

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 exibições 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