

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

ETEC PEDRO D'ARCÁDIA NETO

Curso Técnico em Administração

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

Orientador:

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

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

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 financeira

empresarial 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 financeira empresarial; Jogos educativos; Aprendizagem ativa.

DEVELOPMENT OF SKILLS IN CORPORATE FINANCIAL ADMINISTRATION THROUGH THE GAME "KING OF FAST FOOD"

Abstract: The present study is an extended summary regarding the experience of students on the Technical Administration course on the creation and implementation of an educational game with the purpose of offering learning about business financial 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: Corporate financial management; Educational games; Active learning.

1 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.

2 OBJETIVO

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

3 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.

4 RESULTADO 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.

5 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.