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 3 - Técnicas / critérios para análise dos dados

**O modelo RETAIN**

A avaliação dos jogos, *Duolingo* e outros equivalentes, será feita usando o modelo de criação e avaliação RETAIN apresentado por Gunter, Kenny e Vick (2007), em anexo. 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”.

Após a aplicação do modelo aos jogos, espera-se:

1. iniciar uma discussão sobre a viabilidade do modelo no contexto da escola regular brasileira;
2. verificar a aceitação dos jogos sérios entre estudantes brasileiros;
3. propor uma adaptação do modelo de avaliação para a nossa realidade;
4. avaliar a necessidade de adaptação do modelo para a avaliação de outros jogos fora da classificação de ‘jogos sérios’.

**Análise com base nos instrumentos de coleta de dados**

Pretendemos:

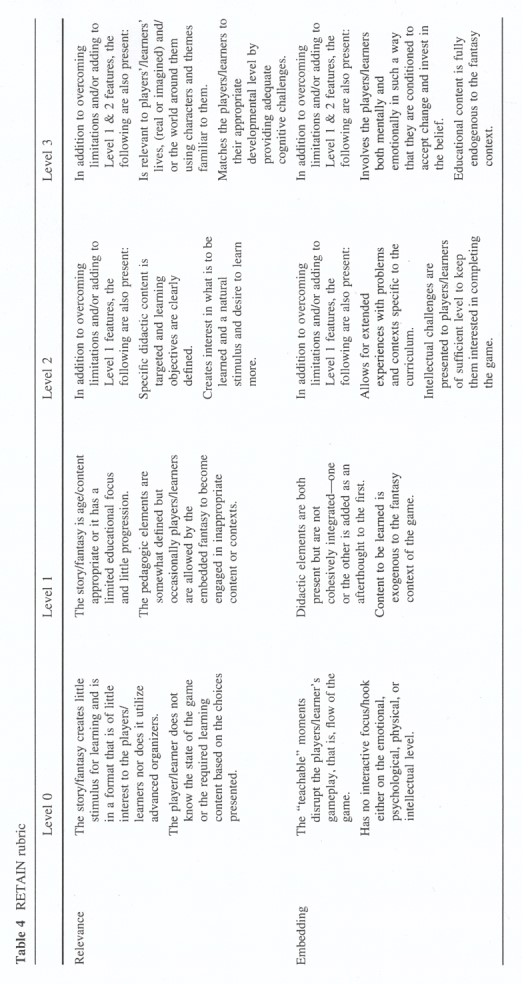
1. elaborar uma discussão sobre os apontamento feitos pelos alunos nos Diários de Bordo e Questionários Escritos;
2. elaborar uma discussão sobre os apontamento feitos pelos professores na Entrevista Não Estruturada;
3. usar o *Stimulated Recall*[[1]](#footnote-1) com os estudantes guiado pelas anotações nos Diários de Bordo e nas respostas dos Questionários Escritos;
4. usar as Notas de Campo na hora da discussão dos dados para dirimir alguma dúvida sobre as respostas dos estudantes e professores.

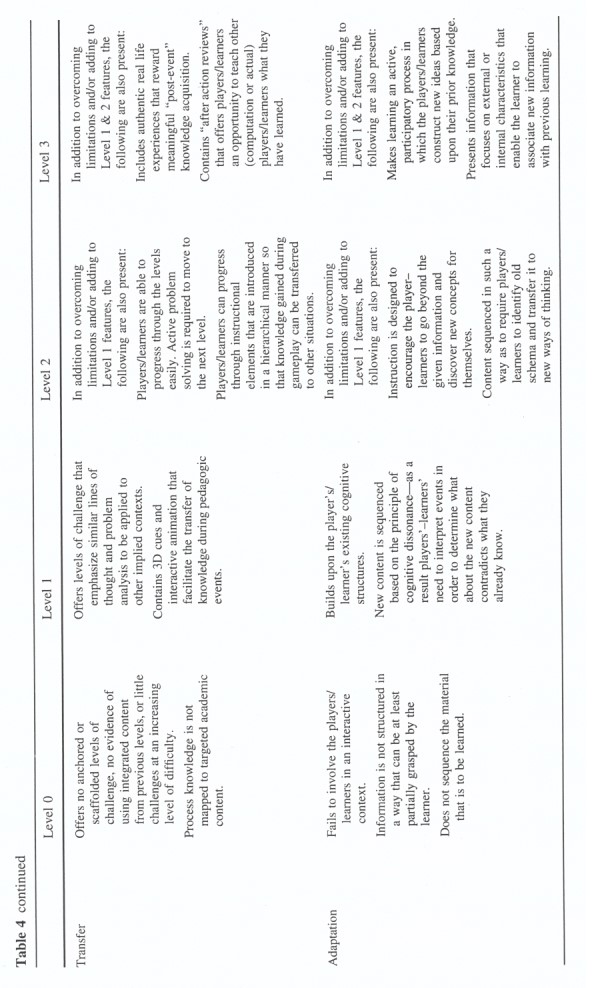
**Referências**

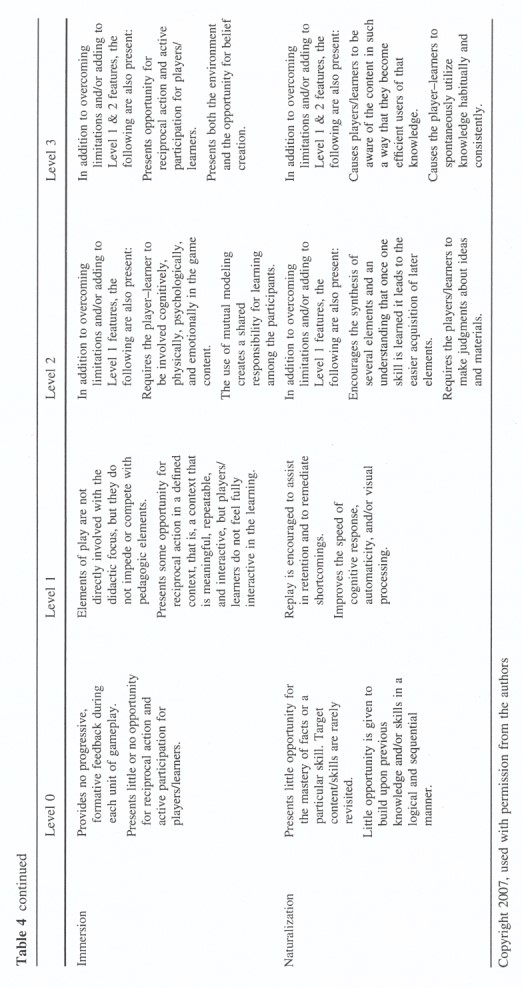
GUNTER, Glenda A.; KENNY, Robert F.; VICK, Erik H. Taking educational games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games. *Education Tech Research Dev*, 2008, n. 56, p. 511-537.

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

ANEXO I







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