

# Trabalho de Conclusão de Curso

TCC 2024

Técnico em Administração



## **Autores:**

Beatriz Ciqueira Alves  
Elaine Ferreira da Rocha Gonçalves  
Emely Coelho de Jesus  
Fabiana Joao Alves  
Fabricio Antonio de Oliveira Barchi Martins  
Fernando Francisco Costa  
Gabrielly Christina Marcolino Santana Brilhante  
Heloísa Raquel dos Santos  
João Paulo Pereira Marques  
Jonathan Siqueira Quirino dos Santos  
Kevin Guadagnino dos Santos  
Layra Santos Branco  
Lays Santos da Silva  
Leticia Elias Kepp Cantalupe  
Lucas Marconato  
Lyvia Mayhara Tasquin Midena  
Maiara de Oliveira Chiconello  
Maria Eduarda Souza Vieira Lima  
Maria Gabriela Xavier do Nascimento Pereira  
Maria Júlia Pereira  
Matheus Henrique Garcia de Oliveira  
Rafaela dos Santos Zanotti  
Raynara Oliveira Garcia  
Reginaldo de Moraes Mendonça  
Renan Franco do Nascimento  
Talita Fernandes Lopes de Oliveira  
Vinicius Soares Rodrigues  
Vitória Gabrielle Lima dos Santos

## **Orientador:**

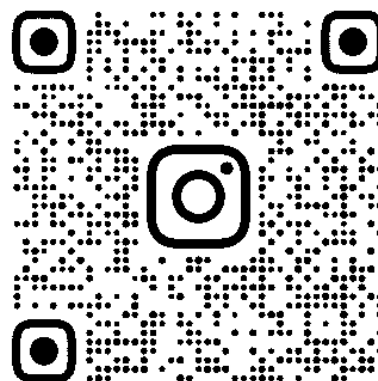
Prof. Me. Alecsandro Michael de Andrade

“A mente que se abre a uma nova ideia  
jamais voltará ao seu tamanho original”  
**Albert Einstein**

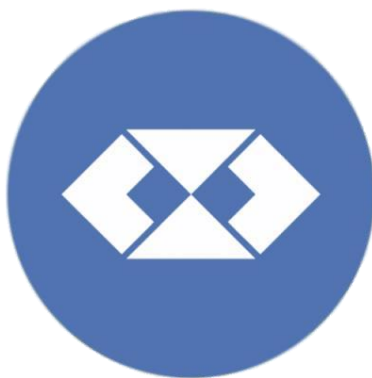


A experiência em sala de aula e as observações mostram que as aulas expositivas não são mais suficientes para contribuir com o ensino. Uma das possibilidades é a utilização de jogos como ferramenta para auxiliar este processo. Para isto, deve-se superar os métodos tradicionais de ensino e buscar maneiras para engajar e mobilizar os alunos nas atividades educacionais, criando um ambiente cada dia melhor. Os resultados obtidos apontam que as metodologias ativas são formas diferenciadas de aprendizado e determinante para que professores tenham um maior engajamento, ampliando o desenvolvimento e o protagonismo do aluno por meio da participação ativa nas aulas e projetos por meio da criação de jogos, em especial a de tabuleiro, tendo como principal característica uma alternativa viável para auxiliar no ensino e construção do conhecimento dos conceitos e técnicas de Administração e Contabilidade de forma desafiadora, porém aplicável, simples, fácil, divertida, dinâmica e prática. Logo, pode-se inferir que a criação e utilização de jogos tem possibilidades de ser utilizado em contexto do ensino, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem de professores e alunos.

Prof. Me. Alecsandro Michael de Andrade



ALECSANDROANDRADDE

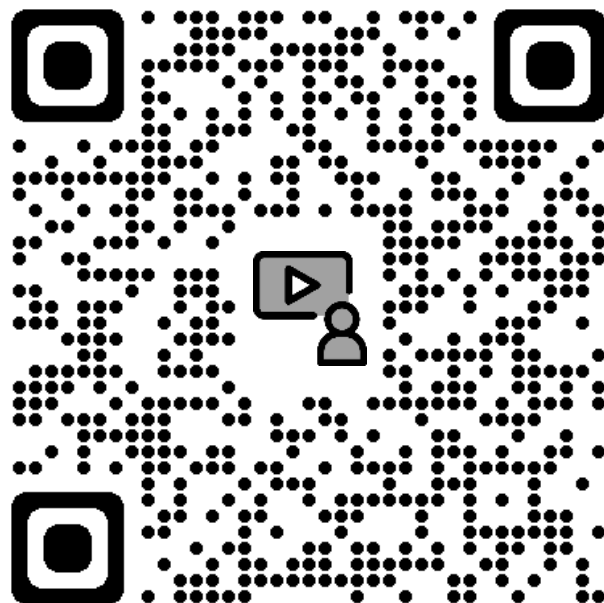


## **TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO**

É o profissional que participa da gestão dos recursos mercadológicos, humanos, financeiros, materiais e produtivos. Executa as rotinas administrativas, controla materiais, acompanha níveis de eficiência e produtividade e presta atendimento a clientes. Trabalha em equipe, otimiza recursos, propõe inovações e adota postura ética na condução das relações e atividades.



## Reportagem TV Câmara



# Sumário

ESTRATÉGIAS DE SUCESSO .....	7
FINANCER EDUCATION .....	22
JOGO DAS AÇÕES .....	37
LOGO MANIA.....	54
OPUS.....	69
PRIVATUS .....	86
REI DO FAST FOOD .....	100

# ESTRATÉGIAS DE SUCESSO



Curso: **Técnico em Administração**



Componente: **Planejamento e Desenvolvimento de TCC**



Tipo: **Tabuleiro**



Tema: **Recursos Humanos**



Equipe:

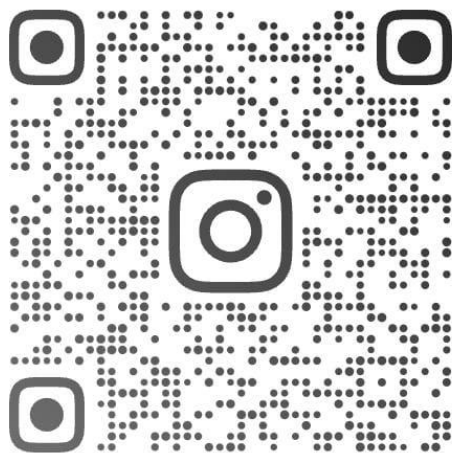
**Jonathan Siqueira Quirino dos Santos** (siqueirajonathan620@gmail.com)

**Layra Santos Branco** (layrabranco54@gmail.com)

**Rafaela dos Santos Zanotti** (rafaeladossantoszanotti@gmail.com)



Orientador: **Prof. Me. Alecsandro Michael de Andrade** (alecsandroandrade@hotmail.com)



@ESTRATEGIASDESUCESSOTCC



# **A UTILIZAÇÃO DO JOGO “ESTRATÉGIAS DE SUCESSO” COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE ADMINISTRAÇÃO GERAL**

## **Introdução**

“Administração é o processo de planejar, organizar, liderar e controlar o uso de recursos para alcançar objetivos de desempenhos.” CHIAVENATO (2007, p. 5). Para Fiani (2015, p. 13) “Um jogo nada mais é do que uma representação formal que permita a análise das situações em que agentes interagem entre si, agindo racionalmente”. Com base nisso o jogo foi concebido a partir da seleção e organização de conteúdos relacionados às principais áreas da gestão, tais como finanças, recursos humanos, marketing e estratégia empresarial. Foram elaboradas perguntas de verdadeiro ou falso abordando esses conceitos, as quais foram incorporadas ao design do tabuleiro e das cartas do jogo. Os jogadores acumulam pontos ao acertar as perguntas, permitindo-lhes avançar pelo tabuleiro até alcançar o objetivo final. Ao término do jogo, os jogadores têm a oportunidade de competir por cartas de profissão, sendo premiados aqueles que atendem aos requisitos específicos de cada profissão.

## **Objetivo**

O objetivo deste trabalho é desenvolver um jogo de tabuleiro que possa ser utilizado como ferramenta educativa no ensino de administração geral, proporcionando uma abordagem lúdica e dinâmica para a aprendizagem de conceitos fundamentais da área.

## **Materiais e Métodos**

A metodologia utilizada para o desenvolvimento desta pesquisa foram por observação, qualitativo e por meio de um questionário de pesquisa. Para a criação do jogo envolveu-se conteúdo gerais de administração para as perguntas, o design gráfico do tabuleiro (papel A3 plastificado) e das cartas (papel fotográfico 56 mm x 87 mm), bem como a realização de testes para avaliar sua jogabilidade e eficácia pedagógica. O jogo foi aplicado em turmas de alunos no período noturno, sendo coletados dados sobre a percepção dos estudantes em relação à experiência de jogo e sua utilidade como ferramenta de aprendizado.

## **Resultados e Discussões**

Os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo de tabuleiro demonstraram uma resposta positiva por parte da maioria dos avaliadores. Os alunos relataram uma maior motivação e engajamento durante o processo de aprendizagem, destacando a relevância do jogo como uma forma alternativa e eficaz de assimilar os conceitos de administração. Além disso, observou-se um aumento no interesse dos alunos em participar de atividades relacionadas à disciplina, sugerindo um impacto positivo do jogo no envolvimento dos estudantes com o conteúdo.

## Conclusão

Concluímos, portanto, que o objetivo de desenvolver um jogo de tabuleiro que possa ser utilizado como ferramenta educativa no ensino de administração geral, proporcionando uma abordagem lúdica e dinâmica para a aprendizagem de conceitos fundamentais da área foi atingido, uma vez que o jogo de tabuleiro desenvolvido se mostrou uma ferramenta promissora para o ensino de administração, especialmente em turmas de alunos no período noturno. A abordagem lúdica e interativa do jogo proporcionou uma experiência de aprendizado envolvente e eficaz, contribuindo para a compreensão e retenção dos conceitos abordados. No entanto, são necessárias mais pesquisas e testes para validar sua eficácia em diferentes contextos educacionais e verificar sua aplicabilidade e outras disciplinas e áreas de conhecimento.

## Referências

BATISTA JÚNIOR, Onofre Alves. **Princípio constitucional da eficiência administrativa**. 2. ed. Belo Horizonte: Fórum, 2012.

CARRETA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

CHIAVENATO, Idalberto. **Administração: teoria, processo e prática**. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

DADALTO, Lucas Dutra. **Controle judicial da eficiência administrativa: aplicação da teoria dos jogos como ferramenta auxiliar**. Revista de direito administrativo e gestão pública, v. 4, n. 1, p. 18-36, 2018.

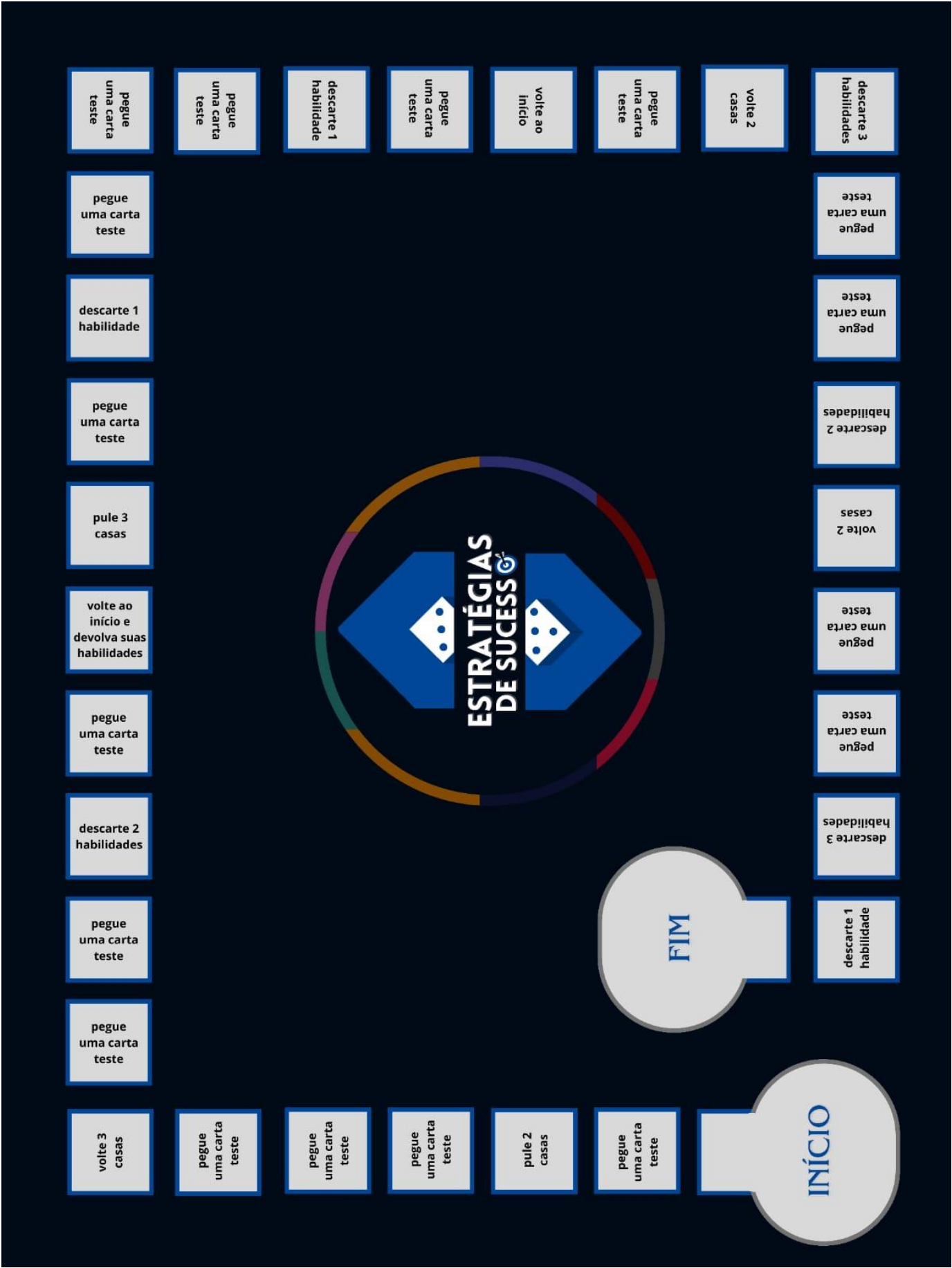
DICKMANN, Ivanio (org.). **Start: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas**. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos jogos: com aplicações em economia, administração e ciências sociais**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.

PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

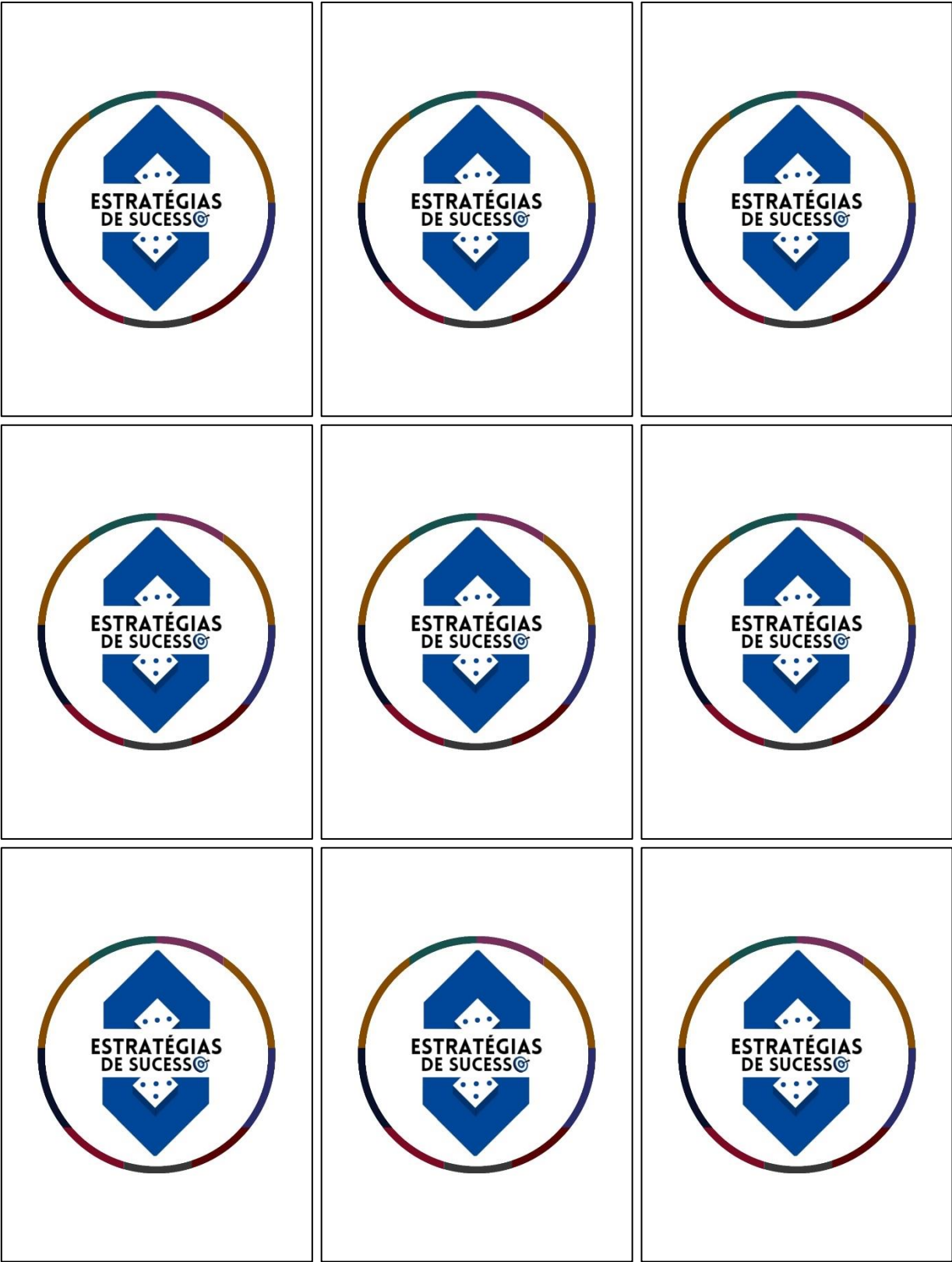
RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.











**Verdadeiro ou falso**

No processo seletivo, as habilidades interpessoais são mais importantes do que as habilidades técnicas para cargas de liderança.

**Verdadeiro**

Isso ocorre porque a capacidade de liderar e colaborar com equipes é fundamental em cargas de liderança.

7 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

No Marketing, uma segmentação de mercado envolve dividir o mercado em grupos com características idênticas.

**Verdadeiro**

A segmentação de mercado busca agrupar consumidores com interesses semelhantes.

7 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

No Estoque, o JIT (Just-In-Time) é uma técnica que enfatiza a manutenção de grandes detalhes de inventário para evitar atrasos na produção.

**Falso**

JIT busca reduzir estoques e minimizar o desperdício.

9 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

Recursos Humanos não desempenham um papel importante em garantir um ambiente de trabalho inclusivo.

**Falso**

Recursos Humanos desempenham um papel vital na promoção da inclusão e diversidade no trabalho local.

6 Ponto de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

No departamento Financeiro, o DRE (Demonstrativo do Resultado do Exercício) mostra o lucro líquido de uma empresa em um determinado período.

**Verdadeiro**

O DRE é usado para calcular o lucro líquido.

8 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

O Planejamento Estratégico se concentra apenas no curto prazo.

**Falso**

O Planejamento Estratégico abrange tanto o curto quanto o longo prazo.

6 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

A Logística envolve apenas o transporte de mercadorias de um local para outro

**Falso**

A Logística também abrange armazenamento, distribuição e gerenciamento de estoque.

5 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

O empreendedorismo é o mesmo que é um empresário.

**Falso**

O empreendedorismo envolve uma busca de oportunidades e inovação, enquanto um empresário é alguém que já possui e opera um negócio

7 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

Vendas é apenas um processo de persuasão.

**Falso.**

Vendas envolvem entender as necessidades do cliente e oferecerem soluções relevantes

5 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

Um Gestor de Operações é responsável apenas por supervisionar a produção em uma empresa.

**Falso**

Um Gestor de Operações pode estar envolvido em diversas áreas, como logística, qualidade e processos.

6 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

No processo seletivo, é importante avaliar se o candidato se inseriu na cultura da empresa.

**Verdadeiro**

A cultura da empresa desempenha um papel crucial na retenção e no desempenho dos funcionários.

7 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

O funil de vendas é um modelo que descreve as etapas pelas quais um cliente passa antes de comprar um produto.

**Verdadeiro**

O funil de vendas é uma representação das etapas do processo de compra.

5 Ponto de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

O Custo de Capital é uma taxa de retorno ordinária pelos acionistas de uma empresa.

**Verdadeiro**

O Custo de Capital é o retorno mínimo esperado pelos acionistas e credores.

7 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

O Kanban é uma técnica de gerenciamento de estoque que enfatiza o reabastecimento rápido de produtos.

**Verdadeiro**

O Kanban é usado para manter níveis adequados de estoque.

6 Pontos de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

O Recrutamento Interno é um processo de contratação que busca candidatos externos para preencher vagas.

**Falso**

O Recrutamento Interno envolve uma promoção de funcionários existentes para cargas disponíveis.

5 Ponto de Habilidade

**Verdadeiro ou falso**

A Estratégia de Nicho envolve atender um mercado amplo com uma variedade de produtos.

**Falso**

A Estratégia de Nicho se concentra em atender um segmento de mercado específico.

5 Ponto de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

O ROI (Return on Investment) é uma métrica usada para avaliar a eficácia de campanhas de marketing.

**Verdadeiro**

O ROI mede o retorno financeiro em relação aos gastos de marketing.

6 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

No estoque, o giro de estoque lento é benéfico para as empresas.

**Falso**

Um giro de estoque lento pode aumentar custos e riscos de obsolescência.

6 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

A avaliação de desempenho é uma atividade exclusiva do departamento de Recursos Humanos.

**Falso**

A avaliação de desempenho pode envolver supervisores e gerentes de equipe.

6 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

Um Plano de Negócios é uma ferramenta fundamental no Planejamento Estratégico de uma empresa.

**Verdadeiro**

Um Plano de Negócios ajuda a definir metas e estratégias.

5 Ponto de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

Na Logística, a entrega "just-in-case" envolve o envio de mercadorias no último minuto.

**Falso**

"Just-in-case" envolve precaução e envio antecipado para evitar problemas.

8 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

Empreendedorismo se retoma a iniciar um negócio do zero.

**Falso**

O empreendedorismo pode envolver inovação em empresas existentes.

7 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

O processo de vendas é o mesmo em todos os setores e para todos os produtos.

**Falso**

O processo de vendas varia de acordo com o setor e o produto.

8 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

Um Gestor de Operações não precisa se preocupar com a eficiência dos processos.

**Falso**

A eficiência dos processos é fundamental para a gestão de operações.

5 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

As Dinâmicas de Grupo são uma técnica comumente usada em processos seletivos para avaliar o trabalho em equipe.

**Verdadeiro**

Dinâmicas de Grupo avaliam habilidades de colaboração.

4 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

O Público-Alvo em Marketing, é o mesmo que clientes já existentes.

**Falso**

O Público-Alvo é o grupo de pessoas que uma empresa deseja alcançar, que pode incluir clientes em potencial.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

Um Modelo de Negócios descrito como uma empresa gera receita e lucro.

**Verdadeiro**

O Modelo de Negócios define uma estratégia de geração de receita.

3 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

O Departamento Financeiro não tem influência na tomada de decisões estratégicas da empresa.

**Falso**

O Departamento Financeiro fornece dados essenciais para a tomada de decisões estratégicas.

1 Ponto de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

No Planejamento Estratégico, as metas de curto prazo são mais importantes do que as metas de longo prazo.

**Falso**

As metas de longo prazo são fundamentais para a visão de longo prazo da empresa.

1 Ponto de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

O Cross-Selling é uma técnica de vendas que envolve oferecer produtos ou serviços adicionais aos clientes.

**Verdadeiro**

O Cross-Selling busca aumentar o valor da compra do cliente.

3 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

A segmentação de mercado envolve dividir o mercado em grupos homogêneos com base em características específicas.

**Verdadeiro**

A segmentação de mercado é uma prática comum para atender às necessidades específicas de grupos de consumidores.

3 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

O marketing boca a boca é uma estratégia de marketing que se baseia na comunicação espontânea dos clientes sobre um produto ou serviço.

**Verdadeiro**

O marketing boca a boca é uma forma poderosa de publicidade baseada nas recomendações pessoais dos clientes.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**A gestão de estoque visa otimizar a quantidade de produtos armazenados para evitar excessos ou faltas.**

#### Verdadeira

A gestão de estoque busca equilibrar a oferta e a demanda, minimizando custos de armazenamento e maximizando as vendas.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**A curva ABC é uma técnica utilizada na gestão de estoque para classificar itens com base em sua importância relativa.**

#### Verdadeira

A curva ABC ajuda a priorizar a gestão de estoque, concentrando esforços nos itens mais críticos.

1 Ponto de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**O feedback regular é uma prática importante na gestão de recursos humanos para promover o desenvolvimento contínuo dos funcionários.**

#### Verdadeiro

O feedback construtivo ajuda os funcionários a melhorar seu desempenho e contribui para um ambiente de trabalho positivo.

1 Ponto de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**A diversidade no local de trabalho é benéfica apenas para a imagem da empresa, não impactando diretamente o desempenho.**

#### Falso

A diversidade no local de trabalho pode levar a uma variedade de perspectivas, inovação e melhor desempenho organizacional.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**O EBITDA é uma medida que representa os lucros antes dos impostos, juros, depreciação e amortização.**

#### Verdadeiro

O EBITDA fornece uma visão da lucratividade operacional, excluindo alguns itens não operacionais.

5 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**O fluxo de caixa positivo garante automaticamente a lucratividade de uma empresa.**

#### Falso

O fluxo de caixa positivo indica entrada de dinheiro, mas não considera despesas futuras e outros aspectos contábeis.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**O SWOT é uma ferramenta usada para analisar os pontos fortes, fracos, oportunidades e ameaças de uma empresa.**

#### Verdadeiro

O SWOT é uma análise abrangente que ajuda a orientar o planejamento estratégico.

1 Ponto de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**O plano estratégico de uma empresa deve ser inflexível para garantir consistência ao longo do tempo.**

#### Falso

O plano estratégico deve ser flexível para se adaptar às mudanças no ambiente de negócios.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**A logística reversa envolve o retorno de produtos do consumidor para o fabricante.**

#### Verdadeiro

A logística reversa lida com o movimento de produtos da ponta do consumidor de volta à cadeia de suprimentos.

3 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**A otimização da cadeia de suprimentos visa reduzir custos sem comprometer a eficiência.**

#### Verdadeiro

A otimização busca eficiência máxima com custos mínimos.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**O empreendedorismo envolve a identificação de oportunidades de negócios e a criação de algo novo e valioso.**

#### Verdadeiro

Os empreendedores são conhecidos por inovar e criar novas soluções.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**O fracasso em um empreendimento é sempre negativo e indica falta de habilidade empreendedora.**

#### Falso

O fracasso pode ser uma fonte valiosa de aprendizado e ajuste de estratégias.

4 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**A abordagem consultiva de vendas, envolve entender as necessidades do cliente e oferecer soluções personalizadas.**

#### Verdadeiro

Abordagem consultiva foca em criar valor para o cliente, baseando-se em uma compreensão profunda de suas necessidades.

3 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**A etapa de fechamento em uma venda é mais importante do que o processo de construção de relacionamento.**

#### Falso

Construir um relacionamento sólido é crucial para fechar negócios de forma consistente.

3 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**Um bom gestor de operações deve priorizar eficiência a qualquer custo, mesmo que isso signifique sacrificar a qualidade.**

#### Falso

A gestão eficaz das operações busca equilibrar eficiência e qualidade.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

**A automação de processos operacionais pode levar a uma redução significativa de erros.**

#### Verdadeiro

A automação reduz a dependência de tarefas manuais, minimizando erros humanos.

3 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

O posicionamento de mercado refere-se à imagem que os consumidores têm de um produto ou marca em comparação com a concorrência.

#### Verdadeiro

O posicionamento é essencial para diferenciar a marca e influenciar a percepção do consumidor.

3 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

A taxa de conversão é um indicador-chave que mede a eficácia de uma campanha de marketing, representando a porcentagem de visitantes que realizaram uma ação desejada.

#### Verdadeiro

A taxa de conversão é vital para avaliar o desempenho das estratégias de marketing em gerar resultados tangíveis.

5 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

O método FIFO (First In, First Out) pressupõe que os produtos mais recentemente adquiridos são os primeiros a serem vendidos.

#### Verdadeiro

O FIFO é um método comum para calcular o custo dos produtos vendidos e o valor do estoque remanescente.

1 Ponto de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

O lead time, é o tempo decorrido entre a decisão de compra e a entrega efetiva dos produtos.

#### Verdadeiro

O lead time é crucial para o planejamento eficiente da gestão de estoque.

6 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

A rotatividade de funcionários é sempre prejudicial para uma empresa, indicando problemas na gestão.

#### Falso

Em alguns casos, a rotatividade pode ser positiva, trazendo novas ideias e perspectivas.

3 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

Um programa de integração eficaz pode melhorar a retenção de funcionários e acelerar o tempo para a plena produtividade.

#### Verdadeiro

A integração bem-sucedida contribui para a adaptação rápida dos novos funcionários ao ambiente de trabalho.

1 Ponto de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

A alavancagem financeira refere-se ao uso de dívidas para aumentar o retorno sobre o investimento.

#### Verdadeiro

A alavancagem financeira pode amplificar os ganhos, mas também aumenta os riscos.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

A análise de ponto de equilíbrio é uma ferramenta que ajuda a determinar o volume mínimo de vendas necessário para cobrir todos os custos.

#### Verdadeiro

A análise de ponto de equilíbrio é crucial para garantir a viabilidade financeira.

2 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

Verdadeiro ou Falso: A análise PESTEL é uma técnica usada para examinar os fatores políticos, econômicos, sociais, tecnológicos, ambientais e legais.

#### Verdadeiro

A análise PESTEL fornece uma visão abrangente do ambiente externo.

6 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

A visão de uma empresa descreve sua razão de existir, destacando o que ela busca alcançar a longo prazo.

#### Verdadeiro

A visão orienta as decisões estratégicas e inspira colaboradores e partes interessadas.

1 Pontos de Habilidade

### Verdadeiro ou falso

A logística integrada envolve a coordenação eficiente de todas as atividades logísticas, desde a produção até a entrega ao cliente.

#### Verdadeiro

A logística integrada busca otimizar todo o fluxo de valor.

6 Pontos de Habilidade

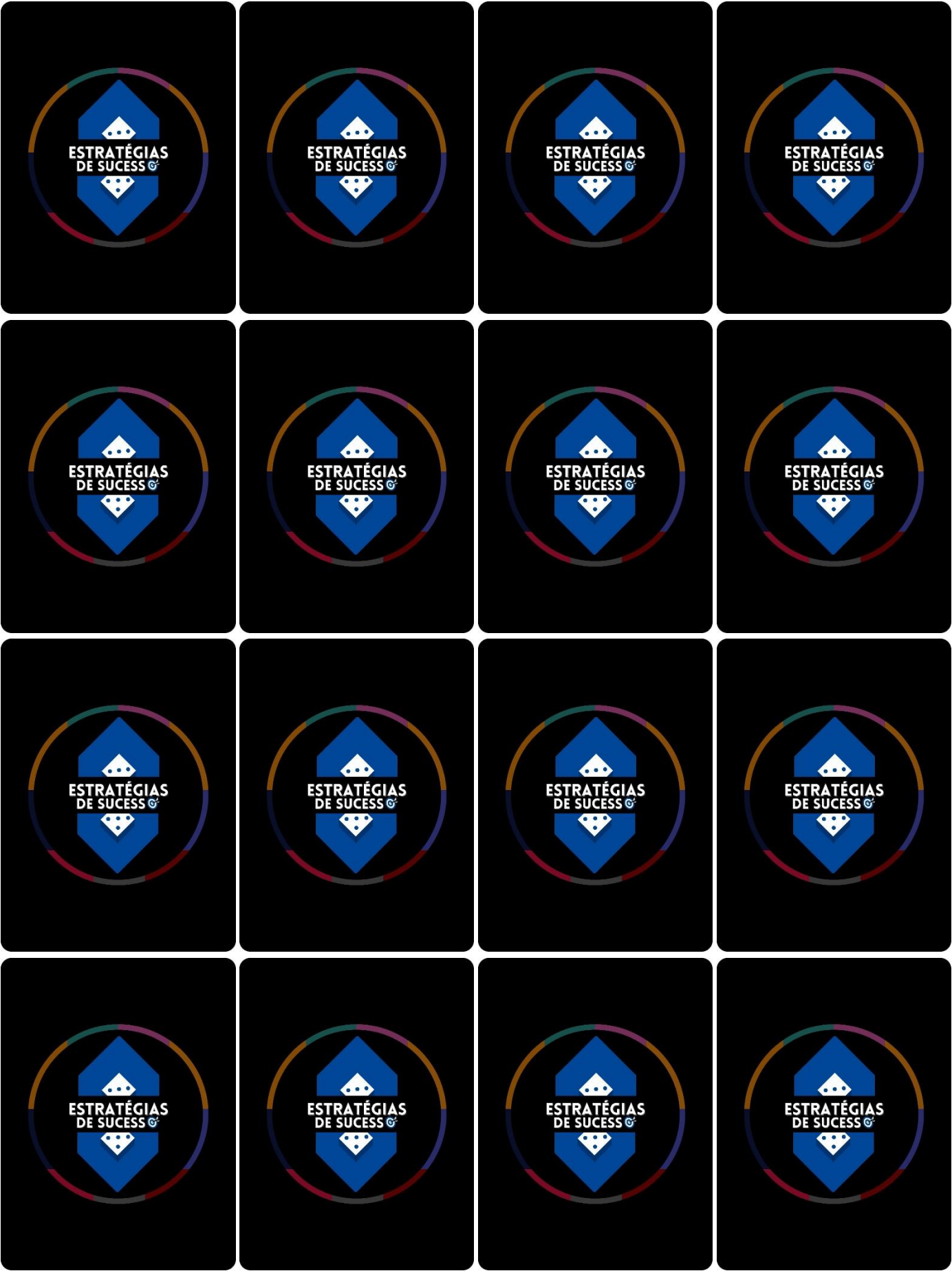
### Verdadeiro ou falso

A análise de viabilidade é uma etapa crucial no processo empreendedor que ajuda a avaliar a viabilidade econômica e técnica de um novo empreendimento.

#### Verdadeiro

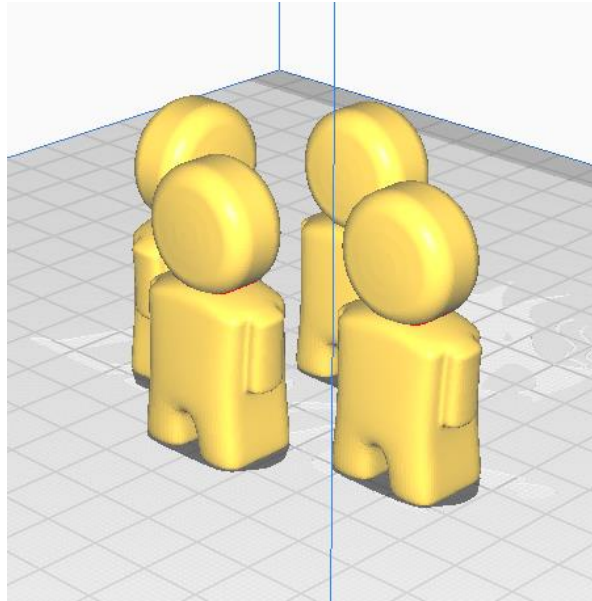
A análise de viabilidade minimiza riscos e melhora as chances de sucesso.

4 Pontos de Habilidade





## Componentes





## O QUE É?

Estratégias de Sucesso é um jogo de tabuleiro que passa por todas as áreas da Gestão, com o objetivo principal, conseguir ter as habilidades mais próximas da Carta de Emprego. Você vai poder trilhar o seu caminho, escolhendo quais habilidades necessárias, traçando uma estratégia para ganhar o cargo!



## JOGANDO

O jogador que cair na casa "pegue uma carta teste" pedirá ao jogador ao seu lado para pegar uma Carta Teste e ler para ele. Caso responda a pergunta certo, irá ganhar pontos para habilidades que irá colocar em seu currículo da forma que desejar. Caso responda a pergunta errado deverá permanecer na casa onde parou, sem poder avançar.

Quem chegar ao fim, vira a Carta de Emprego. Ganha aquele que tiver os níveis de habilidade mais próximos da Carta, não necessariamente aquele que chega primeiro.

## PREPARAÇÃO

Primeiro comece embaralhando as Cartas de Emprego e as Cartas Teste, e, após embaralhar escolha uma Carta de Emprego sem olhar e coloque ela virada de cabeça pra baixo, assim como as Cartas Teste.



Cada jogador deverá jogar o dado, quem tirar o número maior irá começar o jogo. E após isso o jogo irá continuar em sentido horário.



## COMPONENTES

- 01 Tabuleiro.
- 01 Dado numeral.
- 04 Peões.
- 60 Cartas Teste.
- 09 Cartas de Emprego.
- 04 Currículos.
- 00 Fichas.

PR





# FINANCER EDUCATION



Curso: **Técnico em Administração**



Componente: **Planejamento e Desenvolvimento de TCC**



Tipo: **Tabuleiro**



Tema: **Finanças**



Equipe:

**Lucas Marconato** (marconatolucas1@gmail.com)

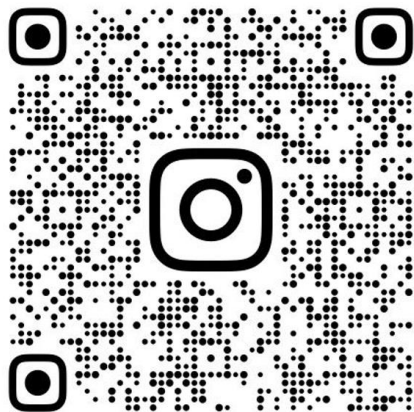
**Maria Gabriela Xavier do Nascimento Pereira** (mariagabiela0701@gmail.com)

**Raynara Oliveira Garcia** (raynara27052007@gmail.com)

**Vinicius Soares Rodrigues** (vinisoaresvs0@gmail.com)



Orientador: **Prof. Me. Alecsandro Michael de Andrade** (alecsandroandrade@hotmail.com)



**@FINANCER.EDUCATION\_TCC**

# **A UTILIZAÇÃO DO JOGO “FINANCER EDUCATION” COMO MÉTODO PARA O ENSINO DE ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA**

## **Introdução**

A administração tem sido definida como o planejamento, a organização, a direção e o controle das atividades da empresa, para que os objetivos possam ser alcançados efetiva e economicamente (KWASNICKA, 2006, p. 336). Quando falamos de Administração financeira é comum que pouquíssimas pessoas se interessem pelo assunto, o que resulta na falta de controle de suas próprias finanças, isso ocorre pela falta do saber fazer, pela preguiça, falta de hábito ou disciplina e até mesmo por não ter rendimento. A administração científica viu o homem como fraco, preguiçoso e corrupto. Ele só se motiva por dinheiro e com a disciplina necessária para assegurar que fizesse o que estava sendo pago para fazer. O movimento das relações humanas viu o homem como basicamente bom, mas necessitado de direção; consequentemente, suas necessidades e satisfações eram manipuladas. Isso foi uma modificação na abordagem da administração científica, com o enfoque ainda nas exigências organizacionais. O humanismo industrial transferiu a atenção para o indivíduo, assumindo que o homem era capaz de perfeição. Consequentemente, os benefícios da organização são reflexo dos benefícios individuais de alcançar a autorrealização dentro da organização (KWASNICKA, 2006, p. 336-337).

## **Objetivo**

O objetivo principal do jogo é apresentar de uma forma lúdica, os conceitos básicos da contabilidade dentro da Administração, de modo que dispensa o conhecimento prévio sobre os assuntos apresentados no jogo.

## **Materiais e Métodos**

Foram utilizados como embasamentos de pesquisa para o jogo: levantamentos bibliográficos, análise exploratória, qualitativa, por observação e por meio de um questionário de pesquisa. Durante as reuniões do grupo foram discutidos e decididos o modelo de jogo, seus objetivos, jogabilidade, peças de jogo, e seu design como um todo, utilizando a ferramenta de edição do Canva®. Para a produção do jogo utilizou-se de Chapas de MDF, impressão adesiva, tinta em spray, impressora 3D, impressão em papel sulfite e impressão em papel couche.

## **Resultados e Discussões**

A partir do questionário de feedback e das observações feitas durante o teste de jogo, pode se observar apesar de alguns pontos a serem aprimorados, que o jogo teve um bom desempenho, e uma boa adesão por parte dos jogadores que o testaram. Podemos destacar então que o jogo “Financer Education” tem um design atraente, de suas cartas, tabuleiro, manual e peças, seus textos, cores e fontes combinam ente si, é um jogo fácil, sendo necessário aprender poucas coisas sobre a dinâmica antes de inicia-lo, contendo regras claras e compreensíveis, oferece novos desafios como obstáculos e situações variáveis fugindo do monótono

e promovendo competição e interação entre os jogadores. Levando em consideração as observações de jogabilidade pode-se considerar que este jogo é um método adequado de ensino.

## Conclusão

O jogo traz a avaliação de como as pessoas administrariam suas empresas e se elas têm o conhecimento necessário para isso. Levando em consideração o objetivo do jogo de ensinar a Administração Financeira de maneira alternativa aos métodos convencionais, ao mesmo tempo que é leve e descontraído, consequentemente traz entretenimento, disputa pela vitória e, se jogado com as pessoas certas, muitas risadas e discussões, como todo bom jogo, juntamente com a pesquisa de satisfação realizada, pode-se concluir que o jogo cumpre seu papel de forma lúdica e dinâmica de ensino. Podemos chegar a essa conclusão por meio da pesquisa realizada após a aplicação do jogo, onde foi possível notar um *feedback* extremamente positivo entregue pelos jogadores (que responderam anonimamente). Diante disso, estamos totalmente satisfeitos com o resultado do nosso jogo.

## Referências

CARRETA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

DICKMANN, Ivanio (org.). **Start**: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.

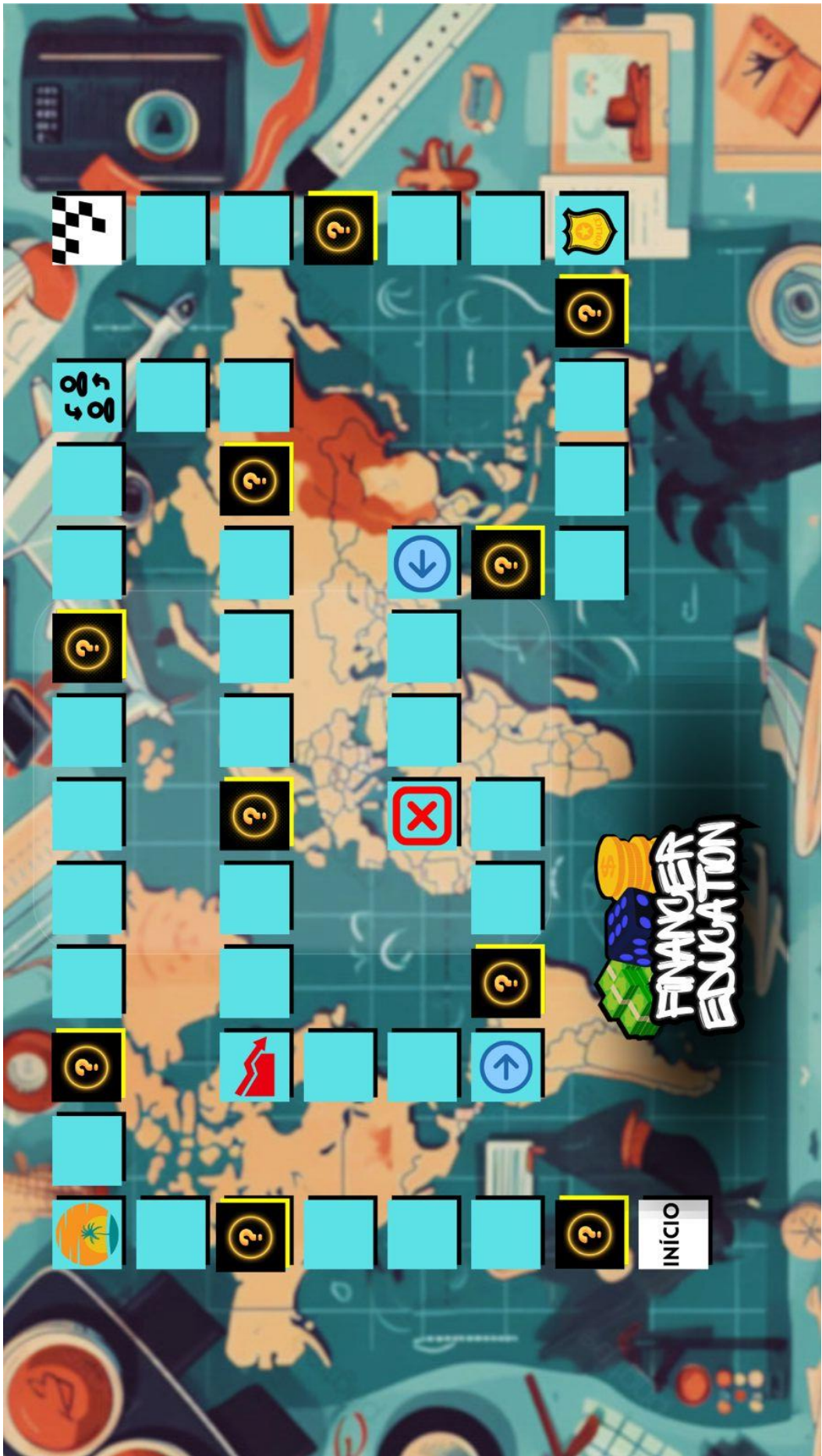
KWASNICKA, Eunice Lacava. **Introdução à administração**. 6. Ed., 3º reimpressão, São Paulo: Atlas, 2006.

PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.













RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.







## Cartas Especiais (Frente)

 <p>Você se arriscou investindo em criptomoedas, e felizmente foi bem sucedida</p> <p>Receba \$500,00</p>	 <p>Sua declaração de imposto de renda deu impostos a restituir</p> <p>Receba \$500,00</p>	 <p>Um cliente generoso lhe deixou uma bonificação</p> <p>Receba \$100,00</p>	 <p>Gastos pontuais imprevistos</p> <p>perca \$200,00</p>
 <p>Você participou de um jogo de azar</p> <p>Perca \$500,00</p>	 <p>Sortudo! encontrou dinheiro na rua</p> <p>receba \$100,00</p>	 <p>Puts que azar, você foi demitido!!!</p> <p>Saia do Jogo</p>	 <p>Você sofreu um pequeno contratempo e teve que gastar dinheiro em um conserto.</p> <p>Pague \$300,00 em despesas inesperadas.</p>
 <p>Você fez um bom planejamento financeiro e economizou \$200,00.</p> <p>Parabéns! Receba \$500,00 como recompensa por sua economia.</p>	 <p>Você fez um investimento inteligente e ganhou \$300,00. Continue assim!</p> <p>Receba \$200,00 como lucro de seus investimentos.</p>	 <p>Você decidiu economizar parte de sua renda mensal.</p> <p>Receba \$500,00 como juros de sua conta poupança.</p>	 <p>Você participou de um workshop de educação financeira e aprendeu valiosas lições.</p> <p>Avance duas casas para frente</p>



Você decidiu investir em seu conhecimento e habilidades.

Receba \$200,00 como retorno do investimento em sua educação.



Você adquiriu bons hábitos financeiro, como orçamento e economia.

Receba \$600,00 como recompensa por suas práticas financeiras sólidas.



Você tomou um prejuízo milionário com a sua empresa e está em processo de recuperação.

Fique uma rodada sem jogar.



O pior mês da sua vida chegou!! Sua empresa não rendeu como esperado.

Troque de lugar com o último colocado da partida.



A que pena para sua empresa!!! Está passando por processo de manutenção.

Fique duas rodadas sem jogar.



Você fez um empréstimo e no final, não conseguiu pagar o que devia.

Pague \$200 para cada jogador.



Com mudanças climáticas, sua empresa sofreu um prejuízo enorme.

Pague \$500.



Na noite de ontem, sua empresa foi saqueada por uma gang.

Perca \$500.



Sua campanha de marketing foi um sucesso e alavancou a empresa exponencialmente.

Troque de lugar com o primeiro colocado da partida.



Você emprestou dinheiro que ao decorrer do tempo precisou novamente para pagar dívidas.

Receba \$200 de cada jogador.



Você decidiu criar um App para sua empresa de modo a facilitar as vendas.

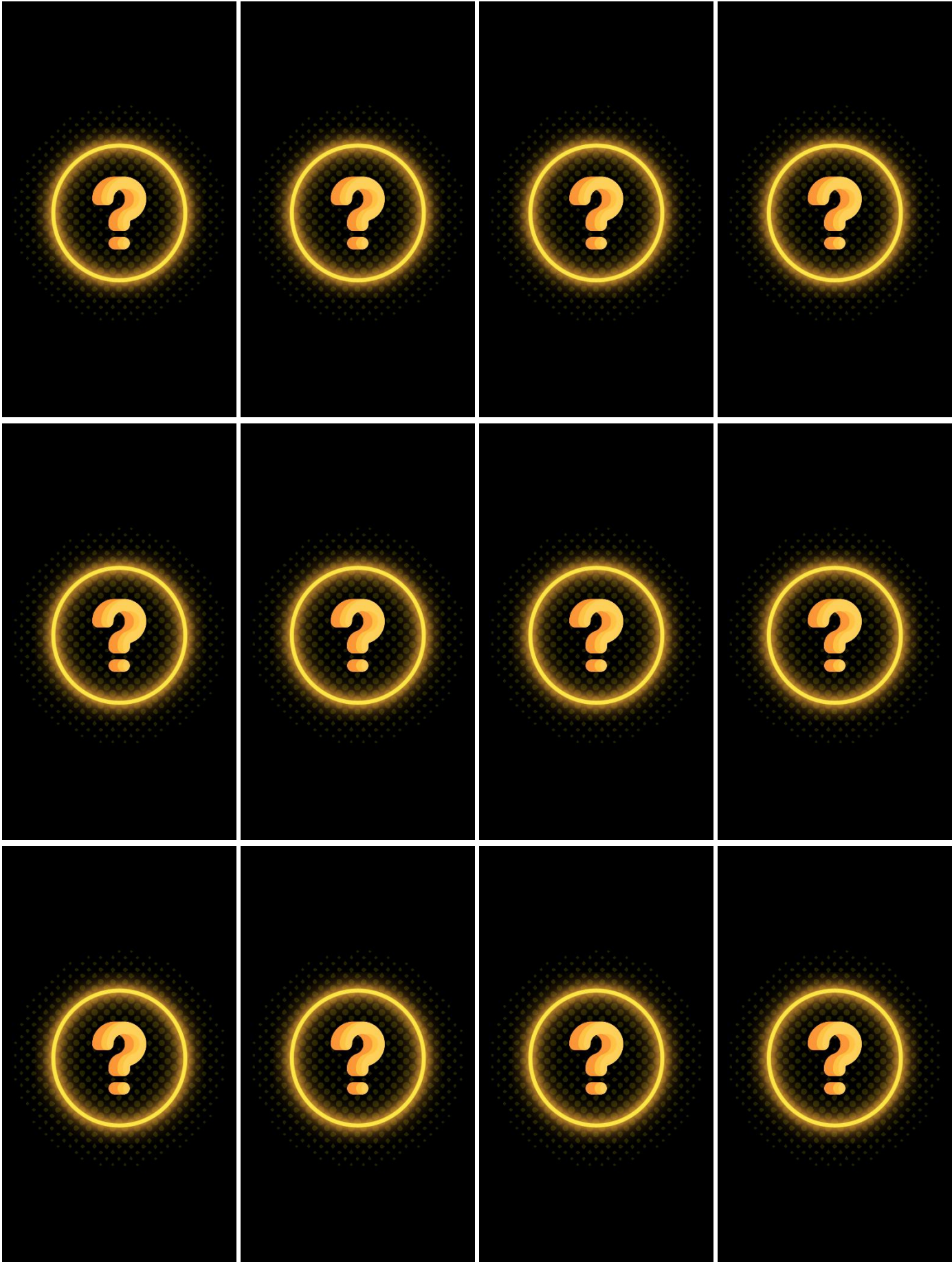
Receba \$500 pelo sucesso do App.



Investimento em sustentabilidade deu um retorno positivo para sua empresa.

Receba \$500.





## Cartas Comum (Frente)

<p><b>Os carros da empresa vem dando problema a algum tempo. Diante da situação é preciso que :</b></p> <p><b>A-</b> os carros antigos da empresa sejam por novos</p> <p><b>B-</b> seja feita a revisão dos carros atuais da empresa</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$100,00</b>  <b>\$500,00</b></p>	<p><b>A fatura do seu cartão está perto do dia de vencimento. Você tem como opção:</b></p> <p><b>A-</b> Pagar apenas o valor minimo do cartão de crédito</p> <p><b>B-</b> Fazer o empréstimo com retorno de 20% ao mês.</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$200,00</b>  <b>\$200,00</b></p>	<p><b>Um amigo veio lhe pedir um empréstimo sem contato adequado. Você deve:</b></p> <p><b>A-</b> Não emprestar o dinheiro e perder 20% de taxa de juros</p> <p><b>B-</b> Fazer o empréstimo com retorno de 20% ao mês.</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$100,00</b>  <b>\$200,00</b></p>	<p><b>Um fio elétrico pipocou na sua sala e você ficou sem o computador, mas também estragou o telefone da empresa que é muito utilizado.</b></p> <p><b>A-</b> Arrumar o computador da empresa</p> <p><b>B-</b> Arrumar o telefone da empresa</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$100,00</b>  <b>\$500,00</b></p>
<p><b>Você tem que fazer uma viagem para fechar negócio milionário o mais rápido possível e precisa escolher entre:</b></p> <p><b>A-</b> Transporte particular adequado e rápido</p> <p><b>B-</b> Transporte aéreo não muito adequado</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$100,00</b>  <b>\$200,00</b></p>	<p><b>A sua empresa resolveu fazer parceria com uma instituição para promover palestras ao público, como forma de divulgar implicitamente a marca. Você tem opção de :</b></p> <p><b>A-</b> Promover um banquete ao final do encontro extenso e cansativo</p> <p><b>B-</b> Realizar um sorteio com bons prêmios apenas</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$100,00</b>  <b>\$500,00</b></p>	<p><b>Existe um projeto na sua empresa de criar um ambiente confortável para os funcionários descansarem e requer um pequeno investimento:</b></p> <p><b>A-</b> Não dar andamento pois os funcionários já descansam no horário imposto</p> <p><b>B-</b> Dar andamento no projeto a fim contribuir no rendimento positivo dos funcionários</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$100,00</b>  <b>\$500,00</b></p>	<p><b>Os funcionários não estão rendendo na empresa por falta de estímulo. Escolha:</b></p> <p><b>A-</b> Presentear com algum mimo da empresa</p> <p><b>B-</b> Dar bônus financeiro para os funcionários</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$200,00</b>  <b>\$500,00</b></p>
<p><b>Você decide criar um loja virtual pelo poder de alcance que ela é capaz de atingir:</b></p> <p><b>A-</b> Não criar a loja pois você terá que arcar com custos a mais</p> <p><b>B-</b> Criar e entender o mercado digital e investir aos poucos</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$500,00</b>  <b>\$500,00</b></p>	<p><b>Você é o dono da empresa e não tem um salário fixo todo mês, por isso precisa escolher entre:</b></p> <p><b>A-</b> Usar o cartão corporativo da empresa</p> <p><b>B-</b> Não usar o cartão da empresa</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$100,00</b>  <b>\$500,00</b></p>	<p><b>Você tem 1 milhão de reais de investimento a qual não irá usar e quer colocar em um banco. Escolha:</b></p> <p><b>A-</b> Banco digital com rendimento excelente de 5% ao mês correndo risco</p> <p><b>B-</b> Dividir igualmente entre 4 Bancos físicos sem muitos riscos</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$200,00</b>  <b>\$200,00</b></p>	<p><b>O ano tem muitas datas comemorativas. Diante disso existe um projeto de design da marca da sua empresa:</b></p> <p><b>A-</b> Permanecer o design da marca original pois não irá fazer diferenças nas vendas</p> <p><b>B-</b> Mudar os estilos de design conservando a marca</p> <p><b>Receba/Pague</b>  <b>\$500,00</b>  <b>\$800,00</b></p>

Você decidiu tirar férias e deixou a sua empresa em mãos confiáveis mas ocorreu um erro e estão ligando para você:

A- Você ignora de forma a terminar de curtir os últimos dias das suas férias

B- Dá a devida preocupação ao problema de modo a evitar novos danos

Receba/Pague  
\$500,00  
\$700,00

Um funcionário precisou fazer uma viagem e está levando o nome da empresa para fechar um negócio. Escolha:

A- O valor da ida e volta da viagem ser descontado do próprio salário

B- Arcar com os custos da viagem na conta da empresa

Receba/Pague  
\$500,00  
\$200,00

Existe uma deficiência no ambiente interno que afeta o desenvolvimento da empresa por falta de conhecimento. Escolha:

A- Promover estudos on-line para os funcionários

B- Promover um mini curso para os funcionários na empresa

Receba/Pague  
\$100,00  
\$200,00

Chega o dia de reorganizar a empresa e precisa fazer um novo processo seletivo. Escolha:

A- Fazer um marketing simplório a fim dos candidatos mandar o currículo

B- Fazer uma divulgação explicativa e específica para simplificar a seleção

Receba/Pague  
\$100,00  
\$500,00

Sua empresa está crescendo e você precisa ampliá-la, por isso resolveu pesquisar a obra e ficou em dúvida entre duas opções:

A- Dezembro à Março, entrega garantida, preço acessível

B- Abril à Julho, entrega garantida, preço salgado

Receba/Pague  
\$500,00  
\$1.000,00

Sua empresa necessita de novos funcionários para uma qualidade melhor nos rendimentos trabalhistas da equipe a curto e longo prazo e precisa escolher:

A- Realizar um período de treinamento com a mesma equipe

B- Realizar processo de seleção para achar os mais capacitados

Receba/Pague  
\$100,00  
\$500,00

Ao fazer uma pesquisa interna com os funcionários, você percebe que o rendimento e a estrutura não estão como esperado, por isso você procura uma solução:

A- Gastar dinheiro do caixa em uma estrutura elaborada de outra forma

B- Continuar do jeito que está pois a empresa passa apuros

Receba/Pague  
\$100,00  
\$500,00

Sua empresa vem crescendo, e seus funcionários gastam muito tempo indo em suas casas para almoçarem. Uma boa solução para esse problema seria:

A- A implementação de um restaurante dentro da empresa

B- A distribuição de vales alimentação para que os funcionários se alimentem em locais próximos

Receba/Pague  
\$100,00  
\$500,00

É hora de focar no marketing de sua empresa, e nos equipamentos tecnológicos que ela precisa. Temos como oportunidades:

A- O investimento em equipamentos de qualidade e uma formação para funcionários

B- A contratação de uma equipe já profissionalizada e com seus próprios equipamentos, que iriam prestar seus serviços

Receba/Pague  
\$500,00  
\$500,00

Sua máquina de produtos estragou, você tem uma boa quantidade no estoque, mas, está tendo alta demanda. Escolha:

A- Fazer a manutenção e parando as vendas de modo a concertar o equipamento

B- Fazer a manutenção das máquinas prosseguindo com as vendas dos produtos no estoque

Receba/Pague  
\$100,00  
\$500,00

Sua empresa tem no caixa um determinado valor para investimentos. Você pode escolher :

A- Investir em casas online, que gerem um alto valor

B- Investir em uma poupança com rendimento mínimo

Receba/Pague  
\$100,00  
\$500,00

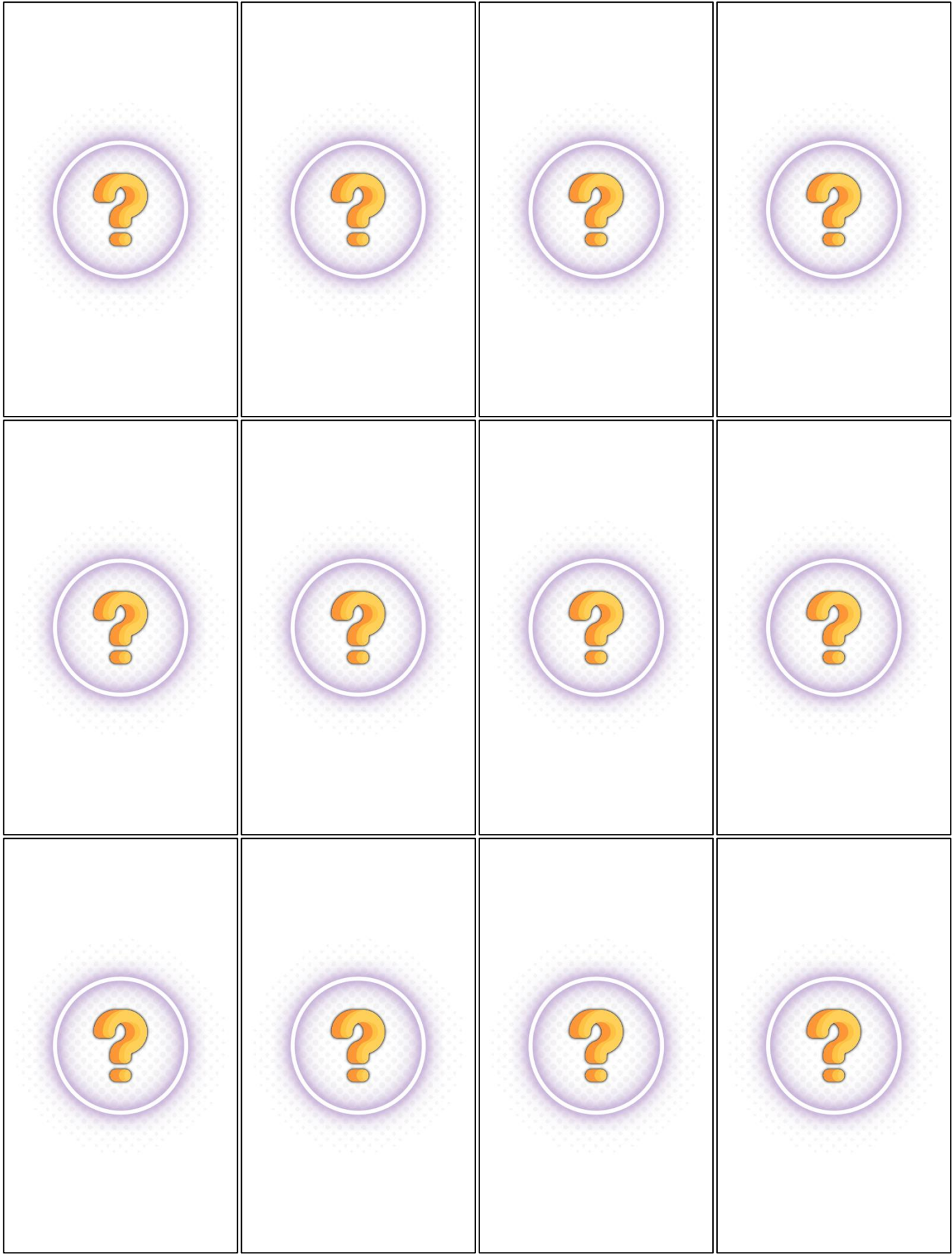
Você não está tendo uma boa gestão de seu fluxo de caixa, responsável por garantir fundos suficientes para atender às despesas correntes e investimentos futuros. Para isso pode-se:

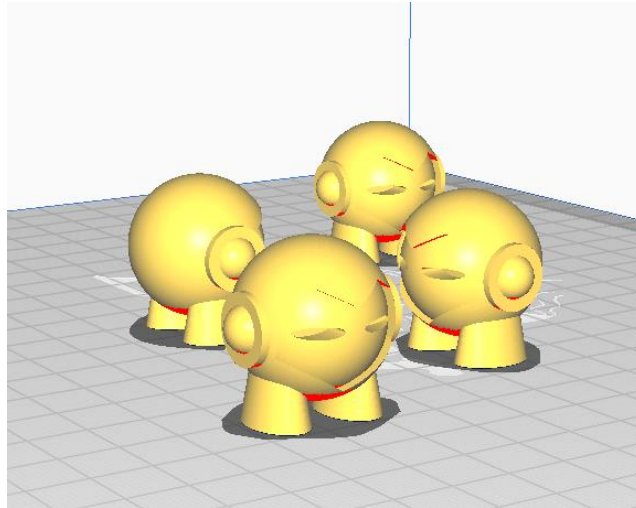
A- Colocar no cargo um funcionário com formação básica em caixa

B- Contratar algum especialista na área de gestão de fluxo de caixa

Receba/Pague  
\$100,00  
\$500,00

<p>Sua instituição se encontra em alto risco de esbarrar na regulamentação, surgindo a possibilidade de possíveis processos. Você pode optar por:</p> <p>A- Procurar informações sobre as regulamentações necessárias para corrigir os erros</p> <p>B- Buscar orientação de um profissional da área</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$500,00 \$500,00</p>	<p>É notável por seus clientes e investidores a falta de comprometimento com projetos sociais e lucrativos. Para tanto podemos implementar:</p> <p>A- Um projeto focado em energia limpa diretamente de nossa empresa</p> <p>B- Investir em alguma instituição de projetos ambientais com fim lucrativo</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$700,00 \$700,00</p>	<p>Localizamos um alto gasto de custo na produção de um produto que não está gerando lucro. Ademais é preciso:</p> <p>A- Encerrar a compra de matéria prima do produto, finalizar sua produção e vender todo o estoque</p> <p>B- Diminuir a produção do produto, e aumentar o enfoque de um que esteja dando mais lucro no momento</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$500,00 \$200,00</p>	<p>Sua instituição está com uma alta demanda de produtos e clientes, até mesmo de lugares diferentes. É hora de :</p> <p>A- Investir mais no aumento da empresa física, para atender à demanda</p> <p>B- Investir em filiais para a expansão da empresa em outros locais</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$100,00 \$500,00</p>
<p>Sua empresa passou por um mês de sucesso e você está em dúvida entre presentear uma equipe ou não:</p> <p>A- Você escolhe presentear para manter um clima organizacional bom</p> <p>B- Você escolhe presentear para gerar estímulo e a equipe continuar se empenhando</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$100,00 \$500,00</p>	<p>Você precisa fazer uma viagem de negócios rápida e precisa escolher dentre seus meios de locomoção:</p> <p>A- Transporte particular aéreo</p> <p>B- Transporte público aéreo</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$100,00 \$500,00</p>	<p>Você pensa em fazer um investimento na empresa de 1 milhão de reais e exige um conhecimento adequado entre:</p> <p>A- Pagar tudo a vista de modo a quitar a sua dívida</p> <p>B- Render o valor do investimento de modo a pagar parcelado sem perder dinheiro</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$100,00 \$500,00</p>	<p>Você decidiu inestir em conhecimento e habilidades para seus funcionários para isso é preciso:</p> <p>A- Pagar por um curso presencial</p> <p>B- Gerenciar cursos online sem custo nenhum</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$100,00 \$500,00</p>
<p>Programas sociais está em alta no momento. Ativista pediram apoio a sua empresa por estar crescendo. Escolha:</p> <p>A- Promover uma reunião fechada para um pequeno público com custo baixo</p> <p>B- Promover palestra ao público e garantir apoio financeiro em um local e divulgação</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$100,00 \$500,00</p>	<p>Seu fornecedor de mercadorias e produtos não está mais com um preço tão acessível, talvez esteja na hora de:</p> <p>A- Optar por um novo fornecedor, que tenha um vaor mais acessível para compra</p> <p>B- Realizar uma reunião para ajuste no valor e possível mudança no preço do produto final</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$100,00 \$500,00</p>	<p>Seu contador responsável pela gerência do orçamento e economia não está mais rendendo um bom trabalho. É hora de :</p> <p>A- Trazer uma nova contratação de contador para o time</p> <p>B- Dar bons conselhos ao seu funcionário e talvez um assistente</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$100,00 \$500,00</p>	<p>Após uma tempestade o teto da sua empresa saiu e molho todos os equipamentos, entre essa situação você precisa pensar rápido entre:</p> <p>A- Fazer manutenção em todos os equipamentos e esperar ficar pronto</p> <p>B- Alugar vários equipamentos de modo a garantir a estabilidade da empresa</p> <p><b>Receba/Pague</b> \$100,00 \$500,00</p>







# MANUAL

## **Bem Vindo ao Financer Education!**

Infelizmente seu chefe não o quis mais em sua empresa e decidiu te demitir.

É aí que lhe surge a idéia de criar sua própria empresa.

Devido ao valor do acerto e as economias que vinha juntando, você tem um alto potencial para fazer seu proprio negócio decolar. Vamos iniciar?

- Inicialmente, deve se estipular quem serão os mestres do jogo e aquele que ira administrar o dinheiro do banco, e conferir se as regras estão sendo seguidas. Cada jogador deve ter uma quantia em dinheiro de 5000 reais ao começo do jogo, que irá administrar no decorrer do mesmo.
- O primeiro jogador deve lançar o dado e andar as casas respectivas. Caso pare nas casas comuns deve responder a uma carta branca, caso pare em uma casa preta deve responder a carta preta. Fica ao critério dos jogadores decidir se irão ler as cartas uns para os outros ou se o banco irá realizar esa tarefa.
- Caso acerte a questão proposta reberá uma quatia determinada na carta e caso erre pagará tal quantia ao banco.
- O jogo termina quando todos cruzarem a linha de chegada, ou melhor, casa da chegada.

Vence aquele que ao final da partida tiver o maior capital.

Observação:

\*Cada mestre terá em sua posse um cadeado, que representa uma polpança e substituirá apenas uma única vez o pagamento de uma dívida. contraida no decorrer do jogo.

\*Fica a critério dos jogadores jogar com 2 dados (utilizando apenas 1 deles na primeira rodada), ou ,para uma maior interação durante o jogo utilizar apenas 1 dado.





# JOGO DAS AÇÕES



Curso: **Técnico em Administração**



Componente: **Planejamento e Desenvolvimento de TCC**



Tipo: **Tabuleiro**



Tema: **Investimentos**



Equipe:

**Fernando Francisco Costa** (fernandofc25@hotmail.com)

**Kevin Guadagnino dos Santos** (kevinguadagninosantos@gmail.com)

**Maria Eduarda Souza Vieira Lima** (mariavselima@gmail.com)

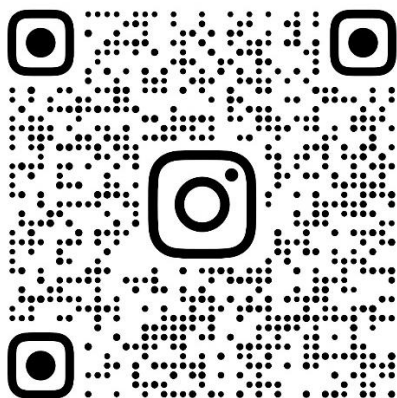
**Matheus Henrique Garcia de Oliveira** (matheusolivi123@gmail.com)

**Reginaldo de Moraes Mendonça** (jr.mig2015@gmail.com)

**Renan Franco do Nascimento** (renanfranco@outlook.com.br)



Orientador: **Prof. Me. Alecsandro Michael de Andrade** (alecsandroandrade@hotmail.com)



**JOGODASACOES**



## **A UTILIZAÇÃO DO JOGO “JOGO DAS AÇÕES” COMO FORMA DE APRESENTAR DE MANEIRA DINÂMICA OS TIPOS DE AÇÕES E SEUS RISCOS.**

### **Introdução**

“A arte de investir possui uma característica que nem sempre é percebida. Um resultado respeitável, sem ser espetacular, pode ser obtido pelo investidor leigo com um mínimo de esforço e habilidade. Porém, superar esse padrão facilmente atingível exige muito empenho e mais sabedoria ainda. Se você simplesmente tentar utilizar apenas um pouco de conhecimento e inteligência adicionais em seu programa de investimento, em vez de obter resultados um pouco melhores do que os normais, é bem possível que seu desempenho piore.” (GRAHAM, 1949, p. 19). Conforme Oliveira (2004), “o jogo é a forma mais simples e natural para o desenvolvimento de um sentimento grupal. É o elemento da cultura que contém maiores possibilidades para sociabilizar e também socializar.”. Ainda conforme Oliveira (2006, p. 3), Vygotsky (1996, p. 12) entende que “o sujeito é interativo e, por este motivo, dá tanta importância à fala. Estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem.”. A partir dessas afirmações, a importância dos jogos de tabuleiro, nos processos de aprendizado e sociabilização de ideias, fica clara.

### **Objetivo**

O objetivo principal desta pesquisa foi criar e desenvolver um jogo que mostrar de forma dinâmica os riscos do investimento em ações, bem como a importância de saber quando comprar e quando vender ações, analisando o mercado e aproveitando as oportunidades.

### **Materiais e métodos**

Os métodos utilizados para desenvolver esta pesquisa foram: Qualitativa, observação, levantamento bibliográfico de autores que estudaram sobre o assunto de Administração e Investimento e por meio de questionário de pesquisa. Os materiais utilizados para a criação do *design* do jogo foram feitos no Canva, o tabuleiro impresso em A4 (21 por 29,7 centímetros), as cartas com 7 cm por 9,9 cm representando os setores: Materiais, Energia, Comércio e Agronegócio, e as cartas especiais: Aumento das ações; Troca de mão; Relatório; Queda de Ações; Mercado em Alta; Falência; Déficit; Dívidas e Dividendos. O tabuleiro com uma grade de cores que se contrastam entre si, as peças do tabuleiro foram feitas em impressora 3D com os elementos principais do jogo sendo: Bigorna (representando o setor de materiais); Raio (representando o setor de energia); Cifrão (representando o setor de comércio); Vaca (representando o setor de agronegócio); Moedas (representa o quanto de dinheiro o jogador tem, sendo a cinza a mais cara e a branca a mais barata). Temos também as cartas do jogo que são também dos setores de materiais, energia, comércio e agronegócio. Todas as cartas e o tabuleiro foram feitos e impressos em papéis fotográficos ao todo foram 27 cartas especiais e 36 cartas de setores,

## Resultados e Discussões

A maioria dos sujeitos de pesquisa concordam que o *design* do jogo é atraente, os textos, fontes e cores combinam, desafiador, consideraram o jogo fácil, as regras são claras e compreensíveis e se divertiram com o jogo. Podemos observar também que os conforme o jogo ia progredindo, os jogadores ficavam mais entretidos com o andamento do jogo, gerando rivalidades e uma disputa saudável entre os jogadores. Portanto, o jogo é um método de ensino adequado para o ensino de Administração.

## Conclusão

Acreditamos ter atingido o objetivo de criar e desenvolver um jogo que mostra de forma dinâmica os riscos do investimento em ações, bem como a importância de saber quando comprar e quando vender ações, analisando o mercado e aproveitando as oportunidades, uma vez que o jogo que cumpre bem as funções pré-estabelecidas, teve a maioria da aceitação do público e dos participantes que jogaram, portanto um jogo aplicável, divertido e dinâmico sobre o mundo das ações e investimentos.

## Referências

CARRETA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

DICKMANN, Ivanio (org.). **Start**: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.

GRAHAM, Benjamin. **O investidor inteligente**. HarperCollins Brasil, 2016.





































PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

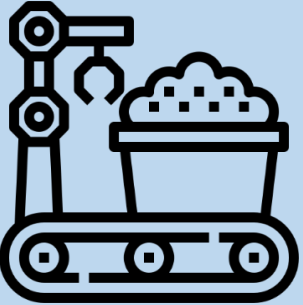
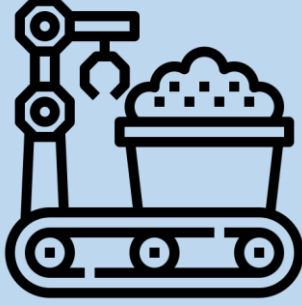
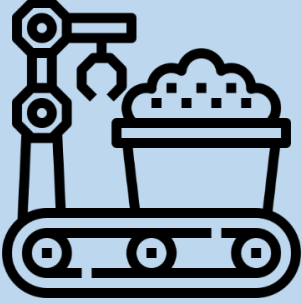
VAN DER VEER, Rene; VALSINER, Jaan. **Vygotsky**: uma síntese. Edições Loyola, 1996.












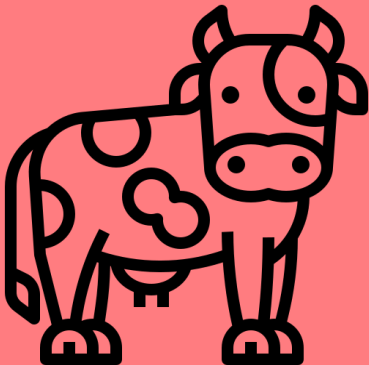



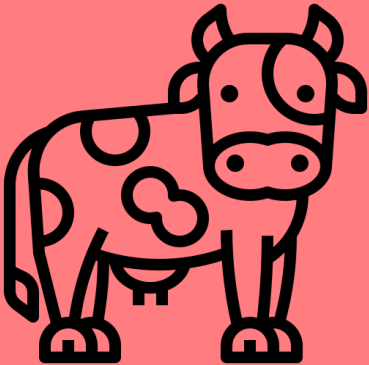



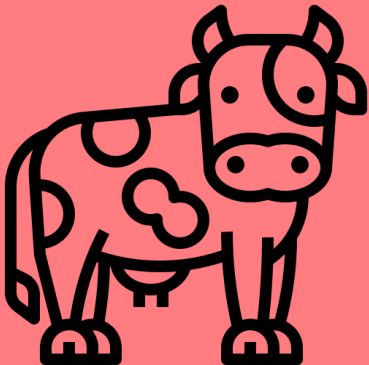



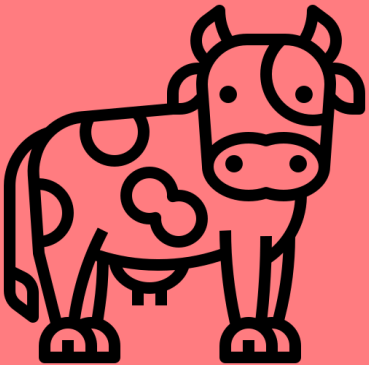



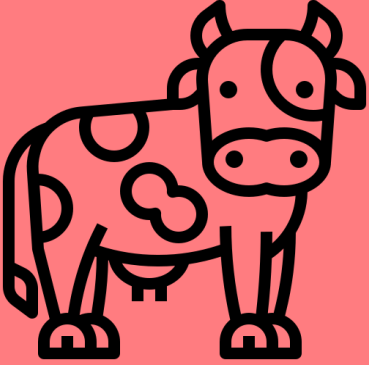



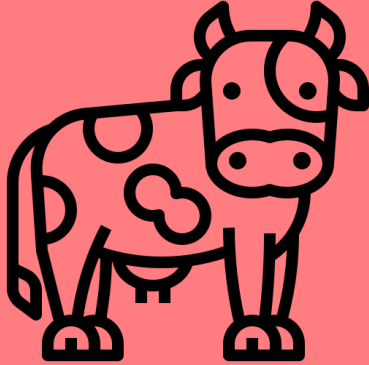



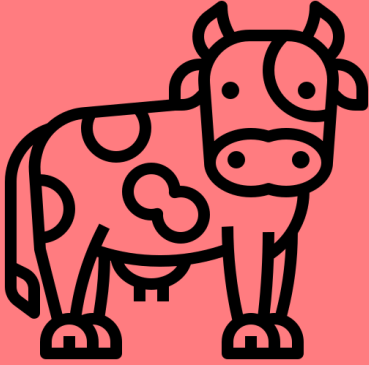



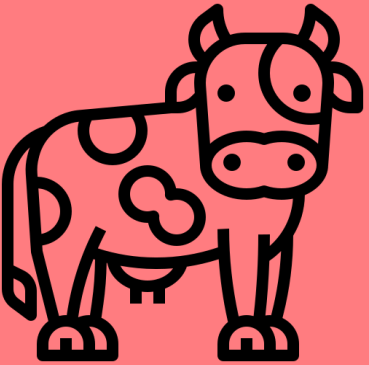



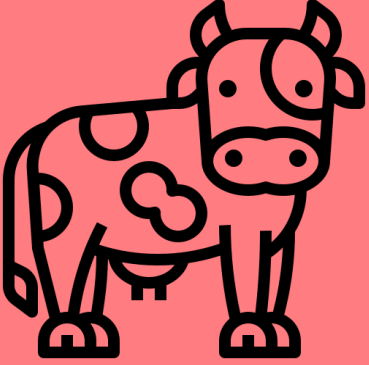





<div>ENERGIA</div> <div></div> <div><div>3 </div><div>2 </div><div>1 </div></div>	<div>ENERGIA</div> <div></div> <div><div>3 </div><div>2 </div><div>1 </div></div>	<div>ENERGIA</div> <div></div> <div><div>3 </div><div>2 </div><div>1 </div></div>
<div>ENERGIA</div> <div></div> <div><div>3 </div><div>2 </div><div>1 </div></div>	<div>ENERGIA</div> <div></div> <div><div>3 </div><div>2 </div><div>1 </div></div>	<div>ENERGIA</div> <div></div> <div><div>3 </div><div>2 </div><div>1 </div></div>
<div>ENERGIA</div> <div></div> <div><div>3 </div><div>2 </div><div>1 </div></div>	<div>ENERGIA</div> <div></div> <div><div>3 </div><div>2 </div><div>1 </div></div>	<div>ENERGIA</div> <div></div> <div><div>3 </div><div>2 </div><div>1 </div></div>



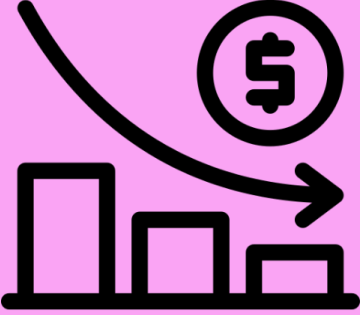
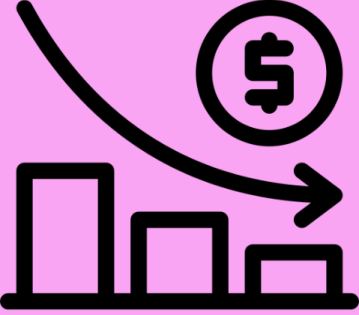
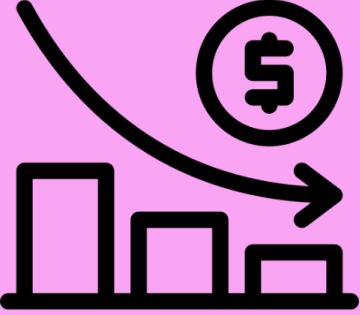






<div>MATERIAS</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>MATERIAS</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>MATERIAS</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>
<div>MATERIAS</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>MATERIAS</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>MATERIAS</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>
<div>MATERIAS</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>MATERIAS</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>MATERIAS</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>

<div>COMÉRCIO</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>COMÉRCIO</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>COMÉRCIO</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>
<div>COMÉRCIO</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>COMÉRCIO</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>COMÉRCIO</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>
<div>COMÉRCIO</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>COMÉRCIO</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>	<div>COMÉRCIO</div> <div></div> <div><div>3 ♣</div><div>2 ♣</div><div>1 ♣</div></div>


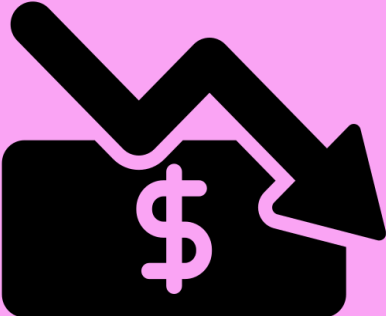

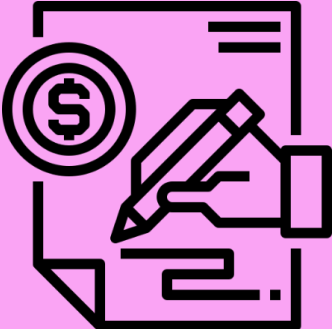
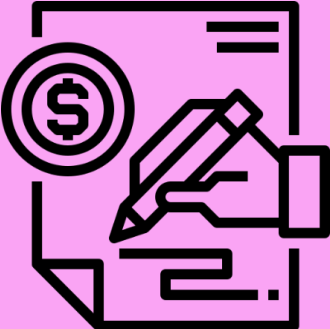
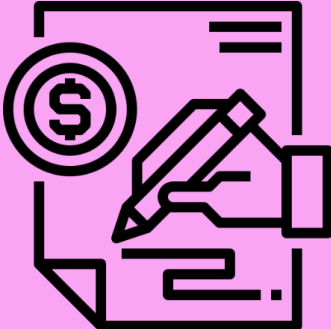
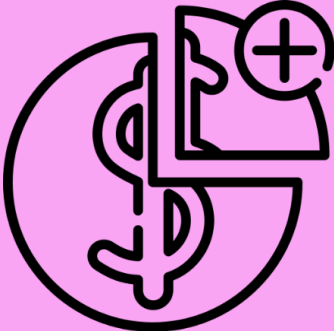
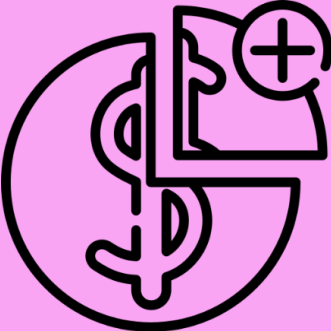
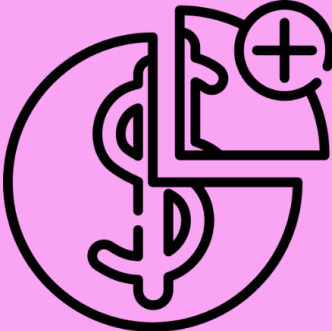
<div>AGRONEGÓCIO</div> <div></div> <div><div>3</div><div></div><div>2</div><div></div><div>1</div><div></div></div>	<div>AGRONEGÓCIO</div> <div></div> <div><div>3</div><div></div><div>2</div><div></div><div>1</div><div></div></div>	<div>AGRONEGÓCIO</div> <div></div> <div><div>3</div><div></div><div>2</div><div></div><div>1</div><div></div></div>
<div>AGRONEGÓCIO</div> <div></div> <div><div>3</div><div></div><div>2</div><div></div><div>1</div><div></div></div>	<div>AGRONEGÓCIO</div> <div></div> <div><div>3</div><div></div><div>2</div><div></div><div>1</div><div></div></div>	<div>AGRONEGÓCIO</div> <div></div> <div><div>3</div><div></div><div>2</div><div></div><div>1</div><div></div></div>
<div>AGRONEGÓCIO</div> <div></div> <div><div>3</div><div></div><div>2</div><div></div><div>1</div><div></div></div>	<div>AGRONEGÓCIO</div> <div></div> <div><div>3</div><div></div><div>2</div><div></div><div>1</div><div></div></div>	<div>AGRONEGÓCIO</div> <div></div> <div><div>3</div><div></div><div>2</div><div></div><div>1</div><div></div></div>



<div>AUMENTO DE AÇÕES</div> <div></div> <div>VOCÊ PODE AUMENTAR O VALOR DE QUALQUER AÇÃO</div>	<div>AUMENTO DE AÇÕES</div> <div></div> <div>VOCÊ PODE AUMENTAR O VALOR DE QUALQUER AÇÃO</div>	<div>AUMENTO DE AÇÕES</div> <div></div> <div>VOCÊ PODE AUMENTAR O VALOR DE QUALQUER AÇÃO</div>
<div>TROCA DE MÃO</div> <div></div> <div>VOCÊ PODE TROCAR DE MÃO COM QUALQUER JOGADOR DA MESA</div>	<div>TROCA DE MÃO</div> <div></div> <div>VOCÊ PODE TROCAR DE MÃO COM QUALQUER JOGADOR DA MESA</div>	<div>TROCA DE MÃO</div> <div></div> <div>VOCÊ PODE TROCAR DE MÃO COM QUALQUER JOGADOR DA MESA</div>
<div>RELATÓRIO</div> <div></div> <div>JOGUE 1 DADO 3 &gt; +3 / 3 &lt; -3</div>	<div>RELATÓRIO</div> <div></div> <div>JOGUE 1 DADO 3 &gt; +3 / 3 &lt; -3</div>	<div>RELATÓRIO</div> <div></div> <div>JOGUE 1 DADO 3 &gt; +3 / 3 &lt; -3</div>

<div>QUEDA DE AÇÕES</div> <div></div> <div>VOCÊ PODE DIMINUIR O VALOR DE QUALQUER AÇÃO</div>	<div>QUEDA DE AÇÕES</div> <div></div> <div>VOCÊ PODE DIMINUIR O VALOR DE QUALQUER AÇÃO</div>	<div>QUEDA DE AÇÕES</div> <div></div> <div>VOCÊ PODE DIMINUIR O VALOR DE QUALQUER AÇÃO</div>
<div>MERCADO EM ALTA</div> <div></div> <div>GANHE 5 MOEDAS</div>	<div>MERCADO EM ALTA</div> <div></div> <div>GANHE 5 MOEDAS</div>	<div>MERCADO EM ALTA</div> <div></div> <div>GANHE 5 MOEDAS</div>
<div>FALÊNCIA</div> <div></div> <div>PERCA 5 MOEDAS</div>	<div>FALÊNCIA</div> <div></div> <div>PERCA 5 MOEDAS</div>	<div>FALÊNCIA</div> <div></div> <div>PERCA 5 MOEDAS</div>



<div>DÉFICIT</div> <div></div> <div>PERCA 2 MOEDAS</div>	<div>DÉFICIT</div> <div></div> <div>PERCA 2 MOEDAS</div>	<div>DÉFICIT</div> <div></div> <div>PERCA 2 MOEDAS</div>
<div>DÍVIDA</div> <div></div> <div>ESCOLHA UM JOGADOR DA MESA PARA TE PAGAR 2 MOEDAS</div>	<div>DÍVIDA</div> <div></div> <div>ESCOLHA UM JOGADOR DA MESA PARA TE PAGAR 2 MOEDAS</div>	<div>DÍVIDA</div> <div></div> <div>ESCOLHA UM JOGADOR DA MESA PARA TE PAGAR 2 MOEDAS</div>
<div>DIVIDENDOS</div> <div></div> <div>PEGUE 1 MOEDA DE ALGUM JOGADOR DA MESA</div>	<div>DIVIDENDOS</div> <div></div> <div>PEGUE 1 MOEDA DE ALGUM JOGADOR DA MESA</div>	<div>DIVIDENDOS</div> <div></div> <div>PEGUE 1 MOEDA DE ALGUM JOGADOR DA MESA</div>





### O JOGO DAS AÇÕES VAI COMEÇAR!

Primeiro, cada jogador deve pegar 1 moeda branca, 3 moedas cinzas, uma carta de ações e uma carta especial. (Cada moeda branca vale por 3, e cada moeda cinza vale por uma)

Cada jogador escolhe com qual peça irá jogar.

Todos os jogadores jogam o dado, quem tirar o número maior, começa. Em seguida, gira-se a roleta.

Toda vez que for a vez de um jogador, ele ganha uma nova carta de ações, além de poder escolher vender uma ou mais ações que tiver e usar um cartão especial.

#### ROLETA:

Toda vez que um jogador cair em um dos 4 cantos do tabuleiro a roleta deve ser girada, nela, há duas setas, uma verde e uma vermelha, além de quatro repartições contendo os setores de ações, toda vez que a seta verde estiver em cima de um setor, as ações daquele setor valerão 3 moedas caso sejam vendidas, caso seja a seta vermelha que está em cima do setor, as ações dele valerão apenas 1 moeda, os setores que não tem nenhuma seta em cima valerão 2 moedas caso sejam vendidos.

#### COMPRE UMA AÇÃO:

Quando você parar num dos espaços verdes de COMPRE UMA AÇÃO, terá a possibilidade de comprar mais uma ação além da que já receberá no seu turno, cada carta de ação vale 1 moeda, você só pode comprar uma ação.

#### DADO VERDE E VERMELHO:

Toda vez que você parar em uma casa que haja um dado verde, você deve girar o dado mais uma vez, a quantidade que você tirar é o número de moedas que vai receber, caso caia na casa que há um dado vermelho, será o oposto.

#### APOSTANDO NA BOLSA:

Se você tiver uma ação, quando parar numa dessas casa brancas poderá apostá-la se quiser, caso ganhe, você continua com a ação e ganha a quantidade de moedas, caso perca, perde a ação .

- Nº 1 ou 2: O mercado está em baixa, você perdeu 3 moedas.
- Nº 3: O mercado está estável, você não ganha nem perde nada.
- Nº 4, 5 ou 6: O mercado está em alta, você ganhou 3 moedas.

### **ESPAÇOS COM “ ? “ :**

Toda vez que um jogador cair em um desses espaços ele deve pegar uma carta especial, ele pode escolher usá-la na mesma rodada ou na sua próxima vez.

### **DEPÓSITO DE AÇÕES:**

Quando você parar nessa casa poderá escolher guardar uma ou mais ações no seu depósito, para isso, deixe estas separadas das outras e fale que elas estão depositadas, você não pode depositar uma carta especial e nenhum jogador pode mexer nas suas ações depositadas.

### **REUNIÃO ORDINÁRIA:**

Você foi convocado para uma reunião ordinária, fique uma rodada sem jogar.

### **ESPAÇOS COM SÍMBOLOS DOS SETORES:**

Toda vez que um jogador cair em uma casa em que há o símbolo da peça de outro jogador, ele deverá pagar uma moeda ao outro jogador, caso o símbolo da peça seja o mesmo da peça de quem caiu no espaço, a própria pessoa ganha uma moeda.

### **IMPOSTO DE RENDA:**

Sempre que cair em uma destas casas vermelhas, você deve pagar 2 moedas ao banco.

### **VINGANÇA:**

Quando você cair na casa laranja de VINGANÇA você pode escolher entre pegar duas moedas de um jogador ou uma ação do mesmo, você deverá escolher a ação que pegará às escuras, caso o jogador não tenha nem moedas nem ações, ele ficará te devendo.

### **TAG ALONG:**

Se você cair neste espaço, poderá vender uma de suas ações que está em baixa pelo valor de 2 moedas em vez de 1 moeda.

### **ESTACIONAMENTO:**

Quando cair nesta casa preta contendo um carro, você estará estacionado, poderá vender suas ações ou usar suas cartas especiais e esperar sua próxima vez.

### **QUEM GANHA O JOGO DAS AÇÕES?**

Depois que cada jogador rodar o tabuleiro oito vezes, o jogo acaba, cada jogador deve vender suas ações pelo valor que a roleta delimitará e o jogador que tiver mais moedas vence o JOGO DAS AÇÕES.

## Prototipagem





Curso: **Técnico em Administração**



Componente: **Planejamento e Desenvolvimento de TCC**



Tipo: **Tabuleiro**



Tema: **Marketing**



Equipe:

**Emely Coelho de Jesus** (emelycoelho28@gmail.com)

**Lays Santos da Silva** (lays99334@gmail.com)

**Leticia Elias Kepp Cantalupe** (leticiakepp23@gmail.com)

**Maiara de Oliveira Chiconello** (maiarachiconello@gmail.com)

**Maria Luiza de Oliveira Dias Chiampi** (marialuizachiampi@gmail.com)

**Talita Fernandes Lopes de Oliveira** (ta19feroli@gmail.com)



Orientador: **Prof. Me. Alecsandro Michael de Andrade** (alecsandroandrade@hotmail.com)



**@GRUPOMELT**



## Introdução

No contexto empresarial contemporâneo, o marketing desempenha um papel fundamental na diferenciação e no sucesso das organizações. Em um ambiente competitivo e em constante evolução, as estratégias de marketing tornam-se elementos essenciais para conquistar e manter a preferência dos consumidores, além de fortalecer a identidade e a presença de uma marca no mercado. Nesse cenário, as logomarcas desempenham um papel crucial na comunicação visual das empresas, sendo elementos-chave na construção da identidade corporativa e na transmissão de valores e mensagens aos clientes e ao público em geral. Uma logomarca bem elaborada não apenas se destaca visualmente, mas também representa a essência e a proposta da empresa, contribuindo para a criação de uma imagem positiva e reconhecível. Com base nesses princípios, este trabalho de conclusão de curso de administração da Etec de Assis tem como objetivo explorar de forma dinâmica a relação entre marketing e logomarcas. Serão abordados aspectos como a importância do marketing na estratégia empresarial, as técnicas e ferramentas utilizadas para promover produtos e serviços, bem como a análise e o desenvolvimento de logomarcas eficazes e impactantes. Ao longo deste estudo, serão discutidos casos práticos, teorias e tendências atuais do mercado, proporcionando uma visão abrangente e atualizada sobre como o marketing e as logomarcas podem contribuir para o sucesso e a competitividade das organizações nos dias de hoje. Dessa forma, este trabalho visa não apenas aprofundar o conhecimento sobre esses temas, mas também proporcionar insights e reflexões relevantes para profissionais e estudantes interessados em explorar as possibilidades e desafios do universo do marketing e da identidade visual empresarial. De acordo com Kotler (1998) e Las Casas (2006), o marketing envolve o planejamento e a execução de diversas atividades, como a concepção de produtos, determinação de preços, promoção e distribuição, tudo isso visando a criação de valor para os clientes e a obtenção de vantagem competitiva. “Marketing é o processo de planejamento e execução da concepção, preço, promoção e distribuição de ideias, bens e serviços, organizacionais e eventos para criar troca que venha a satisfazer objetivos individuais e organizacionais” (LAS CASAS, 2006, p. 9). Kotler (1998, p. 27) afirma que “Marketing é um processo social e gerencial pelo qual indivíduos e grupos obtêm o que necessitam e desejam, através da criação, oferta e troca de produtos de valor com outros”. Dias et al. (2006) complementam essa visão ao destacar que o marketing é uma função empresarial que busca continuamente entender e atender às necessidades do mercado, gerando vantagens duradouras para a empresa. Richers (2000), por sua vez, resume o conceito de marketing como a intenção de compreender e satisfazer o mercado, evidenciando a importância da conexão entre empresa e cliente. (DIAS et al., 2006, p. 2), por sua vez, apresenta o conceito de Marketing como [...] “a função empresarial que cria continuamente valor para o cliente e gera vantagem competitiva duradoura para a empresa, por meio da gestão estratégica das variáveis controláveis de Marketing: produto, preço, comunicação e distribuição”. Já Richers (2000, p. 5) sintetiza sua interpretação, definindo Marketing como “a intenção de entender e atender o mercado”. A logomarca é “um símbolo publicitário, muito superior em força expressiva ao próprio nome. Ela tem capacidade de destacar, num conjunto de produtos semelhantes, aquele de nossa preferência. Sua importância está na formação gráfica, cujo motivo deve ser simples e expressivo, facilmente identificável, levando-se em conta o seu alto valor de permanência e significação. Se possível deve estar ligada intrinsecamente à empresa que representa, para que, ao ser vista por qualquer um, lembre logo a quem pertence. Um desenho complicado anula seu propósito e suas qualidades simbólicas e publicitárias”.

Adicionalmente, a logomarca, conforme abordado por Ribeiro (2003), assume um papel crucial na comunicação visual da empresa, sendo um elemento simbólico de grande impacto que deve ser facilmente identificável e associado à organização. Ela não só representa a identidade visual, mas também os valores e a mensagem que a empresa deseja transmitir ao mercado. (RIBEIRO, 2003, p. 241). “A função da Administração é interpretar os objetos propostos pela empresa e transformá-los em ação empresarial por meio de planejamento, disposição, direção e controle de todos os esforços realizados em todos os níveis da empresa, com o intuito de atingir tais objetos” (CHIAVENATO, 2000, p. 3).

## **Objetivo**

O objetivo desta pesquisa foi criar e desenvolver um jogo que ensina os conhecimentos de Marketing juntamente com a Administração Geral, de forma dinâmica e criativa, oferecendo um aprendizado diversificado e participativo.

## **Materiais e Métodos**

As metodologias aplicadas para o desenvolvimento desta pesquisa foram: levantamentos bibliográficos, análise exploratória, qualitativa, por observação e por meio de um questionário de pesquisa. Nas reuniões do grupo foram abordados conceitos de jogos no processo de aprendizagem, antes da escolha do jogo que nos inspiramos, vimos alguns outros jogos com o mesmo conceito do Cara a Cara, porém foi mais atrativo para nós por seu design e qualidade. Os materiais utilizados para o design do jogo foram o tabuleiro do jogo Cara a Cara®, o qual personalizamos pintando de preto, os personagens foram adaptados do jogo original por logos de empresas já existentes colados por cima, fizemos tanto com as cartas das molduras do tabuleiro, quanto com as de adivinhação. Montamos todo o design juntamente com as informações e regras do jogo em um manual, que renomeamos como “Manual de instruções”.

## **Resultados e Discussões**

Apresentamos nosso jogo a toda escola e público para interação e teste de jogabilidade. Após as partidas os jogadores responderam a um questionário de pesquisa e a maioria concorda que o design do jogo é atraente, recomendariam o jogo para colegas, os textos, fontes e cores combinam, não precisaram aprender muito para começar a jogar, consideraram o jogo fácil, as regras são claras e compreensíveis e se divertiram com o jogo. De acordo com o feedback de alguns jogadores: “Dinâmica, maneira como prende, vontade de ganhar (a competitividade), gostei do que foi apresentado ” (J07), “Parabéns pela criatividade e adaptação do jogo ‘Cara a Cara’ original ” (J21).

## **Conclusão**

Atingimos o objetivo desta pesquisa em criar e desenvolver um jogo que ensina os conhecimentos de Marketing juntamente com a Administração Geral, de forma divertida e rápida, oferecendo um aprendizado diversificado e participativo, pois foi estimulado com o público o raciocínio estratégico de forma divertida e

ao mesmo tempo aprendendo os tipos de logotipos das empresas. Com base nos resultados obtidos após a aplicação do jogo e com o feedback dos jogadores, conclui-se que a proposta do jogo foi atingida de forma divertida, rápida, comunicativa e atraente. Os feedbacks que tivemos era tudo o que estávamos esperando desde o início, expectamos que o jogo fosse mais divertido e não maçante, consequentemente alcançamos nosso objetivo.

## Referências

- CARRETA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.
- CHIAVENATO, Idalberto. **Administração**: teoria, processo e prática. 3. ed. São Paulo: Makron Books, 2000.
- DIAS, Sergio Roberto (org). **Fundamentos de marketing**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2006.
- DICKMANN, Ivanio (org.). **Start**: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.
- KOTLER, Philip. **Princípios de marketing**. 9. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1998.
- LAS CASAS, Alexandre Luzzi. **Conexão estratégica**: Análises profundas em gestão de pessoas e marketing digital. São Paulo: Atlas, 2006.
- PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.
- RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.
- RIBEIRO, Antônio Adami. **Propaganda e consciência**: aspectos da propaganda brasileira. Ponta Grossa: Atena, 2003.
- RICHERS, Raimar. **Marketing**: uma visão brasileira. 12. ed. São Paulo: Negócio, 2000.





## Cartas Logomarcas

				
HAVAIANAS	FERRARI	ADIDAS	NETFLIX	NASA
				
COCA COLA	BURGER KING	MC DONALD'S	HEINZ	AMERICANAS
				
REDBULL	PRINGLES	GOOGLE	QUAKER	MALWEE
				
IFOOD	PLAYSTATION	FANTA	HARLEY DAVIDSON	LAY'S
				
PEPSI	MICROSOFT	HOTWHEELS		





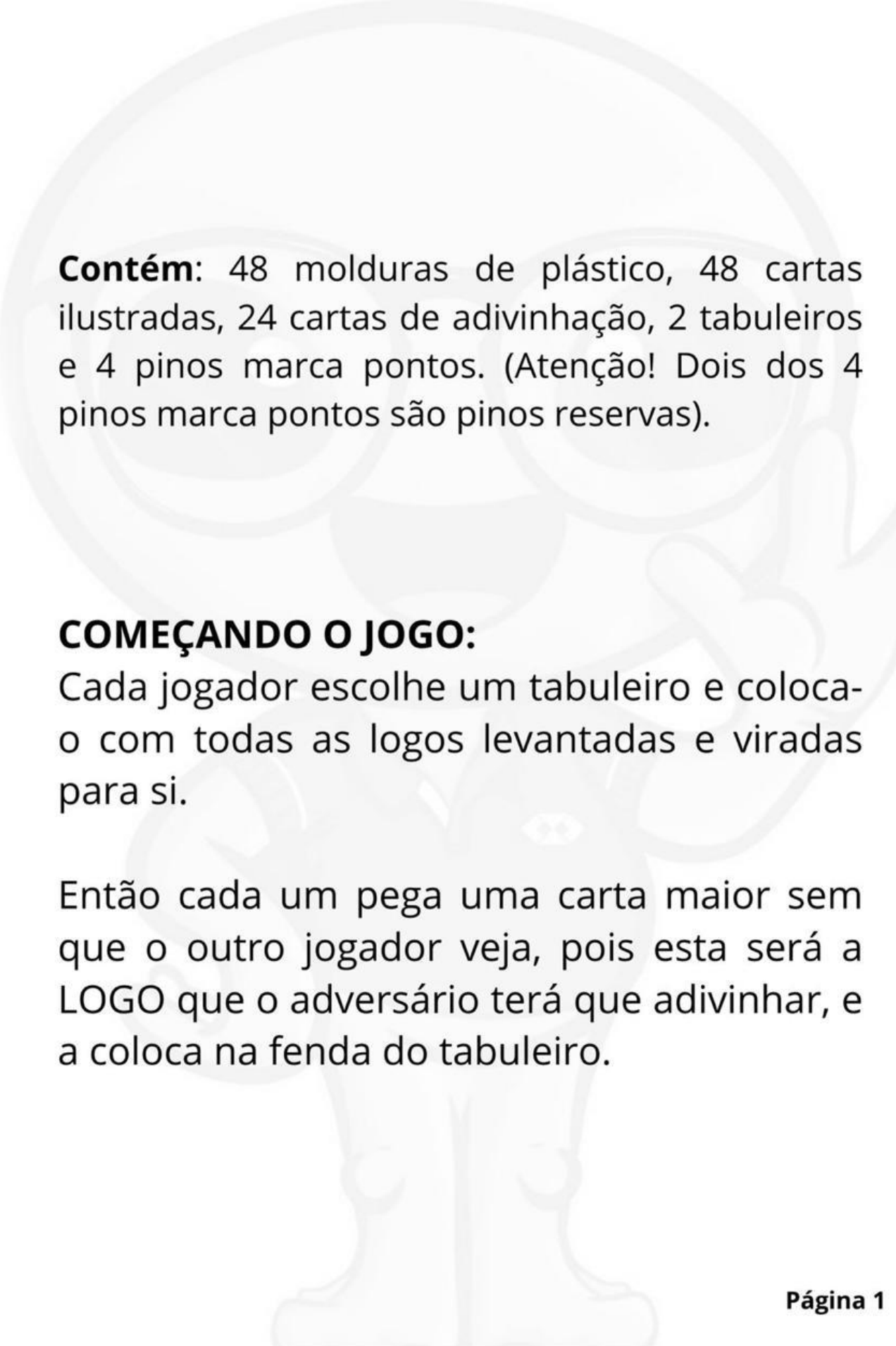


**Caro jogador! Prazer!  
Eu sou o Manuel, o ET das instruções!**

**A seguir escrevi algumas regrinhas pra vocês jogarem  
nosso jogo LOGO MANIA!**

Leia com atenção e boa viagem!





**Contém:** 48 molduras de plástico, 48 cartas ilustradas, 24 cartas de adivinhação, 2 tabuleiros e 4 pinos marca pontos. (Atenção! Dois dos 4 pinos marca pontos são pinos reservas).

### **COMEÇANDO O JOGO:**

Cada jogador escolhe um tabuleiro e coloca-o com todas as logos levantadas e viradas para si.

Então cada um pega uma carta maior sem que o outro jogador veja, pois esta será a LOGO que o adversário terá que adivinhar, e a coloca na fenda do tabuleiro.

### **INÍCIO:**

Decida quem vai começar o jogo. Cada jogador deverá fazer perguntas ao outro para tentar adivinhar qual é a LOGO. Estas perguntas deverão ser sobre as características e cores da logo.

Só poderá ser feita uma pergunta por vez.

**CUIDADO:** Evite responder demais. Diga apenas SIM ou NÃO, ou poderá ajudar seu adversário.

De acordo com a resposta do seu adversário, você irá descartando todas as logos que não têm a característica perguntada. Exemplo: se você perguntar se sua logo é amarela e seu adversário responder que sim, abaixe todas as molduras das logos que não contém amarelo; se seu adversário responder que não, abaixe todas que têm amarelo. E assim sucessivamente.

### **CARACTERÍSTICAS QUE PODEM DIFERENCIAR AS LOGOS**

Você pode fazer perguntas relacionadas a cores, tamanhos, formatos, fontes, tipos de logo.

Por exemplo, você pode perguntar se a logo é um imagotipo, isologo...



## DESVENDANDO A LOGO:

Segundo as perguntas que fez a seu adversário, você pode tentar descobrir qual é a logo a qualquer momento. Mas cuidado, se você errar, perde a partida e o outro jogador marca 1 ponto.

## QUEM VENCE A PARTIDA?

Quem descobrir qual é a logo do adversário e qual o tipo (isologo, logotipo, imagotipo, e isotipo) ganha a partida e marca 1 ponto no tabuleiro.

- **LOGOTIPO:** Identificado por um texto.  
Exemplo: Coca-Cola..
- **ISOLOGO:** O texto e símbolo se encontram agrupados. Exemplo: Burger King.
- **IMAGOTIPO:** Combinação de imagem e texto.  
Exemplo: Amazon.
- **ISOTIPO:** Parte simbólica da marca sem o texto. Exemplo: Nike.



**LOGOTIPO**



**ISOTIPO**



**IMAGOTIPO**



**ISOLOGO**

O grupo **MELT** foi criado em 2023 por Malu, Maiara, Emely, Lays, Letícia e Talita na aula TCC lecionada pelo Profº Alecsandro no curso Técnico em Administração - ETEC PEDRO D'ARCÁDIA NETO.

Como trabalho de conclusão de curso criamos o jogo LOGO MANIA com o objetivo de ensinar as principais diferenças entre os tipos de logo.

A logo é uma ferramenta essencial em uma das áreas da Administração, o Marketing, e com ela as empresas transmitem sua essência através do nome e símbolos característicos de suas marcas.

Através do trabalho em grupo de 6 amigas de turma temos o prazer de colocar em prática um pouco do nosso aprendizado. Obrigado.





**Etec**  
Pedro D'Arcádia  
Neto  
Assis

**CPS**  
Centro  
Paula Souza

Ilustração por Bruno Alves.  
Assis, SP - 2023







Curso: **Técnico em Administração**



Componente: **Planejamento e Desenvolvimento de TCC**



Tipo: **RPG de mesa**



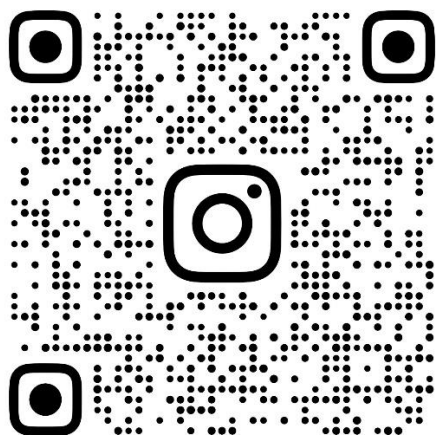
Tema: **Recursos Humanos**



Equipe:  
**João Paulo Pereira Marques** (joaoppmrqs@gmail.com)



Orientador: **Prof. Me. Alecsandro Michael de Andrade** (alecsandroandrade@hotmail.com)



**OPUS.RPG**

# A UTILIZAÇÃO DO JOGO “OPUS” COMO FERRAMENTA IMERSIVA PARA O ENSINO DE GESTÃO DE CONFLITOS

## Introdução

“A educação é, basicamente, uma contínua reconstrução de nossa experiência pessoal. Na verdade, essa reconstrução é caracterizada pela observação da prática do dia-a-dia de nossa existência. Educando-se continuamente, o indivíduo é profundamente influenciado pelo meio onde vive, trabalha e se desenvolve através de seus vários grupos de referência: a escola, o lar, o trabalho, o clube, a igreja etc. Torna-se impossível separar o processo de treinamento da reconstrução da experiência individual. Isso porque a educação envolve todos os aspectos pelos quais a pessoa adquire compreensão do mundo a cerca, bem como a necessária capacidade para melhor lidar com seus problemas.” CARVALHO; NASCIMENTO (1997, p. 154). A partir disso pensamos na Gestão de Conflitos (área ramificada dentro das responsabilidades do departamento de Recursos Humanos) como ferramenta essencial para alcançar uma convivência harmoniosa resultando em um ambiente mais produtivo, é observado através do jogo que o funcionário que melhor gere seus conflitos e é capaz de gerir conflitos da organização se destaca. Para Chiavenato (2000, p. 3) “a tarefa da Administração é interpretar os objetivos propostos pela empresa e transformá-los em ação empresarial por meio de planejamento, organização, direção e controle de todos os esforços realizados em todas as áreas e em todos os níveis da empresa, a fim de atingir tais objetivos. Assim, a Administração é o processo de planejar, organizar, dirigir e controlar o uso dos recursos organizacionais para alcançar determinados objetivos de maneira eficiente e eficaz. O jogo é uma dinâmica que visa ilustrar através de uma imersão em experiências que podem ocorrer cotidianamente em que os jogadores (funcionários) são colocados para resolver conflitos e situações adversas. O jogador que melhor resolve essas situações e mais acrescenta ao grupo é premiado ao final do jogo.

## Objetivo

O objetivo desta pesquisa foi criar e desenvolver um jogo de RPG que ensina na prática os conceitos de gestão de conflitos dentro da Administração de Recursos Humanos.

## Materiais e Métodos

A metodologia utilizada para o desenvolvimento desta pesquisa foram: observação, qualitativo e por meio de um questionário de pesquisa. Para a criação do jogo envolveu-se conteúdo gerais de administração de Recursos Humanos para as perguntas. O *design* gráfico do tabuleiro foi em papel A3 fotográfico e o livro de Regras impresso em folha A4 em formato de Livreto, Dados D6 e D20 e os Peões impressos em impressora 3D nas cores Azul, Vermelho, Amarelo e Verde. Testes foram realizados para avaliar sua jogabilidade e eficácia pedagógica. O jogo foi aplicado em turmas de alunos no período noturno (Técnico), sendo coletados dados sobre a percepção dos estudantes em relação à experiência como jogador de RPG e sua utilidade como ferramenta de ensino e aprendizagem.

## Resultados

Os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo de tabuleiro de RPG, demonstraram uma resposta

positiva por parte da maioria dos avaliadores. Os jogadores relataram uma maior motivação e engajamento durante o processo de aprendizagem, destacando a relevância do jogo como uma forma alternativa e eficaz de assimilar os conceitos de gestão de conflitos dentro da administração de recursos humanos. Além disso, observou-se um aumento no interesse dos alunos em participar de atividades relacionadas à disciplina, sugerindo um impacto positivo do jogo no envolvimento dos estudantes com o conteúdo.

## Conclusão

Concluimos que o objetivo de criar e desenvolver um jogo de RPG que ensina na prática os conceitos de gestão de conflitos dentro da Administração de Recursos Humanos foi atingido, uma vez que os jogadores mostraram motivação e envolvimento durante a aprendizagem do conteúdo, demonstrando maior interesse em participar das atividades relacionando teoria e prática da disciplina, portanto um impacto positivo no aprendizado através de uma experiência lúdica que rompe com os padrões dos jogos de tabuleiro.

## Referencias

CARRETA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

CARVALHO, Antonio Vieira de; NASCIMENTO, Luiz Paulo do. **Administração de recursos humanos**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1997.

CHIAVENATO, Idalberto. **Administração**: teoria, processo e prática. 3. ed. São Paulo: Makron Books, 2000.

DICKMANN, Ivanio (org.). **Start**: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.

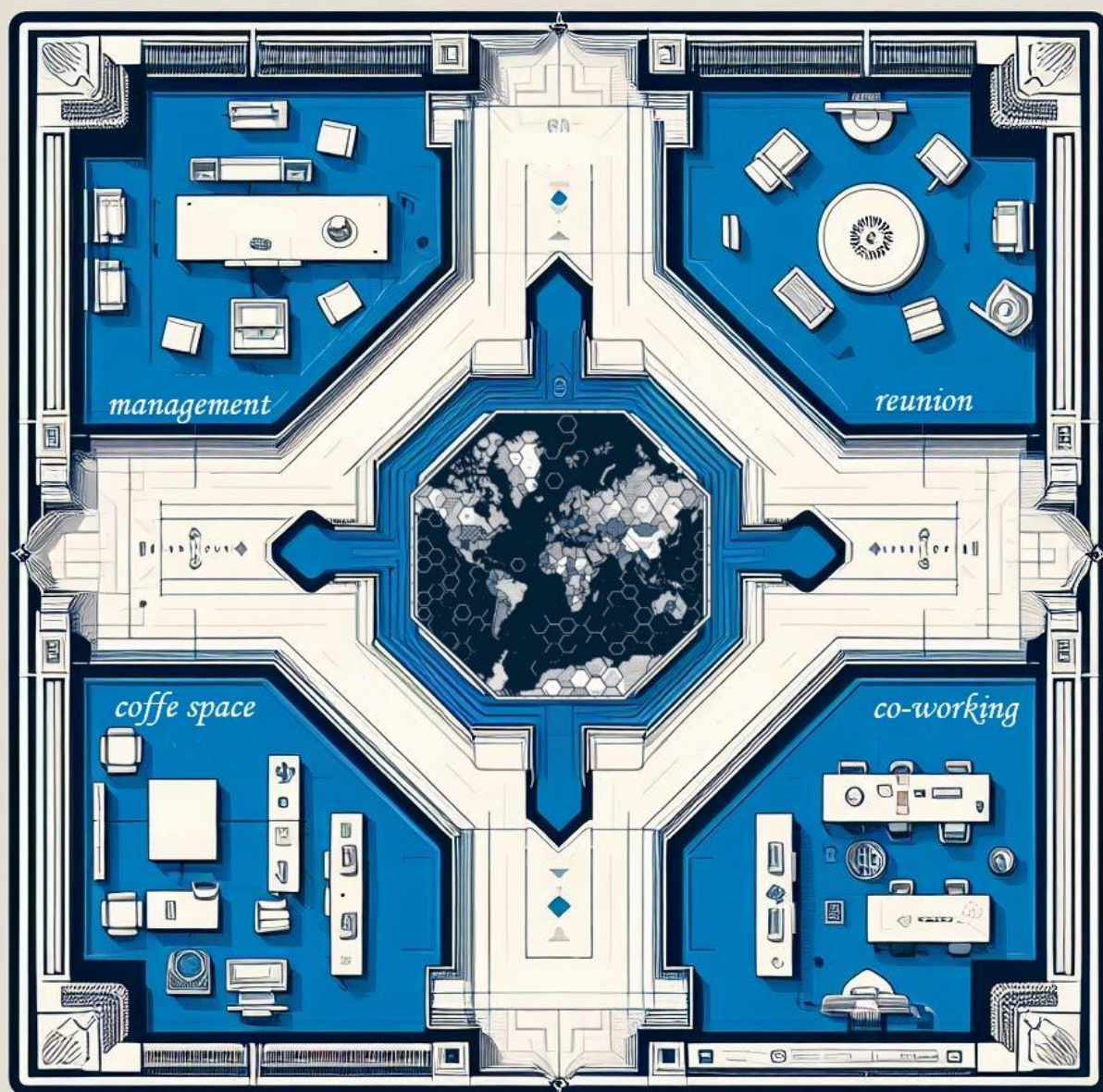
FIANI, Ronaldo. Teoria dos jogos: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 4ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.

PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.











## VAGA - ESTAGIÁRIO

### REGRAS BÁSICAS

- Crie um personagem com todas as características de sua preferência, utilize a sua imaginação
- Escolha 1 das 3 habilidades disponíveis para o seu personagem
- Atue fielmente com o seu personagem criado, ninguém irá te julgar, estamos aqui pela diversão

Nome Pessoal:

\_\_\_\_\_

Nome do Personagem:

\_\_\_\_\_

### DESCRIÇÃO DO PERSONAGEM:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### HABILIDADES ESCOLHIDAS

#### ☐ Social

Seu personagem tem mais facilidade em testes de comunicação no geral, o que vai te dar mais facilidade de influenciar, conversar ou algo relacionado a comunicação

#### ☐ Corporal

Seu personagem tem boas características físicas, que vão te ajudar quando precisar arrastar uma mesa, correr ou até mesmo se entrar em alguma briga

#### ☐ Mental

Seu personagem é bem inteligente e tem um excelente raciocínio, o que vai te ajudar bastante ao resolver um problema ou ser criativo em algo

### PONTOS DE ESTRESSE

☐ 1 stack

☐ 2 stack

☐ 3 stack

# CERTIFICADO

## Opus RPG

Parabéns por ter concluído os desafios colaborador:

Agradecemos imensamente por jogar o nosso jogo

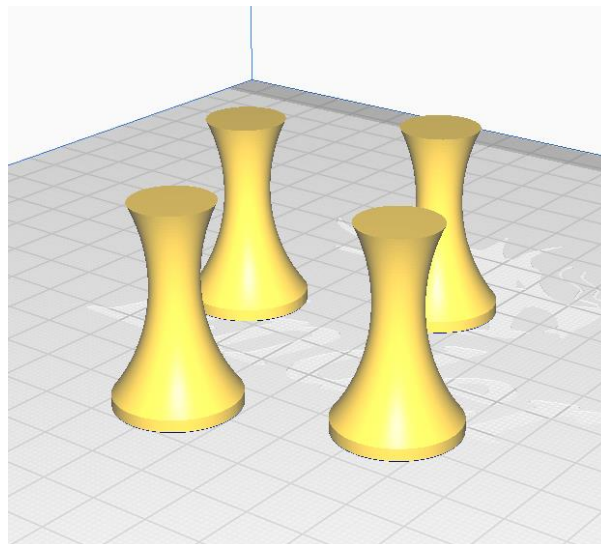


Victor Henrique Souza



João Paulo de Lima





## **LIVRO DE REGRAS**



### **O Primeiro RPG Administrativo**

## **Apresentação**

**N**osso RPG, é um jogo que tem a finalidade de entreter o jogador, imergindo-o numa experiência dentro do mundo do mundo Administrativo empresarial (de forma mais específica, no ramo de Recursos Humanos ramificando deste um conjunto de temas simultâneos a área organizacional). O nome, derivado do Latim, Opus tem seu significado atribuído a obra, trabalho e ao ócio, nomenclatura que encaixou perfeitamente ao tema.



## Dinâmica do jogo

O jogo se baseará principalmente das situações e dinâmicas em que o mestre de mesa inserir os jogadores (em termos mais específicos, este ditará o jogo), sendo este, o grande responsável por esclarecer as regras para os que estiverem presentes e forem realizar as partidas. Os jogadores escolherão seus atributos e após o mestre iniciá-los no jogo, estes atuarão como se fossem os personagens. Para que o jogo não se torne uma gamificação, mas sim, um RPG de fato. Fatores que influenciarão decisões: dados (definem sorte ou azar do jogador na situação). Atributos da Ficha, esses, após definidos serão como norte aos *players*, para que tenham conhecimento do que serão suas forças e fraquezas.



## **Livro de Regras**

Servirá como grande orientador para o mestre da mesa, e não só para ele, mas também para os jogadores (caso algo não fique esclarecido para estes poderem questionar o mestre, antes do início da partida).

Aqui irão conter as situações que podem ser usadas, nomes de empresas, a ficha (seus atributos e funções), os dados e tudo mais relacionado ao RPG.

## **Jogador**

Os jogadores escolherão seus atributos e descreverão seus personagens. Tendo pleno conhecimento dos dados, regras e funções atribuídas. Assim, após ter conhecimento de suas funções, o jogador atuará com base no personagem que decidiu ser, para que o jogo flua, e não se torne uma mera gamificação.





## Mestre

Este trabalhará como conduzirá a seção, esclarecendo aos jogadores suas funções (como manejar os dados, forma de preencher a ficha, escolha dos atributos e explicar como isso implicará na dinâmica). Sua função será de mediar a partida, para que as situações não excedam a ponto de atrapalharem o jogo.

**Mestre/Narrador:** sua função vai além de apenas mestrear a partida, atuará também como o narrador que conta a história, para que as ideias dos jogadores se viabilizem com mais exatidão e ajam de acordo com as regras.

Como narrador de uma Mesa de RPG o mestre tem a responsabilidade de inserir e descrever o que está acontecendo dentro desse cenário. São descrições que falam o que os personagens dos jogadores estão vendo, sentindo e percebendo. Dessa forma ajudando os jogadores a se conectarem com a história. Cada decisão que o jogador toma também é narrada pelo Mestre de RPG, ajudando o jogador a imaginar a cena e tomar a próxima decisão.



## **Dados**

Os dados utilizados nos sistemas de RPG, servem para demonstrar que alguma situação está prestes a acontecer e que será de impacto no jogo e adicionar algum elemento quando os jogadores escolherem agir, (um exemplo é quando os funcionários se envolvem numa situação que pode acarretar num conflito). Os dados são chamados pelos números de suas faces (D4, D6, D8, D10, D12, D20, etc.) Na ocasião, usaremos apenas dois, e com funções predeterminadas:

- dado D6 – será usado para decidir dano de estresse. No caso deste dado, se for tirado números superiores a 4, a situação é favorável ao jogador, caso o contrário, este sofrerá danos de estresse podendo chegar até a 3 pontos de dano, chegando a 3 pontos este estará desqualificado.
- dado D20 - para uma decisão arriscada. Esse dado será utilizado para definir a assertividade da decisão tomada, medindo a partir do número 15 ou superior, uma decisão favorável, caso o contrário este admitirá derrota na situação enfrentada.

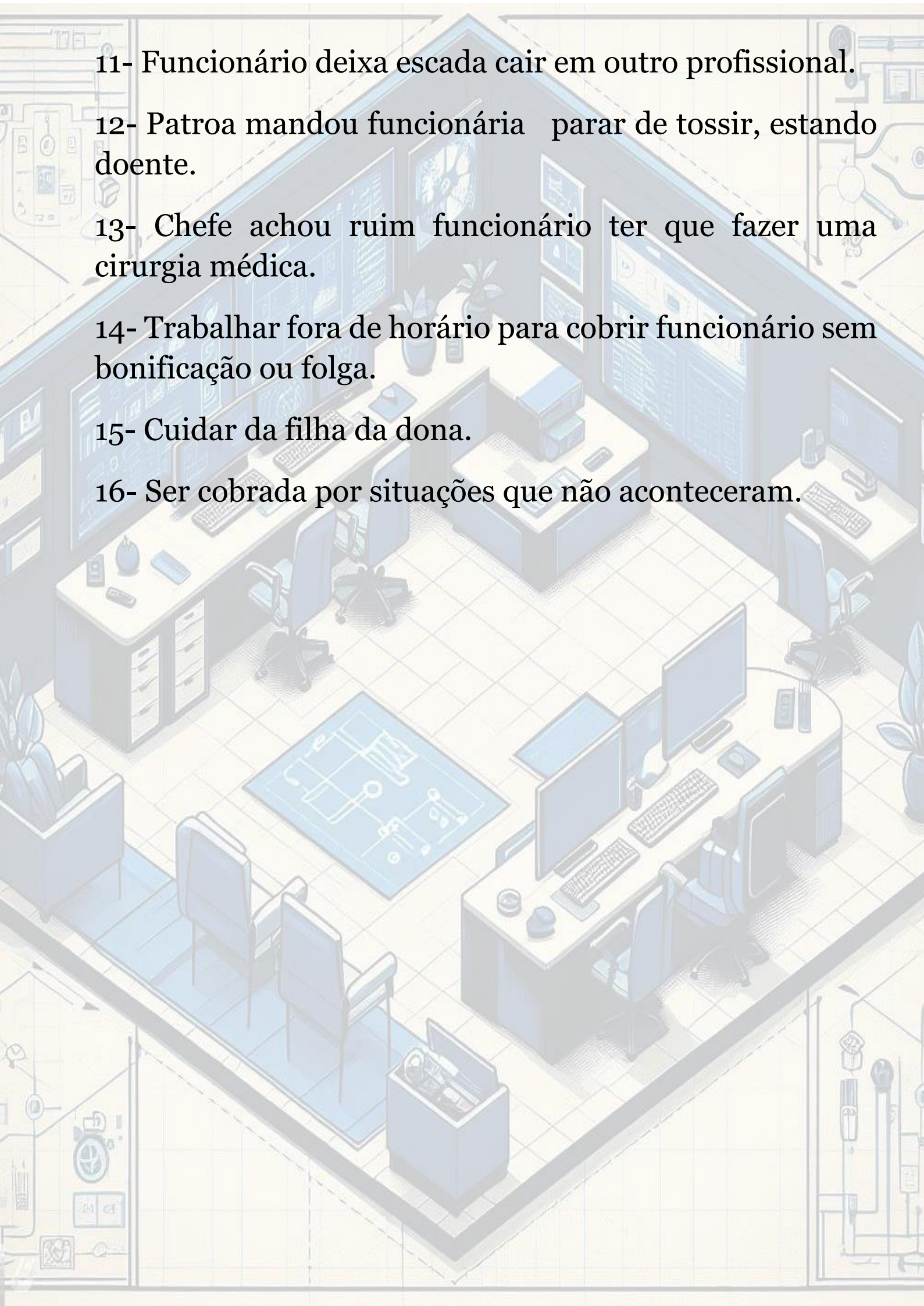
Nota: possuindo atributo relacionado, o jogador tira a sorte junto ao dado novamente.



## Situações a serem usadas

- 1- Funcionário tinha por hábito atacar a comida alheia que estava na geladeira da empresa e deixar colegas de barriga vazia durante o expediente.
- 2- Funcionário bloqueava vagas de estacionamento para evitar que seus colegas estacionassem em frente à entrada da empresa.
- 3- Funcionário se escondia na empresa para fugir de deveres e obrigações do expediente.
- 4- Dono da empresa costumava fazer birra, gritar e bater portas quando as coisas não caminhavam do jeito que ele queria.
- 5- Funcionária foi impedida de ser dispensada por passar mal e sem querer vomitar no teclado e é descontado no seu salário.
- 6- Recorrentemente tinha seus pertences invadidos e café roubado.
- 7- Um funcionário inventar “fofoca” para causar desavenças.
- 8- Pegar pertence emprestado e não devolver.
- 9- Acidentalmente atingiu uma motosserra no trator.
- 10- Funcionário acidentalmente teve seu dedo esmagado por um implemento agrícola.



- 
- 11- Funcionário deixa escada cair em outro profissional.
- 12- patroa mandou funcionária parar de tossir, estando doente.
- 13- Chefe achou ruim funcionário ter que fazer uma cirurgia médica.
- 14- Trabalhar fora de horário para cobrir funcionário sem bonificação ou folga.
- 15- Cuidar da filha da dona.
- 16- Ser cobrada por situações que não aconteceram.

## Prototipagem





# PRIVATUS



Curso: **Técnico em Administração**



Componente: **Planejamento e Desenvolvimento de TCC**



Tipo: **Tabuleiro**



Tema: **Planejamento**



Equipe:

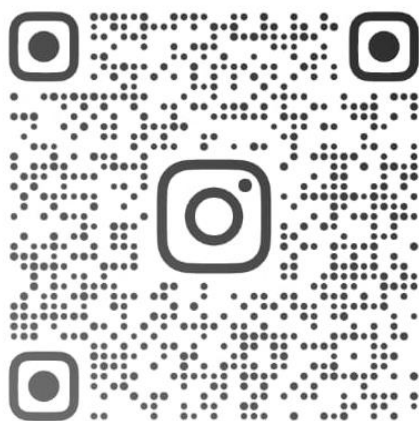
**Elaine Ferreira da Rocha Gonçalves** (elainemeioambienteetec@gmail.com)

**Fabricio Antônio de Oliveira Barchi Martins** (fabriciobarchi1@gmail.com)

**Heloísa Raquel dos Santos** (julianaheloisa1234@gmail.com)



Orientador: **Prof. Me. Alecsandro Michael de Andrade** (alecsandroandrade@hotmail.com)



@PRIVATUS.ADM

### Introdução

A privatização de estatais é um processo sumamente importante no campo da administração. Deste modo, é necessário conceituar e comentar a respeito. De acordo com Fayol (1981), “A administração é uma atividade comum a todos os empreendimentos humanos (família, negócios, governo), que sempre exigem algum grau de planejamento, organização, comando, coordenação e controle. Portanto, todos deveriam estudá-la, o que exigiria uma teoria geral da administração que pudesse ser ensinada.” Em relação a privatização, de acordo com (FELIX, 2019, p. 19) “A minimização do Estado tornou-se meta planetária, a partir dos anos 80, e a privatização de inúmeras atividades foi um dos meios utilizados para se restringir as atividades estatais aos campos clássicos da segurança, justiça e defesa territorial. Na área social, assistiu-se a um perverso processo de privatização de serviços sociais, no qual a previdência privada tornou-se o carro chefe, seguido pelos serviços de saúde e educação.” Ademais, de acordo com Antônio Carlos Dias Athayde privatização seria, “A transferência da propriedade e do gerenciamento de uma organização do setor econômico público – empresa estatal – para o setor econômico privado. Ela é feita mediante a venda, a outra empresa, a um consórcio de investidores, a um grupo de investimento ou ao público em geral, da maioria ou do total das ações que a entidade pública (União, Estado ou Município) detém. Quando a transferência de propriedade não é factível ou desejável, a privatização é feita mediante arrendamento, contrato de gerenciamento ou contrato de concessão.”

### Objetivo

O objetivo desta pesquisa foi criar e desenvolver um jogo que ensina o funcionamento do processo de privatização e administração de uma empresa, de modo simples e didático.

### Materiais e Métodos

Os materiais utilizados para o desenvolvimento do jogo foram: A ferramenta de edição Canva®, e nele foram desenvolvidas as cartas e o tabuleiro assim como o manual de regras. Outrossim, utilizamos papel cartão em formato A3 para a criação do tabuleiro, bem como a utilização do mesmo material para fazer as cartas de ações do jogo. Para a criação dos pinos utilizamos da máquina de impressão 3D. Já o dinheiro foi feito com folha A4 de cor amarela. A caixa de papelão foi personalizada para manter a imagem visual do jogo. Os métodos utilizados para a pesquisa foram a análise exploratória, qualitativa, por observação e por meio de um questionário de pesquisa.

### Resultados e Discussões

Após a aplicação do jogo “Privatus”, no qual exemplifica na prática como ocorre o processo de privatização de estatais, demonstrou que a compreensão do jogo era rápida e prática, visto que, de acordo com as

avaliações os jogadores que não possuíam um conhecimento vasto a respeito do tema, conseguiam ainda sim entender a dinâmica proposta. Além disso, o design e os demais fatores que compõe o tabuleiro auxiliaram na aplicabilidade da atividade. Os textos e fontes combinam com a temática do jogo, são consistentes, claras e intuitivos, também concordam que foi fácil aprender a jogar e que mesmo assim oferece desafios. O jogo possui fácil compreensão, é interativo, oferece novos obstáculos com ritmo adequado e não se torna monótono. Dentre os jogadores, tivemos um feedback onde há o relato de que o participante obteve total concentração e satisfação ao realizar os objetivos. Ademais, estes alegaram que indicariam a atividade para outros amigos.

## Conclusão

Com base nos resultados da aplicação do jogo que alcançamos o objetivo prático e didático de ensinar o funcionamento do processo de privatização de uma estatal. Ademais, os relatos dos jogadores mostraram absorção do sentido técnico e prático do jogo. Acreditamos que todo o processo de criação do jogo foi muito interessante, desde a idealização do modo de jogo, o objetivo, a criação do tabuleiro e das cartas e demais etapas. Ademais, mesmo com algumas dificuldades conseguimos entregar um projeto de qualidade de modo que superaram nossas expectativas.

## Referências

ATHAYDE, Antonio Carlos Dias. Do monopólio à competição: privatização e mudanças no ambiente organizacional interno em busca da competitividade. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Administração da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2004. Disponível em: [https://bib.pucminas.br/teses/Administracao\\_AthaydeAC\\_1.pdf](https://bib.pucminas.br/teses/Administracao_AthaydeAC_1.pdf). Acesso em: 09 mai. 2024.

CARRETA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

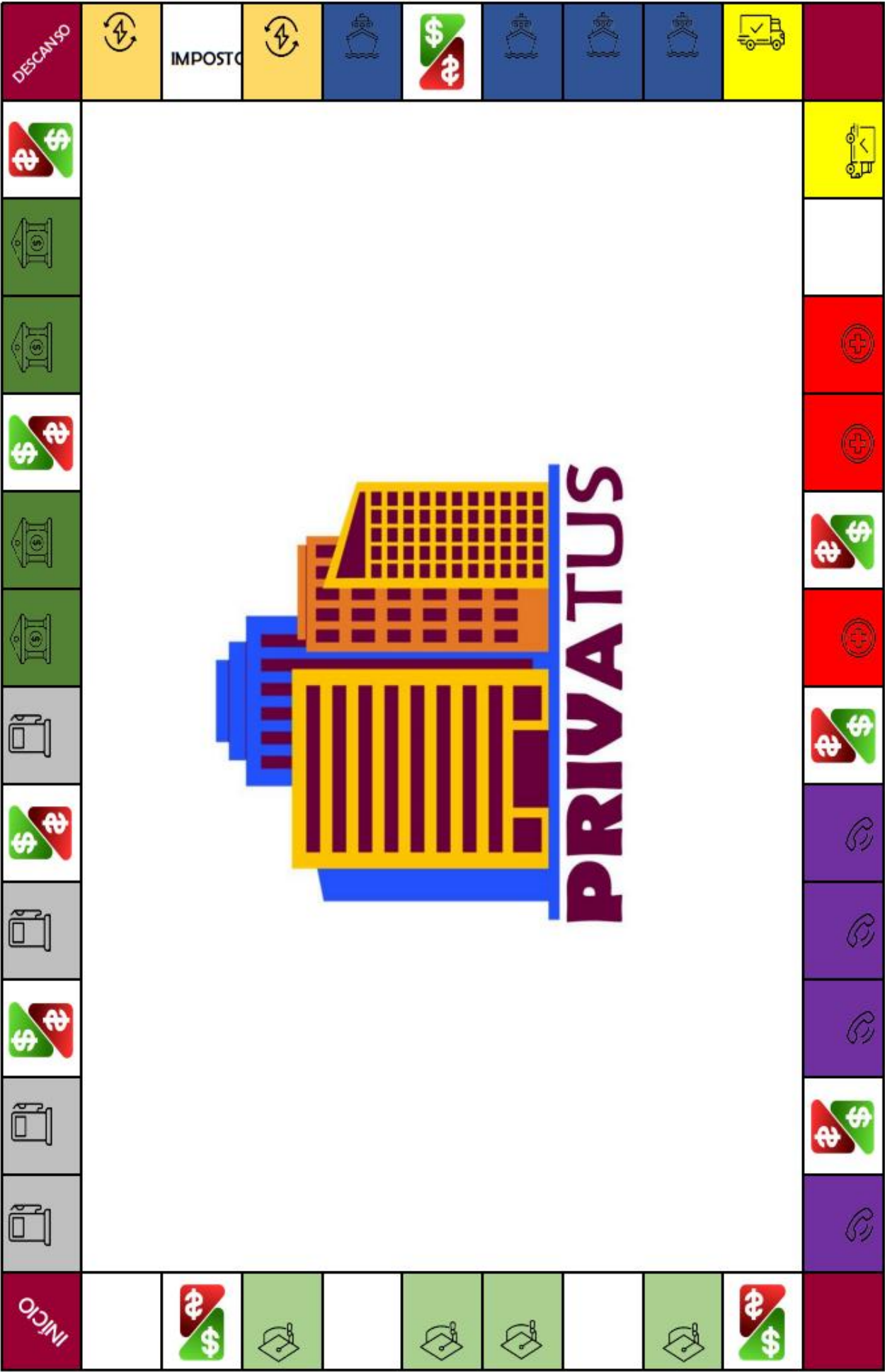
DICKMANN, Ivanio (org.). **Start**: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.























FELIX, Luiz Antonio Camboim. **A contabilidade do terceiro setor**: conceitos – procedimentos. Fortaleza, 2019.

PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.



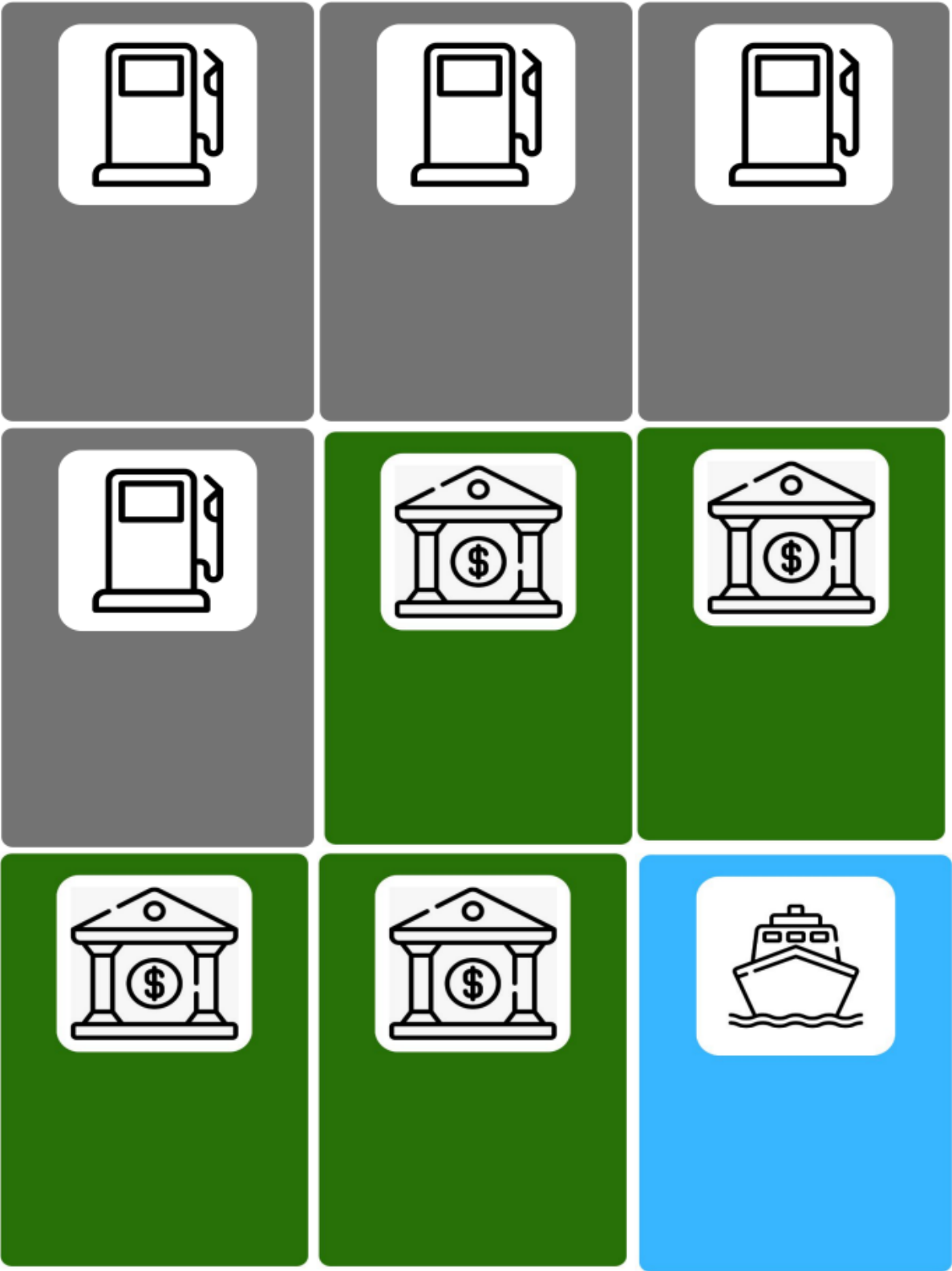


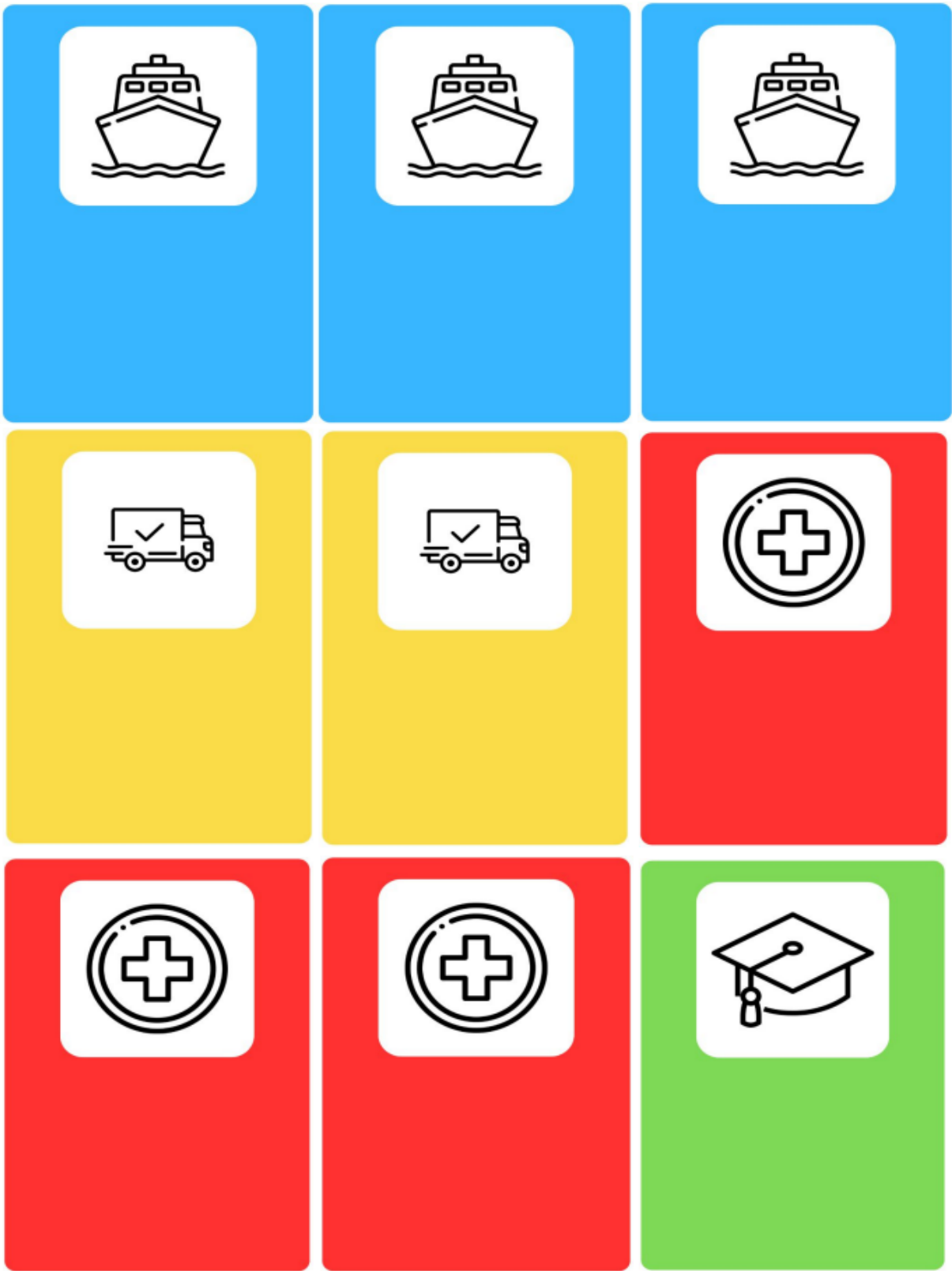
<b>PETROBRÁS</b>   P\$ 220  P\$ 350  P\$ 450  <b>P\$ 300</b>	<b>BR</b>   P\$ 110  P\$ 180  P\$ 250  <b>P\$ 200</b>	<b>BEAR</b>   P\$80  P\$ 75  P\$ 150  <b>P\$ 250</b>
<b>BRASOIL</b>   P\$ 70  P\$ 110  P\$ 180  <b>P\$ 350</b>	<b>BB</b>   P\$ 200  P\$ 380  P\$ 510  <b>P\$ 300</b>	<b>CAIXA</b>   P\$ 250  P\$ 420  P\$ 480  <b>P\$ 350</b>
<b>BNB</b>   P\$ 180  P\$ 290  P\$ 350  <b>P\$ 210</b>	<b>BASA</b>   P\$ 160  P\$ 220  P\$ 310  <b>P\$ 180</b>	<b>CODESA</b>   P\$ 80  P\$ 850  P\$ 310  <b>P\$ 350</b>

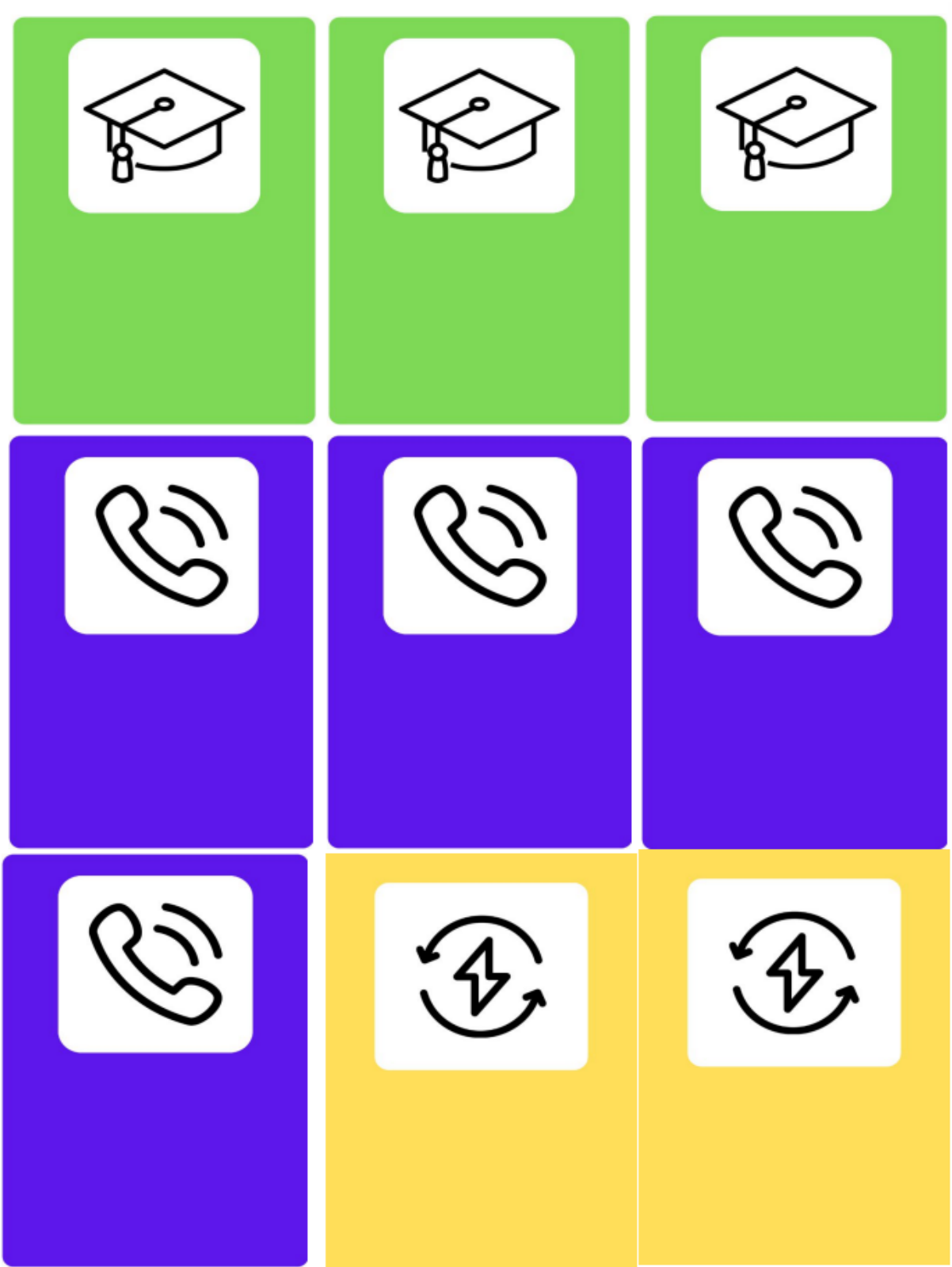


<p><b>CODESP</b></p> <p>★ P\$ 250</p> <p>★★ P\$ 320</p> <p>★★★ P\$ 380</p> <p><b>P\$ 250</b></p>	<p><b>CODERN</b></p> <p>★ P\$ 110</p> <p>★★ P\$ 240</p> <p>★★★ P\$ 320</p> <p><b>P\$ 150</b></p>	<p><b>CDC</b></p> <p>★ P\$ 90</p> <p>★★ P\$ 210</p> <p>★★★ P\$ 320</p> <p><b>P\$ 200</b></p>
<p><b>CORREIOS</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 180</p> <p>★★★ P\$ 290</p> <p><b>P\$ 330</b></p>	<p><b>GÁSDUTO</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 240</p> <p>★★★ P\$ 300</p> <p><b>P\$ 250</b></p>	<p><b>HCPA</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 250</p> <p>★★★ P\$ 360</p> <p><b>P\$ 350</b></p>
<p><b>GHC</b></p> <p>★ P\$ 120</p> <p>★★ P\$ 250</p> <p>★★★ P\$ 340</p> <p><b>P\$ 350</b></p>	<p><b>EBSERH</b></p> <p>★ P\$ 80</p> <p>★★ P\$ 150</p> <p>★★★ P\$ 260</p> <p><b>P\$ 180</b></p>	<p><b>UFMG</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 250</p> <p>★★★ P\$ 390</p> <p><b>P\$ 300</b></p>

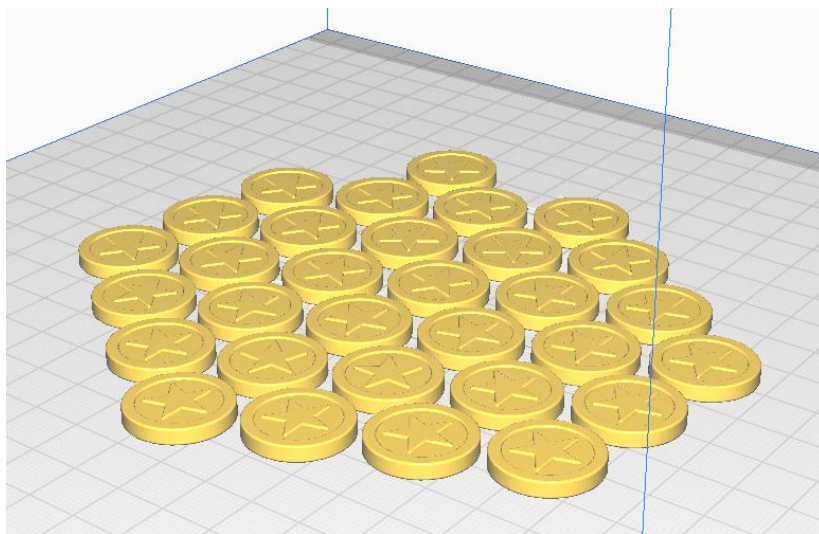
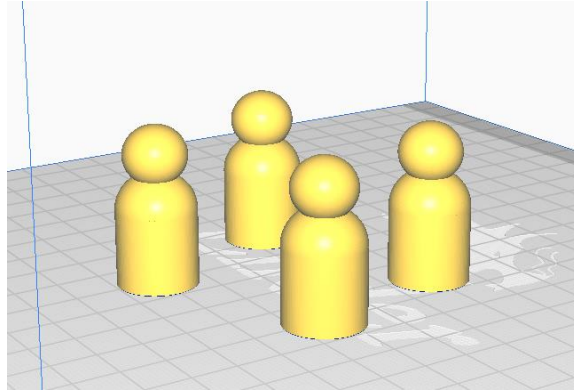
<p><b>UFRJ</b></p> <p>★ P\$ 80</p> <p>★★ P\$ 150</p> <p>★★★ P\$ 300</p> <p><b>P\$ 280</b></p>	<p><b>USP</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 150</p> <p>★★★ P\$ 350</p> <p><b>P\$ 350</b></p>	<p><b>UnB</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 360</p> <p>★★★ P\$ 450</p> <p><b>P\$ 260</b></p>
<p><b>EBC</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 350</p> <p>★★★ P\$ 600</p> <p><b>P\$ 180</b></p>	<p><b>CTB</b></p> <p>★ P\$ 50</p> <p>★★ P\$ 150</p> <p>★★★ P\$ 500</p> <p><b>P\$ 250</b></p>	<p><b>RÁDIO MEC</b></p> <p>★ P\$ 60</p> <p>★★ P\$ 100</p> <p>★★★ P\$ 250</p> <p><b>P\$ 300</b></p>
<p><b>TELEBRÁS</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 250</p> <p>★★★ P\$ 400</p> <p><b>P\$ 300</b></p>	<p><b>ELETROBRÁS</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 250</p> <p>★★★ P\$ 300</p> <p><b>P\$ 350</b></p>	<p><b>COPEC</b></p> <p>★ P\$ 100</p> <p>★★ P\$ 250</p> <p>★★★ P\$ 400</p> <p><b>P\$ 250</b></p>

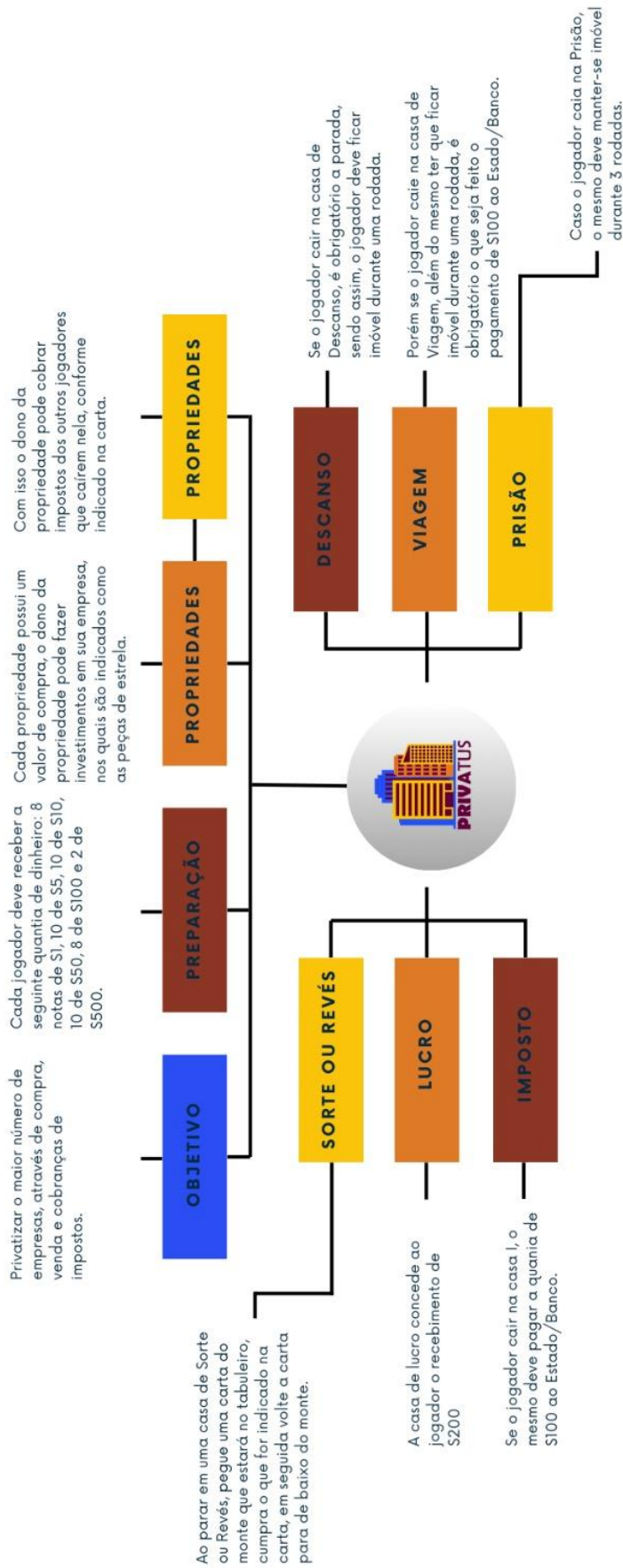












Prototipagem





# REI DO FAST FOOD



Curso: **Técnico em Administração**



Componente: **Planejamento e Desenvolvimento de TCC**



Tipo: **Tabuleiro**



Tema: **Contabilidade**



Equipe:

**Beatriz Ciqueira Alves** (ciqueirabeatriz1@gmail.com)

**Fabiana Joao Alves** (fabymorenaalves2001@gmail.com)

**Gabrielly Christina Marcolino Santana Brilhante** (gabriellychris@gmail.com)

**Giovanna Muniz Chagas** (gihmuniz40@gmail.com)

**Lyvia Mayhara Tasquin Midená** (tasquinlyvia@icloud.com)

**Vitória Gabrielle Lima dos Santos** (vitoriagabriellesantos73@gmail.com)



Orientador: **Prof. Me. Alecsandro Michael de Andrade** (alecsandroandrade@hotmail.com)



**@REI.DO.FAST\_FOOD**



# DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS EM ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA EMPRESARIAL POR MEIO DO JOGO "REI DO FAST FOOD"

## Introdução

Esta pesquisa foi pensada e desenvolvida para o conhecimento de administração financeira, visando mostrar que a vida de empreendimento tem seus altos e baixos. Segundo Chiavenato (2007) descreve a administração como um processo que envolve interpretar os objetivos organizacionais e transformá-los em ação empresarial por meio do planejamento, organização, direção e controle. Além disso, ele destaca que a administração evoluiu para ser reconhecida como uma ciência, uma técnica e uma arte, incorporando princípios definidos, um corpo de conhecimento científico codificado, tecnologias para produzir ferramentas e a habilidade de lidar com diversas situações. Gitman (2010), descreve que a função de administração financeira pode ser compreendida por meio de seu papel dentro da organização, sua interação com a teoria econômica e as ciências contábeis, bem como das principais atividades desempenhadas pelo administrador financeiro. A magnitude e relevância dessa função estão diretamente relacionadas ao porte da empresa. A ideia de criar um jogo para a apresentação dessa pesquisa, foi trazer o conhecimento da área administrativa de uma forma mais dinâmica e descontraída, pois já foi comprovado em estudos que o ser humano aprende mais rápido estudando de formas diferentes.

## Objetivo

O objetivo dessa pesquisa foi criar e desenvolver um jogo que ensina Administração financeira e conceitos básicos de empreendedorismo.

## Materiais e Métodos

O método utilizado para o desenvolvimento desse trabalho foram: estudo qualitativo, sendo capaz de analisar a interação do jogador, seus sentimentos, percepções, comportamentos e motivações para enfrentar os desafios, levantamentos bibliográficos, observação direta e questionário de avaliação. Em reuniões de equipe, foram abordados jogos no processo de aprendizagem, possíveis obstáculos, vantagens e desvantagens de se ter uma empresa. Os materiais utilizados para o design do jogo foi elaborado no *software* Excel®, e as imagens retiradas do site Flaticon. Após esta etapa foi desenvolvido o tabuleiro impresso e plastificado, as cartas de quiz e as de situações cotidianas de um restaurante em papel cartão, o dinheiro em sulfite A4 colorido, peões e estabelecimentos em impressora 3D cedida pela Etec, a maleta para armazenamento do jogo em MDF.

## Resultados e Discussões

O jogo "REI DO FAST FOOD" foi amplamente elogiado pelos jogadores, que destacaram sua atratividade visual e design. A maioria concordou que elementos como o tabuleiro, as cartas, as peças, o tamanho das



fontes e as cores utilizadas eram atrativos. Além disso, mesmo as pessoas com pouco conhecimento em Administração conseguiram jogar facilmente. Os participantes relataram que o jogo oferece desafios de forma adequada, sem tornar-se monótono, e proporciona um sentimento de realização. O manual e as regras foram considerados de fácil compreensão, e o jogo foi descrito como divertido, interativo, desafiador e espontâneo, promovendo a interatividade e momentos que geraram sorrisos entre os jogadores. Foi um método adequado para o ensino de Administração financeira, e que as pessoas preferem aprender desta forma. Conforme o feedback de alguns sujeitos de pesquisa: “O jogo é muito divertido, eu adorei as artes, as cores e a ideia”(J05); “Aprendizagem lúdica dos conceitos de Administração, design do tabuleiro e cartas, peças e ideia do jogo” (J06); “O jogo é chamativo e atrativo visualmente, o que pode tornar o estudo menos massivo”(J07). Os comentários ressaltaram a atratividade visual do jogo e sua capacidade de tornar o estudo menos massivo. A competição proporcionada pelo jogo incentivou os jogadores/alunos a se interessarem mais pelo assunto e a se esforçarem mais para aprender. No entanto, é importante observar que nem todos os jogos apresentam a mesma eficácia como ferramentas de aprendizagem. A qualidade do design do jogo, a relevância do conteúdo para o material do curso e a forma como é integrado ao currículo desempenham papéis importantes na eficácia dos jogos como ferramentas de aprendizagem.

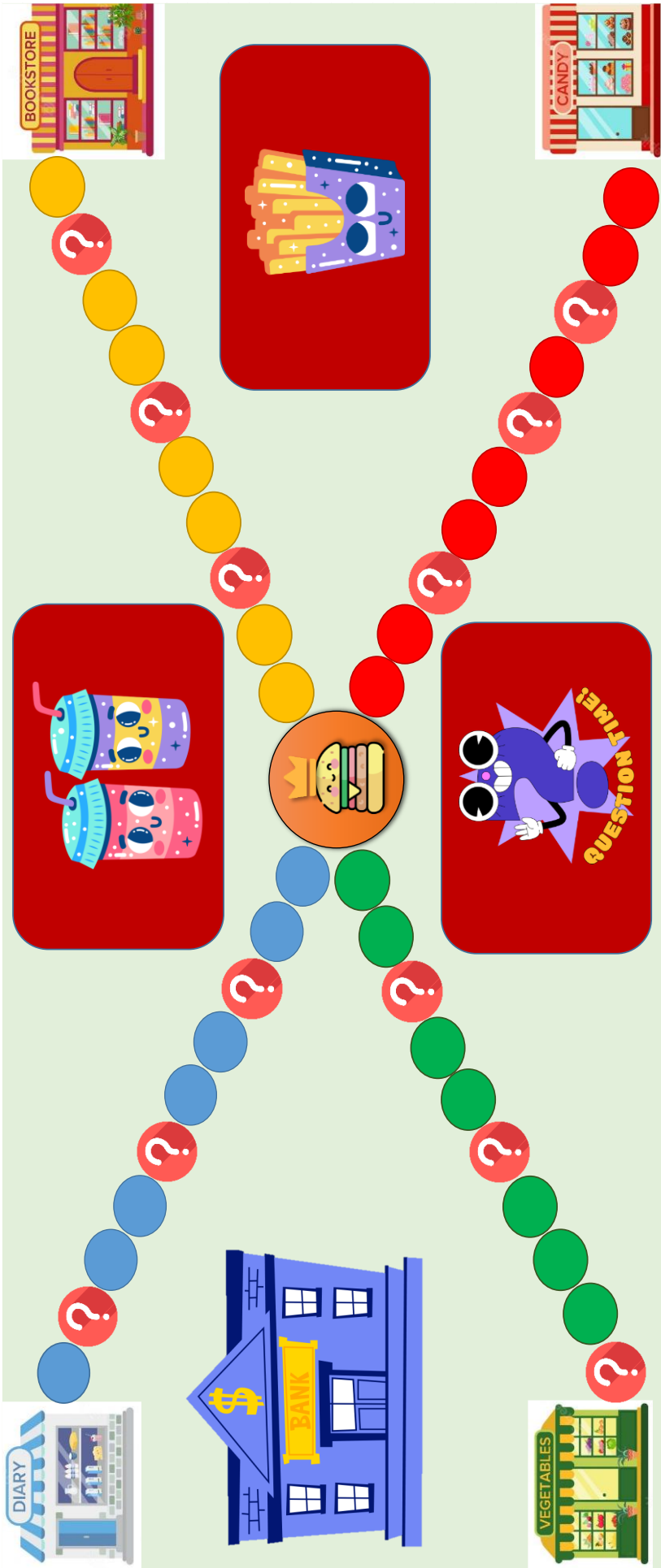
## Conclusão

Os resultados da aplicação do jogo confirmam que conseguimos atingir nosso objetivo de desenvolver uma ferramenta de aprendizagem em Administração financeira. Os relatos dos jogadores durante os testes e pesquisa de satisfação, aliados às nossas observações, destacaram que a proposta foi entregue de maneira clara, dinâmica, divertida e envolvente.

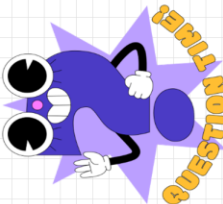
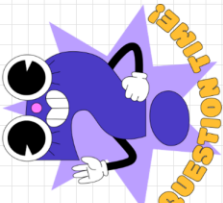
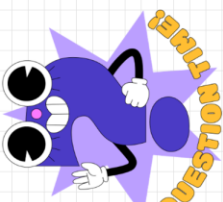
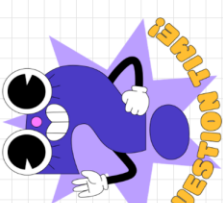
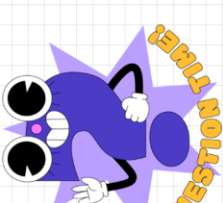
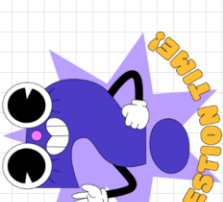
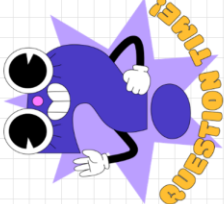
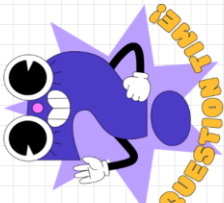
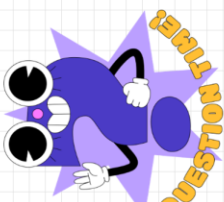
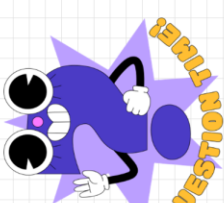
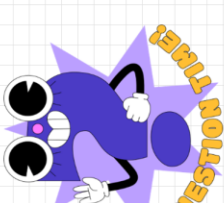
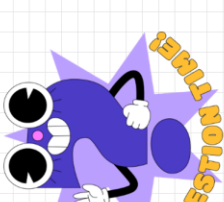
## Referências

- CHIAVENATO, Idalberto. **Administração: teoria, processo e prática**. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- DICKMANN, Ivanio (org.). **Start: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas**. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.
- GITMAN, Lawrence J. **Princípios de administração financeira**. 12. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.
- RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.





<p>É SEGURO MISTURAR FUNDOS PESSOAIS COM AS FINANÇAS DA HAMBURGUERIA; JÁ QUE É UM NEGÓCIO PEQUENO</p>	<p>FALSO</p>	<p>NÃO É NECESSÁRIO FAZER UM PLANEJAMENTO FINANCEIRO A LONGO PRAZO PARA UMA HAMBURGUERIA, POIS AS VENDAS SÃO PREVISÍVEIS</p>	<p>PROCRASTINAR O TREINAMENTO DOS FUNCIONÁRIOS NÃO AFETA A QUALIDADE DO ATENDIMENTO</p>	<p>UM EMPRÉSTIMO DE ALTO JURO É GERALMENTE A MELHOR MANEIRA DE FINANCIAR A EXPANSÃO DE UMA HAMBURGUERIA</p>	<p>SE UMA HAMBURGUERIA NÃO TIVER DÍVIDAS, NÃO PRECISA SE PREOCUPAR COM FLUXO DE CAIXA</p>	<p>É SEMPRE MAIS VANTAJOSO PARA UMA HAMBURGUERIA MANTER UM ESTOQUE GRANDE DE INGREDIENTES PARA EVITAR A FALTA DE PRODUTOS</p>
<p>MANTER UM CONTROLE RIGOROSO DO ESTOQUE DE INGREDIENTES AJUDA A REDUZIR O DESPÉDIO E OS CUSTOS</p>	<p>VERDADEIRO</p>	<p>OS IMPOSTOS SOBRE VENDAS SÃO UMA DESPESA VARIÁVEL EM UMA HAMBURGUERIA</p>	<p>O LUCRO DE UMA HAMBURGUERIA É A DIFERENÇA ENTRE SUAS RECEITAS TOTAIS E SEUS CUSTOS TOTAIS</p>	<p>A LOCALIZAÇÃO DE UMA HAMBURGUERIA É UM FATOR CRÍTICO PARA O SUCESSO FINANCEIRO DO NEGÓCIO</p>	<p>OFERECER PROMOÇÕES REGULARES, COMO DESCONTO EM COMBOS, PODE INCENTIVAR OS CLIENTES A GASTAR MAIS E AUMENTAR A LUCRATIVIDADE DA EMPRESA</p>	<p>A INFLAÇÃO REDUZ O PODER DE COMPRA DO DINHEIRO AO LONGO DO TEMPO</p>
<p>VERDADEIRO</p>	<p>VERDADEIRO</p>	<p>VERDADEIRO</p>	<p>VERDADEIRO</p>	<p>FALSO</p>	<p>FALSO</p>	<p>VERDADEIRO</p>

 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>
 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>	 <p>Rei do Fast Food</p>



VOCE IMPLEMENTOU UMA PROMOÇÃO QUE DECOLOU SUAS VENDAS.	VOCE IMPLEMENTOU UMA PROMOÇÃO QUE DECOLOU SUAS VENDAS.	VOCE ACABA DE GANHAR UM BONUS DO SEU FORNECEDOR!	VOCE ACABA DE GANHAR UM BONUS DO SEU FORNECEDOR!	HOJE É DIA DOS NAMORADOS E OS POMBINHOS DA CIDADE FORAM CURTIR O DIA NO SEU RESTAURANTE.	HOJE É DIA DOS NAMORADOS E OS POMBINHOS DA CIDADE FORAM CURTIR O DIA NO SEU RESTAURANTE.	HOJE E SEU DIA DE SORTEI ACABA DE TER UMA FORMATURA PERTO DO SEU ESTABECIMENTO E TODOS FORAM COMEMORAR NO SEU LANCHE E FEZ MUITO SUCESSO!	HOJE E SEU DIA DE SORTEI ACABA DE TER UMA FORMATURA PERTO DO SEU ESTABECIMENTO E TODOS FORAM COMEMORAR NO SEU LANCHE E FEZ MUITO SUCESSO!
Receba \$ 270	Receba \$ 270	Receba \$ 100	Receba \$ 100	Receba \$ 370	Receba \$ 370	Receba \$ 410	Receba \$ 410
PARABÉNS! VOCÊ CONSEGUIU DECOLAR AS VENDAS COM MUSICA AO VIVO.	PARABÉNS! VOCÊ CONSEGUIU DECOLAR AS VENDAS COM MUSICA AO VIVO.	UAUUU! O SEU MARKETING ESTÁ MUITO BOM E SEUS LUCROS AUMENTARAM.	UAUUU! O SEU MARKETING ESTÁ MUITO BOM E SEUS LUCROS AUMENTARAM.	VOCÊ FOI ESCOLHIDO NO PREMIO "MELHORES DA CIDADE".	VOCÊ FOI ESCOLHIDO NO PREMIO "MELHORES DA CIDADE".	UM CLIENTE DESEJA FAZER A SUA FESTA DE ANIVERSÁRIO EM SEU ESTABELECIMENTO E LEVARÁ 50 CONVIDADOS.	UM CLIENTE DESEJA FAZER A SUA FESTA DE ANIVERSÁRIO EM SEU ESTABELECIMENTO E LEVARÁ 50 CONVIDADOS.
Receba \$ 440	Receba \$ 440	Receba \$ 380	Receba \$ 380	Receba \$ 200	Receba \$ 200	Receba \$ 400	Receba \$ 400
VOCÊ ACABA DE CONSEGUIR UM PATROCINADOR. SEUS LUCROS AUMENTARAM.	VOCÊ ACABA DE CONSEGUIR UM PATROCINADOR. SEUS LUCROS AUMENTARAM.	O SEU DIA FOI BEM AGITADO. PARABÉNS!	O SEU DIA FOI BEM AGITADO. PARABÉNS!	PARABÉNS!! VOCÊ TEVE A INAUGURAÇÃO DE UM NOVO LANCHE E FEZ MUITO SUCESSO!	PARABÉNS!! VOCÊ TEVE A INAUGURAÇÃO DE UM NOVO LANCHE E FEZ MUITO SUCESSO!	UM CLIENTE ACABA DE FAZER UM PEDIDO MUITO GRANDE PARA DELIVERY.	UM CLIENTE ACABA DE FAZER UM PEDIDO MUITO GRANDE PARA DELIVERY.
Receba \$ 300	Receba \$ 300	Receba \$ 300	Receba \$ 300	Receba \$ 280	Receba \$ 280	Receba \$ 290	Receba \$ 290

VOCÊ RECEBEU AVALIAÇÕES NEGATIVAS EM SUAS REDES SOCIAIS E DEVIDO A ISSO SUAS VENDAS CAIRAM.	VOCÊ RECEBEU AVALIAÇÕES NEGATIVAS EM SUAS REDES SOCIAIS E DEVIDO A ISSO SUAS VENDAS CAIRAM.	POXA, QUE PENAI SEU ESTOQUE DE PÃES ACABOU E VOCÊ TEVE QUE GASTAR PARA REPOR.	POXA, QUE PENAI SEU ESTOQUE DE PÃES ACABOU E VOCÊ TEVE QUE GASTAR PARA REPOR.	MEU DEUS!!!!!! VOCÊ FOI ASSALTADO E LEVARAM MUITO DINHEIRO DO SEU CAIXA.	MEU DEUS!!!!!! VOCÊ FOI ASSALTADO E LEVARAM MUITO DINHEIRO DO SEU CAIXA.	SUA CHAPA QUEBROU E TEVE QUE SER DESEMBOLSADO UM VALOR PARA O CONSERTO.	SUA CHAPA QUEBROU E TEVE QUE SER DESEMBOLSADO UM VALOR PARA O CONSERTO.
Perca \$ 240	Perca \$ 240	Perca \$ 250	Perca \$ 250	Perca \$ 800	Perca \$ 800	Perca \$ 200	Perca \$ 200
HOUVE UM ATRASO NA ENTREGA DE UM PEDIDO, RESULTANDO EM CANCELAMENTO.	HOUVE UM ATRASO NA ENTREGA DE UM PEDIDO, RESULTANDO EM CANCELAMENTO.	SUA EMPRESA RECENTEMENTE ENFRENTOU UM ENCANDALO ENVOLVENDO SEGURANÇA ALIMENTAR, E POR ISSO, PERDEU ALGUNS CLIENTES.	SUA EMPRESA RECENTEMENTE ENFRENTOU UM ENCANDALO ENVOLVENDO SEGURANÇA ALIMENTAR, E POR ISSO, PERDEU ALGUNS CLIENTES.	VOCÊ TEVE QUE FAZER UM EMPRESTIMO PARA PAGAR O ALUGUEL DO MÊS PASSADO, DEVOLVA PARA O BANCO.	VOCÊ TEVE QUE FAZER UM EMPRESTIMO PARA PAGAR O ALUGUEL DO MÊS PASSADO, DEVOLVA PARA O BANCO.	HOUVE UM PROBLEMA NO ENCAMENAMENTO DO SEU ESTABELECIMENTO, VOCÊ TERÁ QUE FECHAR POR 1 DIA PARA O CONSERTO.	HOUVE UM PROBLEMA NO ENCAMENAMENTO DO SEU ESTABELECIMENTO, VOCÊ TERÁ QUE FECHAR POR 1 DIA PARA O CONSERTO.
Perca \$ 50	Perca \$ 50	Perca \$ 300	Perca \$ 300	Perca \$ 300	Perca \$ 300	Perca \$ 1000	Perca \$ 1000
DEVIDO A UM PROBLEMA DE LOGÍSTICA HOUVE UM ATRASO NA ENTREGA DO QUEIJO E VOCÊ TEVE QUE GASTAR MAIS QUE O NORMAL.	DEVIDO A UM PROBLEMA DE LOGÍSTICA HOUVE UM ATRASO NA ENTREGA DO QUEIJO E VOCÊ TEVE QUE GASTAR MAIS QUE O NORMAL.	SUA DEMANDA ESTÁ MUITO ALTA E SERÁ NECESSÁRIO CONTRATAR 2 FREELANCER.	SUA DEMANDA ESTÁ MUITO ALTA E SERÁ NECESSÁRIO CONTRATAR 2 FREELANCER.	A INFLAÇÃO ESTÁ NAS ALTURAS, E SUA COMPRA DO DIA FICOU MAIS CARO QUE O ESPERADO.	A INFLAÇÃO ESTÁ NAS ALTURAS, E SUA COMPRA DO DIA FICOU MAIS CARO QUE O ESPERADO.	VOCÊ CAIU NO GOLPE DO PIX!!	VOCÊ CAIU NO GOLPE DO PIX!!
Perca \$ 150	Perca \$ 150	Perca \$ 200	Perca \$ 200	Perca \$ 100	Perca \$ 100	Perca \$ 150	Perca \$ 150

 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food
 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food
 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food	 Rei do Fast Food

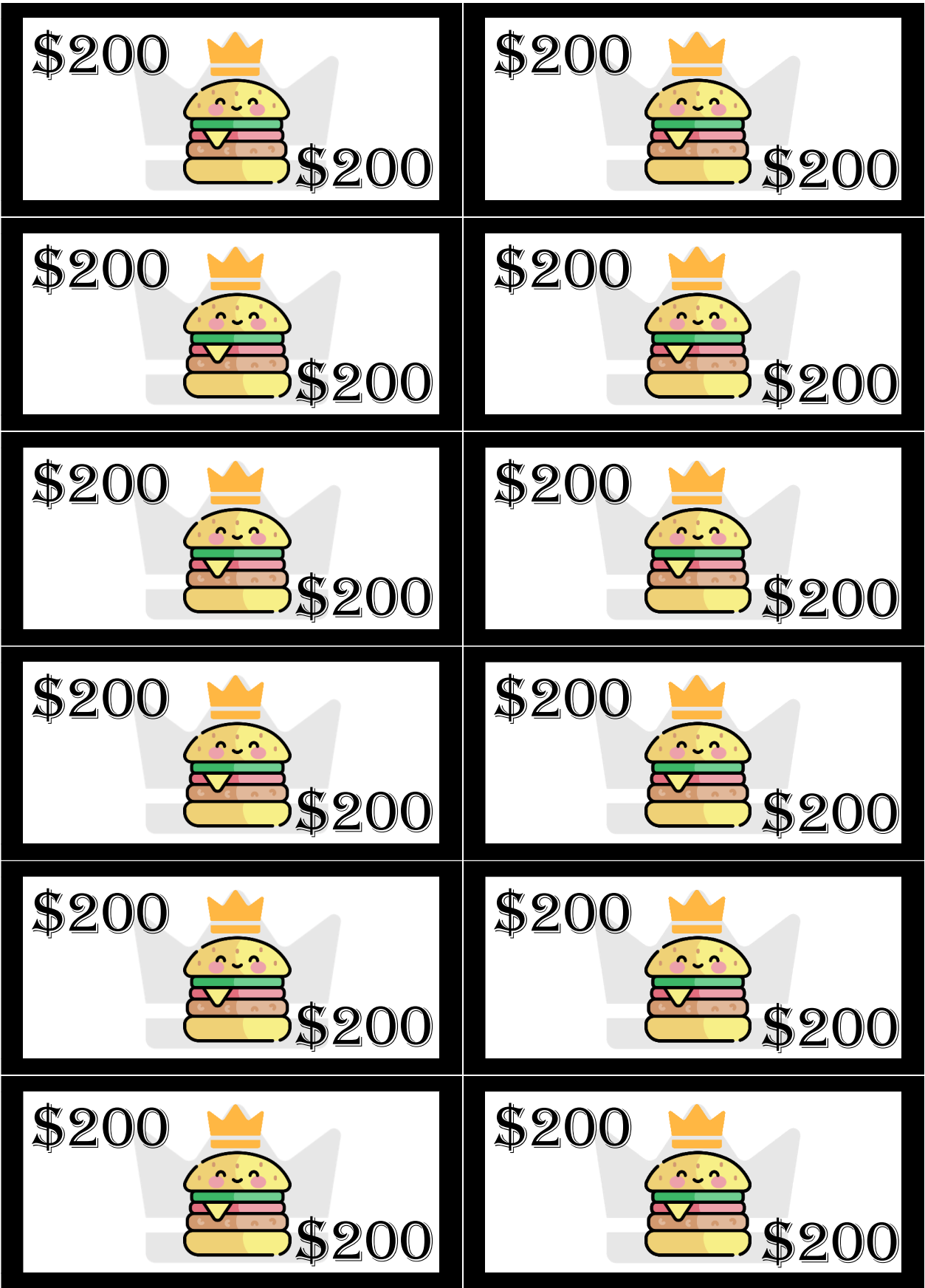


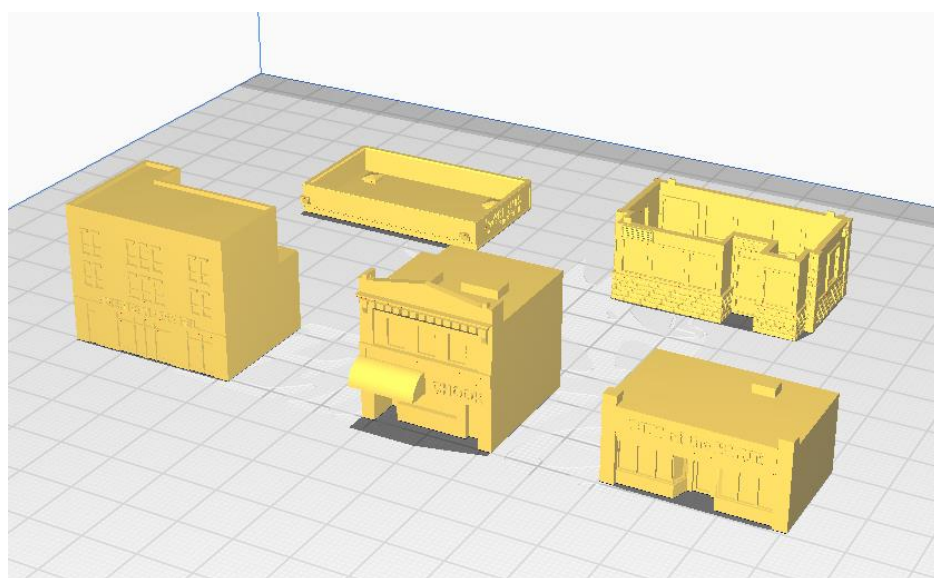
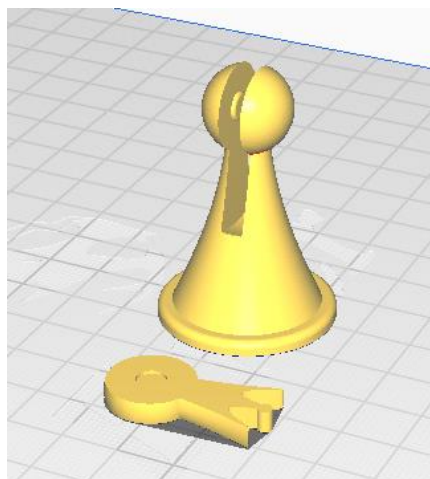












## REI DO FAST FOOD

# MANUAL

### OBJETIVO DO JOGO

AO FINAL DO PERCURSO DO TABULEIRO, QUEM TIVER MAIS DINHEIRO, É O MAIS NOVO **REI DO FAST FOOD!**

### PREPARAÇÃO

- COLOQUE OS RESTAURANTES EM CIMA DE SUAS RESPECTIVAS CORES;
- SEPRE AS CARTAS E COLOQUE SOB OS RESPECTIVOS DESENHOS, REFRIGERANTES, BATATA FRITA E QUESTION TIME;
- COLOQUE SEU PIÃO NA PRIMEIRA CASA A FRENTE DO RESTAURANTE;
- ENTREGUE R\$3.000,00 DE FOODCOINS PARA CADA JOGADOR DA SEGUINTE FORMA:
  - \$10 – 10 NOTAS
  - \$20 - 20 NOTAS
  - \$50 - 10 NOTAS
  - \$100 - 10 NOTAS
  - \$200 - 5 NOTAS.

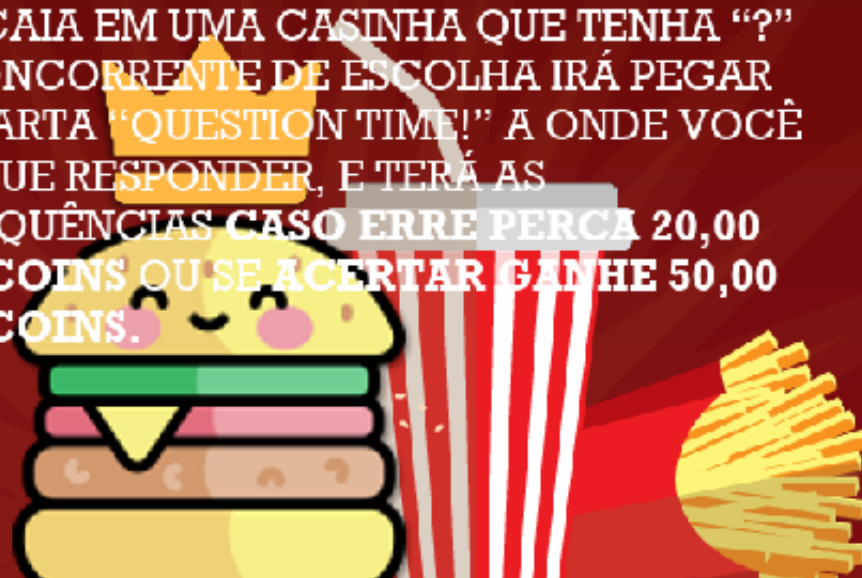




- COLOQUE A CAIXINHA DO FOODCRED (BANCO) E DEIXE O RESTO DOS FOODCOINS (DINHEIRO) DENTRO DELE;

## COMO JOGAR

- TODOS CHEGARÃO AO FINAL JUNTO, PORÉM SÓ QUEM TIVER MAIS FOODCOINS SERÁ O GANHADOR E ERGUERÁ A COROA DO “REI DO FAST FOOD”;
- A CADA RODADA, UM JOGADOR DE CADA VEZ ANDA UMA CASA E PEGA UMA CARTA DE SUA ESCOLHA ENTRE REFRIGERANTES OU BATATA FRITAS, E DESCOBRE QUAL É A QUANTIDADE DE DINHEIRO QUE IRÁ PERDER OU GANHAR;
- A MOVIMENTAÇÃO DO CAIXA DOS RESTAURANTES SERÁ ENTRE JOGADOR E FOODCRED, OU SEJA, SE VOCÊ GANHA, O FOODCRED TE PAGA, SE VOCÊ PERDE, O FOODCRED RECEBE;
- CASO CAIA EM UMA CASINHA QUE TENHA “?” SEU CONCORRENTE DE ESCOLHA IRÁ PEGAR UMA CARTA “QUESTION TIME!” A ONDE VOCÊ TERÁ QUE RESPONDER, E TERÁ AS CONSEQUÊNCIAS **CASO ERRE PERCA 20,00 FOODCOINS OU SE ACERTAR GANHE 50,00 FOODCOINS.**



## **TURNO DO JOGADOR**

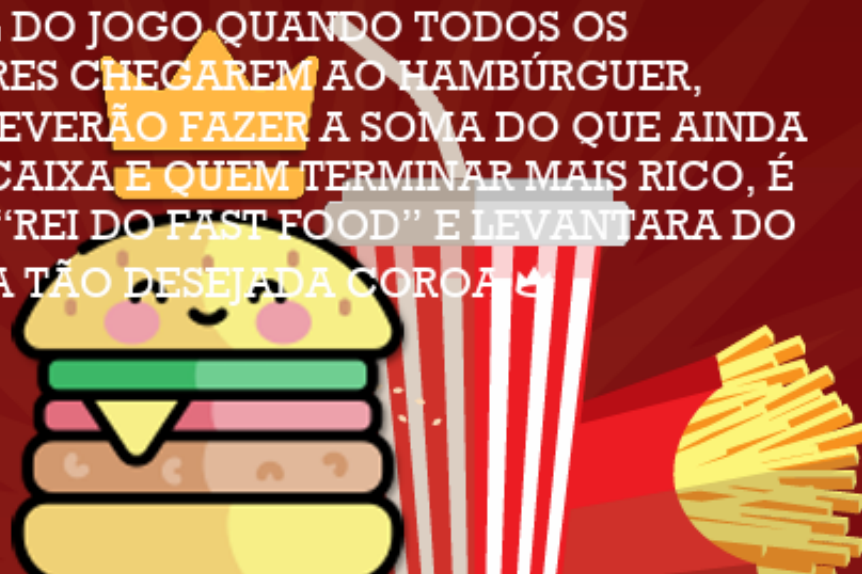
AO CHEGAR SUA VEZ. VOCÊ IRÁ ANDAR O PEÃO PARA A CASA DA FRENTE E TIRA UMA CARTA REFRIGERANTES OU BATATA FRITA

## **QUANTIDADE DE JOGADORES**

5 JOGADORES  
1 FOODCRED  
4 EMPRESARIOS

## **FINAL DO JOGO**

AO FINAL DO JOGO QUANDO TODOS OS JOGADORES CHEGAREM AO HAMBÚRGUER, TODOS DEVERÃO FAZER A SOMA DO QUE AINDA TEM EM CAIXA E QUEM TERMINAR MAIS RICO, É O NOVO "REI DO FAST FOOD" E LEVANTARA DO PEÃO SUA TÃO DESEJADA COROA



## REGRAS

- NO INÍCIO DO JOGO, TODOS OS JOGADORES DEVEM ESTAR COM A MESMA QUANTIA DE DINHEIRO.
- SIGA O JOGO SEMPRE EM SENTIDO HORÁRIO.
- FOODCRED DEIXE SEU BANCO ORGANIZADO.
- SEU DINHEIRO ACABOU? QUE PENA VOCÊ NÃO SABE ADMINISTRAR SEU NEGOCIO, ESTA FORA DO JOGO.
- FIQUE COM SUAS CARTINHAS REFRIGERANTE, BATATA FRITAS E QUESTION TIME.

## COMPONENTES

4 PEÕES

4 ESTABELECIMENTOS

72 CARTAS (BATATA FRITAS, REFRIGERANTE E QUIS)

1 CAIXINHA BANCO

1 TABULEIRO

DINHEIRO:

86 NOTAS DE R\$10

97 NOTAS DE R\$20

60 NOTAS DE R\$50

105 NOTAS DE R\$100

47 NOTAS DE R\$200

TOTAL DE 395 NOTAS













ALECSANDRO ANDRADE  
PROFESSOR