
CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

ETEC PEDRO D'ARCÁDIA NETO

Curso Técnico em Administração

A utilização do jogo “Carreira do Momento” para o ensino de recrutamento e seleção de forma divertida e dinâmica

Alicia Luiza Caires da Cruz¹

Carlos Eduardo da Silva Teixeira²

Evellyn Kamily da Silva Estanislau³

Resumo: Este trabalho propôs o desenvolvimento de um jogo educativo focado na área de Recursos Humanos, especificamente no processo de Recrutamento e Seleção, com o objetivo de ensinar aos participantes as competências e habilidades necessárias para o sucesso profissional de maneira acessível e envolvente. O jogo foi elaborado para promover uma compreensão intuitiva e descontraída dos conceitos fundamentais, utilizando elementos lúdicos que possibilitam a aprendizagem de maneira divertida. Utilizando a plataforma Canva para o design das cartas e a metodologia de pesquisa descritiva, foi possível analisar a eficácia do jogo como ferramenta educacional, coletando feedback dos participantes por meio de questionários. Os resultados mostraram que, independentemente do nível de conhecimento prévio, os jogadores conseguiram entender a dinâmica do jogo e absorver os conceitos abordados, destacando a clareza das regras, a interatividade e a diversão proporcionada pela experiência. O sucesso do jogo reflete a eficácia de abordagens lúdicas para a aprendizagem de conteúdos técnicos e a viabilidade de usar jogos como ferramentas educativas no contexto de Recursos Humanos.

Palavras-chave: Recursos Humanos; Recrutamento e Seleção; Jogos.

¹ Aluna do curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto - alicia99.caires@gmail.com

² Aluno do curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto - carloseduardodasilvateixeira03@gmail.com

³ Aluna do curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto - Evelynestanis617@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A administração é o processo fundamental que envolve o gerenciamento de pessoas, recursos financeiros e materiais dentro de uma organização, com o objetivo de alcançar suas metas e objetivos estratégicos. Além disso, a administração também abrange a análise minuciosa de riscos e a tomada de decisões informadas, garantindo que os caminhos tomados sejam os mais adequados para a sustentabilidade e o crescimento organizacional.

Dentro dessa estrutura, o setor de Recursos Humanos (RH) desempenha um papel crucial, sendo responsável pela gestão do capital humano da organização. O RH abrange desde a seleção, recrutamento e treinamento de funcionários, até a gestão do desenvolvimento de talentos, a promoção de um ambiente de trabalho saudável e a manutenção de um clima organizacional positivo. Como afirma Idalberto Chiavenato, "Ter conhecimento, habilidade para utilizá-lo, julgamento para aplicá-lo adequadamente e coragem para fazê-lo acontecer e produzir resultados na organização. Isso é quase que um administrador precisa." Dessa forma, o papel do administrador de recursos humanos é essencial para identificar as competências ideais para cada função, tarefa ou cargo dentro de uma organização, e garantir que os colaboradores estejam alinhados com os objetivos e valores da empresa.

A análise SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) é uma ferramenta estratégica fundamental nesse processo, pois permite identificar as vantagens e desvantagens relacionadas ao conhecimento, habilidades e atitudes de cada colaborador, assim como suas interações com as oportunidades e ameaças no contexto de um projeto a ser executado. Com base nessa análise, os profissionais de RH podem identificar as qualificações e mudanças comportamentais necessárias, proporcionando um caminho de desenvolvimento contínuo para os colaboradores.

Este trabalho propõe o desenvolvimento de um jogo de cartas educativo focado na área de recrutamento e seleção, com o objetivo de permitir que os participantes adquiram as competências necessárias, descritas em uma carta mestre, de forma intuitiva e descontraída. O jogo visa proporcionar uma abordagem mais prática e divertida para o aprendizado dos processos seletivos, permitindo aos jogadores não apenas entenderem

os conceitos de forma teórica, mas também aplicá-los de maneira interativa. O propósito é promover a profissionalização e o desenvolvimento de conhecimentos essenciais para a área de recursos humanos, incentivando os participantes a explorarem e aprofundarem seus conhecimentos enquanto se divertem e interagem com o conteúdo.

Este jogo não só visa a educação e o aprendizado dentro da área de RH, mas também oferece aos participantes uma experiência prática e imersiva que reforça de maneira eficaz os conceitos fundamentais de recrutamento e seleção em um ambiente corporativo dinâmico e competitivo.

2 OBJETIVO

O objetivo deste estudo foi criar e desenvolver um jogo interativo que ensine aos jogadores os conceitos e a importância das competências no processo de seleção de pessoal, de forma acessível, envolvente e, acima de tudo, divertida. A proposta central foi transformar um tema muitas vezes percebido como complexo e técnico em uma experiência dinâmica e intuitiva, que permita aos participantes compreenderem, de maneira simples e eficaz, como as competências são fundamentais para o sucesso nos processos seletivos. Ao incorporar elementos lúdicos e interativos, o jogo busca não apenas facilitar a aprendizagem de conceitos relacionados ao recrutamento e à seleção, mas também estimular a reflexão crítica sobre as habilidades e qualidades necessárias para o desempenho em diferentes funções dentro de uma organização. Assim, este estudo visa criar uma ferramenta didática inovadora que combine o aprendizado teórico com a prática, promovendo um ambiente educativo mais agradável e acessível para todos os participantes.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Na criação do jogo físico, foi utilizado o Canva como ferramenta principal para a elaboração do design das cartas, com o intuito de oferecer um visual atrativo e coerente com a temática do jogo. O projeto de design incluiu diferentes modelos de cartas, com

destaque para as Cartas Mestre, que apresentam os requisitos essenciais para o processo de seleção, e as Cartas de Habilidades, que descrevem as competências necessárias para cada função dentro da organização, além das Cartas Especiais, que adicionam dinamismo e imprevisibilidade ao jogo. Para a produção das cartas, foram utilizadas folhas de papel A4 de alta gramatura, que foram impressas e cuidadosamente recortadas para garantir um acabamento adequado. Cada carta foi plastificada individualmente, o que não só proporcionou maior durabilidade, mas também assegurou boa aderência durante as jogadas. As Cartas Mestre e as Cartas de Habilidades seguiram modelos distintos, sendo essas últimas elaboradas para refletir a diversidade de competências exigidas no contexto dos processos seletivos.

O manual de regras do jogo foi desenvolvido e editado na plataforma Microsoft Word, com a finalidade de proporcionar instruções claras e concisas sobre como o jogo deve ser jogado, garantindo que os participantes compreendam completamente a dinâmica e os objetivos da atividade.

Em termos de metodologia, o estudo adotou a pesquisa descritiva, com o objetivo de analisar e contextualizar conceitos relacionados à área de Recursos Humanos, com ênfase no processo de Recrutamento e Seleção nas organizações. Para isso, foram realizadas pesquisas bibliográficas e estudos aprofundados sobre o tema. Além disso, ao final de cada rodada do jogo, foi aplicado um questionário de pesquisa para coletar feedback direto dos participantes sobre suas experiências e percepções, permitindo uma avaliação qualitativa da eficácia do jogo no processo de aprendizagem e no desenvolvimento dos conceitos abordados.

4 RESULTADO E DISCUSSÕES

Durante a execução do jogo "Carreira do Momento", observou-se a participação de indivíduos provenientes de diversas áreas do conhecimento, como Administração, Contabilidade, Farmácia, e Engenharia de Bioprocessos e Biotecnologia. Esse público diversificado proporcionou uma análise mais abrangente sobre a acessibilidade e eficácia do jogo para diferentes perfis de participantes. Ao final de cada partida, os jogadores foram convidados a responder a um questionário de avaliação,

disponibilizado por meio de um link individual. O objetivo do questionário foi obter um feedback detalhado sobre a aplicabilidade do jogo, sua dinâmica e os resultados percebidos pelos participantes.

As avaliações indicaram que a maioria dos jogadores conseguiu compreender a dinâmica do jogo de forma clara e objetiva, mesmo aqueles com conhecimento limitado sobre os temas abordados. O jogo, portanto, demonstrou ser eficaz na transmissão dos conceitos, independentemente do nível de familiaridade dos participantes com o conteúdo. A maior parte dos respondentes destacou a facilidade de compreensão das regras e a diversão proporcionada pela dinâmica, mencionando também a interatividade e a competitividade saudável que o jogo promoveu entre os jogadores.

Adicionalmente, os participantes elogiaram o design do jogo, considerando-o não apenas visualmente atrativo, mas também funcional e adequado ao propósito educacional. A estética e o modelo do jogo foram amplamente aprovados, com ênfase na clareza da escrita, que facilitou a assimilação das informações e contribuiu para a fluidez das partidas. O feedback positivo obtido ao longo do estudo reflete a eficácia do jogo não só como uma ferramenta de aprendizagem, mas também como uma experiência envolvente e agradável, capaz de manter a atenção dos jogadores enquanto promove o aprendizado de forma lúdica e intuitiva.

5 CONCLUSÃO

Diante dos resultados obtidos e da proposta inicial de proporcionar uma maneira acessível e descontraída para que as pessoas compreendessem o processo seletivo da área de Recursos Humanos, com foco nas competências e habilidades essenciais para o desenvolvimento da carreira profissional, podemos afirmar que o desenvolvimento deste trabalho atingiu seus objetivos com sucesso. O jogo, que combina elementos de Cacheta e UNO, foi cuidadosamente estruturado para promover uma experiência de aprendizado dinâmica e divertida, permitindo que os participantes assimilassem conceitos importantes de forma intuitiva e envolvente.

A dinâmica do jogo foi projetada para facilitar a compreensão dos conceitos de competências e habilidades, fundamentais para uma trajetória profissional bem-sucedida, de maneira que qualquer pessoa, independentemente de seu conhecimento prévio sobre o tema, pudesse se divertir enquanto aprendia. A boa aceitação do jogo pelos participantes reflete a eficácia da abordagem escolhida, que conseguiu equilibrar a simplicidade da jogabilidade com a profundidade dos conceitos trabalhados.

Do ponto de vista da equipe de desenvolvimento, o trabalho teve um desfecho extremamente positivo, superando as expectativas iniciais. A facilidade de compreensão da jogabilidade e a interação entre os jogadores foram aspectos que se destacaram, permitindo que o jogo fosse acessível e envolvente para um público diversificado. Em suma, o projeto alcançou seu propósito de tornar o aprendizado sobre competências profissionais mais acessível, leve e, acima de tudo, divertido, provando que é possível aliar aprendizado e entretenimento de maneira eficaz e inovadora.

REFERÊNCIAS

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

CHIAVENATO, Idalberto. **Gestão de pessoas**: o novo papel dos recursos humanos nas organizações. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

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.

FERREIRA, M. D. et al. **A análise SWOT aplicada à gestão de recursos humanos nas empresas**: uma análise crítica. Revista de Administração de Empresas, v. 38, n. 2, p. 75-84, 2016.

GOMES, R. L. et al. **Jogos como ferramentas de aprendizagem organizacional**. São Paulo: Pearson, 2018.

KOCH, T. A. et al. **O uso de jogos de tabuleiro no ensino de processos empresariais**. Revista Brasileira de Ensino de Administração, v. 13, n. 1, p. 45-59, 2015.

MENEZES, R. M. & SOUSA, F. R. **Gamificação como método de ensino**: Aplicações em Recursos Humanos. Rio de Janeiro: FGV, 2017.

NOGUEIRA, C. A. **Desenvolvimento de jogos educativos para treinamento empresarial**. Tese de doutorado, Universidade de São Paulo, 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.

RIBEIRO, L. P. **Competências e habilidades na gestão de pessoas**: Contribuições da psicologia organizacional. Campinas: Alínea, 2012.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.