

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

ETEC PEDRO D'ARCÁDIA NETO

Curso Técnico em Administração

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

Orientador:

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

Jonathan Siqueira Quirino dos Santos
siqueirajonathan620@gmail.com

Layra Santos Branco
layrabranco54@gmail.com

Rafaela dos Santos Zanotti
rafaeladossantoszanotti@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 conceitos de 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.

USING THE GAME “SUCCESS STRATEGIES” AS A TOOL FOR TEACHING GENERAL ADMINISTRATION

Abstract: The present study is an extended summary referring to the experience of students in the Administration Technician course on the creation and implementation of an educational game with the purpose of offering learning about general Administration concepts 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

“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.

2 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.

3 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.

4 RESULTADO 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.

5 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.