ua/deca/mcanm/mdjd/mctw/mapde mapde/tp\_exerc01

paradigmas de investigação

# Instruções:

1. Lê atentamente os resumos abaixo.
2. Preenche cada linha da tabela de acordo com a discussão em grupo:
   * Ontologia: Qual é a perspetiva sobre a realidade? (por exemplo, factos mensuráveis, significados subjetivos, estruturas de poder, ...)?
   * Epistemologia: Qual a posição sobre a criação de conhecimento (exemplo, objetividade, interpretação, crítica, ...)?
   * Metodologia: Que tipos de dados e analyses são usadas?
   * Política de conhecimento: Quem é empoderado pela investigação? Que perspetivas são silenciadas ou subvalorizadas?
3. Faz uma comparação transversal sobre estes paradigmas e anota tensões, sobreposições e becos sem saída.
4. De forma individual, constrói um resumo da tua investigação recorrendo a cada um destes quatro paradigmas.

# Resumos:

## Resumo 1 – Positivista / Quantitativo

This study investigates the relationship between time spent on mobile gaming and academic performance among undergraduate students. A survey was conducted with 1,200 participants from three universities, measuring weekly gaming hours and self- reported GPA. Using regression analysis, we found a statistically significant negative correlation (r = –0.42, p < .001). Results suggest that higher engagement with mobile games may reduce academic achievement. We conclude that interventions to regulate gaming time could improve student outcomes.

## Resumo 2 – Interpretativo / Qualitativo

This research explores how YouTube creators construct their professional identity through everyday practices. We conducted in-depth semi-structured interviews with 20 Portuguese creators and carried out participant observation in online creator communities over six months. Thematic analysis revealed three recurring identity strategies: self-branding, community alignment, and authenticity performance. Findings highlight how creators negotiate tensions between creative freedom and platform algorithmic pressures.

## Resumo 3 – (sócio)Crítico

This paper critically examines the role of learning management systems (LMS) in reproducing neoliberal logics in higher education. Drawing on critical discourse analysis of policy documents and platform interfaces, we show how LMS design enforces audit culture, data surveillance, and the commodification of student activity. Building on posthumanist perspectives, we argue that agency in education is distributed across humans and non-human actors (algorithms, dashboards, metrics). Our findings highlight the need for emancipatory alternatives to platform-driven learning.

## Resumo 4 –Pragmático

This study examines the impact of gamified learning platforms on student motivation in secondary schools. A survey of 450 students measured levels of intrinsic and extrinsic motivation using a validated scale. Statistical analysis indicated that students using gamified platforms scored significantly higher on intrinsic motivation compared to peers in traditional classrooms (p < .05). To further contextualize these results, follow-up focus groups were conducted with 24 students across three schools. The qualitative data revealed that leaderboards motivated competition, while badges and progress bars supported feelings of achievement. By integrating statistical trends with students’ lived experiences, we conclude that gamification can enhance motivation, though effects are shaped by classroom context and individual differences.

**Tabela** **de** **comparação** **de** **paradigmas** **de** **investigação**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Resumo | Ontologia (O que é considerado 'real'?) | Epistemologia (Como é produzido o conhecimento?) | Metodologia (Que técnicas/instrumentos são usadas?) | Política de conhecimento (Que interesses/vozes são incluídas ou  excluídas?) |
| 1 – Positivista  (Quantitativo) | O impacto das horas de jogo no desempenho académico. | Recolha de dados numéricos com a finalidade de realizar testes estatísticos. | Questionário preenchido pelos participantes no estudo em que se pediu dados como horas de jogo e GPA. | Excluído: Pais, professores, pessoas próximas aos alunos e outros fatores externos que possam influenciar os estudos. |
| 2 –  Interpretativo (Qualitativo) | As informações fornecidas pelos criadores de conteúdos e as informações recolhidas durante os seis meses de observação. | Recolha de dados sobre os participantes seguida de observação dos seus conteúdos por seis meses. | Entrevista aos criadores de conteúdo seguida de uma análise realizada pelos entrevistadores à comunidade de cada um por um período de tempo definido. | Incluídas: criadores de conteúdo.  Excluído: opinião da comunidade. |
| 3 – (Sócio) crítico | Necessidade de encontrar alternativas emancipatórias às aprendizagens através de plataformas controladoras. | Recolha dos dados provenientes das analytics de cada LMS. | Estudo realizado nas LMS usadas no ensino superior pelas instituições. Avaliação da comodidade dos participantes, recolha de dados e audit culture. | Excluído: opinião e estudos dos utilizadores das LMS. |
| 4 – Pragmático | Gamificar o estudo é mais eficiente que o estudo tradicional. Adicionar competitividade e prémios por bons resultados faz com que estes fiquem mais motivados. | Recolha de dados de grupos de estudantes de escolas do ensino secundário. O segundo estudo recolheu menos amostras de três escolas. | Estudo realizado através de questionários e análise dos dados das plataformas gamificadas realizados aos alunos de modo a recolher informações sobre o seu desempenho escolar com os diferentes modos de estudo. | Incluído: alunos, plataformas gamificadas.  Excluído: opinião dos professores. |

**4 -**

## Resumo 1 – Positivista / Quantitativo

## Neste enquadramento, a investigação assume um carácter objectivo e mensurável, procurando estabelecer relações de causa-efeito. O estudo poderia envolver a aplicação de testes de conhecimentos sobre biodiversidade marinha antes e após a utilização do jogo desenvolvido, recorrendo a métodos estatísticos, como questionários ou outro tipo de recolha de dados, para determinar a existência de diferenças significativas no desempenho dos participantes. Este paradigma privilegia a recolha de dados numéricos, a qualidade dos resultados e a generalização de conclusões.

## Resumo 2 – Interpretativo / Qualitativo

## Numa abordagem interpretativa, o foco recai na compreensão aprofundada das experiências dos jovens alunos durante a utilização do jogo. A investigação recorreria a métodos como observação do participante, realização de mini jogos no decorrer do jogo permitindo captar percepções, motivações e conhecimentos adquiridos durante o tempo de jogo. O objectivo seria interpretar fenómenos educativos no seu contexto natural, valorizando a perspectiva dos participantes.

## Resumo 3 – (sócio)Crítico

## Sob um paradigma sócio-crítico, o jogo é concebido não apenas como ferramenta de ensino, mas como instrumento de transmissão de conhecimento e meio de cativar os participantes a desenvolverem um gosto pela área. A investigação procura avaliar o potencial do jogo para fomentar pensamento crítico, promover conhecimentos gerais sobre o mundo aquático e mobilizar os alunos para a adoção de comportamentos que permitem que o ecossistema marinho permaneça intacto.

## Resumo 4 – Pragmático

## A perspectiva pragmática articula metodologias quantitativas e qualitativas de forma complementar, privilegiando a utilidade prática e a eficácia do processo investigativo. Poder-se-ia combinar a aplicação de questionários pré e pós-jogo (para medir ganhos de conhecimento) com entrevistas qualitativas (para obter opiniões/sugestões sobre o jogo em si), ajustando continuamente o design do jogo com base nos resultados obtidos. O objetivo central é encontrar soluções educativas funcionais, sustentadas por evidência empírica.