

3 | METODOLOGIA

Para apoiar essa investigação, a pesquisa caracterizou-se como bibliográfica, exploratória e descritiva, integrada à análise participante e à observação direta e sob uma abordagem qualitativa e quantitativa, tendo como sujeitos de pesquisa os discentes da turma de Integrado ao Ensino Médio de Administração do IFMA, Campus Grajaú (MA).

Primeiramente, foram reunidas abordagens atuais para o ensino de administração e ministradas em um seminário de conceitos básicos e aplicações de nove novas formas de ensino (gráfico 1) aliadas a disciplinas do curso, como empreendedorismo, marketing e finanças. Assim, os 35 presentes na turma assinalaram 4 (quatro) opções indicando a Gamificação, a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABProj), o Spin-Off Acadêmico (SOA) e a Metodologia Ativa de Aprendizagem como as alternativas que receberam a maior aceitação e o aprofundamento teórico para a etapa posterior.

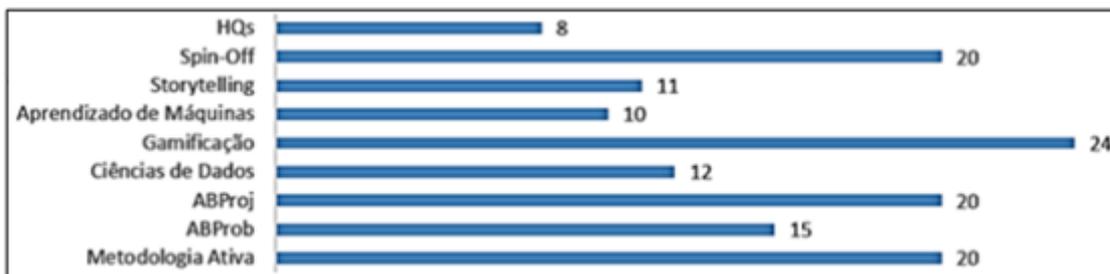


Gráfico 1: Escolha das técnicas de ensino

Fonte: Autoria própria (2018)

Na sistematização da experiência didática, se conjugou a uma proposta de Gamificação todas as técnicas e os educandos enfrentaram os desafios para solucionar as questões expostas em cada abordagem (figura 1), se observando nesses momentos o envolvimento entre os alunos e o cumprimento das atividades.

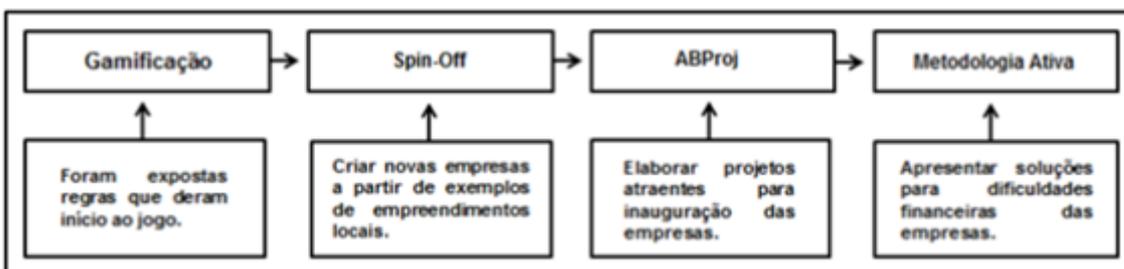


Figura 1. Combinação das Metodologias para a aula

Fonte: Autoria própria (2018)

A execução do game dividiu a turma em quatro grupos e utilizando o aplicativo móvel Decision roulette¹ se procedeu a escolha sobre os segmentos de negócios, tempo para a entrega de cada fase do jogo e a pontuação que cada equipe conquistaria.



Figura 2. Telas do jogo para o sorteio de segmentos, tempo e pontuação

Fonte: Treebit Technologies (2018)

Após a finalização do processo prático se sucedeu um segundo questionário que apresentava a avaliação individual em relação de cada abordagem empregada. Dessa maneira, buscou-se examinar a recepção dos alunos sobre os métodos ao reconhecerem características de cada inovação. As respostas foram expressas com as gradações de escala de cor no Microsoft Excel e apreciadas com as considerações anotadas na observação.

¹ O Decision roulette reproduz a roleta de decisão que permite o sorteio aleatório de opções predeterminadas.

Revisão #2

Criado 27 setembro 2021 17:03:57 por Valerio Augusto Lopes Passos

Atualizado 27 setembro 2021 17:07:02 por Valerio Augusto Lopes Passos