

INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO

PROJETO DE PESQUISA

EDITAL PRPGI Nº 45/2020 - EDITAL DE PESQUISA APLICADA À INOVAÇÃO

UNIDADE PROPONENTE

Campus:
CNT

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Título do Projeto:
GAME DE DESAFIOS DE EMPREENDEDORISMO

Grande Área de Conhecimento:
CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

Área de Conhecimento:
ADMINISTRAÇÃO

Data de envio:
16/04/2020 23:57:13

Período de Execução:
Início: 01/05/2020 | Término: 30/10/2020

Nome do Responsável (Coordenador): Daniel Barroso de Carvalho Ribeiro	Titulação: MESTRE+RSC-III (LEI 12772/12 ART 18)	Matrícula: 1266884	Vínculo: Voluntário
--	---	-----------------------	------------------------

Departamento de Lotação: DDE-CNT	Telefone: (86) 99407-3766	E-mail: daniel.barroso@ifma.edu.br
--	------------------------------	---------------------------------------

EQUIPE PARTICIPANTE

Professores e/ou Técnicos Administrativos do IFMA

Membro	Contatos	Vínculo	Titulação
Nome: Mardoqueu Sousa Telvina	Tel.: (99) 98122-8992		
Matrícula: 3077773	E-mail: mardoqueu.telvina@ifma.edu.br	Voluntário -	

Membro	Contatos	Vínculo	Titulação
Nome: Joao Paulo Marques Silva	Tel.: (98) 98216-1743	Voluntário	MESTRE+RSC-III (LEI 12772/12 ART 18)
Matrícula: 2282550	E-mail: joao.marques@ifma.edu.br		
Nome: Daniel Barroso de Carvalho Ribeiro	Tel.: (86) 99407-3766	Voluntário	MESTRE+RSC-III (LEI 12772/12 ART 18)
Matrícula: 1266884	E-mail: daniel.barroso@ifma.edu.br		

Estudantes do IFMA

Membro	Contatos	Vínculo	Curso
Nome: Ana Luisa Marques Lima	Tel.: -	Voluntário	Bacharelado em Administração
Matrícula: 20201CNBADM0005	E-mail: -		
Nome: Maria Irisnete Barbosa Lima	Tel.: -	Voluntário	Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio
Matrícula: 20171CNTADM032	E-mail: -		
Nome: Ana Vitória Monteiro Costa	Tel.: -	Voluntário	Bacharelado em Administração
Matrícula: 20201CNBADM0008	E-mail: -		
Nome: Maria Irisnete Barbosa Lima	Tel.: -	Voluntário	Bacharelado em Administração
Matrícula: 20201CNBADM0035	E-mail: -		
Nome: Luis Carlos Rodrigues de Araújo	Tel.: -	Voluntário	Bacharelado em Administração
Matrícula: 20201CNBADM0032	E-mail: -		
Nome: Ana Karoline de Oliveira Gonçalves	Tel.: -	Voluntário	Bacharelado em Administração
Matrícula: 20201CNBADM0004	E-mail: -		

Membro	Contatos	Vínculo	Curso
Nome: Ana Maysa da Silva Rodrigues Matrícula: 20201CNBADM0006	Tel.: - E-mail: -	Bolsista	Bacharelado em Administração
Nome: Marcos Silva Costa Matrícula: 20201CNBADM0034	Tel.: - E-mail: -	Bolsista	Bacharelado em Administração
Nome: Ana Luísa Marques Lima Matrícula: 20171CNTADM002	Tel.: - E-mail: ana.luisa@acad.ifma.edu.br	Voluntário	Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio
Nome: Ana Maysa da Silva Rodrigues Matrícula: 20171CNTADM003	Tel.: - E-mail: maysa.ifma17@gmail.com	Bolsista	Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio

DISCRIMINAÇÃO DO PROJETO

Resumo

O presente estudo tem como intuito pesquisar e aplicar a Gamificação combinada à Aprendizagem Baseada em Problemas (ABProb) em sala de aula offline e online na disciplina de empreendedorismo do curso técnico em Administração integrado ao ensino médio no IFMA, campus Caxias (MA). O estudo situa sua contribuição acerca da urgência da transformação do ambiente escolar e do contexto social mundial ocasionado pela pandemia, fazendo o uso de ferramentas que ampliem os significados dos saberes transmitidos e possibilitem o prosseguimento dos estudos. Diante desse cenário, torna-se desafio ainda maior atrair a atenção dos alunos às matérias, por essa razão o estudo aborda como questão central: como as aplicações dos recursos de jogos virtuais podem influenciar o ensino e aprendizagem sobre empreendedorismo? Para desvendar isso, primeiramente, a metodologia reunirá a pesquisa exploratória e bibliográfica, seguida da instrução à equipe do projeto acerca dos elementos da plataforma do Classcraft. Com base no conteúdo de Empreendedorismo serão contextualizados as provas que testarão conhecimentos, habilidades e competências dos alunos. Os participantes serão avaliados individualmente pela investigação com base na frequência, interações, bem como erros e acertos marcados nas fases do game. Processualmente através das batalhas, as potencialidades e os limites das experiências registrarão os principais achados da pesquisa e a geração de inovações, não apenas quanto ao novo ambiente educativo, mas também sobre as respostas entregues a cada etapa.

Metas

- 1 - REALIZAR A PESQUISA EXPLORATÓRIA SOBRE GAMIFICAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO
- 2 - PREPARAÇÃO DO JOGO NO CLASSCRAFT

3 - DESENVOLVIMENTO DO JOGO

4 - ANÁLISE DOS DADOS E PUBLICAÇÃO DOS RESULTADOS

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Meta	Atividade	Especificação	Indicador(es) Qualitativo(s)	Indicador Físico		Período de Execução	
				Unid.de Medida	Qtd.	Início	Término
1	1	Reunir referências sobre o assunto Foram reunidas referências e obras sobre a temática do trabalho.	10			Previsto para 01/05/2020 Iniciado em 01/05/2020	Previsto para 30/06/2020 Concluído em 30/06/2020
2	1	Criar mundos dos jogos baseados com materiais baseados em unidades de livros de Empreendedorismo Foram construídas as fases do jogo Classcraft de Empreendedorismo	3 mundos			Previsto para 01/05/2020 Iniciado em 01/05/2020	Previsto para 30/07/2020 Concluído em 30/07/2020
3	1	Formular problemas que iniciarão cada unidade Foi criado o roteiro de perguntas.	12 problemas			Previsto para 01/05/2020 Iniciado em 01/05/2020	Previsto para 30/08/2020 Concluído em 30/08/2020
3	2	Criar vídeos sobre o cadastro na plataforma, escolha de avatares e o sistema de pontuação do jogo Foram criados todos os vídeos das missões do jogo e hospedadas no canal do youtube classcraft de empreendedorismo	3 vídeos			Previsto para 01/05/2020 Iniciado em 01/05/2020	Previsto para 30/07/2020 Concluído em 30/07/2020
3	3	Executar o jogo junto à turma do curso técnico em Administração integrado ao Ensino médio do IFMA, A realização do campus Caxias O jogo foi executado junto aos estudantes do bacharelado de Administração do IFMA, campus Coelho Neto.	jogo em uma turma			Previsto para 01/09/2020 Iniciado em 01/09/2020	Previsto para 30/09/2020 Concluído em 30/09/2020
4	1	Extrair os dados da experiência do game Foi realizada a pesquisa de avaliação da experiência de ensino e aprendizagem junto à turma e a mesma classificou como muito satisfatória e indicou aspectos a serem aprimorados na gamificação.	Um banco de dados e seus respectivos gráficos para análise			Previsto para 01/09/2020 Iniciado em 01/09/2020	Previsto para 30/10/2020 Concluído em 30/10/2020

Meta Atividade	Especificação	Indicador(es) Qualitativo(s)	Indicador Físico		Período de Execução		
			Unid.de Medida	Qtd.	Início	Término	
4	2	Um resumo e publicação dos dados de uma experiência para a comunidade acadêmica e artigos premiados e notícias publicadas no site do campus em Coelho Neto e da reitoria.	matérias de notícia para site de comunicação em Coelho Neto, Caxias e do Maranhão.			Previsto para 01/09/2020 Iniciado em 01/09/2020	Previsto para 30/10/2020 Concluído em 30/10/2020

PLANO DE APLICAÇÃO

Classificação da Despesa	Especificação	PRPGI (R\$)	DIGAE (R\$)	Campus Proponente (R\$)	Total (R\$)
339018	Auxílio Financeiro a Estudantes	8000.00	0	0	8000.00
339020	Auxílio Financeiro a Pesquisadores	1400.00	0	0	1400.00
TOTAIS		9400.00	0	0	9400.00

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Despesa	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
	339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0	0	0	2000.00	1200.00	1200.00	1200.00	1200.00	1200.00	0
339020 - Auxílio Financeiro a Pesquisadores	0	0	0	0	1400.00	0	0	0	0	0	0	0

Anexo A

MEMÓRIA DE CÁLCULO

CLASSIFICAÇÃO DE DESPESA	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADE DE MEDIDA	QUANT.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Valor destinado à gastos dos estudantes com a pesquisa	Ajuda de custo	2	700.00	1400.00
339020 - Auxílio Financeiro a Pesquisadores	Apoio financeiro ao coordenador da pesquisa	Apoio financeiro	1	1400.00	1400.00
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Valor destino à bolsa de pesquisa e inovação para a dedicação integral dos alunos do presente projeto	bolsas	12	400.00	4800.00
TOTAL GERAL					7.600,00