais de um método na obtenção de informações no processo de tradução foi crucial para entender como esses participantes conseguiram avançar no jogo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo investigar o gerenciamento de problemas durante a realização de tarefas de tradução do jogo *Duolingo*, analisando a ocorrência de incertezas e como os participantes resolvem tais incertezas. Para tanto, o estudo foi motivado a partir dos seguintes questionamentos:

- a) Houve a ocorrência de incertezas no nível de compreensão, transferência e produção durante as tarefas de tradução do jogo *Duolingo*?
- b) Como os alunos gerenciaram essas incertezas?
- c) Quais estratégias foram utilizadas na resolução dos problemas?

Os resultados, conforme detalhados na seção anterior, evidenciaram a sucessão de incertezas durante a execução do jogo, sendo estas identificadas inicialmente através da observação das ações durante a realização das tarefas de tradução. Os indícios de incertezas mais recorrentes foram: consultas, remoção e substituição de palavras, seguidos da utilização do recurso de áudio, contudo a ação menos recorrente foi a prorrogação da tarefa que, por sua vez, enquadra-se como uma estratégia metacognitiva.

Apesar da disponibilização de dicionário bilíngue (português-inglês/inglês-português) e acesso à *internet*, os participantes utilizaram apenas o recurso do jogo para consultar palavras mediante o surgimento de incertezas. Nesse sentido, compreende-se que o jogo possibilitou recursos necessários que auxiliaram os participantes a superar problemas que interromperam o fluxo do processo de tradução na realização de tarefas. O banco de palavras, em que foram selecionadas as palavras para formar o novo texto, também teve um papel importante nas tomadas de decisões dos participantes, pois, ao consultar as palavras, uma ou mais opções estariam disponíveis para serem selecionadas.

Evidenciou-se, também, a busca por palavras equivalentes, porém, em alguns casos, os participantes descobriram que nem todas as palavras possuíam uma correspondência uma a uma na tradução, assim como algumas palavras possuem sentidos diferentes. A grande incidência de consultas pode também ser indício de pouco conhecimento ou contato com a língua estrangeira. De certa forma, isso induz que os participantes ficaram cientes das diferenças em L1 e L2, e essa descoberta só foi possível através das tarefas de tradução. A prorrogação de tarefas ocorreu apenas uma única vez, pois o participante decidiu avançar no jogo após algumas tentativas sem sucesso na resolução de tarefas, o que postergou a tarefa de tradução para o final da lição.

Ademais, as verbalizações que ocorreram durante as tarefas de tradução do jogo também forneceram indícios da atividade cognitiva no processo de tradução. Um dos participantes apresentou um quantitativo muito significativo de verbalizações em relação ao outro participante. Isto aponta para o fato deste participante ter apresentado maior atividade cognitiva durante o processo de tradução, atuando de forma mais consciente na realização das tarefas.

Compreende-se, também, que a entrevista aplicada após o desempenho das tarefas de tradução revelou não só a ocorrência de incertezas, como uma variedade de estratégias que foram empregadas na resolução de problemas. Os protocolos verbais servem para documentar o processo cognitivo e esse processo poderia passar despercebido apenas por meio da observação de ações.

Assim, os relatos foram ricos e deram mais clareza à pesquisa, ajudando a traçar o perfil dos participantes a partir de suas tomadas de decisões, especificamente diante da ocorrência de incertezas, as quais foram identificadas por meio da análise das ações observadas, verbalizações e protocolos verbais utilizados para alocar o problema no nível de compreensão, transferência e produção.

Outrossim, é importante considerar que o gerenciamento de problemas, realizado através do emprego do grupo de resolução de problemas (*bundle*), reconhecimento de problemas, solução proposta e avaliação da solução proposta, contribuiu para o sucesso da conclusão das tarefas. Para ativar o emprego desse grupo, os participantes utilizaram mecanismos do próprio jogo, tais como: recurso de consultas; recurso de áudio; imagem; *feedback* e o emprego das estratégias metacognitivas, cognitivas e socioafetivas na resolução de problemas. Percebeu-se também a diversidade de opções e de estratégias que cada participante adotou, contribuindo com seu conhecimento de mundo e fazendo associações para concluir a tarefa.

Nas estratégias metacognitivas, destacaram-se: reconhecimento de problemas; automonitoramento auditivo e de compreensão; e a atenção seletiva na busca por palavras-chaves para completar a tarefa. As estratégias cognitivas foram utilizadas com maior incidência por meio da consulta de palavras, verbalizações, em que houve a repetição de unidades do texto a serem traduzidas, associações, remoção e substituição de palavras. Já as estratégias socioafetivas foram utilizadas por um dos participantes durante a realização das tarefas de tradução.

Quanto aos questionários aplicados antes e após as realizações das tarefas, convém destacar que o instrumento possibilitou conhecer o contexto dos participantes. Verificou-se

que o celular é a ferramenta de acesso à *internet* mais utilizada entre os participantes, embora um deles não possua *internet* em casa. Similarmente, todos utilizam a *internet* para pesquisar e jogar. Pelo menos um deles também já utilizou a *internet* como auxílio na tradução de palavras. Em relação ao desempenho dos participantes, todos classificaram seus desempenhos como sendo “bom” e consideraram as tarefas de traduções em um nível “fácil”.

Além disso, os recursos audiovisuais, consulta de palavras e de *feedback* foram apontados pelos participantes como um recurso de suporte e facilitador na realização das tarefas. O mecanismo da gamificação *feedback*, por exemplo, foi mencionado pelos participantes também na entrevista como um elemento de ajuda, o que diminuiu a repetição de erros. Da mesma forma, aplica-se à repetição de tarefas, acionada pelo mecanismo de repetição espaçada do jogo. Tal mecanismo possibilitou aos participantes testarem seus conhecimentos recém-adquiridos, comparando-os a sua língua materna e, conseqüentemente, solidificando o conhecimento da língua alvo.

Além disso, esses elementos deram autonomia aos participantes que não fizeram uso de recursos externos para gerenciar os problemas de tradução. Eles relataram que gostaram da experiência de participar da pesquisa e sentiram-se motivados a continuar utilizando o jogo *Duolingo* para aprender a língua inglesa.

Com base nas respostas contidas no questionário pós-tarefa e nas análises realizadas nesta pesquisa, observou-se a eficácia da utilização do jogo *Duolingo* como ferramenta valiosa na aprendizagem da língua inglesa. O jogo possibilitou que os alunos se engajassem nas tarefas de tradução e tomadas de decisões que impulsionaram o uso de estratégias metacognitivas, cognitivas e socioafetivas, processos importantes no gerenciamento de problemas.

Na prática, as tarefas de tradução desempenhadas pelos participantes desse estudo deram aos envolvidos a oportunidade de expandir suas possibilidades de aprendizagem de uma língua estrangeira. O componente lúdico excluiu temporariamente as tarefas tradicionais de tradução e incluiu mecanismos da gamificação, o que se observa ter sido um elemento motivador. Um jogo de tradução, ao ser utilizado no ensino de línguas, evidencia, mais uma vez, a importância do uso da Tradução Pedagógica no ensino de línguas, podendo andar lado a lado com o currículo escolar, além de se apresentar como uma ferramenta complementar no processo de aprendizagem.

Nesta pesquisa, as tarefas de tradução também auxiliaram na construção do conhecimento de novas palavras e mostraram que é possível, mesmo com pouca ou nenhuma experiência em tradução, traduzir e gerenciar os problemas que ocorreram nesse processo.

Além disso, a árvore de idiomas contida no jogo com itens lexicais e gramaticais são comumente ensinados em sala de aula, o que torna o jogo mais um elemento de reforço nas atividades escolares.

Apesar das controvérsias a respeito do uso da tradução em sala de aula, este estudo indica o uso da Tradução Pedagógica enquanto aliada ao processo de desenvolvimento de habilidades linguísticas dos alunos, tendo em vista que, por meio da resolução de problemas, os participantes puderam aprender e entender as particularidades de cada língua (português/inglês). Neste ponto, o professor pode trabalhar as diferenças e as similaridades da aprendizagem da língua alvo.

De igual natureza, a utilização de atividades pedagógicas contendo tradução estimulou o uso de estratégias que ajudaram os participantes a tomar as melhores decisões na conclusão das tarefas. Assim, na área de ensino, os professores podem lançar mão do uso de jogos – de forma complementar – em suas metodologias para motivar e gerar o interesse dos alunos na aprendizagem de uma língua estrangeira, como também estimular os educandos a usar estratégias que os ajudem a atingir seus objetivos em sala de aula, incluindo o elemento lúdico em sua disciplina.

Nesse limiar, espera-se que os resultados coletados possam servir de subsídio para a contínua exploração do conhecimento e da investigação dos processos cognitivos que ocorrem na resolução de problemas na área da tradução. Além do uso dos instrumentos utilizados na coleta de dados desta pesquisa, considera-se pertinente uma investigação mais aprofundada desse processo. A inclusão de uma ferramenta útil, como a de rastreamento ocular, por exemplo, poderia certamente dar mais clareza ao processo de gerenciamento de incertezas. Aliado a isso, um maior número de participantes, bem como a investigação da relação entre gerenciamento de incertezas e aprendizagem, possibilitaria o acesso a novos estudos.

Por fim, esta pesquisa atingiu seus objetivos ao investigar o gerenciamento de problemas durante as tarefas de tradução do jogo *Duolingo*, analisando as incertezas que ocorreram no nível de compreensão, transferência e produção, bem como enunciou a forma como os alunos resolveram tais incertezas, através do acionamento do grupo de gerenciamento de problemas e aplicação de estratégias metacognitivas, cognitivas e socioafetivas.

REFERÊNCIAS

- ANGELONE, E. Uncertainty, uncertainty management and metacognitive problem solving in the translation task. In: SHREVE, G. M; ANGELONE, E. **Translation and Cognition**. 2010.
- ATKINSON, D. **Teaching monolingual classes**. London: Longman, 1993.
- ATTEWELL, J. **Mobile technologies and learning A technology update and m-learning project summary**. Technology Enhanced Learning Research Centre. 2005.
- BARBOSA, H.G; NEIVA, A.M.S. Using think-aloud protocols to investigate the translation process of foreign language learners and experienced translators. In: ALVES, F. **Triangulating translation: perspectives in process-oriented research**. John Benjamins, 2003.
- BARTHOLAMEI JUNIOR, L. A.; VASCONCELLOS, M. L. **Estudos da tradução I**. Florianópolis: UFSC, 2008.
- BAX, S. **CALL—past, present and future**, 2003.
- BEATTY, K. **Teaching and researching computer-assisted language learning**. Pearson Education Limited, 2010.
- BENÍTEZ, G. S. **Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico**. 2010
- BERNARDINI, S. **Think-aloud protocols in translator research: achievements, limits, future prospects**. 2001.
- BOGDAN, D. R; **Duolingo as an "Aid" to second-language learning: an individual case study**. 2016. Disponível em: <http://www.ed.ehime-u.ac.jp/~kiyou/2016/pdf/20.pdf>.
Acessado em: 02 de fev. 2018.
- BOSTOCK, S.J. **A critical review of Laurillard's classification of educational media**. Instructional Science, 1996.
- BOSTOCK, S.J. **E-Teaching: Engaging students through technology**. London: SEDA, 2007.
- BROPHY, K. Gamification and mobile teaching and learning. In: ZHANG, Y. A. **Handbook of mobile teaching and learning**. Springer, 2014
- CATFORD, J.C. **A Linguistic Theory of Translation: An Essay on Applied Linguistics**. Oxford University Press, London, 1965.
- CHAPELLE, C. A. **Computer-assisted language learning**. In: HINKEL, E. (Ed.), **Handbook of research in second language learning and teaching**. Lawrence Erlbaum Associates, Publisher, 2005.

COHEN, A.D. Exploring strategies in test taking: Fine-tuning verbal reports from respondents. In: EKBATANI, G.; PIERSON, H. **Learner-directed assessment in ESL** 127–150 Mahwah, NJ: Erlbaum, 2000.

COHEN, A.D. **Strategies in learning and using a second language**. Routledge, 2014.

COOK, G. Language teaching, use of Translation. In: **Mona Baker (ed.) Routledge Encyclopaedia of Translation Studies**. London y New York: Routledge, 2001.

COSTIKYAN, G. **I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games**. Tampere University Press. 2002.

DECI. E. **Intrinsic motivation**. Plenum press. New York ,2001.

DELISLE, J.; LEE-JAHNKE, H.; CORMIER, M.C. **Terminologie de la Traduction**. John Benjamins Publishing Company, 1999.

DEWEY, J. **How we think**. Boston, 1910.

DOERING, A.; VELETSIANOS, G. Teaching with instructional software. In: ROBLYER, M.D.; DOERING, A. **Integrating educational technology into teaching**. Pearson education. 2009.

DOMINOWSKI, R. L.; JR. L. E.B. History of research on thinking and problem solving. In: STERNBERG, R. J. **Thinking and problem solving**. Academic press. 1994.

DOMINOWSKI, R.L. **Teaching undergraduates**. LEA publishers, London, 2002.

DORNYEI, Z. **Motivational strategies in the language classroom**. Cambridge language teaching library, 2001

DRAGSTED, B. Coordination of reading and writing process in translation. In: SHREVE, G. M; ANGELONE, E. **Translation and Cognition**. 2010

EGBERT, J. L.; PETRIE, G.M. **Call research perspective**. Lawrence erlbaum associates Publisher, 2008.

FLAVELL, J. H. **Metacognitive aspects of problem solving**. In: RESNIK, L.B. (Ed.), **The Nature of Intelligence** (pp. 231-235). 1976.

FLAVELL, J. H. **Metacognition and Cognitive Monitoring**. 1979.

FRAZER, J. “I Understand the French, but I Don’t Know How to Put it into English”: Developing Undergraduates’ Awareness of and Confidence In: SWELL, P.; HIGGINS, I **The Translation Process’** (eds), 121–34, 1996.

GARDNER, R. C. **Social psychology and second language learning: the role of attitudes and motivation**. Edward Arnold publishing. London, 1985.

GEE, J. P. **Social linguistics and literacies**. London: Taylor & Francis, 1996.

GIBBONS, A. **Multimodality, cognition, and experimental literature**. Routledge, 2012.

GREEN, N.; HADDON, L. In: GREEN, N.; HADDON, L. **Mobile communications: an introduction to new media**. Berg. 2009.

HARVEY, M. A Translation Course for French-speaking Students. In: SWELL, P.; HIGGINS, I. **Understanding Translation** (eds), 45 – 66, 1996.

HATIM, B. and J. MUNDAY Translation: An advanced resource book, London and New York: Routledge, 2004. In: MUNDAY, J. **The routledge companion to translation studies**-Taylor & Francis, 2009.

HOLMES, J. **The Name and Nature of Translation Studies**. [S.l.]: [S.n], 1988.

HOUSE, J. Consciousness and the strategic use of aids in translation task. In: JAASKELAINEN, R.; TIRKKONEN- CONDIT, S. **Tapping and mapping the process of translation and interpretin**. John benjamins, 2000.

HOWATT, A. P. R, WIDDOWSON, H. G. **A history of english language teaching**. Oxford University Press, 2004.

HUNICKE, R., LEBLANC, M., & ZUBEK, R. **MDA: A formal approach to game design and game research**, 2004. Disponível em: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> Acessado em 03 de mar.2018.

HURTADO ALBIR, A. **La traducción en la enseñanza comunicativa**. Revista Cable, Madrid, v. 1, p. 42-45, 1988.

EL-HUSSEIN, M.O. M.; CRONJE, J. C. **Defining mobile learning in the higher education landscape**, Educational Technology & Society: an international jornal.2010.

ERICSSON, K.A. & H.A. SIMON. 1984/1993. **Protocol Analysis: Verbal Reports as Data**. Cambridge: MIT Press, 2nd edition 1993.

ERICSSON, K. A., & SIMON, H. “Verbal Reports on Thinking”. In: FAERCH. C.; KASPER. G. (Eds.), **Introspection in Second Language Research** (pp. 24–53). Clevedon and Philadelphia: Multilingual Matters. 1987.

JAASKELAINEN, R. Focus on methodology in thinking-aloud studies on translation. In: JAASKELAINEN, R.; TIRKKONEN- CONDIT, S. **Tapping and mapping the process of translation and interpretin**. John benjamins, 2000.

JAKOBSON, R. On linguistic aspect of translation. In: VENUTI, L. **The translation studies reader**. Routledge, London and New York, 2012.

KAPP, K.M. **The gamification of learning instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Pfeiffer, 2012.

KAPP, K. M.; BLAIR, L.; MESH, RICH. Game, Gamification, or Simulation: Which Is Best, When, Why? In: KIM, S.; SONG, K.; LOCKEE, B; BURTON, J **The gamification of learning and instruction fieldbook**. Wiley.2013 Springer, 2018.

KHADDAGE, F., CHRISTENSEN, R., LAI, W., KNEZEK, G., NORRIS, C., SOLOWAY E. (2015). **A model driven framework to address challenges in a mobile learning environment**. Education and Information Technologies, 20(4), 625–640. 2015.

KIRALY, D. (1995) **Pathways to Translation: Pedagogy and process**, Kent, OH: Kent State University Press, 1995.

KOLLER, W. **The concept of equivalence and the object of translation studies**. Target 7 (2), 191–222. 1995.

KOVACIC, I. Thinking-aloud Protocol - Interview - Text Analysis. In: JAASKELAINEN, R.; TIRKKONEN- CONDIT, S. **Tapping and mapping the processo f translation and interpretin**. John benjamins, 2000.

LEONARDI, V. **The Role of Pedagogical Translation in Second Language Acquisition: from theory to practice**. Peter Lang AG, Bern 2010.

LEWIS, M. **Implementing the lexical approach: putting theory into practice**. Heinle, Cengage Learning, 2008.

LIU, H. Blogging, Collaborative writing, and Multimodal Literacy in na EFL Context In: LEVY, M.; BLIN, F.; SISKIN, C. B.; TAKEUCHI, O. **WorldCall: International Perspective on Computer-Assisted Language Learning**. 2011.

MCQUIGGAN, S.; KOSTURKO, L.; MCQUIGGAN, J.; SABOURIN, J. **Mobile Learning: a Handbook for Developers, Educators, and Learners**. Wiley, 2015.

MALMKJAER, K. **Translation and language teaching: language teaching and translation**. Manchester: St. Jerome Publishing, 1998.

MAYER, R.E. **Cognitive, metacognitive, and motivational aspects of problem solving**. 1998. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1003088013286>. Acessado em 06 de mar de 2018.

NAISMITH, L.; LONSDALE, P.; VAVOULA, G.; SHARPLES, M. **Literature review in mobile Technologies and learning**. UK: Futurelab, 2004.

NAIMUSHIN, B. **Translation in foreign language teaching: the fifth skill**. Modern English Teacher, v. 11, n. 4, 2002.

O'MALLEY, J. M.; CHAMOT, A. U. **Learning strategies in second language acquisition**, 1995.

PERRY,D.**Handheld computers** (PDAs) in schools. Coventry: BECTa, 2003. Disponível:http://deraioe.ac.uk/1644/7/becta_2003_handhelds_report_Redacted.pdf. Acessado em: 24 de fev. 2018.

PRENSKY, M. **Digital natives, digital immigrants.** *On the Horizon*, 9 (5), 1–6. 2001.

PRENSKY, M. **Digital game-based learning.** Paragon House, 2013.

RICHARDS, J. C.; RODGERS, T. S. **Methods in language teaching.** Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

ROBINSON, R. S.; SAVENYE, W. C. Qualitative research issues and methods: Na introduction for educational technologists. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.626.4665&rep=rep1&type=pdf>. Acessado em: 01 de fev. 2018.

SANDERS, A. Emotional response to gaming producing Rosenblatt's. In: SHARON, Y. T. **Emotions and Technology.** Elsevier, 2016.

SCHIEFFELIN, B. B., & OCHS, E. (1986). **Language socialization. Annual review of anthropology**, 1986.

SHUTTLEWORTH, M.; COWIE, M. **Dictionary of translation studies.** St. Jerome Publishing, 1997.

SETTLES, B.; MEEDER, B. **A trainable spaced repetition model for language learning.** 2016.

SKORCZYNSKA, H.; RUBRIO, M.D.S.; CARRIÓ-PASTOR, M.L. Second language teaching and technology. An overview. In: CARRIÓ-PASTOR, M.L. **Technology implementation in second language teaching and translation studies.** Springer Science and Business Media Singapore, 2016.

STERN, H. H. **Issues and options in language teaching.** Oxford university press, 1992.

STOCKWELL, G. Investigating learner preparedness for and usage patterns of mobile learning. 2008 In: THOMAS, M.; REINDERS, H.; WARSCHAUER, M. **Contemporary Computer-Assisted Language Learning.** 2012.

SWEET, H. **The practical study of languages: a guide for teachers and learners,** New York. Henry Holt and Co, 1900.

TEACHTHOUGHT. **12-principles-of-mobile-learning.** 2014. Disponível em: <http://www.teachthought.com/technology/12-principles-of-mobile-learning>. Acessado em 01 de fev. 2018.

THOMAS, M.; REINDERS, H.; WARSCHAUER, M. **Contemporary computer-assisted language learning.** Bloomsbury, 2013.

THORNE, S. L. Pedagogical and praxiological lessons from Internet-mediated intercultural foreign language education research. In: BELZ, J. A.; THORNE S. L. (Eds.), **Internet-mediated intercultural foreign language education** (pp. 2–30). Boston: Thomson and Heinle, 2005.

TOLLEFSON, A. Technology-supported instruction for language learners. In: FALSGRAF, C. **Foreign language units for all proficiency levels**, ISTE, 2007.

VENUTI, L. 1995/2008. **The Translator's invisibility: A History of translation**, second ed. Routledge, London and New York, 1995/2008.

WADE, S. E. **Using think alouds to assess comprehension**. *The Reading Teacher*, 43, 442–451. 1990.

WARSCHAUER, M.; MESKILL, C. Technology and Second Language Teaching. In: ROSENTHAL, J.W. **Handbook of Undergraduate Second Language Education**, Lawrence Erlbaum associate publishers, 2000.

WARSCHAUER, M. The death of cyberspace and the rebirth of CALL. In: BRETT, P. (Ed.), **Call in the 21st century [CD-Rom]**. Whitstable, Kent: IATEFL, 2001.

WILLIAM, J.; CHESTERMAN, A. **The map: a beginner's guide to doing research in translation studies**. Manchester: St. Jerome Publishing, 2002.

WILLIS, J. **A framework for task-based learning**. London: longman.1996.

WILLIS, D. WILLIS, J. Task based language learning. In: CARTER, R.; NUNAN, D. **The cambridge guide to teaching english to speakers of other languages**. Cambridge university press, 2010.

APÊNDICE A - TABELA DE INCERTEZAS

Transcrição: Participante “A”.

Incertezas observadas durante a realização das tarefas de tradução.

TIPO DE TAREFA	LIÇÃO PROPOSTA	AÇÕES OBSERVADAS	ENTREVISTA PROTOCOLO RETROSPECTIVO: SEMIESTRUTURADA	TEMPO TOTAL TRANSCORRIDO DA TAREFA (MIN E SEG)
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I am a boy, not a girl</i>	<p>Consulta a tradução de “P” [eu] 10:39</p> <p>Consulta a tradução de “am” [sou/ficaria/é] 00:10:41</p> <p>Consulta a tradução de “not” [não] 00:10: 58</p> <p>Verifica a tradução 00:11:14</p>	<p>Pesquisadora: Por que você levou o cursor até a palavra “not”</p> <p>Participante: Pra ver.</p> <p>Pesquisadora: Para ver o quê?</p> <p>Participante: A palavra.</p> <p>Pesquisadora: Para ver o significado da palavra?</p> <p>Participante: (concorda balançando a cabeça)</p> <p>Pesquisadora: Você</p>	00:10:38- 00:11:11

			<p>teve dúvida?</p> <p>Participante: Eu achei que (<i>not</i>) fosse nunca!</p> <p>Pesquisadora: Como? Você achou que “<i>not</i>” seria “nunca”?</p> <p>Participante: É, mas não é não! O significado é “não”.</p> <p>Pesquisadora: Certo. Como você chegou a essa conclusão:</p> <p>Participante: Eu vi aqui no jogo (Duolingo).</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<p><i>A woman from Portugal, a man from Brazil.</i></p>	<p>Verbaliza: “Ah!”</p> <p>00:11:32</p> <p>Pausa o cursor sobre a opção de tradução no banco de palavras “um”</p> <p>00:11:33- 0:11:39</p> <p>Consulta a tradução de “A” [um/ uma/ por/</p>	<p>Pesquisadora: Por que você apagou a palavra “homem”?</p> <p>Participante: Foi aqui que eu percebi... quando eu cheguei bem aqui (apontando para a tela do computador) eu vi “<i>man</i>”. Voltei e percebi...</p> <p>Pesquisadora: Percebeu o quê?</p>	00:11:15- 00:12:40

		<p>00:11:41-00:11:45</p> <p>Verbaliza algo incompreensível</p> <p>00:11:55</p> <p>Consulta a tradução de “<i>man</i>” [homem/moço/marido]. 00:12:00</p> <p>Consulta a tradução de “<i>woman</i>” [mulher]. 00:12:01</p> <p>Seleciona “uma” para traduzir o item “A” do início da frase. 00:12:09</p> <p>Verifica a tradução 00:12:40</p>	<p>Participante: Que esse nome aqui (<i>woman</i>) era mulher. Que estava errado.</p>	
Tradução inversa-seleção de frase.	Eu sou uma menina do Brasil	<p>Pausa 00:12:45-00:12:48</p> <p>Mexe o cursor 00:12:48</p> <p>Verifica a tradução. 00:12:59</p>	<p>Pesquisadora: Você teve dúvida?</p> <p>Participante: Não! Essa foi bem fácil.</p> <p>Pesquisadora: Aqui nessa opção, você achou que foi fácil por quê?</p>	00:12:42 – 00:13:20

			Participante: Por que eu vi a outra (frase), aí eu me lembrei. Eu vi alguma dessas palavras e me lembrei.	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>You are a man.</i>			. 00:13:09 – 00:13:20
Tradução direta – seleção de palavras	<i>You are a boy.</i>			00:13:57-00:14:06
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I am not a man</i>	<p>Pausa o cursor sobre “não” do banco de palavras 00:14:19-00:14:26</p> <p>Pausa o cursor sobre “sou” do banco de palavras. 00:14:29-00:14:37</p> <p>Seleciona “sou” 00:14:40</p> <p>Verifica a tradução. 00:14:44</p> <p>Verbaliza: “Eu não sou um homem”</p>	<p>Pesquisadora: Aqui você já demorou, está vendo? (referindo-me a palavra “not”)</p> <p>Participante: Fiquei.</p> <p>Pesquisadora: Não certeza se deveria selecionar essa palavra?</p> <p>Participante: Eu não tinha. O “sou” eu tinha certeza. Ainda estava pensando no “am”. Daí depois eu dispensei o “am” e continuei.</p> <p>Pesquisadora: Depois você</p>	00:14:08- 00:14:55

		00:14:49	continuou a tradução bem mais rápido. Participante: Eu me lembrei das outras questões.	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A name</i>	Verbaliza: “será que é essa daqui (“não”)? 00:00:35 Consulta a tradução de “A” [um, uma e por]. 00:00:44 Verifica a tradução e Verbaliza ao mesmo tempo: “essa aqui tá errada”. 00:00:55 <i>Feedback</i> positivo. 00:00:58	Participante: Eu não tinha dúvida nessa segunda aqui “name”. Pesquisadora: Você não tinha dúvida. Só na primeira palavra (“A”)? Participante: (Concorda balançando a cabeça) Eu estava pensando em clicar na palavra e fazer sozinho. Estava pensando (passando o cursor sobre as palavras) antes de pesquisar. Pesquisadora: De onde você conhece a palavra “name”? Participante: A gente já estudou. Pesquisadora: E como você chegou à	00:00:00-00:00:56

			<p>tradução de “A”?</p> <p>Participante: Só depois de pesquisar (consultar a palavra parando o cursor sobre ela) eu fiquei pensando... qual era a certa.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>What.</i>		<p>Participante: Eu já conhecia essa palavra de um jogo de vídeo game: <i>Naruto</i> do <i>Playstation</i> que eu tenho lá em casa.</p>	00:01:00-00:01:10
Tradução inversa-seleção de frase	Um nome			00:01:12 - 00:01:18
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Your name?</i>			00:01:26-00:01:28
Tradução direta-seleção de palavras	<i>What is your name?</i>	<p>-Pausa.00:01:31-00:01:36</p> <p>-Mexe o cursor, deslocando-o para a palavra “qual”. (hesita) 00:01:36</p> <p>- Seleciona a palavra “qual”.</p>	<p>Pesquisadora: Aqui você pausou. O que você estava pensando exatamente?</p> <p>Participante: Estava pensando em colocar “qual é seu nome”.</p>	00:01:28-00:01:56

		<p>00:01:41</p> <p>- Pausa sobre “seu”. 00:01:48-00:01:53</p> <p>-Verifica a tradução 00:01:56</p> <p>- Traduz: Qual o seu nome, omitindo o verbo <i>Be</i> “<i>is</i>”. O jogo aceita a tradução.</p>	<p>Pesquisadora:</p> <p>Pausou em cima da palavra “qual” e em cima da palavra “seu”.</p> <p>Pesquisadora: Em que você estava pensando?</p> <p>Participante: Estava pensando se deveria colocar o “É” ou não.</p> <p>Pesquisadora: Sim, porém o jogo permitiu que você traduzisse como “qual seu nome”, omitindo o verbo <i>Be</i>.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>She is a girl</i>	<p>Pausa sobre “Ela” 00:02:13-00:02:21</p> <p>Seleciona “Ela” 00:02:30</p> <p>Verifica a tradução 00:02:39</p>	<p>Pesquisadora: Você pausou aqui. Em que você estava pensando?</p> <p>Participante: Fiquei pensando assim: ela é uma menina... Fiquei pensando no “<i>she</i>”, no significado. Aí nada mais fazia sentido no que eu pensava.</p> <p>Pesquisadora: Mas aí você ficou com o</p>	00:02:08- 00:02:39

			<p>cursor em cima da palavra “ela”. Por quê?</p> <p>Participante: Eu estava pensando “ela é uma menina”. Eu pensei que não daria para fazer mais nada.</p> <p>Pesquisadora: Como assim?</p> <p>Participante: “Ela uma menina” (risos). Ficaria horrível! Aí fiquei pensando e apertei.</p> <p>Pesquisadora: Como você avaliou a sua escolha?</p> <p>Participante: Porque não tinha mais outra opção. Qualquer palavra que eu colocasse ficaria errado.</p> <p>Pesquisadora: Você não conhecia essa palavra?</p> <p>Participante: Eu não conhecia.</p>	
--	--	--	---	--

<p>Tradução inversa-seleção de imagem</p>	<p>Selecione a palavra “manhã”</p>		<p>Participante: Eu já sabia o que era a palavra, eu só precisava saber se era manhã mesmo.”</p> <p>Pesquisadora: Então a palavra manhã você já conhecia, não é?</p> <p>Participante: Apertar logo rápido nunca adianta, olho com cuidado...</p> <p>Pesquisadora: Então quer dizer que você checou a informação?</p> <p>Participante: Chequei primeiro.</p> <p>Pesquisadora: Como assim? De que forma? Para você ter certeza da tradução da palavra, o que foi que te deu certeza?</p> <p>Participante: A imagem.</p> <p>Pesquisadora: A ajuda da imagem?</p> <p>Participante:</p>	<p>00:00:56-00:01:10</p>
---	------------------------------------	--	--	--------------------------

			Hunrum. (responde em sinal de aprovação)	
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “noite”		<p>Participante: <i>Night</i> eu já sei que é noite...</p> <p>Pesquisadora: Onde você aprendeu aquela palavra?</p> <p>Participante: Em algum jogo também...</p>	00:01:11-00:01:16
Tradução direta com seleção de palavras	<i>A man and a woman</i>		<p>Pesquisadora: Pronto!</p> <p>Participante: A maior parte foi bem rápido.</p> <p>Pesquisadora: Agora a gente tem uma frase, né?</p> <p>Participante: é.</p> <p>Pesquisadora: <i>A man and a woman...</i></p> <p>Participante: Porque eu já sabia o que era um homem e uma mulher. O “<i>and</i>” eu achei na televisão, e aí eu descobri que significava “e”.</p> <p>Pesquisadora: Já</p>	00:11:19-00:01:34

			<p>conhecia, né?</p> <p>Participante: Hunrum</p> <p>Pesquisadora: Esse “and” aí. conheceu onde?</p> <p>Participante: Na televisão.</p> <p>Pesquisadora: Viu na televisão? Em quê?</p> <p>Participante: Um programa. Um programa que eu assisto. Esqueci o nome.</p> <p>Pesquisadora: Seriado, filme...</p> <p>Participante: É.</p> <p>Pesquisadora: Seriado.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Hello, are you from Portugal?</i>	<p>Pausa</p> <p>00:01:46- 00:01:52</p> <p>Verifica a tradução</p> <p>00:02:01</p>	<p>Pesquisadora: <i>Hello, I am from Portugal.</i> E aí? Você ficou um pouco hesitante, não é?</p> <p>Participante: É.</p> <p>Pesquisadora: Por quê?</p> <p>Participante: Porque</p>	00:01:36- 00:02:01

			<p>eu fiquei pensando no “<i>are you from Portugal</i>”. Fiquei pensando no “<i>are</i>”.</p> <p>Pesquisadora: Ficou pensando em quê?</p> <p>Participante: No “<i>are</i>”.</p> <p>Pesquisadora: humm</p> <p>Participante: o “Olá” já sabia.</p> <p>Pesquisadora: Você demorou aqui (pausa)... o que você estava procurando?</p> <p>Participante: Estava procurando “você é de Portugal?”</p> <p>Pesquisadora: E como você conhecia essa estrutura?</p> <p>Participante: Porque eu me lembrei daquela primeira ou da segunda lição que a gente tinha feito.</p>	
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Thanks</i>		<p>Participante: Esse aí...</p> <p>Pesquisadora: O que você acha?</p>	00:02:03- 00:02:11

			<p>Participante: Valeu! Assisti no <i>Dragon Ball</i> e <i>Cassie Cage</i> (jogo do <i>Playstation 2</i>).</p>	
<p>Tradução direta – seleção de palavras</p>	<p><i>Good morning and thanks</i></p>	<p>Pausa 00:02:14-00:02:19</p>	<p>Pesquisadora: E agora. <i>Good morning, and thanks.</i></p> <p>Participante: Bom dia e valeu!</p> <p>Pesquisadora: Aqui você ficou um pouco hesitante, não foi?</p> <p>Participante: É.</p> <p>Pesquisadora: Por quê?</p> <p>Participante: Porque “<i>good morning and thanks</i>” eu fiquei tentando me lembrar do “<i>morning</i>”. “<i>Good</i>” é bom. Então eu fui lá e já coloquei “<i>good</i>”. Eu fui lá e coloquei o resto.</p> <p>Pesquisadora: Então você teve dúvida na palavra “<i>good</i>”.</p>	<p>00:02:12-00:02:30</p>

			<p>Pesquisadora: Como você conseguiu gerenciar essa dúvida?</p> <p>Participante: Não, foi no “<i>morning</i>”.</p> <p>Pesquisadora: Ah, perdão. Foi no “<i>morning</i>”. Como você conseguiu gerenciar essa dúvida?</p> <p>Participante: Porque eu me lembrei da primeira questão da três, do significado de manhã.</p> <p>Pesquisadora: Da primeira questão?</p> <p>Participante: Foi.</p>	
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Good night</i>			00:02:31-00:02:39
Tradução direta – seleção de palavras	<i>How good</i>	Consulta “ <i>how</i> ” [que / de que maneira/ de que forma] 00:01:35-	Pesquisadora: Aqui (palavra “ <i>how</i> ”) você consultou. Por que você consultou?	00:01:28- 00:01:47

		00:01:47 Verifica a tradução. 00:01:47	Participante: Eu estava procurando. Pesquisadora: Gerou dúvida essa palavra? Participante: O “ <i>how</i> ” só. Pesquisadora: O “ <i>how</i> ” não é? Participante: “ <i>how</i> ”. Pesquisadora: Você conhecia? Participante: Não.	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>He is very good</i>	Consulta a tradução de “ <i>He</i> ” [ele]. 00:01:56 Seleciona “ <i>He</i> ” 00:02:00 Consulta a tradução de “ <i>very</i> ” [bom/muito/exato]. 00: 02:04 Consulta a tradução de “ <i>good</i> ” [bem/bom/bons]. 00: 02:06 Consulta a tradução de “ <i>is</i> ”	Participante: “ <i>very</i> ” eu já sabia, só que eu estava tentando me lembrar. Pesquisadora: “ <i>he</i> ” você teve dúvida, não é? Aí você fez uma consulta. (o participante concorda balançando a cabeça) Pesquisadora: Você não conhecia essa palavra? Participante: Não. “ <i>very</i> ” eu tava só tentando me lembrar,	00:01:49-00:20:35

		<p>[vai partir/está/é/vai]. 00:02:09</p> <p>Mexe o cursor de um lado para o outro entre as opções “Brasil” “está” “bem” do banco de palavras 00:02:14</p> <p>Verbaliza: “ele, cadê..” mexendo o cursor de um lado para o outro. 00:02:24</p> <p>Seleciona uma sequência de palavras “está”, ”muito” e “bem” 00:02:30</p> <p>Verifica a tradução. 00:20:35</p>	<p>mas eu já sabia.</p> <p>Pesquisadora: “<i>very</i>” você estava tentando se lembrar?</p> <p>Pesquisadora: Então “<i>very</i>” e “<i>good</i>” você já conhecia essas palavras e estava verificando?</p> <p>Participante: Muito (<i>very</i>)</p> <p>Pesquisadora: O “<i>is</i>” do verbo <i>To Be</i>? O que foi que houve aqui? Teve dúvida?</p> <p>Participante: Tive. Estava procurando “<i>está</i>”.</p> <p>Pesquisadora: Procurando “<i>está</i>”?</p> <p>Participante: Sim.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>You speak</i>			
Tradução direta-	<i>Are you English?</i>	Consulta a tradução de “ <i>are</i> ”	Pesquisadora: Aqui foi onde você teve	00:03:02- 00:05:24

<p>seleção de palavras</p>	<p>[você é/é/você está vestido]. Não seleciona nenhuma palavra.</p> <p>00:03:05</p> <p>Consulta a tradução de “you” [você/para você/vocês].</p> <p>00:03:11</p> <p>Consulta novamente a tradução de “are” [você é/é/você está vestido].</p> <p>00:03:13</p> <p>Verbaliza alguma incompreensível.</p> <p>00:00:35</p> <p>Consulta novamente a tradução de [are/you/English]</p> <p>00:03:39 -00:00:49</p> <p>Seleciona “você”.</p> <p>00:00:53</p>	<p>mais dúvidas, não é? Consultou o verbo <i>Be (are)</i>.</p> <p>Participante: Eu fiz um monte de vezes</p> <p>Pesquisadora: Pronome também (<i>you</i>)</p> <p>Pesquisadora: O que você estava tentando fazer? O que você estava pensando enquanto você consultava “are” e “you”?</p> <p>Participante: “are” e “you” foram as únicas palavras que fizeram sentido até chegar o “English”. Eu só pensei que era só o inglês mesmo, só que não. Era nacionalidade.</p> <p>Pesquisadora: Não tinha feito essa correlação com nacionalidade, não</p>	
----------------------------	--	--	--

		<p>Verbaliza: “nan!” enquanto mexe o cursor de um lado para o outro. 00:03:59</p> <p>Deleta “você”. 00:04:09</p> <p>Selecioneada “você”. 00:04:09</p> <p>Mexe o cursor entre “você” e “é” no banco de palavras. 00:04:11 00:04:17</p> <p>Consulta novamente “you” [você/para você/vocês] e “are” você é/é/você está vestido] respectivamente. 00:04:23</p> <p>Seleciona “você”.</p>	<p>é?</p> <p>Participante: (concorda balançando a cabeça)</p> <p>Pesquisadora: E aqui você para várias vezes e mexe o “mouse” querendo selecionar uma palavra. O que você estava pensando aqui? Você estava com alguma dúvida? Qual era a sua dúvida específica?</p> <p>Participante: Estava tentando juntar para fazer sentido.</p> <p>Pesquisadora: Estava tentando juntas as palavras e dar sentido, não é?</p> <p>Participante: Hunrum</p> <p>Pesquisadora: Você faz várias consultas,</p>	
--	--	---	--	--

		<p>00:04:26</p> <p>Pausa.</p> <p>00:04:37</p> <p>00:04:31</p> <p>Posiciona o cursor sobre “inglês” e verbaliza: “só se fosse inglesa”.</p> <p>00:04:44</p> <p>Deleta “é”.</p> <p>00:04:48</p> <p>Verbaliza: “<u>mulher</u> não serve aqui”.</p> <p>00:04:54</p> <p>Deleta “você.”</p> <p>00:05:01</p> <p>Seleciona “você” novamente.</p> <p>00:05:02</p> <p>Seleciona “é” novamente.</p> <p>00:05:11</p> <p>Verbaliza: “mudar <u>você é</u> não faz sentido”. 00:05:14</p> <p>Deleta “você”.</p>	<p>mas aí quando você faz essas consultas e aparece essas opções na aba, você faz correlação com as palavras aqui (opções de palavras que serão selecionadas)</p> <p>Participante: “Inglês” eu já sabia, “inglês” achei que era só “inglês”, nunca a nacionalidade. Eu estava pensando no “inglês”.</p> <p>Pesquisadora: Aí você apaga aqui. Por que você apagou? (apagou as palavras “você” e “é”)</p> <p>Participante: Pra tentar juntas tudo de novo.</p> <p>Pesquisadora: Você quase montou a frase e depois apagou. Aí você quis montar</p>	
--	--	--	--	--

		<p>00:05:17</p> <p>Deleta “é”.</p> <p>00:05:22</p> <p>Verbaliza: “vou pular!” 00:05:24</p> <p>Clica na opção “pular” e recebe um <i>feedback</i> negativo do jogo. 00:05:24</p>	<p>novamente.</p> <p>Participante: (concorda balançando a cabeça)</p> <p>Pesquisadora: Você acha que essa foi a melhor estratégia para você?</p> <p>Participante: (concorda balançando a cabeça)</p> <p>Participante: Ah, meu Deus que apertado! Eu demorei e depois pulei. (clicou na opção de pular)</p> <p>Pesquisadora: Isso. Aí você apaga novamente. Aqui você ficou incerto da tradução, não é isso?</p> <p>Participante: Com certeza.</p> <p>Pesquisadora: Pulou a lição e foi para outra tradução.</p>	
--	--	---	---	--

<p>Tradução direta – seleção de palavras</p>	<p><i>She is Portuguese</i></p>	<p>Consulta a tradução de “<i>she</i>”. 00:05:35</p> <p>Verifica a tradução. 00:05:47</p>	<p>Pesquisadora: Por que você consultou, “<i>she</i>”. Não sabia essa palavra?</p> <p>Participante: Eu não sabia.</p> <p>Participante: Mas eu já tinha feito essa palavra. Acho que foi a primeira lição da tarefa.</p>	<p>00:05:27- 00:05:47</p>
<p>Tradução direta- seleção de palavras</p> <p>*Segunda tentativa</p>	<p><i>Are you English</i></p>	<p>Seleciona “ela” “é” 00:00:55</p> <p>- Mexe o cursor entre as opções de tradução [inglês/mulher/olá/seu]. 00:05:58</p> <p>Pausa o cursor sobre “inglês” e Verbaliza: “só se isso aqui fosse <u>inglesa</u>”, consultando em seguida a tradução de “<i>English</i>” [inglês/inglesa]. 00:06:03 00:06:06</p>	<p>Pesquisadora: Você mexe o “<i>mouse</i>” assim (de um lado para o outro entre as palavras disponíveis para serem selecionadas). Qual era a primeira palavra que você estava procurando?</p> <p>Participante: Estava pensando só no “inglês”, o resto eu já sabia. Estava só pensando que era só inglês normal (referindo-se a língua inglesa e não a nacionalidade). Não imaginava a</p>	<p>00:05:51- 00:07:49</p>

		<p>Verifica a tradução. 00:06:11</p> <p><i>Feedback</i> negativo do jogo. 00:06:13</p> <p>Tradução: “<i>Are you English</i> – <u>Ela</u> é <i>inglês</i>.”</p>	<p>nacionalidade. Eu acho que também eu nunca fiz.</p> <p>Pesquisadora: Mas você conseguiu acertar. Só que acabou gerando um outro erro.</p> <p>Participante: Eu pensei que “<i>you</i>” fosse “<i>ela</i>”.</p>	
<p>Tradução direta-seleção de palavras</p> <p>*Terceira tentativa</p>	<p><i>Are you English</i></p>	<p>Consulta a tradução de “<i>are</i>” [você é/é/você está vestido]</p> <p>00:06:23</p> <p>Mexe o cursor entre as opções do bando de palavras (é/ela/seu/ela/inglês/você/olá/é/seu/é)</p> <p>00:06:29</p> <p>Mexe o cursor várias vezes de um lado para o outro e verbaliza:” vai repetir quantas vezes, heim?”</p> <p>00:06:49 -</p> <p>00:06:53</p> <p>Pausa e verbaliza:</p>		00:06:23-00:08:19

		<p>“Só se fosse <u>você é inglesa. Mas só tem inglês</u>”</p> <p>00:06:54 00:07:03</p> <p>Verbaliza “e também não tem a palavra <u>fala</u>”</p> <p>00:07:11</p> <p>Verbaliza: “você fala inglês”</p> <p>00:00:13</p> <p>Consulta a tradução de “you” novamente.</p> <p>00:07:17</p> <p>Consulta a tradução de “are” [você é/é/você está vestido novamente.</p> <p>00:07:19</p> <p>Consulta a tradução de “English” novamente.</p> <p>00:07:21</p>		
--	--	--	--	--

		<p>Verbaliza: “esse aqui é que eu tenho mais dificuldade”. 00:07:30</p> <p>Consulta a tradução de “you” novamente 00:07:32</p> <p>Consulta a tradução de “are” novamente. 00:07:34</p> <p>Consulta a tradução de “English” novamente. 00:07:36</p> <p>Verbaliza: “esse aqui não vai dá certo”, posicionando o cursor sobre “inglês” do banco de palavras. 00:07:44</p> <p>Verbaliza: “mulher é woman”. 00:07:47</p>		
--	--	---	--	--

		<p>Seleciona “você”, “é” e “inglês”. 00:07:49</p> <p>Verifica o resultado da tradução e verbaliza: “aqui oh, vai errar!” 00:08:19</p> <p>Recebe o feedback positivo e verbaliza: “agora que percebi.”</p>		
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Sorry, you are not from Brazil</i>			00:00:41-00:00:53
Tradução direta – seleção de palavras	<i>I do not speak Portuguese</i>	<p>Consulta a tradução de “do” utilizando o recurso do jogo. [não/farei/servimos /fazemos] 00:01:01</p> <p>Consulta a tradução de “not” [não] 00:01:07</p> <p>Consulta a</p>	<p>Pesquisadora: Aqui você foi consultar a palavra “do”. Você não conhecia? Você tinha dúvida?</p> <p>Participante: Eu não conhecia. Estava tentando me lembrar ainda.</p> <p>Pesquisadora: Você conhecia ou estava tentando lembrar?</p>	00:00:57-00:01:28

		<p>tradução de “<i>T</i>” [eu] 00:01:13</p> <p>Consulta novamente a tradução de “<i>do</i>” [não/farei/servimos /fazemos] 00:01:14</p> <p>-Seleciona “eu” 00:01:20</p> <p>Verifica a tradução 00:01:28</p>	<p>Participante: Eu conhecia e estava tentando lembrar.</p> <p>Pesquisadora: Certo. Dentre as opções, o que você achou?</p> <p>Participante: Que “eu não falo português”</p> <p>Pesquisadora Você consultou também a palavra “<i>T</i>”</p> <p>Participante: Não, esse aí eu estava tentando me lembrar.</p> <p>Pesquisadora: Essa palavrinha aqui: “<i>T</i>”.</p> <p>Participante: Eu estava tentando me lembrar. Já tinha visto isso daí.</p> <p>Pesquisadora: Certo.</p>	
Tradução direta - seleção de palavras	<i>Thank you</i>			00:01:30-00:01:34
Tradução direta –	<i>English,</i>	Consulta a tradução	Pesquisadora: Você teve dúvida com a	00:01:36-00: 03:02

<p>seleção de palavras</p>	<p><i>please.</i></p>	<p>de“<i>English</i>” [inglês/inglesa] 00:01:38</p> <p>Consulta a tradução de “<i>please</i>” [por favor/agradar (a)/dão prazer (a)] 00:01:39</p> <p>Consulta novamente a tradução de “<i>please</i>” [por favor/agradar (a)/dão prazer (a)] 00:01:45</p> <p>Consulta novamente a tradução de “<i>English</i>” [inglês/inglesa] 00:01:48</p> <p>Seleciona “falo” 00:01:52</p>	<p>palavra “<i>please</i>”?</p> <p>Participante: Com certeza.</p> <p>Pesquisadora: Você teve o <i>feedback</i> negativo, não é? Você usou a palavra errada. Você verificou aqui (no <i>feedback</i>) qual foi a palavra que estava errada?</p> <p>Participante: “Por favor! “. Agora que eu percebi que era para ter colocado isso aqui “por” “favor”. (selecionando as duas opções)</p> <p>Pesquisadora: Foi aí que você percebeu, não foi isso? Onde você tinha errado? Através do <i>feedback</i> do jogo?</p> <p>Participante: (Concorda balançando a cabeça)</p>	
----------------------------	-----------------------	---	---	--

		<p>Consulta novamente a tradução de “<i>please</i>” [por favor/agradar (a)/ dão prazer (a)] 00:01:56</p> <p>Deleta “falo” 00:02:00</p> <p>Pausa sobre “favor” 00:02:02-00:02:07</p> <p>Mexe o cursor sobre (inglês/por/favor) no banco de palavras 00:02:08</p> <p>Consulta novamente a tradução de “<i>please</i>” [por favor/agradar (a)/ dão prazer (a)] e analisa as opções de tradução. 00:02:18</p>		
--	--	---	--	--

		<p>Verbaliza: “aqui só tem [por favor/ dão prazer] ao consultar novamente a tradução de “<i>please</i>” [por favor/agradar (a)/ dão prazer (a)]. 00:02:27</p> <p>Verbaliza: “Isso não vai fazer sentido” enquanto mexe o cursor entre as palavras “inglês/favor, favor/inglês no banco de palavras. 00:02:36</p> <p>Verbaliza: “falo inglês” e em seguida consulta novamente a tradução de “<i>please</i>” [por favor/agradar (a)/ dão prazer (a)] 00:02:42</p> <p>Seleciona “falo” e “inglês” 00:02:58</p>		
--	--	---	--	--

		<p>Posiciona o cursor sobre a tecla “verificar” e emite um som de respiração pesada.</p> <p>00:03:00</p> <p>Verifica a tradução. 00:03:02</p> <p>Tradução: Inglês, por favor. 00:03:11</p> <p>Verbaliza: “ah!”</p> <p>00:03:11</p>		
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Goodbye and good night</i>	<p>Consulta a tradução de “goodbye” [adeus/tchau]</p> <p>00:03:43</p> <p>Posiciona o cursor em verificar, mas hesita. 00:03:54</p> <p>Consulta novamente a tradução de</p>	<p>Pesquisadora: Teve dúvida nessa palavra? <i>Goodbye?</i></p> <p>Participante: Tive. Só queria ter certeza.</p>	<p>00:03:41- 00:04:10</p>

		<p>“goodbye” [adeus/tchau] 00:03:58</p> <p>Verifica a tradução. 00:04:10</p>		
Tradução inversa – seleção de frase	Eu sinto muito, eu não falo inglês.			00:04:11-00:04:27
Tradução direta – seleção de palavras	<i>You are welcome</i>	<p>Consulta a tradução de “you” [Vocês/você/tu] 00:04:36</p> <p>Consulta a tradução de “are” [(tu) és/ (você) é/(vocês) são] 00:04:40</p> <p>Consulta a tradução de “welcome” [de nada/bem-vindo/bem-vinda/bem-vindos] 00:04:42</p> <p>Mexe o cursor de um lado par o</p>	<p>Pesquisadora: Você não sabia o que significava “you”, nem “are” e nem “welcome”?</p> <p>Participante: Eu sabia o que era “you”.</p> <p>Pesquisadora: Sabia o que era ‘you’.</p> <p>Participante: Só que tinha em “welcome” [“de nada”/ bem-vindo” /“bem-vinda”] e tinha um monte de outras palavras. Aí eu coloquei “de nada, obrigado”.</p> <p>Pesquisadora:</p>	00:04:29-00:05:47

		<p>outro entre as opções de tradução no banco de palavras. 00:04:45</p> <p>Consulta novamente tradução de “you” [Vocês/você/tu] 00:04:57</p> <p>Consulta novamente a tradução de “welcome” [de nada/bem-vindo/bem-vinda/bem-vindos] 00:05:08</p> <p>Verbaliza: “de nada” “bem-vindo” 00:05:12</p> <p>Consulta novamente a tradução de “welcome” [de nada/bem-vindo/bem-vinda/bem-vindos]. 00:05:15</p>	<p>Recapitulando. A única que você teve dúvida, qual foi? Ou melhor, quando você teve dúvida? No “are” e no “welcome”?</p> <p>Participante: Porque “you” é “você”... mas “você não tinha aí (nas opções). Só coloquei “de nada, obrigado”. Eu fui olhar.</p> <p>Pesquisadora: Aí novamente você voltou para “you”.</p> <p>Participante: Novamente.</p> <p>Pesquisadora: Por quê?</p> <p>Participante: Para pesquisar. Para procurar.</p> <p>Pesquisadora: Procurar o quê?</p> <p>Participante: Para ver se fazia sentido. Estava em dúvida no “welcome” e “you</p>	
--	--	--	--	--

		<p>Verbaliza: “Esse não tem o significado” 00:05:20</p> <p>Consulta novamente a tradução de “<i>are</i>” [(tu) és / (você) é/ (Vocês) são] 00:05:21</p> <p>Consulta novamente a tradução de “<i>you</i>” [Vocês/você/tu] 00:05:23</p> <p>Verbaliza “pera aí” 00:05:32</p> <p>Consulta a tradução de “<i>welcome</i>” [de nada/bem-vindo/bem-vinda/bem-vindos] 00:05:33</p>	<p><i>are welcome</i>”.</p> <p>Portugal nem deveria estar aí (entre as opções de tradução).</p> <p>“Portugal” eu nem procurei. Nem “noite”. Noite é “<i>night</i>”. Aí eu coloquei “de nada, obrigado”. É de traz para frente. Nem sempre eu faço de traz pra frente. Eu deveria ter deixado sem ter colocado o “obrigado”.</p> <p>Pesquisadora: Por que você colocou “obrigado”?</p> <p>Participante: Eu achei que “<i>welcome</i>” era obrigado. Só que obrigado é “<i>thank you</i>”;</p>	
--	--	--	--	--

		<p>Consulta novamente a tradução de “are” [(tu) és / (você) é/ (Vocês) são] 00:05:36</p> <p>Consulta novamente a tradução de “you” [Vocês/você/tu] 00:05:37</p> <p>Seleciona “de” “nada” e “obrigada”. 00:05:40</p> <p>Verifica a tradução. 00:05:47</p> <p><i>Feedback</i> negativo.</p> <p>Verbaliza: “Ah!” 00:05:50</p> <p>Verbaliza: “começar de novo”. 00:05:51</p>		
Tradução direta – seleção de	<i>English,</i> <i>please</i>			00:05:53-00:05:59

palavras *segunda tentativa				
Tradução direta – seleção de palavras *segunda tentativa	<i>You are welcome</i>			00:06:04-00:06:11
Tradução inversa – seleção de frase	Você é uma mulher e eu sou um menino			00:00:24- 00:00:50
Tradução inversa – seleção de palavras	Olá e valeu			00:00:51-00:01:18
tradução inversa- seleção de palavras	Olá, bom dia.	Verbaliza: “aqui, achei!” 00:01:29 Verifica a tradução . 00:01:35		00:01:21-00:01:35
Tradução inversa – seleção de palavras	Boa noite	Posiciona o cursor sobre “ <i>evening</i> ” no banco de palavras e verbaliza: “aqui significa <u>tarde</u> .” 00:01:41	Pesquisadora: Você não conhecia a palavra “noite” como “ <i>evening</i> ”, não é isso? Foi essa dúvida que gerou? Participante: Não! Só como	00: 01:40-00:02:00

		<p>entre as opções de tradução no banco de palavras “<i>beautiful</i>”/ “<i>we’re</i>”/ “<i>sad</i>”/ “<i>this</i>” 00:01:43</p> <p>Consulta novamente a tradução de “noite” [<i>evening/night</i>] 00:01:48</p> <p>Posiciona o cursor entre as opções de tradução no banco de palavras “<i>beautiful</i>”/ “<i>we’re</i>”/ “<i>sad</i>”/ “<i>this</i>” 00:01:50</p> <p>Verbaliza: “<i>evening</i>” 00:01:53</p> <p>Posiciona o cursor sobre “<i>evening</i>” novamente e verbaliza:” isso aqui não é tarde?”. Em seguida seleciona “<i>evening</i>”.00:01:55</p>	<p>“<i>night</i>”.</p> <p>Pesquisadora: Como você conseguiu gerenciar essa dúvida?</p> <p>Participante: Eu coloquei o “<i>mouse</i>” em “noite”. Só tinha a opção. “<i>evening</i>”.</p>	
--	--	---	--	--

		Verifica a tradução e verbaliza: “pensei que <u>noite</u> só tinha um significado: <i>night</i> ” 00:02:00		
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Thanks!</i>			00:02:04-00:02:08
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Good morning and good night!</i>			00:02:09-00:02:29
Tradução inversa – seleção de frase	Olá, você é de Portugal?			00:02:31-00:02:43
Tradução inversa-seleção de palavras	Você fala inglês?			00:00:13-00:00:24
Tradução inversa-seleção de frase	Seu português é muito bom	Verbaliza: “ <i>your, Portuguese... esse aqui!</i> ”. 00:00:34 Verifica a tradução e verbaliza: “ <i>your</i> significa meu”. 00:00:36		00:00:26-00:00:38

<p>Tradução inversa-seleção de palavras</p>	<p>Olá, como você está?</p>	<p>Verbaliza: “olá, como vocês está?” 00:00:43</p> <p>Verbaliza:” cadê” e seleciona “Hello”. 00:00:47</p> <p>Verbaliza: “como você é... Não!, Como você está” 00:00:51</p> <p>Consulta a tradução de “como” [<i>how/how did/have</i>] 00:00:53</p> <p>Seleciona a opção de tradução “<i>how</i>” 00:00:57</p> <p><i>Feedback</i> negativo: <i>Hello, how <u>are</u> <u>you</u>?</i> 00:01:08</p> <p>Verbaliza: “Ah! Coloquei foi ao contrário! Agora que eu percebi. Eu coloquei [<i>hello, how you are</i>]. É ao contrário. Esse</p>	<p>Participante: Esse aí eu teria acertado, mas eu fiz tão rápido que eu não percebi. Aí eu coloquei errado.</p> <p>Pesquisadora: Você inverteu a ordem?</p> <p>Participante: Inverti assim...</p> <p>Pesquisadora? Você percebeu isso depois que viu o <i>feedback</i>?</p> <p>Participante: Percebi. Eu coloquei “<i>you are</i>”.</p> <p>Pesquisadora: Mas você consultou “como”? Não sabia?</p> <p>Participante: Eu tava em dúvida nessa aí.</p>	<p>00:00:39-00:01:08</p>
---	-----------------------------	--	--	--------------------------

		<p>aqui (<i>you</i>) é aqui. E esse aqui (<i>are</i>) é aqui”. 00:01:16</p> <p>Verbaliza: “Eu fiz muito rápido” 00:01:28</p>		
Tradução inversa-seleção de palavras	Português e inglês	<p>Seleciona “<i>portuguese</i>”, “<i>and</i>” e <i>English</i>”. 00:01:31</p> <p>Verbaliza: “português e inglês” 00:01:32</p> <p>Posiciona o cursor sobre a tecla “verificar” e hesita. 00:01:36</p> <p>Verbaliza: “aqui tem a mesma coisa. “Português” lá em cima e lá em baixo”, referindo-se à “<i>Portuguese</i>” com a inicial maiúscula (não selecionada pelo participante). 00:01:39</p> <p>Verifica a tradução</p>	<p>Pesquisadora: Você ia verificar a sua tradução e hesitou. Teve dúvida?</p> <p>Participante: Eu fiquei em dúvida porque tinha duas palavras iguais. (<i>Portuguese / portuguese</i>)</p>	01:00:29-00:01:44

		e recebe um <i>feedback</i> positivo apesar de não ter selecionado a palavra com inicial maiúscula. 00:01:44		
Tradução inversa-seleção de palavras	Muito bem.	Verbaliza: “muito bem” 00:01:47 Verifica a tradução 00:01:55		00:01:45-00:01:55
Tradução inversa-seleção de frase	Bom dia, como vocês está?			00:01:56- 00:02:08
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Hello, do you speak English?</i>			00:02:10– 00:02:22
Tradução inversa-seleção de palavras *Segunda tentativa	Olá, como você está.	Verbaliza: “Experiência. Vou fazer isso aqui de novo” 00:00:25 Verbaliza: “ <i>How are you</i> ” enquanto seleciona as palavras para traduzir a frase. 00:02:38		00:02:23- 00:02:41

		Clica em “verificar” 00:02:41		
Tradução inversa – escolha de frase	Você realmente sente muito	Verbaliza: “Mente”. <u>Realmente</u> eu nunca vi”. 00:00:10 Verbaliza: “Você” posicionando o cursor sobre a segunda opção de tradução [<i>You feel really so good</i>]. 00:00:13 Verbaliza: “você realmente...sente muito” posicionando o cursor sobre a primeira opção de tradução [<i>You are very sorry</i>]. 00:00:21 Pausa e seleciona a primeira opção de tradução [<i>You are very sorry</i>] 00:00:22-00:00:30	Pesquisadora: Qual foi a sua dúvida? Qual foi sua dúvida específica? Participante: Minha dúvida era entra a 1 (<i>You are very sorry</i>) e a 2 (<i>you feel really so good</i>). “ <i>Good</i> ” é bem. Pesquisadora: Qual foi a palavra que mais estava gerando dúvida? Participante: “ <i>Really</i> ”. “ <i>Really</i> ” eu achei que fosse “realmente”. Porque “ <i>good</i> ” é bem. Pesquisadora: Certo. E como você chegou ao resultado correto dela (referindo-me a palavra que gerou dúvida: “ <i>really</i> ”)?	00:00:05-00:00:48

		<p>Verbaliza: [<i>You are so good</i>] enquanto mexe o cursor lentamente em direção a tecla “verificar”. 00:00:32</p> <p>Desiste de verificar a tradução e posiciona o cursor sobre a terceira opção de tradução [<i>You are very good</i>] 00:00:45</p> <p>Seleciona outra opção de tradução [<i>You feel really so good</i>] 00:00:46</p> <p>Verifica a tradução recebendo um <i>feedback</i> negativo 00:00:48</p> <p>Verbaliza: “Ah, sabia que era aquela!” 00:00:49</p>	<p>Participante: Depois de olhar para o <i>feedback</i>. Apertei, aí fui lá para verificar e voltei de novo. Só que estava certo antes.</p> <p>Pesquisadora: Você não tinha certeza?</p> <p>Participante: (concorda balançando a cabeça) Depois eu percebi que era a que eu tinha colocado desde o início. (referindo-se à primeira opção de frase).</p> <p>Pesquisadora: E você achou porque tinha “<i>really</i>” aqui (na frase) seria realmente.</p> <p>Participante: É, seria realmente.</p>	
Tradução inversa-seleção de frase	Eu não sou de Portugal, adeus.			00:01:02-00:01:18

<p>Tradução inversa – seleção de palavras</p>	<p>Eu estou bem, obrigado</p>	<p>Seleciona a palavra “P” 00:01:23</p> <p>Verbaliza: “<u>Estou</u>, <u>estou</u>. Eu já vi <u>está</u>, mas não <u>estou</u>” 00:01:25</p> <p>Consulta a tradução de “estou” [<i>i´m/ (I) am/am/lie</i>] 00:01:28</p> <p>Posiciona o cursor sobre as opções de tradução no banco de palavras [<i>i´m/ am</i>] e verbaliza: “Isso (estou) significa todos os dois “ 00:01:39</p> <p>Seleciona a opção [<i>i´m</i>] e conclui a tradução [<i>I/i´m good thank</i>] 00:01:46</p> <p>Verifica a tradução. 00:01:50</p> <p><i>Feedback negativo: I <u>am</u> good, <u>thank</u> you.</i></p>	<p>Pesquisadora: Aqui você consultou “estou”. Gerou dúvida aqui na palavra “estou”?</p> <p>Participante: Esse gerou dúvida. Tinha “P” e “i´m”. Se esse (I) tinha um único significado, por que tinha esse aqui (i´m) lá?</p> <p>Pesquisadora: Aqui você identificou o que você errou? Como você identificou?</p> <p>Participante: Aqui! Eu deveria ter colocado “am” aqui e colocado “you”.</p> <p>Pesquisadora: E agora você está tendo certeza da sua resposta, não é isso?</p> <p>Participante: Agora que eu estou olhando mesmo é que eu entendi. “thank” é de “valeu”. Para dizer “obrigado” tem que colocar o “you”.</p>	<p>00:00:19-00:01:50</p>
---	-------------------------------	--	--	--------------------------

		Analisa o <i>feedback</i> e verbaliza: “ah!” 00:01:56		
Tradução inversa – seleção de palavras	Por favor	Verbaliza: “por favor” e seleciona a opção de tradução. “ <i>please</i> ” 00:02:07		00:02:07-00:02:10
Tradução direta – seleção de palavras	<i>You are welcome</i>	Verbaliza “ <u>Welcome</u> , já tinha visto isso daí”. 00:02:15 Seleciona “de” “nada” e verifica a tradução 00:02:22		00:02:11-00:02:22
Tradução inversa – escolha de frase *Segunda tentativa	Você realmente sente muito	Seleciona a opção de tradução [<i>You are very sorry</i>] 00:02:25 Pausa o cursor próximo a opção “verificar” 00:02:26-00:02:29 Verifica a tradução. 00:02:30	Pesquisadora: Você sabe onde foi que errou? Participante: No “ <i>you</i> ”! Tinha que colocar o “ <i>you</i> ”. Pesquisadora: O que houve? Participante: Eu esqueci.	00:02:23-00:02:30

<p>Tradução inversa – seleção de palavras</p> <p>*Segunda tentativa</p>	<p>Eu estou bem, obrigado</p>	<p>Verbaliza: “eu estou bem, obrigado” 00:02:32</p> <p>Seleciona a primeira opção de tradução “I”. 00:02:34</p> <p>Verifica a tradução “<i>I am good thank</i>”</p> <p><i>Feedback</i> negativo: <i>I am good, <u>thank</u> you.</i></p> <p>00:02:43</p> <p>Verbaliza: “ok? <i>I am good thank.</i> Ah! Faltou o <u>you</u>“, posicionando o cursor sobre “<i>you</i>”</p> <p>00:02:44</p>		<p>00:02:31-00:02:43</p>
<p>Tradução inversa – seleção de palavras</p> <p>*Terceira tentativa</p>	<p>Eu estou bem, obrigado</p>	<p>Verbaliza: “de novo?! Elas se repetem” enquanto faz um movimento circular com o cursor. 00:02:52</p> <p>Verbaliza: “dessa vez eu não vou errar não!” e seleciona a opção de tradução “I”</p> <p>00:02:58</p>		<p>00:02:51-00:03:08</p>

		Verbaliza: “Tem que dar certo” e verifica o resultado da tradução. 00:03:08		
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I have a passport</i>			00:02:21- 00:00:35
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Where is your hotel?</i>			00:00:37-00:00:48
Tradução direta-seleção de palavras	<i>My bag</i>	Consulta a tradução de “My” [minha/a minha/a (minha)] 00:01:05 Consulta a tradução de “bag” [bolsa/mochila/saco] e analisa as opções de tradução 00:01:07 Seleciona “minha” “bolsa” 00:01:13 Verifica a tradução 00:01:17	Participante: Eu sabia o que era o “my”. Só não sabia o que era “bag”. Pesquisadora: Mesmo assim você consultou a palavra.	00:00:57-00:01:17
Tradução direta-seleção de palavras)	<i>Your taxi is here</i>			00:01:20- 00:01:30

Tradução direta-seleção de palavras	<i>I need a taxi</i>	Consulta a tradução de “ <i>need</i> ” [preciso de/preciso/necessito de] e analisa as opções 00:01:36- Verifica a tradução 00:01:50	Pesquisadora: Você teve dúvida? Participante: (concorda balançando a cabeça) Eu não conhecia essa palavra “ <i>need</i> ”.	00:01:31-00:01:50
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “dinheiro”.	Verbaliza: “selecione a palavra para dinheiro” 00:00:43 Verifica a tradução 00:00:46	Pesquisadora: Vi aqui que você já começou a explorar, não é? Mas selecionou a palavra “ <i>money</i> ” mesmo antes de aparecer a imagem. Você já conhecia essa palavra? Participante: Eu via muito isso aí em vídeo game quando falava: “você ganhou dinheiro”.	
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “trem”.			00:00:49-00:00:55
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “estação”.		Pesquisadora: Aqui você associou a palavra “estação” a palavra “ <i>station</i> ”.	00:00:57-00:01:00

			Participante: Também cognata.	
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “banheiro”		Pesquisadora: A palavra “banheiro”. Como você teve certeza sobre essa palavra? Associe com imagem? Participante: (balança a cabeça concordando)	00:01:05-00:01:11
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “ônibus”	Verbaliza:” imagem já fala muito”. 00:01:16 Verifica a tradução 00:01:18		
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I need a ticket</i>	Traduz: “Eu preciso de uma toailete” 00:01:54 Deleta “toailete” 00:01:55 Deleta “uma” 00:01:56 Consulta a tradução de “ <i>tickets</i> ” [passagem/aviso de multa/ingresso] 00:02:00	Pesquisadora: Por que você deletou “toailete” e “uma” depois de ter traduzido a frase? Participante: Porque não tava dando certo. Pesquisadora: O que não estava dando certo: Participante: “uma” “toailete”. Não tinha sentido.	00:01:25-00:02:55

		<p>Verbaliza: “ passagem” e “ingresso” ao analisar as opções da aba com a tradução. 00:02:04</p> <p>Consulta a tradução de “need” [preciso de/preciso/necessito] e analisa as opções da aba contendo a tradução. 00:02:06 - 00:02:08</p> <p>Relê, verbalizando “Eu preciso de”, posicionando sequencialmente o cursor sobre a frase com as opções selecionadas do banco de palavras 00:02:11</p> <p>Analisa itens do banco de palavras “passagem” “no”</p>	<p>Pesquisadora: Por que você consultou “<i>Tickets</i>”?</p> <p>Participante: Eu estava confuso. Selecionei “toalete”, mas era “passagem”.</p> <p>Pesquisadora: E as outras palavras que você removeu?</p> <p>Participante: Eu queria fazer tudo de novo.</p> <p>Pesquisadora: Certo.</p>	
--	--	--	--	--

		<p>“uma” e relê parte do texto alvo verbalizando “Eu preciso de” 00:02:25</p> <p>Deleta sequencialmente os itens previamente selecionados “de” “preciso” “Eu” 00:02:29</p> <p>Consulta a tradução de “I” [eu] 00:02:31</p> <p>Consulta novamente a tradução “<i>need</i>” [preciso de/preciso/necessito] e analisa as opções da aba com a tradução 00:02:32</p> <p>Consulta a tradução de “a” [uma/um/por] 00:02:33</p> <p>Consulta</p>		
--	--	---	--	--

		<p>novamente a tradução de “<i>tickets</i>” [passagem/aviso de multa/ingresso] 00:02:34</p> <p>Verbaliza: “ah, eu entendi. Eu coloquei foi <u>toalete</u>” 00:02:43</p> <p>Analisa as opções de tradução “eu” e “no” no banco de palavras. 00:02: 44</p> <p>Verbaliza: “eu preciso de...” 00:02:49</p> <p>Verifica a tradução 00:02:55</p> <p><i>Feedback</i> negativo.</p> <p>Traduz: Eu preciso de uma passagem 00:02:57</p> <p>Verbaliza: “esse</p>		
--	--	--	--	--

		estava tão confuso. Eu coloquei <u>toalete.</u> Era para ter colocado <u>passagem.</u> Eu não percebi.” 00:00:58		
Tradução direta-seleção de palavras	A <i>Supermarket.</i>			00:02:59-00:03:09
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “mesa”.			00:00:43-00:00:48
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “restaurante”			00:00:50-00:00:54
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “três”			00:00:55-00:00:58
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “dois”.			00:00:59-00:00:58
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “um”			00:00:03-00:00:06

Tradução direta-seleção de palavras	<i>A table for three, please.</i>	Verbaliza: “ <i>A table for three.</i> Uma mesa para três, por favor.” 00:01:14 Verifica a tradução. 00:01:29		00:01:08-00:01:29
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A table for two people</i>	Verbaliza: <i>A table for two people.</i> Uma mesa para duas pessoas, após selecionar (“Uma” “mesa”) 00:00:38 Verifica o resultado da tradução 00:01:51		00:00:38-00:01:51
Tradução direta-seleção de palavras)	<i>A good restaurant</i>			00:00:52- 00:02:25
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “sanduíche”.	Verbaliza: “ <i>Sandwich.</i> <i>Sandwich</i> já está dizendo: sanduíche.” Verifica a tradução 00:01:44		00:01:36-00:01:44
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “menu”			00:01:48-00:01:50

Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “peixe”.			00:01:52-00:01:54
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “carne”			00:01:55-00:02:03
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A burger</i>			00:02:05-00:02:12
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Fries</i>	<p>Selecione “fritas”. 00:02:18</p> <p>Verbaliza: “batatas, perai” Deletando a opção que foi previamente selecionada. 00:02:19</p> <p>Selecione “Batatas” “fritas” dentre as opções no bando de palavras 00:02:23</p> <p>Verifica a tradução 00:02:26</p>		00:02:13-00:02:26

Tradução direta-seleção de palavras	<i>A sandwich with fries</i>	Verbaliza: “Um sanduíche com batatas fritas” 00:02:36 Verifica a tradução 00:02:40		00:02:28-00:02:40
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A fish burger</i>	Verbaliza “um peixe...” 00:02:48 Verifica a tradução 00:02:57 Verbaliza: “o <i>fish</i> veio antes do <i>burger</i> ” 00:03:04		00:02:41-00:02:57
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “açúcar”.			00:00:16-00:00:27
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “copo”			00:00:29-00:00:34
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “xícara”			00:00:35-00:00:39
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “leite”.			00:00:40-00:00:43

Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “café”.			00:00:44- 00:00:47
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Water please.</i>	Avalia as opções selecionadas e verbaliza: “Água por favor” 00:00:56 Verifica a tradução 00:01:01		00:00:48-00:01:01
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A cup of sugar</i>	Verbaliza: “uma xícara de açúcar” 00:01:06 Verifica a tradução 00:01:13		00:01: 02-00:01:13
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A glass of water please.</i>	Verbaliza: “ <i>glass</i> ” 00:01:18 Verifica a tradução 00:01:34		00:01:14-00:01:34
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “tomate”			00:00:21-00:00:23
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra para “salada”			00:00:24-00:00:26

<p>Tradução direta-seleção de palavras</p>	<p><i>I need to pay</i></p>	<p>Verbaliza: “cadê” e seleciona “Eu” no banco de palavras 00:00:31</p> <p>Seleciona “preciso” 00:00:37</p> <p>Verbaliza: “<u>eu</u> <u>preciso</u>...nunca vi essa palavra aqui “to”... “to pay”. 00:00:46</p> <p>Consulta a tradução de “to pay” – pagar/de/para o /a] 00:00:47</p> <p>Analisa as opções de tradução da aba do recurso do jogo 00:00:51 e verbaliza: ”para o “</p> <p>Seleciona “pagar” 00:00:54</p> <p>Mexe o cursor entre as opções no banco de palavras 00:00:56</p> <p>Verbaliza: “eu preciso pagar” 00:00:59</p>	<p>Pesquisadora: Por que você consultou a palavra “pay”? Não conhecia aquela palavra? Teve dúvida?</p> <p>Participante: (balança a cabeça concordando)</p> <p>Pesquisadora: O que te fez ter certeza da seleção?</p> <p>Participante: Eu fui lá olhar (colocar o cursor sobre a palavras).</p>	<p>00:00:28-00:01:12</p>
--	-----------------------------	---	--	--------------------------

		<p>Consulta novamente a tradução de “pay” [pagar/fazer/pagamento] e verbaliza: ”pagar”00:01:01</p> <p>Consulta novamente a tradução de “pay”[pagar/fazer/pagamento] 00:01:06</p> <p>Verifica a tradução 00:01:12</p>		
tradução direta-seleção de palavras	<i>A cup or a glass</i>			00:01:15-00:01:32
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A small coffee.</i>	<p>Verbaliza: “small” e consulta a tradução do mesmo item [pequeno/pequena/pequenas/] avaliando as opções de tradução 00:01:40</p> <p>Verbaliza: “cadê?” 00:01: 48</p> <p>Seleciona a primeira palavra 00:01:51</p>	<p>Pesquisadora: Teve dúvida na palavra “small”?</p> <p>Você foi consultar essa palavra.</p> <p>Participante: Sim, eu não conhecia.</p>	00:01:34-00:01:55

		Verifica a tradução 00:01:55		
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I need the check</i>			00:01:56-00:02:12
Tradução direta-seleção	<i>I want to pay the check</i>	Verbaliza: “eu” 00:02:17 Verbaliza: “pera aí” e consulta a tradução de “want” [quero/estou querendo/querer] 00:02:22 Seleciona “quero” entre as opções de tradução no banco de palavras 00:02:24 Verifica a tradução. 00:02:23	Pesquisadora: Teve dúvida na palavra “want”? Não conhecia. Participante: Sim. Eu consultei. O resto eu já sabia.	00:02:14-00:02:23
Tradução inversa-seleção de frase	Uma salada, por favor.			00:02:34-00:02:42
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “carro”	Verbaliza: “muito fácil! Muito fácil carro.” 00:00:16 Verifica a tradução. 00:00:18		00:00:10-00:00:18

Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “casa”	Verbaliza: “casa é <i>house</i> ” 00:00:21		00:00:19-00:00:20
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “mãe”.	Verbaliza: “mãe é <i>mother</i> ” 00:00:23 Verifica a tradução. 00:00:24		00:00:22-00:00:24
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Very intelligent</i>			00:00:25-00:00:35
Tradução direta-seleção de palavras	<i>My father</i>			00:00:39-00:00:45
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Very tall</i>	Seleciona “muito” e verbaliza: “ <i>tall</i> ”? Hum.” 00:00:52 Verifica a tradução 00:00:57		00:00:47-00:00:57
Tradução direta-seleção de palavras Primeira tentativa	<i>She has a car</i>	Verifica a tradução 00:01:14 <i>Feedback</i> negativo: <u>Ela</u> tem um carro. 00:01:25 Verbaliza: “ele. <i>She</i> . Ah!Agora que eu vi que eu errei”	Pesquisadora: aqui você errou e recebeu o <i>feedback</i> negativo da tradução. Você teve dúvida em relação a palavra “ <i>she</i> ”? Participante: Sim. Eu achava que era “ele”.	00:00:58-00:01:14

		00:01:21 Verbaliza: “Ela. Eu coloquei foi ele” 00:01:28	Coloquei “ele” e era “ela”.	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>He has a house</i>	Consulta a tradução de “ <i>He</i> ” [ele] 00:01:31 Consulta a tradução de “ <i>has</i> ” [tem/possui/tomar] e verbaliza: “nunca vi essa aqui”.00:01:31 Consulta novamente a tradução de “ <i>He</i> ” [ele] 00:01:36 Verifica a tradução. 00:01:45	Pesquisadora: por que você consultou as palavras “ <i>he</i> ” e “ <i>has</i> ”? Você teve dúvida? Participante: Eu nunca vi essas duas aqui. Pesquisadora: E agora. Como você conseguiu selecionar as palavras corretas? Participante: pesquisando lá! Saí juntando e dei sentido a frase.	00:01:29-00:01:45
Tradução direta-seleção de palavras *Segunda tentativa	<i>She has a car.</i>			00:001:46 – 00:01:54
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “gato”.			00:00:24-00:00:25

Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “cachorro”.			00:00:26-00:00:29
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I have a brother</i>			00:00:32-00:00:44
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Very busy</i>	<p>Seleciona “muito” e “ocupado” e verbaliza: “<i>busy</i> é ocupado ou ocupada?” 00:00:52</p> <p>Consulta a tradução de “<i>busy</i>” [ocupado/ocupada/atarefado] 00:00:55</p> <p>Verbaliza: “ocupado, ocupada” enquanto analisava (consulta) as opções de tradução de “<i>busy</i>” [ocupado/ocupada/atarefado] mexendo o cursor para cima e para baixo sobre as palavras.</p>	<p>Pesquisadora: aqui você consultou a palavra “<i>busy</i>”. Não conhecia essa palavra? Teve dúvida?</p> <p>Participante: Não conhecia essa palavra. Significava os dois (ocupado/ocupada). Eu escolhi ocupado.</p>	00:00:45-00:01:01

		Verbaliza: “ <i>busy</i> ” significa os dois (ocupado/ocupada) 00:00:58 Verifica a tradução. 00:01:01		
Tradução direta- seleção de palavras	<i>Very funny</i>			00:01:02 -00:01:08
Tradução inversa- seleção de palavras	Sua irmã.			00:01:12-00:01:17
Tradução direta- seleção de palavras	<i>Very happy</i>			00:01:18- 00:01:26
Tradução inversa- seleção de frase	Ela tem um gato			00:01:27- 00:01:38
Tradução inversa- seleção de imagem	Selecione a palavra “gatos”			00:00:15-00:00:19
Tradução inversa- seleção de imagem	Selecione a palavra “cachorros”			00:00:21-00:00:24
Tradução	Selecione a			00:00:25-00:00:28

inversa-seleção de imagem	palavra “pais”			
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I like your car</i>			00:00:31-00:00:42
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I live here</i>			00:00:43-00:00:55
Tradução direta-seleção de palavras	<i>They live here.</i>	Verbaliza: “esse aqui eu não sei não”, posicionando (consulta) o cursor sobre “they” [eles/elas] 00:01:00 Seleciona “Eles” 00:01:05 Verifica o resultado da tradução 00:01:12	Pesquisadora: Você não conhecia a palavra “they”? Foi lá consultar. Teve dúvida? Participante: tive	00:00:56-00:01:12
Tradução direta-seleção de palavras	<i>They have dogs.</i>			00:01:13-00:01:31
Tradução direta-seleção de palavras	<i>My cats.</i>			00:01:32-00:10:40

Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “família”.			00:00:47-00:00:51
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “avós”.	Verbaliza “Avós” 00:00:53 Verifica a tradução 00:00:57		00:00:52-00:00:57
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Your wife.</i>	Verbaliza: “sua esposa” 0:01:05 Verifica: a tradução 00:01:09		00:01:13-00:01:09
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “marido”	Verbaliza: “Marido” 00:01:13 Verifica a tradução 00:01:16		00:01:11- 00:01:16
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A big house.</i>			00:01:18 -00:01:30
Tradução direta-seleção de palavras	<i>My apartment</i>			00:01:31- 00:01:37
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A perfect house.</i>			00:01:42: 00:01:52

Transcrição: Participante “B”.

Incertezas observadas durante a realização das tarefas de tradução.

TIPO DE TAREFA	LIÇÃO PROPOSTA	AÇÕES OBSERVADAS	ENTREVISTA PROTOCOLO RETROSPECTIVO: SEMIESTRUTURADA	TEMPO TOTAL TRANSCORRIDO DA TAREFA (MIN E SEG)
Tradução direta, seleção de palavras Primeira tentativa	<i>I am not a boy</i>	<p>Seleciona “Eu” e “sou” 00:00:33</p> <p>Pausa: 00:00:39-00:00:48</p> <p>Utiliza o recurso de áudio 00:00:49</p> <p>Mexe o cursor entre as opções de tradução “um” e “da” 00:00:55</p> <p>Mexe o cursor novamente entre as opções “um” “menino” “da” e “estou” 00:01:09</p> <p>Deleta “sou” 00:01:18</p> <p>Seleciona “sou”</p>	<p>Pesquisadora: Por que você pausou aqui?</p> <p>Participante: Porque eu estava em dúvida.</p> <p>Pesquisadora: Você estava em dúvida em relação a qual palavra?</p> <p>Participante: Se era para colocar ”<u>eu sou não menino</u>”...Não sei o que foi isso. Se eu colocava “<u>estou</u>”, no lugar de “<u>sou</u>” ou deixava só “<u>sou</u>” mesmo, “eu sou um menino”</p> <p>Pesquisadora: Você fez uma longa pausa e depois foi checar a pronúncia. Por que você utilizou o recurso de áudio?</p> <p>Participante: Para ver como era que ele estava falando. Pra ver se eu conseguia</p>	00:00:33-00:01:28

		<p>0:01:23</p> <p>Verifica a tradução</p> <p>00:01:58</p> <p><i>Feedback</i></p> <p>negativo: <u>Eu</u> não sou um menino.</p> <p>Traduz: Eu sou um menino</p>	<p>traduzir.</p> <p>Pesquisadora: Qual era a palavra que você estava pensando em selecionar em seguida?</p> <p>Participante: Depois desse daqui? (aponta para a tela referindo-se a “sou”)</p> <p>Pesquisadora: Sim</p> <p>Participante: “Menino”. “eu sou um menino”. Eu ia colocar</p> <p>Pesquisadora: Aqui você removeu “eu” e “sou” Por quê?</p> <p>Participante: Por que eu ia colocar “não”. “Eu não sou um menino”.</p> <p>Pesquisadora: Você iria colocar e não colocou. Mudou de ideia?</p> <p>Participante: Por que depois eu pensei que não era. Aí eu fiquei pensando:”<i>not</i>”, “<i>not</i>”, aí eu coloquei só o “menina” mesmo.</p> <p>Pesquisadora: Você percebeu que recebeu um “<i>feedback</i>” do jogo?</p> <p>Participante: hunrum.</p>	
--	--	--	--	--

<p>Tradução direta, seleção de palavras</p>	<p><i>I am from Portugal, not from Brazil.</i></p>	<p>Seleciona “Eu” 00:01:37</p> <p>Pausa: 00:01:52- 00:01:56</p> <p>Verifica a tradução 00:01:58</p>	<p>Pesquisadora: Você selecionou todas as palavras e no final parou. Em que você estava pensando?</p> <p>Participante: Eu estava pensando se eu coloquei certo mesmo.</p> <p>Pesquisadora: O que você estava verificando?</p> <p>Participante: Eu li antes de clicar. (verificar a tradução)</p>	<p>00:01:33- 00:01:58</p>
<p>Tradução inversa-seleção de frases</p>	<p>Eu sou de Portugal</p>	<p>Mexe o cursor entre a opção de tradução 2 (<i>I am from Brazil</i>) e 3 (<i>I am a from Portugal</i>) 00:02:06</p> <p>Seleciona a opção de tradução 2 (<i>I am from Brazil</i>) 00:02:10</p> <p>Verifica a tradução 00:02:12</p> <p><i>Feedback</i> negativo: <i>I am from Portugal.</i></p>	<p>Pesquisadora: Você colocou o cursor sobre “<i>I am from Portugal</i>” que seria a opção correta, e depois acabou selecionando “<i>I am from Brazil</i>”. O que você acha que deu errado?</p> <p>Participante: Eu pensava que era para completar. Aí eu coloquei “<i>I am from Brazil</i>”.</p>	<p>00:01:59-00:02:12</p>

Tradução direta-seleção de palavras	<i>You are a boy</i>			00:02:15-00:02:24
Tradução direta-seleção de palavras	<i>You are a man</i>			00:02:26-00:02:46
Tradução direta-seleção de palavras	<i>You are a woman.</i>	<p>Verifica a tradução (“Você é a mulher”) 00:03:16</p> <p><i>Feedback</i> negativo: Você é <u>uma</u> mulher.</p>	<p>Pesquisadora: Aqui você parou um pouco sobre a opção de tradução “mulher”. Você ficou com dúvida?</p> <p>Participante: Foi, fiquei.</p> <p>Pesquisadora: Ficou em dúvida se a palavra “mulher” era “<i>woman</i>”?</p> <p>Participante: (concorda balançando a cabeça)</p> <p>Pesquisadora: Você conhecia essa palavra?</p> <p>Participante: Não</p> <p>Pesquisadora: O que te deu certeza para escolher “mulher”?</p> <p>Participante: Do coisa... da primeira tarefa que a gente fez. Eu acho que eu apertei errado no “<u>a</u>” (opção de tradução)</p>	00:03:06-00:03:16

			<p>Pesquisadora: Você errou na seleção do artigo, não foi?</p> <p>Participante: Foi.</p>	
<p>Tradução direta-seleção de palavras</p> <p>* Segunda tentativa</p>	<i>I am not a boy</i>	<p>Utiliza o recurso de áudio</p> <p>00:03:37</p> <p>Verifica a tradução</p> <p>00:03:40</p>	.	00:03:23-00:03:40
<p>Tradução inversa-seleção de frase</p>	Eu sou de Portugal			00:03:42-00:03:45
<p>Tradução direta-seleção de palavras</p> <p>*Segunda tentativa</p>	<i>You are a woman</i>			00:03:46 – 00:03:53
<p>Tradução direta-seleção de palavra</p>	<i>What</i>	<p>Utiliza recurso de áudio</p> <p>00:00:09</p> <p>Mexe o cursor para verificar a tradução, porém retorna para utilizar o recurso de áudio novamente</p> <p>00:00:18</p>	<p>Pesquisadora: Por que depois que você selecionou a palavra (quê), você checkou a pronúncia? (recurso de áudio do Duolingo)</p> <p>Participante: Pra ver se não tinha nenhuma palavra antes do “<i>what</i>”.</p>	00:00:05-00:00:20

		Verifica a tradução 00:00:20		
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A name</i>	Utiliza o recurso de áudio. 00:00:31 Verifica a tradução 00:00:33 <i>Feedback</i> negativo: “ <u>Um</u> nome” Traduz: Meu nome.	Pesquisadora: Percebi que você utilizou o recurso de áudio do jogo. Por quê? Participante: Pra verificar como é que se pronuncia. Pesquisadora: Entendi. Certo. Aqui você errou na tradução. A tradução seria: “Um nome” e você traduziu “meu nome”. Você leu o <i>feedback</i> do jogo? Participante: (Concorda balançando a cabeça.) Pesquisadora: O que você achou? Participante: Um nome. Meu nome. Tive dúvida no “A”.	00:00:22-00:00:33
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Your name</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:00:45 Verifica a tradução 00:00:50	Pesquisadora: Por que você utilizou o recurso de áudio? Participante: Pra ver mesmo qual que era a palavra.	00:00:35-00:00:50

Tradução direta-seleção de palavras	<i>What <u>is</u> your name?</i>			00:00:51-00:01:05
-------------------------------------	----------------------------------	--	--	-------------------

Tradução direta-seleção de palavras	<i>Is she a girl?</i>	<p>Pausa 00:01:08-00:01:12</p> <p>Seleciona “é” e “uma” 00:01:14</p> <p>Deleta “é” e “uma” 00:01:24</p> <p>Seleciona “ela” “é” “uma” e “menina” 00:01:26</p> <p>Verifica a tradução 00:01:32</p>	<p>Pesquisadora: Por que você pausou?</p> <p>Participante: Porque eu queria entender.</p> <p>Pesquisadora: Você teve dúvida?</p> <p>Participante: Tive. Eu pensei em colocar o “é”. Depois eu apaguei.</p>	00:01:06-00:01:34
Tradução inversa-seleção de frase	Ela é uma mulher?	<p>Seleciona a opção 3 de tradução (<i>She is a girl?</i>) 00:01:42</p> <p>Seleciona outra opção de tradução (<i>Is she</i></p>	<p>Pesquisadora: Você pausa antes de selecionar. O que você estava procurando?</p> <p>Participante: Mulher.</p> <p>Pesquisadora: A palavra mulher?</p> <p>Participante: Concorda balançando a cabeça.</p>	00:01:35-

		<p><i>a woman?</i>) 00:01:46</p> <p>Verifica a tradução 00:01:49</p>	<p>Pesquisadora: Qual palavra você estava procurando para traduzir a palavra “mulher”</p> <p>Participante: “<i>girl</i>”.</p> <p>Pesquisadora: Depois de selecionar “<i>she is a girl?</i>”, você foi e deletou a opção. Por quê?</p> <p>Participante: Foi...porque eu vi esse daqui “<i>she</i>” aí eu pensei que era “ela ou ele”. Aí eu lembrei que era “ela”.</p> <p>Pesquisadora: Aí você seleciona “<i>Is she a woman?</i>”. O que foi que te deu mais certeza dessa escolha?</p> <p>Participante: A primeira tarefa que eu me lembrei.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Is he a boy?</i>			00:01:51- 00:01:59
Tradução direta-seleção de palavras *Segunda tentativa	<i>A name</i>		<p>Pesquisadora: Essa você já tinha errado inicialmente, não foi? E agora conseguiu realizar a tradução corretamente. O que te ajudou a fazer a tradução corretamente?</p> <p>Participante: A resposta que</p>	00:02:01- 00:02:05

			<p>ele (jogo) colocou embaixo.</p> <p>Pesquisadora: O “<i>feedback</i>” que você recebeu do jogo?</p> <p>Participante: É, daí eu me lembrei.</p>	
Tradução inversa-seleção de imagem	Selecione a palavra “manhã”	<p>Pausa 00:0049-00:00:58</p> <p>Move o cursor e pausa sobre a imagem ”<i>morning</i>” 00:01:01-00:01:06</p> <p>Selecione a opção de tradução 00:01:07</p> <p>Verifica a tradução 00:01:08</p>	<p>Pesquisadora: Aqui eu percebo que você hesitou um pouco. Ficou em dúvida com o quê?</p> <p>Participante: com “<i>man</i>” (opção de seleção de tradução). Eu também tava pensando em uma série que eu assisto e tem “<i>good morning</i>”. Aí eu fiquei pensando qual era.</p> <p>Pesquisadora: Certo.</p> <p>Participante: Eu pensei que “manhã” fosse “<i>man</i>”. Aí eu parei pra pensar que eu já tinha escutado essa palavra. Aí eu me lembrei da tradução dela, de uma série que eu assisto.</p> <p>Pesquisadora: Então você associou a palavra ‘morning’ com uma série que você assiste?</p> <p>Participante: Hunrum</p>	00:00:48-00:01:08

Tradução inversa-seleção de palavras	Selecione a palavra “noite”			00:01:11-00:01:14
Tradução dirata-seleção de palavras	<i>And you?</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:01:24 Selecione “boa” 00:01:26 Deleta “boa” 00:01:29 Posiciona o cursor sobre as opções de tradução “boa”, “e” e “você” 00:01:34 Selecione “e” e “você” 00:01:38 Verifica a tradução 00:01:40	Pesquisadora: Você selecionou a palavra “boa” entre as opções de tradução e depois apagou. Teve dúvida? Participante: Eu tive muita dúvida nessa. Aí depois que eu vi que o “É” tava em maiúsculo e esse aqui (<i>And</i>) também tava. Aí eu coloquei. Pesquisadora: Você fez uma associação? Participante: Hunrum	00:01:15-00:01:40
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Hello, are you from Portugal?</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:01:58 Verifica a tradução 00:02:05 <i>Feedback</i> negativo: “Olá é você sou de	Pesquisadora: Você traduziu: “Olá é você sou de Portugal”. Assim que você terminou a tradução, você foi verificar a sua resposta? Participante: Hunrum. Pesquisadora: E você viu que errou recebendo um feedback. Você leu esse	00:01:42-00:02:05

		<p>Portugal”</p> <p>Traduz: Olá, você é de Portugal?</p>	<p>feedback?</p> <p>Participante: Eu li, né? Eu vi que eu coloquei errado.</p> <p>Pesquisadora: Que conclusão você teve em relação a estrutura da frase?</p> <p>Participante: Eu me confundi com... “are”, eu pensava que era... “é”, mas é antes de “are you”. Aí eu vi lá que eu coloquei errado.</p> <p>Pesquisadora: Você errou a ordem da tradução?</p> <p>Participante: É eu errei.</p>	
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Thanks</i>			00:02:11-00:02:16
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Hello, good morning</i>			00:02:17-00:02:26
Tradução direta- seleção de palavras	<i>Good morning and good night</i>	<p>Move o cursor entre as opções “e” e “meu”</p> <p>00:02:38</p> <p>Utiliza o recurso de áudio 00:02:50</p> <p>Seleciona “e”</p>		00:02:27-00:03:02

		00:02:54 Verifica a tradução 00:03:02		
Tradução direta – seleção de palavras *repetição da tarefa. Segunda tentativa.	<i>Hello, are you from Portugal?</i>	Deleta “é” 00:03:12 Seleciona “você” 00:03:13 Verifica a tradução “Olá você é Portugal” 00:03:18 <i>Feedback</i> negativo: Olá! Você é <u>de</u> Portugal?	Participante: Eu esqueci de colocar o “de”. Pesquisadora: Exatamente. Esqueceu selecionar a preposição “de”. O que houve? Participante: Eu esqueci.	00:03:03-00:03:18
Tradução direta – seleção de palavras *Terceira tentativa	<i>Hello, are you from Portugal?</i>			00:03:22- 00:03:32
Tradução direta- seleção de palavras	<i>Hello and bye!</i>			00:00:31-00:00:41
Tradução direta – seleção de palavras	<i>You are welcome</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:01:06		00:00:42-00:01:18

		Verifica a tradução 00:01:18		
Tradução direta - seleção de palavras	<i>Thank you</i>			00:01:20-00:01:25
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Sorry, you are not from Brazil</i>	<p>Deleta “é” 00:01:38</p> <p>Seleciona “não” 00:01:38</p> <p>Utiliza o recurso de áudio 00:01:42</p> <p>Hesita em verificar e consulta outros itens 00:01:44</p> <p>Consulta a tradução de “<i>sorry</i>” [desculpe / me desculpe/ sinto muito] 00:01:45</p> <p>Consulta a tradução de “<i>you</i>” [você / para você/ vocês] 00:01:48</p> <p>Consulta novamente a</p>	<p>Pesquisadora: Você removeu o “é” da tradução?</p> <p>Participante: Porque de novo aqui é “<i>not</i>”.</p> <p>Pesquisadora: Você retirou para colocar na ordem correta?</p> <p>Participante: Hunrum.</p> <p>Pesquisadora: Você ía verificar a tradução, mas voltou e consultou as palavras “<i>sorry</i>” e “<i>you</i>”. O que houve? Estava com dúvida?</p> <p>Participante: Eu fui ver que... eu tava pensando em ver o significado das palavras (selecionadas), debaixo da “coisa” (opção de áudio) que eu coloquei o “<i>mouse</i>”, né? Aí eu vi que tinha as respostas também. Aí eu fui ver se tinha mesmo (as respostas) ou era só da amarelinha (palavra em</p>	00:01:26-00:01:52

		<p>tradução de “<i>sorry</i>” [desculpe / me desculpe/ sinto muito] 00:01:50</p> <p>Verifica a tradução 00:01:52</p>	<p>destaque na lição). Aí quando eu vi que tinha as respostas, eu voltei pra colocar mesmo. Eu não sabia que dava pra ver.</p>	
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Please</i>			00:01:59-00:02:02
Tradução inversa – seleção de frase	Obrigado, tchau!		<p>Pesquisadora: Ficou indecisa entre a segunda [<i>Thanks, bye</i>] e terceira opção [<i>Thanks, by</i>]?</p> <p>Participante: Hunrum</p> <p>Pesquisadora: Por quê?</p> <p>Participante: Porque “<i>thanks</i>”, aí eu vi que tinha... “<i>by</i>” que só tinha um “<i>b</i>” e um “<i>y</i>”.</p>	00:02:03-00:02:12
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Hello and goodbye</i>			00:02:13- 00:02:18
Tradução inversa – seleção de palavras	Olá qual é o seu nome?	<p>Consulta a tradução de “qual” [<i>What’s / What/ which (one) / who</i>]</p>	<p>Pesquisadora: Ficou em dúvida com a palavra “qual”?</p> <p>Pesquisadora: Hunrum. Eu conhecia, mas eu fiquei muito</p>	00:00:06-00:00:44

		00:00:18 Seleciona “ <i>What</i> ” 00:00:22 Verifica a tradução 00:00:44	em dúvida.	
Tradução direta – seleção de palavras	<i>I am a man and she is a woman.</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:00:49 Traduz: Eu sou uma mulher é ela e um homem. 00:01:18 Utiliza o recurso de áudio novamente 00:01:19 Deleta “homem” “um” “e” “ela” “é” “mulher” “uma” e “sou” 00:01:26 Mantém “Eu” e seleciona “sou” juntamente com todas as outras opções para produzir o texto	Pesquisadora: O que você estava pensando aqui? Você fez uma longa pausa. Participante: Eu tava em dúvida. Pesquisadora: Sobre o quê? Participante: Se eu colocava “homem” ou se eu colocava “mulher”. Pesquisadora: Por que você apagou todas as palavras que selecionou da tradução? Participante: Por que eu escutei de novo o áudio (recurso de áudio do jogo), aí eu me lembrei da primeira tarefa...de que... “ <i>woman</i> ” era mulher e “ <i>man</i> ” era homem. Aí eu tirei tudo. Pesquisadora: Foi refazer a tradução? Participante: Hunrum.	00:00:45-00:01:39

		alvo. 00:01:33 Verifica a tradução 00:01:39		
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Good morning and good night.</i>		<p>Pesquisadora: Aqui você traduziu bem rápido.</p> <p>Participante: É eu já tinha feito em outra tarefa.</p> <p>Pesquisadora: Você acha que isso te ajudou? Você já viu e está repetindo com as mesmas palavras?</p> <p>Participante: Hunrum. Porque eu já sei as respostas bem direitinho.</p>	00:01:41-00:01:52
Tradução inversa – seleção de palavras	Valeu!			00:01:52-00:01:56
Tradução inversa- seleção de palavras	Obrigada e boa noite!			00:01:57-00:02:05
Tradução inversa – seleção de frase	Olá!			00:02:07-00:02:09
Tradução inversa –	Olá, Bom dia!	Deleta “ <i>morning</i> ”	Pesquisadora: Aqui, depois do “ <i>Hello</i> ” você selecionou o	00:02:11-00:02:22

seleção de palavras		<p>00:02:18</p> <p>Seleciona “good”</p> <p>00:02:19</p> <p>Verifica a tradução</p> <p>00:02:22</p>	<p>“morning” antes do “good” e depois apagou. O que te fez mudar de ideia?</p> <p>Participante: Eu olhei de novo. É “bom dia”. Aí eu me lembrei que “morning” é dia.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<p><i>I am not from Brazil and I speak English?</i></p>	<p>Deleta “sou”</p> <p>00:00:20</p> <p>Seleciona “não”</p> <p>00:00:21</p> <p>Verifica a tradução</p> <p>00:00:30</p> <p><i>Feedback</i></p> <p>negativo: Eu não sou do Brasil e eu falo inglês.</p> <p>Tradução: “Eu não sou do Brasil eu falo inglês”</p>	<p>Pesquisadora: Você selecionou “Eu”, selecionou “sou” e depois apagou. Por que você apagou? Você teve dúvida?</p> <p>Participante: Eu tive dúvida. Eu li a palavra de novo, aí eu vi que tinha que colocar o “não” antes.</p> <p>Pesquisadora: Então você percebeu que a ordem correta da tradução era colocar “não”</p> <p>Participante: Sim, era colocar “não”.</p> <p>Pesquisadora: Aqui você errou. Qual foi o seu erro:</p> <p>Pesquisadora: Eu esqueci de colocar o “é”.</p> <p>Pesquisadora: Você não fez a tradução da palavra em inglês “and”, não é? Ficou faltando aqui.</p>	00:00:10

			<p>Participante: Hunrum</p> <p>Participante: O <i>feedback</i> indicou aqui o seu erro.</p>	
Tradução direta-seleção de palavra	<i>I do not speak portuguese</i>		Participante: Eu tenho mais dificuldade do inglês pro português.	00:00:39-00:00:52
Tradução inversa-seleção de frase	Muito bem, obrigado		<p>Pesquisadora: Por um momento você hesitou.</p> <p>Participante: Foi, eu fiquei em dúvida entre a segunda [<i>Very good, thanks</i>] e a terceira opção [<i>Ever so well, bye</i>]</p> <p>Pesquisadora: O que te deu certeza para selecionar a segunda opção?</p> <p>Pesquisadora: O “<i>good</i>” e “<i>thanks</i>”</p>	00:00:54-00:01:00
Tradução inversa-seleção de palavras	Como você está?	<p>Pausa 00:01:03-00:01:08</p> <p>Consulta a tradução de “está” [<i>are/you’re / are/doing/</i>] 00:01:25</p> <p>Seleciona</p>	<p>Pesquisadora: Na sua primeira tentativa, você traduziu “<i>How you are</i>”. Por que você deletou o “are”.</p> <p>Participante: Porque tava com dúvida entre o “are” e o “very”.</p> <p>Pesquisadora: O que você</p>	00:01:02-00:01:30

		<p>“very” 00:01:28</p> <p>Verifica a tradução “<i>How you are</i>” 00:01:30</p> <p><i>Feedback</i> negativo: <i>How are you?</i></p>	<p>achava que o “<i>very</i>” significava?</p> <p>Participante: “está”.</p> <p>Pesquisadora: Depois você foi consultar a palavra “está”.</p> <p>Participante: Hunrum</p> <p>Pesquisadora: Ficou com dúvida?</p> <p>Participante: (Balança a cabeça concordando)</p> <p>Pesquisadora: Você teve como opção de tradução aqui (está) [<i>are/you’re/are/doing</i>]. Em que você estava pensando?</p> <p>Participante: Eu tava lendo tudinho, aí eu coloquei a correta.</p> <p>Pesquisadora: Deletou “<i>very</i>” e selecionou “<i>are</i>” novamente.</p> <p>Participante: Mas eu errei.</p> <p>Pesquisadora: Você sabe onde você errou?</p>	
--	--	--	--	--

			<p>Participante: Porque eu coloquei o “you” antes do “are”. Eu deveria ter trocado.</p> <p>Pesquisadora: Você constatou que com a pergunta, tinha que trocar?</p> <p>Participante: Hunrum</p>	
Tradução inversa-seleção de palavras	Meu inglês não é muito bom	<p>Pausa 00:01:33-00:01:37</p> <p>Verifica a tradução 00:01:51</p> <p><i>Feedback</i> negativo: <i>My English is not very good.</i></p> <p>Traduz: “<i>My English not is good.</i> 00:01:55</p>	<p>Pesquisadora: Você fez uma pausa um pouco longa.</p> <p>Participante: Eu tava lendo as palavras.</p> <p>Pesquisadora: Você traduziu “Meu inglês não é muito bom” como “<i>My English not is good</i>”. Essas foram as palavras que você selecionou para traduzir a frase acima.</p> <p>Participante: Era pra eu ter trocado o “is” pelo “not” e colocado “very”</p> <p>Pesquisadora: Depois do feedback que você recebeu, o que significava “very”?</p> <p>Participante: Muito.</p>	00:01:31-00:01:55
Tradução direta-	<i>Good morning, how</i>	Consulta a tradução de	<p>Pesquisadora: Aqui você consultou (<i>how</i>) por quê?</p>	00:02:00-00:02:24

seleção de palavras	<i>are you?</i>	<p>“<i>how</i>” [como/ de que maneira / de que forma] 00:02:11</p> <p>Seleciona “<i>como</i>” 00:02:14</p> <p>Utiliza o recurso de áudio 00:02:11</p> <p>Verifica a tradução 00:02:24</p>	<p>Participante: Porque eu estava em dúvida.</p> <p>pesquisadora: Você já conhecia essa palavra?</p> <p>Participante: Eu vi na tarefa anterior. Mas não tava me lembrando muito bem.</p> <p>Pesquisadora: Foi checar?</p> <p>Participante: É...</p> <p>Pesquisadora: Você foi verificar novamente o recurso de áudio. Por quê?</p> <p>Participante: Eu tava muito em dúvida se eu colocava: “Bom dia, você está como?” Eu ia colocar assim. Aí fui escutar o áudio de novo, aí eu fui ver que era o inverso.</p>	
Tradução inversa-seleção de palavras	Seu português é muito bom?	<p>Consulta a tradução de “<i>seu</i>” [<i>your/ his/ her</i>] 00:02:35</p> <p>Seleciona “<i>your</i>” “<i>portuguese</i>”</p>	<p>Pesquisadora: Teve dúvida? Consultou a palavra “<i>seu</i>”.</p> <p>Participante: Sim. Eu já vi, mas não tava me lembrando.</p> <p>Pesquisadora: Por que você apagou? Tirou “<i>good</i>” e acrescentou “<i>very</i>”.</p>	00:02:28-00:02:52

		<p>“is” e “good” 00:02:37</p> <p>Deleta “good” e seleciona “very” “good” 00:02:43</p> <p>Verifica a os itens selecionados (passa o cursor sobre o texto alvo) 00:02:46</p> <p>Verifica a tradução 00:02:52</p>	<p>Participante: Porque “very” é “muito”. “good” era “bom”.</p> <p>Pesquisadora: Então você lembrou, não é? Só fez converter (adicionando “good” após “very”)?</p> <p>Participante: Hunrum</p> <p>Pesquisadora: Aí você passa o cursor sobre as palavras selecionando, lendo e depois verifica a tradução.</p>	
<p>Tradução direta-seleção de palavras</p> <p>* Segunda tentativa.</p>	<p><i>I am not from Brazil and I speak English?</i></p>	<p>Deleta “sou” 00:02:59</p> <p>Seleciona “não” 00:03:00</p> <p>Utiliza o recurso de áudio 00:03:19</p> <p>Verifica a tradução 00:03:28</p>	<p>Pesquisadora: Por que você apagou “sou”?</p> <p>Participante: Porque eu me lembrei da tarefa passada que não era “sou”, era “não”.</p> <p>Pesquisadora: Era “não” primeiro?</p> <p>Participante: Era “Eu não sou...”</p>	00:02:54-00:03:28
<p>Tradução inversa-</p>	<p>Como você está?</p>	<p>Consulta a tradução de</p>	<p>Pesquisadora: Você foi consultar a palavra “você” em</p>	00:03:30-00:03:42

<p>seleção de palavras</p> <p>*Segunda tentativa</p>		<p>“você” [are/you're/ you/ do you/ you've]</p> <p>00:03:35</p> <p>Verifica a tradução:</p> <p>00:03:43</p>	<p>inglês. Teve dúvida aqui?</p> <p>Participante: Tive. Eu tava tentando me lembrar.</p>	
<p>Tradução inversa-seleção de palavras</p> <p>*Segunda tentativa</p>	<p>Meu inglês não é muito bom</p>	<p>Consulta a tradução de “não” [is not/ is it not (?)/ it is not/ not/ do not]</p> <p>00:03:51</p> <p>Consulta novamente a tradução de “não” [is not/ is it not (?)/ it is not/ not/ do not]</p> <p>00:03:55</p> <p>Seleciona “is”</p> <p>00:03:58</p> <p>Posiciona o cursor em “verificar” mas hesita</p> <p>00:04:01</p> <p>Consulta</p>	<p>Pesquisadora: Consultou a palavra “não”.</p> <p>Participante: Eu tive muita dúvida nessa daí porque eu tava em dúvida se tinha que colocar uma palavra antes ou depois. Tipo, eu não sei se colocava o “not” primeiro e o “is” depois. Ou primeiro o “is” e depois o “not”.</p> <p>Pesquisadora: Como foi que você tirou essa dúvida?</p> <p>Participante: Eu fui olhar nessa barra aqui. Nas opções.</p> <p>Pesquisadora: Você foi consultar a palavra “muito”, por quê?</p> <p>Participante: Eu vi que tinha</p>	<p>00:03:43-00:04:38</p>

		<p>“muito” [<i>very/ too/ really</i>] 00:04:05</p> <p>Pausa 00:04:06-00:04:10</p> <p>Deleta uma sequência de itens selecionados “not” / “good”/ “is” / 00:04:12</p> <p>Seleciona “not”/ “is”/ “very”/ “good” 00:04:17</p> <p>Traduz: <i>My English not is very good.</i></p> <p>Deleta “not” “good” e “very” 00:04:22</p> <p>Seleciona “not” “very” e “good”</p> <p>Consulta novamente a</p>	<p>esquecido de colocar o “very”. Eu tava pensando se eu trocava o “not” ou o “is”, ou o “is” ou o “not”.</p> <p>Pesquisadora: Então sua dúvida era entre o “is” e o “not”</p> <p>Participante: “is” e “not”.</p>	
--	--	--	---	--

		<p>tradução de “not” [<i>is not/ is it not (?)/ it is not/ not/ do not</i>] 00:04:33</p> <p>Consulta novamente a tradução de “muito” [<i>very/ too/ really</i>] 00:04:35</p> <p>Verifica a tradução 00:04:38</p>		
Tradução inversa – seleção de frase	Eu não falo português, adeus	<p>Mexe o cursor entre as duas opções de tradução 1 (<i>I do not speak Portuguese, goodbye</i>) e 2 (<i>I do not speak Portuguese, bye</i>) 00:01:13</p> <p>Seleciona a segunda opção (<i>I do not speak Portuguese, bye</i>) 00:01:21</p>	<p>Pesquisadora: Você teve dúvida entre a primeira opção [<i>I do not speak Portuguese, goodbye</i>] e segunda opção [<i>I do not speak Portuguese, bye</i>] de tradução?</p> <p>Participante: Fique em dúvida entre o “goodbye” e “bye”</p> <p>Pesquisadora: Você analisou as opções?</p> <p>Participante: Tava lendo.</p> <p>Pesquisadora: Você olhou o <i>feedback</i> do jogo?</p>	00:01:10-00:01:24

		Verifica a tradução “ <i>I do not speak Portuguese, bye</i> ” 00:01:24 Feedback negativo: <i>I do not speak Portuguese, goodbye.</i>	Participante: Não, eu não olhei. Eu esqueci de olhar.	
Tradução inversa-seleção de palavras	Obrigada.			00:01:26-00:01:31
Tradução inversa – seleção de palavras	Inglês, por favor			00:01:33-00:01:40
Tradução direta – seleção de palavras	<i>Thanks, bye</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:01:46 Seleciona “Obrigado” 00:01:49 Verifica a tradução 00:01:52	Pesquisadora: Você utilizou o recurso de áudio por quê? Participante: Pra checar se tava certo.	00:01:43-00:01:52
Tradução inversa – escolha de frase	Eu sinto muito. Adeus	Seleciona a opção de tradução 3 (<i>I am sorry. Goodbye!</i>)	Pesquisadora: Você selecionou como opção de tradução [<i>I am sorry. Goodbye</i>], depois mudou a resposta para [<i>I am really</i>	00:01:53-00:02:17

		<p>00:01:59</p> <p>Leva o cursor para verificar a tradução mas hesita 00:02:00</p> <p>Seleciona uma outra opção de tradução 1 (<i>I am really sorry. Hello!</i>) 00:02:11</p> <p>Seleciona uma outra opção de tradução 2 (<i>I am very good. Goodbye!</i>) 00:02:14</p> <p>Verifica a tradução "<i>I am very good goodbye</i>" 00:02:17</p> <p><i>*Feedback negativo: I am sorry. Goodbye.</i></p>	<p><i>sorry. Hello!].</i> Por fim, seleciona [<i>I am very good. Goodbye!</i>]. O que houve aqui? Você teve dúvida?</p> <p>Participante: Tive muita dúvida com as respostas.</p> <p>Pesquisadora: Em dúvida em relação a que especificamente?</p> <p>Pesquisadora: Se... o "sinto muito" tava nessas palavras. O "sinto muito". Eu tava vendo qual é o que tinha o "sinto muito" bem certinho aí.</p> <p>Participante: Como assim, "bem certinho"?</p> <p>Participante: Qual (opção) que tinha o "muito". Tava procurando aí.</p> <p>Pesquisadora: Pausou o cursor em cima da palavra "<i>good</i>".</p> <p>Participante: Eu me lembrei que "<i>very</i>" é muito, aí eu apertei a coisa.</p> <p>Pesquisadora: Aqui você já</p>	
--	--	--	---	--

			<p>havia marcado uma opção e depois mudou de ideia, daí você marcou a segunda opção, recebendo um feedback negativo. O que te fez tomar essa decisão na resolução da tarefa?</p> <p>Participante: As tarefas passadas.</p> <p>Pesquisadora: Você verificou a sua tradução e não leu o <i>feedback</i>. Você foi bem rápida e já avançou para próxima tarefa.</p>	
<p>Tradução direta— seleção de palavras</p> <p>*Segunda tentativa</p>	<p><i>You are welcome</i></p>	<p>Utiliza o recurso de áudio 00:02:22</p> <p>Seleciona “de” 00:02:25</p> <p>Utiliza novamente o recurso de áudio 00:02:30</p> <p>Seleciona “nada” 00:02:35</p> <p>Utiliza novamente o recurso de áudio 00:02:39</p> <p>Consulta a tradução de</p>	<p>Pesquisadora: Você usou o recurso de áudio.</p> <p>Participante: Ajuda muito.</p> <p>Pesquisadora: Por que te ajuda?</p> <p>Participante: Porque quando ele pronuncia a palavra eu fico vendo com qual (palavra) dá certo.</p> <p>Pesquisadora: Você fez uma consulta da palavra “welcome”. Você não conhecia.</p>	<p>00:02:20-00:02:45</p>

		<p>“welcome” [de nada/ bem-vindo/ bem-vinda/ bem-vindos]</p> <p>Verifica a tradução 00:02:45</p>	<p>Participante: Conhecia. Eu vi nas tarefas passadas. Eu não tava me lembrando o significado.</p>	
<p>Tradução inversa – escolha de frase</p> <p>*Segunda tentativa.</p>	<p>Eu não falo português, adeus.</p>	<p>Pausa sobre a opção de tradução 2 (“<i>I do not speak Porguese, bye</i>”) 00:02:48-00:02:51</p> <p>Seleciona a opção de tradução 1 (“<i>I do not speak Portuguese, goodbye</i>”) 00:02:54</p> <p>Usa o cursor para reler o texto fonte 00:02:53</p> <p>Verifica a tradução 00:02:57</p>	<p>Pesquisadora: Por que você pausou na opção dois (2)?</p> <p>Participante: Eu estava em dúvida entre a dois (2) e a (1).</p>	00:02:46-00:02:57

Tradução inversa-seleção de frase *Segunda tentativa	Eu sinto muito. Adeus!	Verifica a tradução “ <i>I am very good. Goodbye!</i> ” 00:03:07 Feedback negativo: <i>I am sorry. Goodbye!</i>	Pesquisadora: o que houve? Participante: eu olhei pro “ <i>very</i> ” e pensei que fosse a certa. Pesquisadora: teve dúvida? Participante: tive no “sinto”	00:02:59-00:03:07
Tradução inversa-seleção de frase Erro de tradução. Terceira tentativa.	Eu sinto muito. Adeus!			00:03:09-00:03:19
Tradução inversa-seleção de imagem	Passaporte	Verbaliza “passaporte” 00:00:16 Verifica a tradução 00:00:19	Pesquisadora: Você conseguiu fazer essa tarefa rapidamente. O que foi que te ajudou? Participante: A imagem. Pesquisadora: Mas teve dúvida? Participante: Tive mas eu olhei.	00:00:14-00:00:19
Tradução inversa-seleção de imagem	Aeroporto	.		00:00:21-00:00:24

<p>Tradução direta – seleção de palavras</p>	<p><i>A taxi.</i></p>	<p>Deleta “táxi” 00:00:30</p> <p>Seleciona “Um” 00:00:31</p> <p>Verifica a tradução 00:00:33</p>	<p>Pesquisadora: Você selecionou rapidamente a palavra “taxi” e em seguida, apagou. Por que você apagou?</p> <p>Participante: Porque eu vi que “Um” estava maiúscula e “táxi” não. Aí tinha uma palavra maiúscula primeiro.</p> <p>Pesquisadora: Então você percebeu que estava faltando uma outra palavra, que no caso seria “Um”?</p> <p>Participante: Hunrum</p>	<p>00:00:26</p>
<p>Tradução direta- seleção de palavras</p>	<p><i>Where</i></p>	<p>Hesita antes de verificar a tradução 00:00:38</p> <p>Utiliza o recurso de áudio 00:00:39</p> <p>Consulta a tradução de “Where” [onde/ aonde]</p> <p>Verifica a tradução 00:00:43</p>	<p>Pesquisadora: Você fez rapidamente essa tarefa. Já conhecia essa palavra?</p> <p>Participante: Não! É que eu vi que tinha uma palavra com a letra maiúscula, aí eu fui e coloquei.</p> <p>Pesquisadora: Certo. Mas você foi lá e utilizou o recurso de áudio e consultou a palavra “where”.</p> <p>Participante: Eu queria ver se tava certo mesmo.</p>	<p>00:00:35</p>

			<p>Pesquisadora: Você fez uma verificação?</p> <p>Participante: Hunrum</p> <p>Pesquisadora: Ficou em dúvida se estava certa a sua resposta?</p> <p>Participante: Era mais para ver se tinha que colocar mais alguma coisa.</p>	
Tradução inversa-seleção de frase	Um táxi			00:00:44-00:00:49
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Taxi, please</i>			00:00:50-00:00:55
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Where is the airport?</i>			00:00:56-00:01:04
Tradução direta-seleção de palavras	<i>My bag</i>	<p>Utiliza o recurso de áudio 00:00:12</p> <p>Verifica a tradução 00:00:16</p>	<p>Pesquisadora: Já conhecia o pronome possessivo “My”?</p> <p>Participante: Não</p> <p>Pesquisadora: Ah! Fez aquela correspondência com a letra maiúscula.</p>	00:00:07-00:00:16

			<p>Participante: Sim, letra maiúscula.</p> <p>Pesquisadora: Utilizou o recurso de áudio e em seguida selecionou “bolsa”. Já conhecia então a palavra “<i>bag</i>!?”</p> <p>Participante: Não.</p> <p>Pesquisadora: Como você chegou ao significado dessa palavra?</p> <p>Participante: Porque eu já vi a palavra “táxi” que foi da tarefa passada. Aí “minha” e “aqui” não ia dá muito certo. A única opção era “bolsa”.</p> <p>Pesquisadora: Certo. Mas você vê que nessa frase existem outras opções com letra maiúscula?</p> <p>Participante: Mas não ia dá muito certo não porque eu já conheço “Onde”.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>My reservation</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:00:22 Verifica a	<p>Pesquisadora: Aqui você utilizou o recurso de áudio e traduziu sem maiores problemas, não é?</p>	00:00:17-00:00:24

		<p>tradução 00:00:24</p>	<p>Participante: (Concorda balançando a cabeça)</p> <p>Pesquisadora: Como você fez para traduzir a palavra “<i>reservation</i>”?</p> <p>Participante: Porque ela parece com a palavra em português</p>	
Tradução inversa-seleção de frase	Minha bolsa			00:00:25-00:00:28
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I need a taxi</i>	<p>Utiliza o recurso de áudio 00:00:32</p> <p>Consulta a tradução de “<i>I</i>” [Eu]</p> <p>Utiliza novamente o recurso de áudio 00:00:43</p> <p>Consulta a tradução de “<i>need</i>” [preciso de/ preciso / necessito de] 00:00:45</p>	<p>Pesquisadora: Você utilizou o recurso de áudio e consultou o pronome “<i>I</i>”</p> <p>Participante: Hunrum.</p> <p>Pesquisadora: Não conhecia?</p> <p>Participante: Conhecia, mas eu me esqueci.</p> <p>Pesquisadora: Pronto. Você rapidamente selecionou as outras palavras. Fez a tradução e foi consultar novamente o recurso de áudio e depois consultou a palavra “<i>need</i>”. Você teve dúvida em relação a essa palavra?</p>	00:00:29-00:00:47

		Verifica a tradução 00:00:47	Participante: Tive. Eu já conhecia ela, mas não sabia muito bem o significado.	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>My hotel</i>			00:00:49-00:00:55
Tradução inversa-seleção de frase	Eu preciso de um táxi.			00:00:57-00:00:59
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I have a passport</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:01:07 Consulta a tradução de “have” [tenho/ (eu) possuo/ (eu) estou com] 00:01:10 Verifica a tradução 00:01:12	Pesquisadora: Você consultou a palavra “have”. Não conhecia? Participante: Não! Pesquisadora: As opções de tradução para “have” [tenho /posso/estou com]. Pra você, como foi escolher a opção? Participante: A primeira fazia mais sentido.	00:01:01-
Tradução inversa-seleção de imagem	Estação	Verifica a tradução “bus” 00:01:06 <i>Feedback</i>	Pesquisadora: Você selecionou “bus” como tradução de “estação”. Participante: Eu me confundi. Pesquisadora: Mas você teve	00:01:05

		<p>negativo: <i>Station.</i></p> <p>Verbaliza algo incompreensível como uma constatação do erro. 00:01:10</p> <p>Selecione a opção “continuar” 00:01:12</p>	<p>dúvida?</p> <p>Participante: Tive entre a imagem do ônibus com a estação.</p> <p>Pesquisadora: Você leu o <i>feedback</i>?</p> <p>Participante: Não.</p> <p>Pesquisadora: Por quê?</p> <p>Participante: Eu me esqueci de ler.</p>	
Tradução inversa-seleção de imagem	Banheiro		<p>Pesquisadora: Aqui você selecionou corretamente a tradução. O que te ajudou?</p> <p>Participante: A imagem (<i>restroom</i>)</p>	00:01:13-00:01:16
Tradução direta-seleção de palavras	<i>In the Supermarket</i>	<p>Utiliza o recurso de áudio 00:01:20</p> <p>Consulta a tradução de “<i>In</i>” [no/ do/ em/ no/ dentro (de)/ do] 00:01:25</p> <p>Consulta a tradução de “<i>the</i>” [no/ do/ em/ a] 00:01:26</p>	<p>Pesquisadora: Você utilizou o recurso de áudio. Selecionou “no” por que começava com letra maiúscula?</p> <p>Participante: Hunrum</p> <p>Pesquisadora: Mesmo assim você consultou a palavra com o recurso do jogo Duolingo, não é?</p> <p>Participante: É.</p>	00:01:18-00:02:00

		<p>Consulta a tradução de “In” novamente [no / do/ em/ no/ dentro (de)/ do] 00:01:28</p> <p>Consulta a tradução de “the” novamente [no/ do/ em/ a] 00:01:30</p> <p>Consulta a tradução de “In” novamente [no / do/ em/ no/ dentro (de)/ do] 00:01:32</p> <p>Deleta uma sequência de palavras “trem” e “supermercado” 00:01:47</p> <p>Utiliza o recurso de áudio novamente 00:01:53</p> <p>Utiliza o recurso</p>	<p>Pesquisadora: Que te dá opções de palavras. Ficou em dúvida?</p> <p>Participante: Fiquei.</p> <p>Pesquisadora: Consultou também “the”. Ficou em dúvida?</p> <p>Participante: Os dois (“in” e “the”) tinham “no” (como sugestão de tradução). Eu fiquei assim... fiquei em dúvida.</p> <p>Pesquisadora: E qual seria a próxima opção? Como você gerenciou essa dúvida?</p> <p>Participante: “trem”. Colocar “trem”.</p> <p>Pesquisadora: Você acha que a palavra “the”, o artigo, seria “trem”?</p> <p>Participante: (balança a cabeça concordando)</p> <p>Pesquisadora: Você selecionou “no”, “trem”</p>	
--	--	---	---	--

		<p>de áudio novamente 00:01:56</p> <p>Verifica a tradução 00:02:00</p> <p><i>Feedback</i> negativo: No supermercado.</p> <p>Traduz: “No supermercado aqui.</p>	<p>“supermercado”. Depois apagou “trem” e apagou “supermercado”. Qual foi a dúvida aqui em relação a essas palavras?</p> <p>Participante: não tava encaixando muito bem “trem” como tem ali Não tava se encaixando muito bem.</p> <p>Pesquisadora: Certo. Então você teve dúvida ali porque a estrutura da frase não se encaixava.?</p> <p>Participante: (concorda balançando a cabeça)</p> <p>Pesquisadora: E logo em seguida você traduziu “No supermercado aqui”.</p> <p>Novamente ativando o recurso de áudio. Verificou e obteve um <i>feedback</i> negativo. Você verificou o <i>feedback</i>?</p> <p>Participante: Olhei.</p>	
Tradução inversa- seleção de imagem	Trem			00:02:05-00:02:07

Tradução direta-seleção de imagem	<i>Money</i>			00:02:10-00:02:11
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Your bus is here</i>	<p>Consulta a tradução de “here” [aqui/ tome] 00:02:24</p> <p>Seleciona “aqui” 00:02:25</p> <p>Consulta a tradução de “is” [Vai partir/ está/ é / vai] 00:02:28</p> <p>Verifica a tradução 00:02:30</p>	<p>Pesquisadora: Não conhecia a palavra “here”. Você consultou aqui no jogo?</p> <p>Participante: Eu vi na tarefa passada. Mas eu fui ver se tava com certeza mesmo.</p> <p>Pesquisadora: Já tinha visto essa palavra em outra tradução e foi checar?</p> <p>Participante: Hunrum Hunrum.</p> <p>Pesquisadora: Consultou também o verbo “is”. Não conhecia?</p> <p>Participante: Conhecia. É que eu fui só verificar mesmo.</p> <p>Pesquisadora: Queria ter certeza?</p> <p>Participante: Hunrum</p>	00:02:13-00:02:30
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A ticket</i>	Consulta a tradução de “ticket” [passagem /	<p>Pesquisadora: Você foi consultar a palavra “ticket”.</p> <p>Participante: Não conhecia.</p>	00:02:31-00:02:38

		ingresso/ bilhete] 00:02:36 Seleciona a palavra “passagem” 00:02:37 Verifica a tradução 00:02:38	Pesquisadora: Você tinha ali opções de palavras para a tradução e selecionou a palavra “passagem”, verificando e tendo uma resposta correta.	
Tradução inversa-seleção de imagem * Segunda tentativa	Estação			00:02:40-00:02:44
Tradução direta-seleção de palavras * Segunda tentativa.	<i>In te Supermarket</i>			00:02:46-00:02:49
Tradução inversa-seleção de imagem	Mesa		Pesquisadora: Fez essa tradução rapidamente. Já conhecia essa palavra? Participante: Não! Associei com a imagem.	00:00:12- 00:00:15
Tradução inversa-seleção de imagem	Um			00:00:17- 00:00:19

Tradução direta-seleção de palavras	<i>A good restaurant</i>			00:00:21-00:00:27
Tradução inversa-seleção de imagem	Três			00:00:29-00:00:31
Tradução inversa-seleção de imagem	Dois			00:00:32-00:00:34
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Three people</i>			00:00:36-00:00:44
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A table for two people</i>			00:00:45-00:00:58
Tradução inversa-seleção de imagem	Sanduíche		<p>Pesquisadora: Conhecia a palavra em inglês?</p> <p>Participante: Não! Eu olhei a imagem.</p> <p>Pesquisadora: Fez associação com imagem?</p> <p>Participante: Hunrum</p>	00:00:17-00:00:20

Tradução inversa-seleção de imagem	Peixe		<p>Pesquisadora :Conhecia a palavra peixe em inglês?</p> <p>Participante: Conhecia.</p>	00:00:22-00:00:24
Tradução inversa-seleção de imagem	Carne			00:00:25-00:00:27
Tradução inversa-seleção de imagem	Menu		<p>Pesquisadora: Conhecia a palavra “menu” em inglês?</p> <p>Participante: Não! Olhei a imagem.</p> <p>Pesquisadora: Fez associação com imagem?</p> <p>Participante: Com a imagem.</p>	00:00:29-00:00:31
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Fries</i>	<p>Deleta “fritas” 00:00:36</p> <p>Seleciona “batatas” 00:00:38</p> <p>Verifica a tradução 00:00:39</p> <p>Feedback negativo: Batatas fritas.</p> <p>Traduz: Batatas</p>	<p>Pesquisadora: Por que você apagou a palavra “fritas”?</p> <p>Participante: Porque não era maiúscula. Não começava com letra maiúscula.</p> <p>Pesquisadora: Aí você selecionou a palavra “Batatas” e foi verificar sua tradução, obtendo um <i>feedback</i> negativo.</p> <p>Participante: Era para ser</p>	00:00:32-00:00:39

			<p>“Batatas fritas”</p> <p>Pesquisadora: Você prestou atenção ao <i>feedback</i>?</p> <p>Participante: Hunrum.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A burger, please</i>	<p>Deleta “favor” 00:00:46</p> <p>Seleciona “por” 00:00:47</p> <p>Verifica a tradução 00:00:49</p>	<p>Pesquisadora: Você apagou “favor”.</p> <p>Participante: Eu esqueci de selecionar “por”.</p> <p>Pesquisadora: Certo.</p>	00:00:41-00:00:49
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A sandwich with fries</i>			00:00:51-00:00:59
Tradução direta-seleção de palavras	<i>The menu is here</i>	<p>Consulta a tradução de “The” [o/ a/ do] 00:01:12</p> <p>Consulta a tradução de “is” [vai partir / está/ fica/ é] 00:01:12</p> <p>Consulta a tradução de “here” [aqui / tome] 00:01:13</p> <p>Consulta</p>	<p>Pesquisadora: Por que você consultou o artigo “The”.</p> <p>Participante: Porque eu fiquei em dúvida.</p> <p>Pesquisadora: Não conhecia o significado?</p> <p>Participante: Não. Aí eu me lembrei que tá maiúsculo e só tinha o “O” maiúsculo.</p> <p>Pesquisadora: Você também consultou “is” e “here”.</p>	00:01:01-

		<p>novamente a tradução de “is” [vai partir / está/ fica/ é] 00:01:14</p> <p>Consulta novamente a tradução de “is” [vai partir / está/ fica/ é] 00:01:19</p> <p>Verifica a tradução 00:01:22</p> <p><i>Feedback</i> negativo: O cardápio <u>está</u> aqui.</p> <p>Traduz: O cardápio é aqui.</p>	<p>Participante: Hunrum. Tava em dúvida. Eu não tava me lembrando muito bem.</p> <p>Pesquisadora: Você consultou novamente as mesmas palavras “is” e “here”</p> <p>Participante: Eu achei estranho a frase.</p> <p>Pesquisadora: Achou estranha a frase e ficou insegura?</p> <p>Participante: Fiquei.</p> <p>Pesquisadora: E qual era a dúvida?</p> <p>Participante: “é” ou “está”</p> <p>Pesquisadora: Você decidiu continuar e recebeu o <i>feedback</i> negativo.</p>	
<p>Tradução direta-seleção de palavra</p> <p>* Segunda tentativa.</p>	<p><i>Fries</i></p>		<p>Pesquisadora: Conseguiu acertar a tradução. O que te ajudou?</p> <p>Participante: eu me lembrei do <i>feedback</i>.</p>	<p>00:01:24-00:01:27</p>

Tradução direta-seleção de palavras *Segunda tentativa	<i>The menu is here</i>			00:01:29-00:01:35
Tradução inversa-seleção de imagem	Água			00:00:10-00:00:22
Tradução inversa-seleção de imagem	Café			00:00:23-00:00:25
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Sugar</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:00:32 Seleciona “Açúcar” 00:00:35 Verifica a tradução 00:00:36	Pesquisadora: Por que você utilizou o recurso de áudio nessa tradução? Participante: Pra ver mesmo se tava certo.	00:00:26-00:00:36
Tradução inversa-seleção de imagem	Xícara			00:00:38-00:00:40
Tradução inversa-seleção de imagem	leite			00:00:42-00:00:44

Tradução direta-seleção de palavras	<i>A glass</i>			00:00:46-00:00:54
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A glass of water please</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:01:02 Verifica a tradução 00:01:04	Pesquisadora: Porque utilizou o recurso de áudio? Participante: Pra checar mesmo.	00:00:56
Tradução inversa-seleção de imagem	Salada			00:00:07-00:00:10
Tradução inversa-seleção de imagem	Tomate			00:00:13-00:00:14
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A cup or a glass</i>	Seleciona “uma” e “copo” 00:00:19 Utiliza o recurso de áudio 00:00:25 Seleciona “ou” 00:00:28 Deleta “Uma”	Pesquisadora: Você selecionou “Uma” e “copo”. Você estava procurando uma outra palavra? Participante: Tava. “or”, pra ver qual era que dava certo. Pesquisadora: Você não sabia o que significava “or”? Participante: Hunrum. Não sabia.	00:00:16-00:00:42

		<p>“ou” e “copo” 00:00:30</p> <p>Seleciona “um” “copo” 00:00:03</p> <p>Deleta “um” e “copo” 00:00:35</p> <p>Seleciona “Uma” “xícara” “ou” “um” e “copo” 00:00:37</p> <p>Verifica a tradução 00:00:42</p>	<p>Pesquisadora: Aí você foi para o recurso de áudio e selecionou “ou”.</p> <p>Participante: Eu apaguei porque eu achei muito estranho a forma que tava a palavra</p> <p>Pesquisadora: Depois você pagou tudo. Estava estranho em que sentido?</p> <p>Participante: Tava estranho, não dava certo “uma” com “copo”.</p> <p>Pesquisadora: Não tinha concordância, não é?</p> <p>Participante Tinha que ser “um copo”.</p> <p>Pesquisadora: Você deletou aquelas palavras porque você mesma disse que não estava dando certo e em seguida selecionou as palavras rapidamente e verificou a sua tradução. O que te deu certeza?</p> <p>Participante: Assim... era o</p>	
--	--	--	--	--

			<p>mais óbvio com a palavra lá. Com a frase.</p> <p>Pesquisadora: Tinha mais sentido?</p> <p>Participante: É, tinha mais sentido</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I need to pay</i>	<p>Traduz: “Eu preciso pagar fritas.” 00:00:55</p> <p>Deleta “fritas” 00:00:57</p> <p>Seleciona “peixe” 00:00:58</p> <p>Verifica a tradução 00:00:59</p> <p><i>Feedback</i> negativo: Eu preciso pagar.</p> <p>Traduz: Eu preciso pagar peixe.</p>	<p>Pesquisadora: Qual foi a dúvida? Você hesitou entre a palavra “preciso” e “pagar”</p> <p>Participante: É</p> <p>Pesquisadora: Qual foi a dúvida aqui?</p> <p>Participante: “<i>to pay</i>”.</p> <p>Pesquisadora: Você não conhecia a palavra “<i>to pay</i>”?</p> <p>Participante: Não.</p> <p>Pesquisadora: Qual foi a relação que você fez com essa palavra?</p> <p>Participante foi “pagar” com “<i>pay</i>”. Achei que tinha mais a ver.</p> <p>Pesquisadora: A sua tradução ficou:” Eu preciso pagar fritas”. Depois você deletou “fritas” e substitui por</p>	00:00:44-00:00:59

			<p>“peixe”, A tradução ficou finalmente: “Eu preciso pagar peixe”.</p> <p>Participante: Hunrum eu errei.</p> <p>Pesquisadora: Você recebeu um <i>feedback</i> negativo. Você olhou o <i>feedback</i>?</p> <p>Participante: Olhei</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>The check, please.</i>	<p>Traduz: A por favor quero 00:01:12</p> <p>Consulta a tradução de “check” [conta/cheque/verificamos] 00:01:15</p> <p>Deleta “quero” “favor” e “por” 00:01:18</p> <p>Seleciona: “conta” “por” e “favor”.</p> <p>Seleciona “conta”</p>	<p>Pesquisadora: Você consultou a palavra “<i>check</i>” com opções de tradução [conta/cheque/verificamos].</p> <p>Depois você ficou com o cursor parado sobre a palavra conta. Apagou a palavra “quero” e ficou com o cursor parado sobre a palavra “conta”. Por que você não a selecionou imediatamente? Teve dúvida aqui?</p> <p>Participante: Não tava dando muito certo. Tava nada a ver pra mim a frase (A por favor).</p> <p>Pesquisadora: Isso, foi lá e apagou (por favor) e selecionou a “conta”, deixando “por” “favor” no</p>	00:01:03-00:01:26

		00:01:23 Verifica a tradução 00:01:26	final da frase. Recebeu o feedback positivo. Aqui fez mais sentido pra você no final? Participante: Hunrum.	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A small cup</i>	Tradução: uma <u>pequena xícara</u> .	Pesquisadora: Já conhecia a palavra “ <i>small</i> ”? Participante: Não, mas era a que tinha mais a ver com ela (“ <i>cup</i> ”).	00:01:27-00:01:34
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I want to pay the check</i>	Seleciona “eu” “quero” “a” 00:01:35 Deleta a palavra “a” 00:01:44 Seleciona “a” “conta” “de” 00:01:47 Deleta “conta” “de” e “a” 00:01:50 Seleciona “pagar” “a” e “conta” 00:01:55 Verifica a	Pesquisadora: Você deletou “conta” e “de” das opções de tradução da barra horizontal. Por que você deletou? Participante: Acho que não dava muito certo com a frase (Eu quero a <u>conta de</u>) que eu queria formar. Pesquisadora: Você também deletou o “a”. Nessa tentativa que você fez de traduzir, deletando as palavras, o que você estava pensando nesse momento? Participante: Eu queria formar uma frase. Pesquisadora: Não tinha	00:01:36 -00:01:57

		<p>tradução 00:01:57</p>	<p>muito sentido?</p> <p>Participante: É, não tinha muito sentido.</p> <p>Pesquisadora: E aqui você conseguiu a tradução correta.</p>	
Tradução inversa-seleção de frase	Um tomate pequeno			00:01:59-00:02:03
Tradução direta-seleção de palavras *Segunda tentativa	<i>I need to pay</i>	<p>Seleciona “Eu” “preciso” e “pagar” 00:02:06</p> <p>Deleta “pagar” 00:02:12</p> <p>Seleciona “pagar” 00:02:13</p> <p>Verifica a tradução 00:02:15</p>	<p>Pesquisadora: Você traduziu: Eu preciso pagar. Depois deletou “pagar” e selecionou a mesma palavra novamente. O que foi que houve?</p> <p>Participante: Foi (risos).</p> <p>Pesquisadora: Qual foi a dúvida que você teve?</p> <p>Participante: Eu achei que tinha que colocar mais alguma coisa. “Eu preciso pagar...” Pensei que precisava colocar “peixe”, alguma coisa assim.</p> <p>Pesquisadora: Então pra você a tradução não estava completa.</p>	00:02:04-00:02:15

			Participante: Aí eu me lembro do <i>feedback</i> da tarefa passada de tradução.	
Tradução inversa-seleção de imagem	Casa			00:00:07-00:00:09
Tradução inversa-seleção de imagem	Mãe			00:00:10 – 00:00:12
Tradução inversa-seleção de imagem	Carro			00:00:14-00:00:16
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Your father</i>	<p>Seleciona “Seu” e “carro” 00:00:16</p> <p>Consulta a tradução de “<i>father</i>” [pai/geramos/ gerar] 00:00:22</p> <p>Deleta “carro” 00:00:23</p> <p>Seleciona ‘pai’ 00:00:25</p> <p>Verifica a tradução 00:00:26</p>	<p>Pesquisadora: “<i>Your father</i>” você traduziu “Seu carro”. Aí você fez uma consulta no jogo e viu que na aba tinha algumas opções de tradução.</p> <p>Participante: Hunrum. Tava em dúvida no “<i>father</i>”.</p> <p>Pesquisadora: aí você apagou e selecionou “pai”.</p>	00:00:17-00:00:26

Tradução direta-seleção de palavras	<i>Very tall</i>		<p>Pesquisadora: Você conhecia a palavra “<i>very</i>”.</p> <p>Participante: hunrum, das tarefas anteriores.</p> <p>Pesquisadora: E “<i>tall</i>”?</p> <p>Participante: Eu não conhecia, mas eu achei que tinha tudo a ver elas duas (<i>very tall</i>)</p>	00:00:27- 00:00:33
Tradução direta-seleção de palavras	<i>You are intelligent</i>			00:00:36- 00:00:39
Tradução direta-seleção de palavras	<i>He has a car</i>	<p>Utiliza o recurso de áudio 00:00:50</p> <p>Verifica a tradução 00:00:52</p>	<p>Pesquisadora: Conhecia “<i>has</i>”</p> <p>Participante: Não!</p> <p>Pesquisadora: Como você conseguiu traduzir a frase?</p> <p>Participante: Porque tinha mais a ver com a frase que eu quis formar.</p> <p>Pesquisadora: checkou o recurso de áudio?</p> <p>Participante: Foi pra ter certeza mesmo. Escutar como pronunciava.</p>	00:00:42-00:00:52

Tradução direta-seleção de palavras	<i>Your house</i>			00:00:54-00:00:57
Tradução inversa-seleção de imagem	cachorro			00:00:01-00:00:03
Tradução inversa-seleção de imagem	gato			00:00:04-00:00:05
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Very busy</i>	<p>Consulta a tradução de “<i>busy</i>”</p> <p>[ocupado/ocupados/ atarefado]</p> <p>00:00:14</p> <p>Verifica a tradução</p> <p>00:00:16</p>	<p>Pesquisadora: Você estava em dúvida?</p> <p>Participante: Tava em dúvida, não conhecia essa palavra.</p> <p>Pesquisadora: Qual palavra gerou dúvida?</p> <p>Participante: Ocupado.</p>	00:00:07-00:00:16
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I have a sister</i>	<p>Utiliza o recurso de áudio</p> <p>00:00:30</p> <p>Verifica a tradução</p> <p>00:00:32</p>	<p>Pesquisadora: Depois que você traduziu, você clicou no recurso de áudio. Deu para ouvir? Qual foi a conclusão que você chegou?</p> <p>Participante: Deu. Que tava certa a palavra, que tinha mais a ver.</p>	00:00:19-00:00:32

			<p>Pesquisadora: Mas você ficou insegura? Teve dúvida?</p> <p>Participante: Fiquei. Eu fui lá escutar.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Very funny</i>		<p>Pesquisadora: Você conhecia essa palavra “<i>funny</i>”</p> <p>Participante: Não!</p> <p>Pesquisadora: Como você conseguiu traduzir?</p> <p>Participante: Era a que tinha mais a ver</p>	00:00:33-00:00:38
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Very happy</i>		<p>Participante: “<i>happy</i>” eu já conhecia</p>	00:00:39- 00:00:43
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I have a brother</i>		<p>Pesquisadora: Você conseguiu traduzir rapidamente.</p> <p>Participante: É porque era igual a tarefa anterior. Só mudava “irmão”.</p>	00:00:45-00:00:48
Tradução inversa-seleção de frase	Eu tenho um cachorro			00:00:49-00:00:52
Tradução inversa-seleção de imagem	Gatos			00:00:13-00:00:15

Tradução inversa-seleção de imagem	Pais			00:00:16-00:00:18
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Dogs</i>			00:00:20-00:00:22
Tradução direta-seleção de palavras	<i>I live here</i>	Utiliza o recurso de áudio 00:00:30 Verifica a tradução 00:00:39	<p>Pesquisadora: Por que você utilizou o recurso de áudio?</p> <p>Participante: Pra ver o que tinha mais a ver coma palavra “casa”. O que dava pra formar</p> <p>Pesquisadora: Qual foi a dúvida que você tinha aqui em relação a próxima palavra a ser selecionada.</p> <p>Participante: “live”</p> <p>Pesquisadora: O que você achava que “live” era?</p> <p>Participante: Fazer.</p> <p>Pesquisadora: Ainda assim você traduziu corretamente.</p> <p>Participante: Mas aí se eu colocasse “fazer” não ia ter muito sentido na frase</p>	00:00:24-00:00:39

Tradução direta-seleção de palavras	<i>I like your car</i>			00:00:41-00:00:48
Tradução direta-seleção de palavras	<i>They like cats</i>	<p>Verifica a tradução 00:01:09</p> <p><i>Feedback</i> negativo: eles gostam de gatos.</p> <p>Traduz: “Meus gatos gostam”</p>	<p>Pesquisadora: Que dúvida você teve aqui. Mexeu o cursor entre “gostam” (já selecionada) e “de” (banco de palavras). Depois foi para a palavra “meus” (já selecionada) e depois para “gostam” (já selecionada) novamente. Você achou que estava faltando alguma coisa?</p> <p>Participante: Hunrum. (concorda balançando a cabeça)</p> <p>Pesquisadora: E se estava faltando alguma coisa, porque você clicou em “verificar”?</p> <p>Participante: Por que se eu colocasse alguma coisa, a frase ia sair de sentido.</p> <p>Pesquisadora: Teve um <i>feedback</i> negativo. Prestou atenção ao <i>feedback</i>?</p> <p>Participante: Hunrum.</p>	00:00:52-
Tradução direta-	<i>They have a house</i>	Seleciona “eles” e “moram”	Pesquisadora: Você deletou “moram” e selecionou “tem”.	00:01:14-00:01:25

seleção de palavras		00:01:16 Deleta “moram” 00:01:21 Seleciona “têm” 00:01:23 Verifica a tradução 00:01:25	Participante: Eu fiquei em dúvida entre as duas. Não sabia qual colocar. Pesquisadora: Depois você traduziu: “Eles têm uma casa”. Participante: Fez mais sentido. Pesquisadora: Não conhecia “have”? Participante: Não.	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Your parents</i>			00:01:27- 00:01:31
Tradução direta-seleção de palavras *Segunda tentativa.	<i>They like cats</i>			00:01:33- 00:01:39
Tradução inversa-seleção de imagem	Esposa		Pesquisadora: Esposa, <i>wife</i> . Já conhecia essa palavra? Participante: Não, eu fui pela imagem. Pesquisadora: A imagem que te deu a certeza? Participante: Sim, a certeza.	00:00:09-00:00:12

Tradução inversa-seleção de imagem	Marido		<p>Pesquisadora: Marido?</p> <p>Participante: Não, eu fui pela imagem.</p> <p>Pesquisadora: Mas você teve dúvida em relação a essas palavras (Esposa/Marido) ?</p> <p>Participante: Tive. A imagem me deu mais certeza.</p>	00:00:15-00:00:17
Tradução inversa-seleção de imagem	Família			00:00:25-00:00:28
Tradução inversa-seleção de imagem	Avós		<p>Pesquisadora: Avós? Já conhecia?</p> <p>Participante: Não. É que eu fui pela imagem.</p>	00:00:29-00:00:32
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A perfect house</i>	<p>Verifica a tradução “Sua perfeita casa” 00:00:45</p> <p><i>Feedback</i> negativo: <u>Uma</u> casa perfeita.</p> <p>Verbaliza: “hummm” 00:00:49</p>	<p>Pesquisadora: “<i>A perfect house</i>” Você selecionou para “<i>A perfect house</i>”: “sua” e “casa”. Depois deletou “casa”.”</p> <p>Participante: Hunrum (balança a cabeça concordando). Achei que tinha que colocar “perfeita casa”</p> <p>Pesquisadora: Ficou “sua perfeita casa” na tradução.</p> <p>Participante: É... eu errei (balançando a cabeça)</p>	00:00:34-00:00:42

			<p>Pesquisadora: E... teve um <i>feedback</i> negativo. Aqui você tem “Uma casa perfeita”, não é?</p> <p>Participante: Hunrum (balançando a cabeça)</p> <p>Pesquisadora: Você errou aqui na tentativa de fazer uma correspondência entre o artigo “A” e traduziu “sua”. “<i>perfect</i>” você traduziu “perfeita” e “<i>house</i>” você traduziu “casa”.</p> <p>Olhou o <i>feedback</i>?</p> <p>Participante: Olhei.</p> <p>Pesquisadora: E qual foi a sua conclusão?</p> <p>Participante: Que “A” é “Uma”. Eu pensava que era “Sua”. Tava em dúvida nessa aí.</p>	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>Your Apartment</i>			00:00:51-00:00:55
Tradução direta-seleção de palavras	<i>A big house</i>	Consulta a tradução de “ <i>big</i> ” [grade/grandes]	Pesquisadora: Vi que você consultou a palavra “ <i>big</i> ” tendo opções de tradução.	00:00:57-00:01:13

		00:01:08 Verifica a tradução 00:01:13	Participante: Eu tava sem certeza dela. Tava sem certeza.	
Tradução direta-seleção de palavras	<i>My grandparents</i>		<p>Pesquisadora: “<i>My grandparents</i>” Você traduziu “Meus avós” e acertou a tradução. Já conhecia, não é?</p> <p>Participante: Não, isso daí é da tarefa anterior que eu vi.</p> <p>Pesquisadora: Você associou com outra tarefa que você havia feito?</p> <p>Participante: É, eu associei.</p>	00:01:14-00:01:18
Tradução direta-seleção de palavras *Segunda tentativa.	<i>A perfect house</i>		<p>Pesquisadora: Essa tá se repetindo, lembra?</p> <p>Participante: Hunrum. Eu lembro do <i>feedback</i>.</p> <p>Pesquisadora: “Uma casa perfeita”. Então devido ao <i>feedback</i> você conseguiu acertar a tradução, não é isso?</p> <p>Participante: É...acertar.</p>	00:01:20-00:01:23

PARTICIPANTE “A”		ESTRATÉGIAS COGNITIVAS					
Repetição 59	Consulta de palavras 85	Dedução 0 Aplicação de regras na produção do texto alvo ou para entendê-lo.	Inferência 03 Uso de informação disponível para adivinhar o significado	Substituição 14 Uso de uma abordagem alternativa para desempenhar a tarefa	Associações 15 Jogo, série, questões anteriores, contexto escolar, imagem, conhecimento de mundo, cognata	Imagem 02	Transferência 05 Uso do conhecimento linguístico adquirido para facilitar o desempenho da tarefa: Questões anteriores e <i>feedback</i> do jogo

<p>“<i>A table for two people</i>”</p> <p>“Eu não sou um homem”</p>	<p>Consulta a palavra “<i>please</i>” com o recurso do jogo [por favor/agradar (a)/dão prazer (a)]</p>	<p>Não ocorreu</p>	<p>Participante: “<i>really</i>”. “<i>Really</i>” eu achei que fosse “<i>realmente</i>”. Porque “<i>good</i>” é bem.</p> <p>Participante: Eu achei que “<i>welcome</i>” era obrigado. Só que obrigado é “<i>thank you</i>”;</p>	<p>Verbaliza: “batatas, peraí”</p> <p>“Deletando a opção que foi revivida e selecionada.</p> <p>Seleciona “Batatas” “fritas” dentre as opções de tradução da barra horizontal</p>	<p>Participante: Eu já conhecia essa palavra de um jogo de vídeo game: Naruto do Playstation que eu tenho lá em casa.</p> <p>“Valeu! Assiti no <i>Dragon Ball</i> e <i>Cassie Cage</i>.” (jogo do Playstation 2)</p> <p><i>Sandwich</i>. <i>Sandwich</i> já está dizendo: sanduíche.”</p>	<p>Pesquisadora: A palavra “banheiro”. Como você teve certeza sobre essa palavra? Associou com imagem? Participante: (balança a cabeça concordando)</p> <p>Pesquisadora: Como assim? De que forma? Para você ter certeza da tradução da palavra, o que foi que te deu certeza? Participante: A imagem.</p>	<p>-Pesquisadora: Lembrou das questões anteriores?</p> <p>Participante: É, acho que foi da segunda ou da primeira.</p> <p>Pesquisadora: Certo.</p> <p>-Participante: Porque eu me lembrei da primeira questão da três, do significado de manhã.</p> <p>-Pesquisadora: Aqui nessa opção, você achou que foi fácil por quê?</p> <p>Participante: Por que eu vi a outra (frase), aí eu me lembrei.</p>
---	--	--------------------	---	---	---	--	---

APÊNDICE B - TABELA DAS ESTRATÉGIAS METACOGNITIVAS, COGNITIVAS E
SOCIOAFETIVAS

PARTICIPANTE “A”	ESTRATÉGIAS METACOGNITIVAS				
Identificação do problema 24 Identificação explícita de pontos onde o problema ocorreu.	Atenção seletiva no desempenho da tarefa: busca por palavras-chaves para completar a tarefa 10	Autogerenciamento Utilização de recursos para desempenhar a tarefa com sucesso 02	Auto-monitoramento auditivo e de compreensão e produção na produção da tarefa. Auditivo: 0 Compreensão: 07 Produção: 27	Planejamento-atraso de produção 01 Decisão consciente de postergar a tarefa	Auto-avaliação 06

<p>Pesquisadora: Gerou dúvida essa palavra?</p>	<p>Verbaliza:” cadê” e seleciona a</p>	<p>- Recurso do jogo para ver as opções de tradução.</p>	<p>“ Eu estava pensando “ela é uma menina”.</p>	<p>“vou pular!” Clica na opção “pular”</p>	<p>“Estava pensando se deveria</p>
<p>Participante: O “how” só.</p>	<p>palavra “Hello”</p>		<p>Eu pensei que não dava para fazer mais</p>	<p>recebendo um <i>feedback</i></p>	<p>colocar o “É” ou não.”</p>
<p>Pesquisadora: O “how” não é?</p>	<p>O “sou” eu tinha</p>	<p>-Recurso de imagem ” imagem já fala muito”</p>	<p>nada.”</p>	<p>negativo do jogo.</p>	<p>“Porque não tinha mais outra opção</p>
<p>Participante: “how”.</p>	<p>certeza. Eu estava</p>				<p>(uma, Ela, menina,</p>
<p>Pesquisadora: Você conhecia?</p>	<p>pensando no “am”. Daí</p>				<p>Luis,não, Qual, mulher,</p>
<p>Participante: Não.</p>	<p>depois eu dispensei o “am” e</p>				<p>é). Qualquer palavra que eu colocasse</p>
<p>Pesquisadora: Teve dúvida na palavra “small”?</p>	<p>continuei.</p>				<p>ficaria errado.”</p>
<p>Você foi consultar essa palavra.</p>					<p>“Apertar logo rápido nunca adianta, olho com</p>
<p>Participante: Sim, eu não conhecia.</p>					<p>cuidado...”</p>
					<p>“Esse aí eu teria acertado, mas eu fiz tão rápido que eu não percebi. Aí eu coloquei errado.”</p>

					<p>Pesquisadora: Você inverteu a ordem?</p> <p>Participante: Inverti assim...</p> <p>Pesquisadora: Você teve dúvida?</p> <p>Participante: Não! Essa foi bem fácil.</p>
--	--	--	--	--	--

ESTRATEGIAS SOCIOAFETIVAS			
Perguntar a si mesmo por esclarecimento 02	Dialoga com ele mesmo 16	Automotivação 03	Cooperação 0
<p>“será que é essa daqui (“não”)?</p> <p>“<i>busy</i>” é ocupado ou ocupada?”</p>	<p>“Ah eu sabia que era aquela!”</p> <p>“Cadê?!”</p> <p>“Ah!”</p> <p>“Nan!”</p> <p>”esse aqui é que eu tenho mais dificuldade.”</p>	<p>“dessa vez eu não vou errar não!” e seleciona a opção de tradução “<i>P</i>”</p> <p>“Tem que dá certo” e verifica o resultado da tradução.”</p> <p>“Experiência. Vou fazer isso aqui de novo.”</p>	<p>O participante não procurou informações ou pediu ajuda no fórum do Duolingo.</p>

PARTICIPANTE “B”		ESTRATÉGIAS COGNITIVAS					
Repetição. 01 Corresponde a repetição de uma palavra ou frase no curso da tarefa.	Consulta de palavra s 31	Dedução: Aplicação de regras na produção do texto alvo ou para entendê-lo. 05 *Uso de letra maiúscula no início da frase.	Inferência Uso de informação disponível para adivinhar o significado	Substituição 52 Uso de uma abordagem alternativa para desempenhar a tarefa.	Associações / Elaboração 17 Uso de conhecimento adquirido com experiência de mundo: Série, questões anteriores, imagem, cognata	Imagem 09	Transferência 17 Uso do conhecimento linguístico adquirido para facilitar o desempenho da tarefa: Questões anteriores e feedback do jogo
- “Passaporte”	- Consulta “sorry” [desculpe / me desculpe / sinto muito] - Consulta “qual” [What’s / What/	- Participante: Eu tive muita dúvida nessa. Aí depois que eu vi que o “É” tava em maiúsculo e esse aqui (And) também tava. Aí eu	- Pesquisadora: Você conhecia essa palavra “funny” Participante: Não! Pesquisadora: Como você conseguiu traduzir? Participante	-Deleta “good” e seleciona “very”. -Deleta a palavra “moram”. Seleciona “têm”.	- Participante: Eu pensei que “manhã” fosse “man”. Aí eu parei pra pensar que eu já tinha escutado essa palavra. Aí eu me lembrei da	- Pesquisadora: Aqui você selecionou corretamente a tradução. O que te ajudou? Participante: A	- Pesquisadora: Você conhecia a palavra “very”. Participante: hunrum, das tarefas anteriores. - Participante: Aí eu me

<p><i>which</i> (one) / who] Selecione a “<i>What</i>” Verifique a tradução</p>	<p>coloquei. - Pesquisador a: Você selecionou rapidamente a palavra “<i>taxi</i>” e em seguida, apagou. Por que você apagou? Participante: Porque eu vi que “Um” estava maiúscula e “<i>táxi</i>” não. Aí tinha uma palavra maiúscula primeiro.</p>	<p>e: Era a que tinha mais a ver.</p>		<p>tradução dela, de uma série que eu assisto.</p>	<p>imagem (<i>restroom</i> <i>m</i>)</p>	<p>lembrei do <i>feedback</i> da tarefa passada de tradução.</p>
---	---	---	--	--	--	--

PARTICIPANTE “B”	ESTRATÉGIAS METACOGNITIVAS				
Identificação do problema 17	Atenção seletiva no desempenho da tarefa: 24 escanear para encontrar palavras chaves, frases, conceitos e marcadores linguísticos para completar a tarefa	Autogerenciamento Utilização de recursos para desempenhar a tarefa com sucesso : 03 recursos	Auto-monitoramento auditivo e de compreensão na produção da tarefa. Auditivo: 33 Compreensão:09 Produção (edição):97	Planejamento- atraso de produção 0 Decisão consciente de postergar a tarefa.	Auto-avaliação 01
<p>- Pesquisadora : Você estava em dúvida em relação a qual palavra?</p> <p>Participante: Se era para colocar “<u>eu sou não menino</u>”...</p>	<p>- Eu não sei se colocava o “not” primeiro e o “is” depois.</p>	<p>- Utilização do recurso de consulta do jogo.</p> <p>-Utilização do recurso de imagem do jogo</p> <p>-Utilização do recurso de áudio do jogo.</p>	<p>-Pesquisadora: Você fez uma longa pausa e depois foi checar a pronúncia. Por que você utilizou o recurso de áudio?</p> <p>Participante: Para ver como era que ele estava falando. Pra ver se eu conseguia traduzir.</p> <p>-“Bom dia, você está como?” Eu ia colocar assim. Aí fui escutar o áudio de novo, aí eu fui ver que era o inverso.</p>	<p>Não ocorreu</p>	<p>“Eu tenho mais dificuldade de do inglês pro português.”</p>

			<p>-Participante: Porque quando ele pronuncia a palavra eu fico vendo com qual (palavra) dá certo.</p> <p>Pesquisadora: Certo. Mas você foi lá e utilizou o recurso de áudio e consultou a palavra “<i>where</i>”.</p> <p>Participante: Eu queria ver se tava certo mesmo.</p> <p>- “Mas aí se eu colocasse “fazer, não ía ter muito sentido.”</p> <p>- Achei que não dava muito certo com a frase (eu quero a conta de) que eu queria formar.</p>		
--	--	--	--	--	--

ESTRATEGIAS SOCIOAFETIVAS			
Pergunta a si mesmo por esclarecimento 0	Dialoga com ele mesmo 0	Automotivação 0	Cooperação 0

ANEXO A - AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL À REALIZAÇÃO DE PROJETO DE
PESQUISA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

CENTRO DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO (POET)

AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL À REALIZAÇÃO DE PROJETO DE PESQUISA

Declaro, para fins de comprovação junto ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Ceará-CEP/UFC/PROPESQ, que EMEIEF RACHEL DE QUEIROZ dispõe de toda infraestrutura necessária para realização cda pesquisa intitulada “**Tarefas de Tradução do Jogo Duolingo**” a ser realizada hpelo pesquisador Jeane Cara Barbosa.

Fortaleza, 02 de agosto de 2018.

Emanoel Andrade Leite

ANEXO B - AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL À REALIZAÇÃO DE PROJETO DE
PESQUISA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO (POET)

AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL À REALIZAÇÃO DE PROJETO DE PESQUISA

Declaro, para fins de comprovação junto ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Ceará-CEP/UFC/PROPESQ, que Pós-Graduação em Estudos da Tradução dispõe de toda infraestrutura necessária para realização da pesquisa intitulada **“Tarefas de Tradução do Jogo Duolingo”** a ser realizada pela pesquisadora Jeane Carla Barbosa.

Fortaleza, ____ de _____ de 2018.

Prof. Dr. Robert Brose Pires

ANEXO C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES****PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO (POET)****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**

O menor sob sua responsabilidade está sendo convidado (a) pela pesquisadora Jeane Carla Barbosa a participar da pesquisa intitulada: Tarefas de Tradução do Jogo Duolingo. O menor não deverá participar contra a sua vontade. Leia atentamente as informações abaixo e faça qualquer pergunta que desejar para que todos os procedimentos desta pesquisa sejam esclarecidos.

Para este estudo adotaremos o(s) seguinte(s) procedimento(s): Será inicialmente realizada uma entrevista com o objetivo de checar o histórico dos participantes e investigar se estes fazem uso de tecnologias móveis na escola ou fora da escola para fins educacionais, como também, se o aluno utiliza algum recurso para traduzir palavras durante as aulas de inglês.

Após responder ao questionário, pretende-se também, em um momento anterior a realização dos procedimentos, propor uma tarefa de tradução de “aquecimento” que visa familiarizar os participantes com as atividades propostas no jogo. Os participantes realizarão as tarefas de tradução do jogo Duolingo diretamente no computador. A utilização do computador tipo *laptop* justifica-se pela facilidade de observação e coleta dos dados que serão registrados por meio do monitoramento do processo da tarefa de tradução. Além do laptop, será fornecido um fone de ouvido com microfone para gravação das respostas das atividades orais e verbalizações dos alunos durante a tarefa. Como material de auxílio à tarefa de

tradução, serão disponibilizados um dicionário bilíngue (inglês-português ou português-inglês) e acesso à internet para a consulta de eventuais palavras que possam gerar dúvidas/incertezas durante a tarefa de tradução.

Objetivando uma condução bem-sucedida desta pesquisa, todos os alunos, por sua vez, tomarão ciência de que todo o procedimento durante a realização da tarefa será registrado através do monitoramento das atividades que irão ocorrer no computador, possibilitando colher dados significativos para a pesquisa.

Os dados serão coletados por meio de registros áudio visuais e transcrições das verbalizações obtidas dos participantes durante e após o processo de tradução do jogo Duolingo. Para isto, serão utilizados um celular e um programa *Filmora Wondershare* © um editor de vídeo que possibilita a gravação de todas as atividades executadas no computador e o registro facial dos participantes. Com isso, será possível registrar todas as tarefas de tradução realizadas bem como capturar as verbalizações dos participantes enquanto eles desempenham as traduções. Também será possível realizar o registro temporal de todas as ações comportamentais dos participantes que serão posteriormente transcritas e categorizadas.

Nesta pesquisa, os participantes poderão verbalizar durante o processo de tradução, no entanto, optou-se por utilizar a entrevista retrospectiva semiestruturada que será conduzida logo após a realização das tarefas de tradução.

Serão observadas as evidências comportamentais que possam expressar incertezas como longos períodos de pausa, remoção de palavras, substituição de palavras, correção de palavras, longas pausas em silêncio, releitura e consultas a outras fontes de informação para procura do significado de palavras.

Para maior obtenção de informações sobre o processo de tradução, serão feitas as seguintes perguntas aos participantes após das tarefas: “O que você estava pensando?”, “Por que você escolheu essa palavra?” (em uma situação de gerenciamento de problemas), “Como você lembrou o significado dessa palavra?” (momento de retomada de lembrança da palavra), “Você teve certeza sobre a escolha dessa palavra?” (gerenciamento de problemas), “Você estava em dúvida sobre qual palavra escolher?” (dúvida). Além disso, serão identificadas as estratégias de aprendizagem metacognitivas, cognitivas e socioafetivas utilizadas no gerenciamento de problemas de tradução.

Não haverá nenhum custo, nem você receberá qualquer vantagem financeira. Você será esclarecido(a) em qualquer aspecto que desejar e estará livre para aceitar ou negar a participação do menor. O responsável pelo menor poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento. A participação do menor é voluntária e a

recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador que irá tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. A qualquer momento, os participantes poderão ter acesso às informações por meio do contato do pesquisador disponibilizado neste termo. Você não será identificado em nenhuma publicação. Este estudo apresenta risco mínimo de perda de informações sigilosas dos participantes, tendo em vista que este estudo integra a participação de seres humanos e detalhamento de procedimentos que serão compilados em documentos. Em contrapartida, como benefício, o aluno poderá desenvolver o interesse no estudo de uma língua estrangeira, como também, aplicar em suas tarefas escolares as estratégias empregadas na resolução de problemas que incluem a tradução.

Os resultados estarão à sua disposição quando finalizada. O nome do menor ou o material que indique sua participação não será liberado sem a permissão do responsável. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 anos e, após esse tempo, serão destruídos. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma via será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você.

A qualquer momento o participante poderá ter acesso a informações referentes à pesquisa pelos telefones/endereço do pesquisador principal, abaixo indicados.

Endereço d(os, as) responsável(is) pela pesquisa:

Nome: Jeane Carla Barbosa

Instituição: Universidade Federal do Ceará (UFC)

ATENÇÃO: Se você tiver alguma consideração ou dúvida, sobre a sua participação na pesquisa, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFC/PROPESQ – Rua Coronel Nunes de Melo, 1000 - Rodolfo Teófilo, fone: 3366-8344. (Horário: 08:00-12:00 horas de segunda a sexta-feira).

O CEP/UFC/PROPESQ é a instância da Universidade Federal do Ceará responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos.

O abaixo assinado _____, ____ anos, RG: _____, declara que é de livre e espontânea vontade que está como participante de uma pesquisa. Eu declaro que li cuidadosamente este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e que, após sua leitura, tive a oportunidade de fazer perguntas sobre o seu conteúdo, como também sobre a pesquisa, e recebi explicações que responderam por completo minhas dúvidas. E declaro, ainda, estar recebendo uma via assinada deste termo.

Fortaleza, ____/____/____

Nome do participante da pesquisa

Data

Assinatura

Nome do pesquisador

Data

Assinatura

ANEXO D - CARTA DE SOLICITAÇÃO DE APRECIÇÃO DE PROJETO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO (POET)

**CARTA DE SOLICITAÇÃO DE APRECIÇÃO DE PROJETO AO COMITÊ DE
ÉTICA EM PESQUISA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ –
CEP/UFC/PROPESQ**

Ao: Dr. Fernando Antônio Frota Bezerra
Coordenador do CEP/UFC/PROPESQ

Em: / /2018.

Solicitamos a V.Sa. apreciação e análise, junto ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Ceará-CEP/UFC/PROPESQ, do projeto intitulado “**Tarefas de Tradução do Jogo Duolingo**”

Os pesquisadores possuem inteira responsabilidade sobre os procedimentos para realização dessa pesquisa, bem como estão cientes e obedecerão aos preceitos éticos de pesquisa, pautados na Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde.

Atenciosamente,

Jeane Carla Barbosa
Pesquisador Principal

Prof. Dra. Maria da Glória Guará Tavares
ORIENTADOR

ANEXO E - PARECER CONSUBSTANCIADO

UFC - UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ /

**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP****DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

Título da Pesquisa: TAREFAS DE TRADUÇÃO DO JOGO DUOLINGO

Pesquisador: JEANE CARLA BARBOSA

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 95048518.8.0000.5054

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

ANEXO F - FORMULÁRIO DE ENTREVISTA PRÉ-TAREFA DE TRADUÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO (POET)

Questionário de pesquisa do Mestrado em Estudos da Tradução.

Pesquisa: “Gerenciamento de problemas durante as resoluções de tarefas de tradução do jogo Duolingo”

Nome: _____.

Idade: _____

Sexo: _____

Série: _____

1- Você tem acesso à *internet* na sua residência?

a- sim b- não

2- Você tem acesso à *internet* em sua escola?

b- sim b- não

3- Como você acessa à *internet*?

a- computador do tipo *desktop* b- *laptop* c- *tablet* d- celular

4- Sua escola possui um laboratório de informática?

b- sim b- não

5- Você utiliza a *internet* com qual finalidade? (pode marcar mais de uma resposta)

a- pesquisar b- estudar c- jogar d- ver redes sociais

6- Você já traduziu alguma palavra utilizando alguma ferramenta na *internet*?

a- sim b- não

7- Você tem acesso a jogos digitais?

a- sim b- não

8- Você já jogou algum jogo instrucional, ou seja, algum jogo que promovesse a aprendizagem? Caso afirmativo, o que você aprendeu?

a- sim _____

b- não

9- Em qual plataforma você já jogou?

a- console b- computador c- *tablet* d- celular

10- Utiliza algum aplicativo atualmente? Caso afirmativo, escreva o nome do aplicativo.

a- sim _____.

b- não

ANEXO G - FORMULÁRIO DE ENTREVISTA PÓS-TAREFA DE TRADUÇÃO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO (POET)

Questionário de pesquisa do Mestrado em Estudos da Tradução.

Pesquisa: “Gerenciamento de problemas durante as resoluções de tarefas de tradução do jogo Duolingo”

Nome: _____.

Idade: _____

Sexo: _____

Série: _____

1- Como você avalia o seu desempenho na realização das tarefas de tradução do jogo Duolingo?

a- ruim b- regular c- bom d- excelente

2- Como você classifica as tarefas de tradução que realizou?

b- Muito fácil b- fácil c- difícil d- muito difícil

3- Houve algum recurso presente no jogo Duolingo que o (a) ajudou na realização das tarefas de tradução?

- a- Recursos áudio-visuais b- *feedback* c- dicas da tradução
d- Colaboração de outros jogadores na página do Duolingo

4- Houve a ocorrência de dúvidas/incertezas durante a realização das tarefas de tradução?

- b- sim b- não

5- Quais recursos foram utilizados para solucionar dúvidas durante as tarefas de tradução:

- a- Dicionário b- *internet* c- consulta de palavras do jogo d- conhecimentos prévios
e- outros: _____

6- Gostou da experiência de realizar algumas tarefas de tradução através do jogo Duolingo?

- a- sim b- não

7- Já utilizou algum jogo semelhante com essas características?

- a- sim b- não

8- Pretende utilizar o jogo Duolingo como ferramenta complementar de aprendizagem de uma língua estrangeira?

- a- sim b- não

9- As tarefas de tradução do jogo Duolingo contribuíram para o aprendizado de novas palavras? Quais?

- a- Sim: _____

- b- não

10- Você já conhecia alguma palavra na língua inglesa que surgiu no jogo? Caso afirmativo, qual?

- a- Sim : _____

- b- Não