Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens

Metodologia da Pesquisa

Profa. Raquel Bambirra

**Marcos Racilan**

**Título previsto para o estudo**

EFICIÊNCIA E ‘PROPICIAMENTO’: Uma avaliação de jogos pedagógicos para a aprendizagem de língua inglesa

**4. Metodologia**

4.1. Natureza da pesquisa e formato metodológico

Dados os objetivos geral -- buscar estabelecer os parâmetros de eficiência de jogos como instrumentos de desenvolvimento de habilidades e conhecimentos para estudantes brasileiros do ensino médio mediados por dispositivos móveis -- e específicos nesta proposta, este estudo será uma pesquisa aplicada, já que pretende avaliar a eficiência de jogos como o *Duolingo* para a prática linguística, e qualitativa, uma vez que pretende estudar os jogos em sua relação ecológica com os outros elementos do sistema, dando voz aos participantes para interpretar o fenômeno estudado e atribuir significados pessoais através de questionários e entrevistas (PRODANOV; FREITAS, 2013). De maneira geral, o estudo tem um objetivo descritivo na medida que usa um modelo para registrar, analisar e interpretar a eficiência dos jogos; contudo, ele prevê um momento com objetivo explicativo quando propõe identificar o porquê dos jogos serem populares entre estudantes de línguas.

A pesquisa assumirá o formato de múltiplos estudos de caso uma vez que será realizada com professores diferentes e seus alunos em mais de uma escola. Tal desenho metodológico deve favorecer uma visão mais abrangente tanto da eficiência dos jogos quanto da percepção de estudantes e professores em contextos escolares distintos.

4.2. Participantes

Os participantes deste estudo serão professores(as) de língua inglesa do ensino médio em escolas públicas e os estudantes de suas turmas de séries variadas que se interessarem em participar da pesquisa.

Todos os participantes terão sua identidade protegida, firmarão termo de consentimento informado e terão acesso irrestrito aos dados levantados com a pesquisa, podendo a qualquer momento desautorizar seu uso.

4.3. O modelo RETAIN

Para alcançarmos o 1º objetivo específico -- avaliar a eficiência de jogos pedagógicos populares no *smartphone* para a aprendizagem de língua inglesa --, a avaliação do jogo *Duolingo* e outros equivalentes será feita usando o modelo de criação e avaliação RETAIN apresentado por Gunter, Kenny e Vick (2007), cuja rubrica pode ser encontrada no Anexo I. O modelo é normalmente utilizado nos Estados Unidos para a avaliação de ‘jogos sérios’, definidos por Michael e Chen (2006, p. 21) como jogos que “têm um propósito educacional explícito e cuidadosamente pensado, e não são voltados para serem jogados primariamente por diversão”. Essa definição e a descrição do *Duolingo* apresentada na justificativa deste estudo nos permitem enquadrá-lo na categoria de ‘jogo sério’ e, com isso, usá-lo como objeto de estudo do modelo.

Após a aplicação do modelo aos jogos, espera-se iniciar uma discussão sobre a viabilidade do modelo no contexto da escola regular brasileira, bem como da aceitação dos jogos sérios entre estudantes brasileiros. Dependendo do resultado dessa reflexão, pode-se propor uma adaptação do modelo de avaliação para a nossa realidade e, quem sabe, para a avaliação de outros jogos fora da classificação de ‘jogos sérios’.

4.4. Os jogos pedagógicos

Para começarmos a buscar pelo 2º objetivo específico -- identificar os ‘propiciamentos’ dos jogos a partir da percepção dos estudantes que os levariam a ganhar popularidade e a atender seus objetivos --, os professores e estudantes que concordarem em participar deste estudo deverão instalar os jogos em seus *smartphones* a partir da loja virtual. O professor informará seus estudantes que os jogos fazem parte das tarefas da sua disciplina, sendo contabilizados como atividades complementares. Cada estudante deverá jogá-los pelo menos duas vezes por semana em horário diferente ao da aula regular. Eles deverão também criar um perfil público nos jogos, sempre que possível, e se conectar virtualmente com os outros participantes da pesquisa. A inclusão de outros usuários dos aplicativos externos à pesquisa será recomendada, porém não exigida.

4.5. Procedimentos para coleta e análise dos dados

A frequência na utilização dos jogos é essencial para a condução do estudo, especialmente porque a interação dos estudantes com seus pares através da lista de contatos é parte essencial da experiência dos jogos. Cada estudante participante será solicitado a manter um **Diário de Bordo** pessoal onde anotará quinzenalmente seu progresso dentro dos jogos (em que nível está, quantos pontos possui etc.), suas impressões sobre os aplicativos (sentimentos), os pontos fortes e fracos (usabilidade, sugestões de mudança etc.). Os professores serão solicitados a lembrar os estudantes de fazer as atividades e as anotações no diário. Essa fase de jogo e anotações no diário de bordo acontecerá durante um semestre letivo. O pesquisador deverá visitar as turmas quinzenalmente, quando os diários de bordo serão recolhidos para arquivo e acompanhamento do processo. Durante essas visitas e de todo o acompanhamento dos estudantes e dos professores, serão feitas **Notas de Campo** com o intuito de registrar as impressões do pesquisador em cada momento do trabalho.

Ao final de um semestre letivo, os estudantes responderão a um **Questionário Escrito** com o propósito de colher informações pontuais e narrativas da experiência com os jogos. Os diários de bordo recolhidos ao longo do semestre serão devolvidos para cada estudante e eles participarão de uma seção de ***Stimulated Recall*[[1]](#footnote-1)** guiada pelas perguntas da entrevista, onde eles irão retomar as notas que fizeram, refletir sobre o processo como um todo e chegar a uma síntese que contenha os pontos centrais de seus diários de bordo, bem como sua percepção final dos ‘propiciamentos’ oferecidos pelos jogos didáticos no *smartphone* e o que os tornam mais interessantes para atender seus objetivos. Esses procedimentos deverão nos permitir concluir a busca do 2º objetivo específico.

Para atender ao 3º objetivo específico -- identificar, sob o ponto de vista dos professores, a utilização feita pelos estudantes dos jogos e do *smartphone*, bem como um eventual ganho de desempenho observado --, ainda ao final do semestre letivo, quando a coleta de dados com os estudantes estiver encerrada, será gravada uma **Entrevista Não Estruturada** com o(a) professor(a) de cada turma. Nessa entrevista, o professor será convidado a ler as respostas de seus estudantes e a comentar as percepções por eles apresentadas. Os professores serão ainda estimulados a traçar considerações sobre o uso que seus estudantes fizeram dos jogos e do *smartphone*, além do ganho de desempenho que porventura tenha observado.

De posse desses dados, as perguntas de pesquisa serão respondidas à luz do marco teórico e modelo analítico adotados, e com base nas informações fornecidas pelos participantes. A integração das discussões ensejadas por essas perguntas deverão nos permitir alcançar o 4º, e último, objetivo específico -- discutir as implicações da utilização de elementos de jogos e de modelos de avaliação em processos de ensino e aprendizagem de língua inglesa no ensino regular.

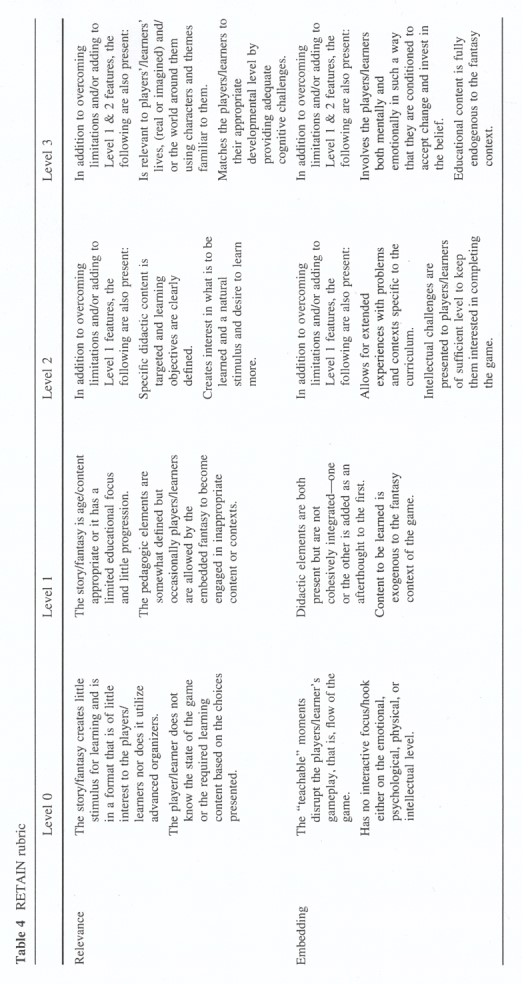
**Referências**

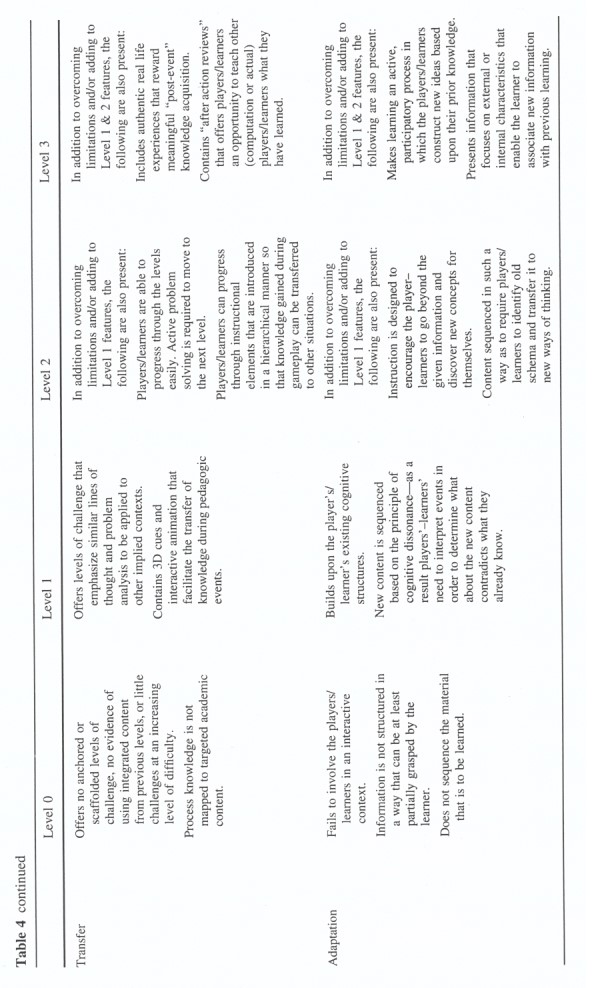
GUNTER, Glenda A.; KENNY, Robert F.; VICK, Erik H. Taking educational games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games. *Education Tech Research Dev*, 2008, n. 56, p. 511-537.

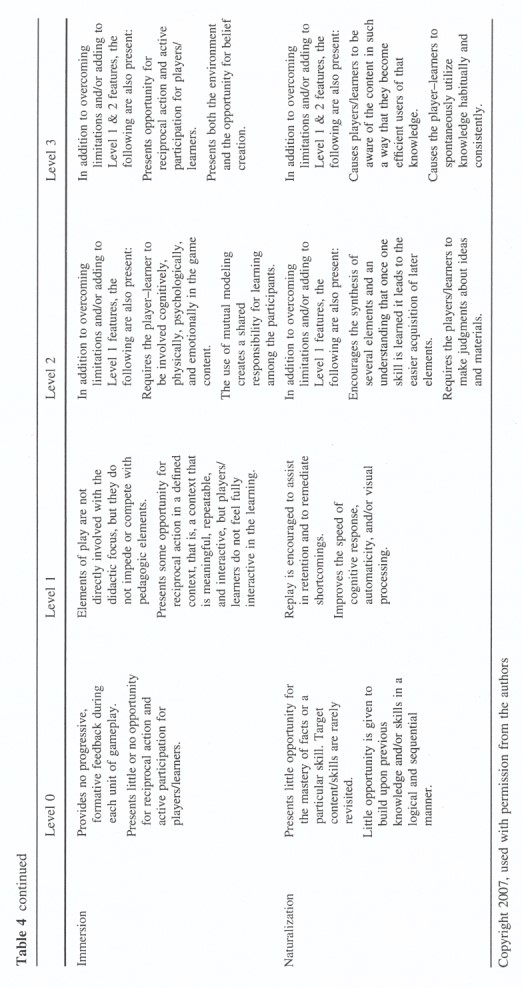
MICHAEL, David; CHEN, Sande. *Serious games*: Games that educate, train, and inform. Boston, MA: Thompson Course Technology PTR, 2006.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo/RS: Universidade FEEVALE, 2013.

ANEXO I







1. Em uma tradução livre do nome do protocolo: ‘Recordação ou Lembrança Estimulada’. [↑](#footnote-ref-1)