
CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

ETEC PEDRO D'ARCÁDIA NETO

Curso Técnico em Administração

**A APLICAÇÃO DO JOGO “PRIVATUS” COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE
ADMINISTRAÇÃO GERAL**

Orientador:

Prof. Me. **Alecsandro Michael de Andrade**
alecsandroandrade@hotmail.com

Elaine Ferreira da Rocha Gonçalves
elainemeioambienteetec@gmail.com

Fabricio Antônio de Oliveira Barchi Martins
fabriciobarchi1@gmail.com

Heloísa Raquel dos Santos
julianaheloisa1234@gmail.com

Resumo: O presente estudo trata-se de um resumo estendido referente a experiência dos alunos do curso Técnico de Administração sobre a criação e implementação de um jogo educativo com o propósito de ofertar aprendizagem sobre Administração geral de forma didática e lúdica. Utilizando metodologias como pesquisa bibliográfica, qualitativa, observações e por meio de questionário. Durante as aulas de planejamento de trabalho de conclusão de curso foi criado um protótipo e após revisão o jogo educativo foi confeccionado e aplicado como meio de experimentação entre os alunos do eixo de gestão e negócios, alunos de outros cursos, professores e convidados externos. Os resultados revelaram uma reação positiva, destacando o design atrativo, textos e imagens alinhados à temática, regras claras e aprendizado facilitado. Houve

menções sobre desafio, dinamismo e inovação. Com isso, os pesquisadores acreditam que esta metodologia ativa pode contribuir para uma aprendizagem significativa sobre a temática, alcançando, portanto, o seu objetivo de tornar o aprendizado de Administração acessível e agradável, promovendo uma disseminação eficaz do conhecimento.

Palavras-chave: Administração geral; Jogos educativos; Aprendizagem ativa.

THE APPLICATION OF THE “PRIVATUS” GAME AS A GENERAL ADMINISTRATION TEACHING TOOL

Abstract: The present study is an extended summary referring to the experience of students in the Technical Administration course on the creation and implementation of an educational game with the purpose of offering learning about general Administration in a didactic and playful way. Using methodologies such as bibliographical, qualitative research, observations and questionnaires. During the course completion work planning classes, a prototype was created and after review, the educational game was created and applied as a means of experimentation among management and business students, students from other courses, teachers and external guests. The results revealed a positive reaction, highlighting the attractive design, texts and images aligned to the theme, clear rules and facilitated learning. There were mentions about challenge, dynamism and innovation. Therefore, the researchers believe that this active methodology can contribute to meaningful learning on the subject, therefore achieving its objective of making Administration learning accessible and enjoyable, promoting an effective dissemination of knowledge.

Keywords: General administration; Educational games; Active learning.

1 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.”

2 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.

3 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.

4 RESULTADO 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.

5 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. 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.