

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

ETEC PEDRO D'ARCÁDIA NETO

Curso Técnico em Administração

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

Orientador:

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

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

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 ações e seus riscos 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; Ações e riscos; Jogos educativos; Aprendizagem ativa.

THE USE OF THE GAME “GAME OF SHARES” AS A WAY OF DYNAMICLY PRESENTING THE TYPES OF SHARES AND THEIR RISKS

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 actions and their risks 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: Administration; Actions and risks; Educational games; Active learning.

1 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 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.

2 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.

3 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.

4 RESULTADO 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.

5 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.