

SUBMISSÃO / RESUMO-EDITAIS (PROPEGI/PROEC/PROGRAD) -
TRABALHOS LOCAIS - PESQUISA

ADLOGUS

Ademir Macedo Nascimento (ademir.nascimento@upe.br)

Tiago Silveira Machado (tiago.machado@upe.br)

Ayla Sarah De Freitas Bezerra (ayla.freitas@upe.br)

Carlos Eduardo Angelim De Barros E Sá (carlos.angelim@upe.br)

Natalia Lopes De Siqueira Basilio (natalia.lsbasilio@upe.br)

Juliana Gonçalves De Araújo (juliana.araujo@upe.br)

O projeto propõe a formulação e aplicação de um jogo didático de tabuleiro intitulado “AdLogus” para as

turmas do Curso de Administração do Campus Salgueiro da UPE como uma metodologia ativa alternativa

ao modelo tradicional de ensino. O jogo visa testar, de forma lúdica, as aptidões e os conhecimentos dos

alunos acerca de temas relacionados às temáticas de gestão e empreendedorismo, essenciais à formação

dos profissionais da área. A realização do estudo objetiva verificar a efetividade de um modelo gamificado e

o seu impacto no engajamento e motivação dos alunos e nos níveis de aprendizagem percebidos, bem

como no desenvolvimento das competências socioemocionais utilizadas nas partidas. Para esse fim, será

realizado um estudo de caso no Campus Salgueiro, onde ocorrerá a aplicação do jogo. Ademais, em razão

da amostragem de pesquisa reduzida, serão utilizados métodos qualitativos para a coleta de dados, que

incluirão: a realização de entrevistas anônimas com o docente coordenador da atividade e um número

selecionado de discentes, a aplicação de questionários abertos e a escrita de registros das observações dos

pesquisadores durante a aplicação do jogo em sala de aula. Após a coleta, processamento e análise dos

dados será elaborado um relatório com os principais achados da pesquisa, bem como sugestões de

melhorias para o modelo de jogo e os pontos fortes e as limitações percebidas durante a aplicação. Além

disso, o relatório contará com um feedback geral da experiência de todos os participantes. Por fim, espera-

se que os resultados obtidos na pesquisa demonstrem os impactos positivos da adoção de metodologias

ativas como a gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Do mesmo modo, espera-se verificar a

viabilidade da replicação das mecânicas do jogo proposto em diferentes contextos, como em outras

disciplinas ou cursos.

Palavras-chave: gamificação; metodologias ativas; ensino superior; gestão.