

4 | RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através de todos os processos realizados se analisou a absorção e expressão dos conteúdos, além da interação e a motivação entre os estudantes. Na figura 3, são retratados os momentos do estudo, iniciados com o seminário sobre a inovação no ensino e aprendizagem em administração (1), seguido da apresentação dos enunciados do jogo (2) e os sorteios existente nas fases (3).



Figura 3. Momentos da apresentação do seminário e do game

Fonte: Autoria própria (2018)

A simulação teve seu ponto de partida na proposta de game combinada ao desenvolvimento de um Spin-Off Acadêmico (SOA) com a identificação dos mercados com destaque econômico na cidade de Grajaú. Na primeira atividade, os grupos testaram a sua sorte e se dedicaram em organizar a formalização dos negócios para apresentarem a atividades empresariais dos segmentos de comércio, loja de roupas e hotel as soluções de consultorias do curso de administração. Logo depois, as características do método de SOA foram realçadas nos pontos exibidos na tabela 1.

| Avaliação | 1-Péssima | 2-Ruim | 3-Neutra | 4-Boa | 5-Ótima |
|--|-----------|--------|----------|-------|---------|
| Criação de novas idéias a partir de outras já existentes | 1 | 0 | 3 | 11 | 21 |
| Aplicação de conhecimento adquirido ao longo do tempo | 0 | 0 | 2 | 12 | 21 |
| Tomada de decisão | 0 | 0 | 6 | 11 | 18 |
| Identificação de riscos dos negócios | 0 | 0 | 3 | 13 | 19 |
| Exploraração de novas oportunidades | 0 | 0 | 2 | 5 | 28 |

Tabela 1. Percepções dos discentes sobre a Spin-Off

Fonte: Autoria própria (2017)

Segundo a tabela, averiguou-se que os alunos tiveram maior preferência por exploração de novas oportunidades (28 votos). Entretanto, dentre os instrumentos de avaliação propostos a tomada de decisão (6 votos) atingiu um resultado neutro. Contudo, a atuação dos estudantes foi intensa devido ao início da competição.

Em paralelo, a Gamificação (tabela 2) também despertou a admiração dos discentes em virtude dos componentes do enredo que formaram o enunciado desse estágio, com ênfase no intento de fomentar a criatividade e contato entre os alunos e a temática.

| Avaliação | 1-Péssima | 2-Ruim | 3-Neutra | 4-Boa | 5-Ótima |
|--|------------------|---------------|-----------------|--------------|----------------|
| Personagens | 3 | 3 | 4 | 12 | 13 |
| Desafio a completar | 0 | 2 | 4 | 13 | 16 |
| Relacionar conquistas a pontos e outras atividades | 0 | 1 | 8 | 11 | 15 |
| Objetivo do jogo | 0 | 0 | 3 | 9 | 23 |
| Competição | 0 | 1 | 4 | 12 | 18 |
| Criar, comentar e avaliar | 0 | 0 | 2 | 14 | 19 |
| Prazos a cumprir | 0 | 0 | 5 | 11 | 19 |

Tabela 2. Avaliação dos alunos sobre as configurações da Gamificação

Fonte: Autoria própria (2017)

Por conseguinte, foi crível o destaque sobre alguns aspectos com um alto nível de aprovação. Segundo os dados, a mesma concentrou as apreciações mais altas elevadas nos processos destacados para avaliação do discentes, visivelmente em torno dos objetivos do jogo e os processos de criação, comentários e avaliação, além dos prazos a cumprir, visivelmente, tensionadas pelas penas de percas de pontos quando não obedecidos.

Induzida a levar soluções acadêmicas ao mercado, a participação provocou os discentes a convencerem os avaliadores sobre os planos discutidos em grupo. Nessa ocasião, o projeto sugerido abordava as ações para a inauguração e promoção das empresas recém-criadas dentro quadro descrito. Indissociavelmente, realizados em equipes, todos os projetos tenderam às exposições entusiasmadas revelando entregas autênticas.

| Avaliação | 1-Péssima | 2-Ruim | 3-Neutra | 4-Boa | 5-Ótima |
|--|------------------|---------------|-----------------|--------------|----------------|
| Realização de projetos por grupo | 0 | 1 | 2 | 8 | 24 |
| Definição de um período de tempo para a realização | 3 | 1 | 7 | 11 | 13 |
| Escolha do tema | 0 | 0 | 4 | 15 | 16 |
| O projeto deve ter uma finalidade útil | 0 | 0 | 5 | 12 | 18 |
| O uso de várias ferramentas | 0 | 0 | 4 | 12 | 19 |
| Exposição dos resultados do projeto | 0 | 1 | 5 | 9 | 20 |
| Ampla divulgação | 0 | 1 | 7 | 7 | 20 |

Tabela 3. Aprendizagem Baseada em Projetos

Fonte: Autoria própria (2017)

Explicitamente, a realização de projetos pelo grupo atraiu a melhor ponderação, seguida da exposição e divulgação dos esforços acionados na tarefa. Presenciou-se nesse mesmo ato a junção do conhecimento prévio que os discentes detinham sobre estratégia e marketing para a resposta adequada e exigida pela situação-problema.

Ao final, a Metodologia Ativa (tabela 4) foi eleita a fase mais complexa entre tarefas na disputa entre as equipes ao exibir a situação de diminuição das vendas e necessidade da identificação de

novas oportunidades. Destarte, os grupos acentuaram seus esforços e os avaliadores assumiram o papel de orientadores prudentes para que os alunos dilataram as opções de soluções.

| Avaliação | 1-Péssima | 2-Ruim | 3-Neutra | 4-Boa | 5-Ótima |
|--|------------------|---------------|-----------------|--------------|----------------|
| Improviso | 0 | 5 | 7 | 13 | 10 |
| Agilidade na produção | 0 | 2 | 8 | 10 | 15 |
| Foco no aluno | 0 | 0 | 5 | 9 | 21 |
| Professor como orientador | 1 | 1 | 2 | 12 | 19 |
| Autonomia para pensar e agir | 0 | 0 | 4 | 15 | 16 |
| Geração de novas ideias (Brainstorming) | 0 | 0 | 5 | 7 | 23 |
| Conhecer o problema em partes | 0 | 2 | 11 | 13 | 9 |
| Definir o problema a ser resolvido | 0 | 1 | 8 | 14 | 12 |
| Exposição do trabalho, resultados e soluções obtidas | 1 | 1 | 6 | 12 | 15 |
| Realização individual ou por grupo | 0 | 2 | 3 | 8 | 22 |

Tabela 4. Metodologia Ativa de Aprendizagem

Fonte: Autoria própria (2017)

Com efeito além dos ganhadores ou perdedores da batalha de conhecimento ou comercial, o desfecho da atividade simboliza e propaga a repercussão integral da educação para novos contextos nos quais os educandos originam as ideias (23 votos), se expressam individualmente ou em grupo, enxergando a si como o centro do aprendizado e o professor como um guia para majorar as experiências da sua formação.

Revisão #1

Criado 27 setembro 2021 17:07:21 por Valerio Augusto Lopes Passos

Atualizado 27 setembro 2021 17:09:46 por Valerio Augusto Lopes Passos