Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens

Metodologia da Pesquisa

Profa. Raquel Bambirra

**Marcos Racilan**

Oficina 1 - Abordagem e formato da pesquisa

Inicialmente, tomo como **objetivo geral** buscar estabelecer os parâmetros de eficiência de jogos pedagógicos mediados por dispositivos móveis como instrumentos de desenvolvimento de habilidades e conhecimentos em língua inglesa por estudantes brasileiros do ensino médio.  
Dessa forma, o estudo terá uma **natureza aplicada**, já que pretende avaliar a eficiência de jogos pedagógicos para a prática linguística, e uma **abordagem 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** (DÖRNYEI, 2007; PRODANOV & FREITAS, 2013). De maneira geral, o estudo tem um **objetivo descritivo** na medida que usa o modelo RETAIN de criação e avaliação de jogos (GUNTER, KENNY & VICK, 2008) 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. O modelo RETAIN é utilizado 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”.

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 (DUFF, 2008). 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.

**Referências**  
  
DÖRNYEI, Z. Qualitative, quantitative and mixed methods research. In: Research methods in Applied Linguistics: quantitative, qualitative and mixed methodologies. Oxford: OUP, 2007. p. 24-47.  
  
DUFF, P. A. Defining, describing, and defending case study research. In: Case study research in Applied Linguistics. New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008. ch. 2, p. 21-59.  
  
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.