

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ETEC PEDRO D'ARCÁDIA NETO
Técnico em Administração

A utilização do jogo de tabuleiro “Desafios RH” como estratégia metodológica para o ensino-aprendizagem dos fundamentos de Recursos Humanos no curso de Administração

SANTOS, Thamira Vitória dos¹

CENTENO, Igor Allegretti²

Resumo: Este trabalho tem como objetivo apresentar a utilização de um jogo de tabuleiro como ferramenta dinâmica para o ensino e aprendizagem das rotinas do Departamento de Recursos Humanos no curso de Administração. Tal proposta visa tornar o processo de aprendizagem mais interativo e divertido, auxiliando na fixação de conceitos essenciais da área, como estratégias, desafios entre outras atividades administrativas relacionadas à área.

A atividade foi desenvolvida com base em convivência com rotinas do Departamento citado, tanto no decorrer do dia a dia, quanto no curso Técnico em Administração, que valoriza a participação ativa do estudante no processo educativo. Espera-se que o uso do jogo de tabuleiro contribua para o reforço do conhecimento conceitual e estimule o raciocínio, ao mesmo tempo que simplifica o conteúdo apresentado em sala de aula.

Portanto, este trabalho demonstra que o uso de atividades lúdicas pode contribuir significativamente para o aprendizado dos estudantes do curso de Administração

PALAVRAS CHAVES: ADMINISTRAÇÃO; RECURSOS HUMANOS; DEPARTAMENTO; CONVIVÊNCIA;

¹ Discente do Curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – thamirasantos1704@gmail.com

² Especialista em administração. Professor Orientador, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – igorallegetti@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A área de Recursos Humanos (RH) é fundamental dentro da Administração, pois está diretamente relacionada à gestão de pessoas nas organizações, sendo responsável por atrair, desenvolver, motivar e reter talentos em um ambiente cada vez mais competitivo e dinâmico. Dessa forma, compreender os conceitos básicos de Recursos Humanos torna-se essencial para a formação de profissionais capazes de atuar de maneira estratégica e contribuir para o crescimento organizacional.

De acordo com estudiosos da área, como Idalberto Chiavenato, Recursos Humanos pode ser entendido como o conjunto de práticas e políticas voltadas à gestão do capital humano, visando alinhar os objetivos individuais dos colaboradores com os objetivos organizacionais. Nesse sentido, o estudo de RH envolve diversos conceitos importantes, como recrutamento e seleção, treinamento e desenvolvimento, avaliação de desempenho, cultura organizacional e clima organizacional, que são fundamentais para o bom funcionamento das empresas.

No contexto do ensino superior, especialmente nos cursos de Administração, é essencial que os alunos compreendam esses fundamentos de forma clara e objetiva. No entanto, muitas vezes o processo de ensino e aprendizagem ocorre de maneira tradicional, baseado apenas na exposição teórica dos conteúdos, o que pode dificultar a assimilação dos conceitos e tornar o aprendizado menos atrativo.

O uso de jogos educativos pode contribuir significativamente para a fixação dos conteúdos de forma mais leve e interativa. O jogo de tabuleiro, nesse contexto, apresenta-se como um recurso didático acessível e eficiente para trabalhar termos e conceitos importantes da área de RH. Por meio da dinâmica do jogo, os alunos interagem entre si, tomam decisões, enfrentam desafios e aplicam os conhecimentos adquiridos em situações simuladas, o que favorece o desenvolvimento do pensamento crítico e estratégico, além de tornar o aprendizado mais envolvente.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro voltado ao ensino dos fundamentos de Recursos Humanos, com o intuito de apoiar o aprendizado dos estudantes do curso de Administração. A

proposta busca demonstrar como recursos lúdicos podem ser utilizados como ferramentas complementares no processo educativo, tornando o ensino mais dinâmico, participativo e eficaz.

2 OBJETIVO

Diante disso, este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro voltado ao ensino dos fundamentos de Recursos Humanos, com o intuito de apoiar o aprendizado dos estudantes do curso de Administração. A proposta busca demonstrar como recursos lúdicos podem ser utilizados como ferramentas complementares no processo educativo, tornando o ensino mais dinâmico, participativo e eficaz.

Objetivo Geral

Desenvolver e avaliar a aceitação de um jogo tabuleiro como recurso didático para revisão de conceitos fundamentais do RH, aplicado a estudantes de nível técnico em administração

Objetivos Específicos

Para atender ao propósito proposto, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- Selecionar os termos centrais do departamento de RH com base na literatura e no conteúdo programático do curso técnico em administração.
- Construir um jogo de tabuleiro educativo contendo os termos selecionados, acompanhado de orientações para sua utilização em sala de aula.
- Aplicar o jogo junto a estudantes do curso técnico como atividade de revisão conceitual.
- Verificar a aceitação do recurso pelos estudantes quanto à clareza, usabilidade, caráter lúdico e utilidade para a aprendizagem.
- Analisar a percepção dos estudantes sobre a contribuição do jogo para a fixação dos conceitos de Recursos Humanos.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Tabuleiro plastificado: contendo situações existentes do Departamento de Recursos Humanos (Desafios, estratégias, bônus e reconhecimento); Notas de “dinheiro” que a cada situação ou ganhava, ou perdia. quatro roletas; Dado, Estratégias, desafios e bônus e reconhecimento.

3.1. TIPO E NATUREZA DA PESQUISA

Foi uma pesquisa exploratória feita em sites, livros buscando situações presentes nas rotinas

3.2. POPULAÇÃO E AMOSTRA

A população foi todo o público presente durante a feira de apresentação do TCC, já a amostra foi aproximadamente 15 pessoas que participaram e avaliaram

3.3. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

O desenvolvimento do jogo teve como inspiração elementos presentes em jogos já conhecidos, que serviram como base para a construção da proposta apresentada. A partir dessas referências, foi possível elaborar uma ideia criativa e dinâmica, buscando proporcionar uma experiência mais interativa e atrativa para os participantes. Essas inspirações contribuíram diretamente para a organização visual e estrutural do projeto, auxiliando na definição das mecânicas e da identidade do jogo.

Com isso, foram desenvolvidos diferentes componentes que fizeram parte da construção do trabalho, como o tabuleiro, as notas utilizadas durante a dinâmica e também o dado utilizado nas jogadas. Cada detalhe foi pensado de forma estratégica para tornar o jogo mais completo, funcional e de fácil compreensão, permitindo que os participantes interajam de maneira prática durante a atividade.

Além da parte visual, todo o processo de criação exigiu planejamento, criatividade e dedicação para que os elementos se conectassem de forma coerente com a proposta do projeto. O resultado final possibilitou a construção

de uma dinâmica organizada e envolvente, contribuindo para uma experiência mais interessante e participativa durante a apresentação.

3.4. ANÁLISE DOS DADOS

Durante a apresentação, pude observar que a dinâmica utilizada chamou bastante atenção, atraindo e impressionando o público presente. A forma como o conteúdo foi conduzido tornou o momento mais envolvente e despertou o interesse das pessoas que acompanhavam a apresentação. Isso contribuiu para criar um ambiente mais participativo e interativo, fazendo com que o público demonstrasse atenção e curiosidade ao longo de toda a exposição do trabalho.

Além disso, a receptividade foi muito positiva, por parte do público. Os comentários realizados destacaram a qualidade do desenvolvimento do projeto e a maneira clara e organizada com que as ideias foram apresentadas. Esse retorno foi muito importante, pois demonstrou que todo o esforço e dedicação durante a construção do TCC tiveram um resultado satisfatório.

4 RESULTADO E DISCUSSÕES

A apresentação do meu TCC foi muito positiva e superou minhas expectativas. Durante a apresentação, percebi que o público ficou bastante envolvido com a proposta do trabalho, principalmente com a dinâmica das roletas online, que chamou muito a atenção dos participantes. A interação criada ao longo da apresentação deixou o ambiente mais leve e animado, tornando o conteúdo mais interessante e participativo.

Além disso, a dinâmica de ganhar ou perder dinheiro de acordo com cada situação apresentada trouxe ainda mais emoção para a atividade, despertando curiosidade e incentivando a participação do público. A banca também fez elogios ao desenvolvimento do projeto, destacando a boa elaboração da ideia e a forma como o tema foi trabalhado. No geral, foi uma experiência muito gratificante.

4.1. CARACTERIZAÇÃO E ADEÇÃO PEDAGÓGICA DO JOGO

A caracterização do jogo foi desenvolvida a partir de inspirações em jogos conhecidos, utilizando elementos que contribuíram para tornar a proposta mais dinâmica, visualmente atrativa e de fácil compreensão. O tabuleiro foi criado com base no jogo de cobras e escadas, aproveitando sua estrutura para organizar o percurso e proporcionar uma dinâmica mais interativa durante a realização da atividade. Essa escolha ajudou a tornar o jogo mais envolvente e acessível aos participantes.

Já a criação das cédulas de dinheiro teve como inspiração o jogo banco imobiliário, buscando incorporar um recurso que estimulasse ainda mais a participação e a interação ao longo da dinâmica. A utilização desse elemento contribuiu para tornar o jogo mais próximo da realidade proposta pelo projeto, além de despertar maior interesse e motivação nos participantes.

5 CONCLUSÃO

No desenvolvimento do TCC “RH em Ação”, posso dizer que não alcancei totalmente o meu objetivo, pois durante a realização do trabalho surgiram algumas dificuldades que impediram que todos os resultados esperados fossem atingidos. Entre os principais desafios estiveram a limitação de tempo, a coleta de informações e a necessidade de aprofundar alguns conteúdos relacionados à área de Recursos Humanos. Apesar disso, o trabalho foi importante para ampliar meus conhecimentos sobre o tema e compreender melhor a importância do RH dentro das organizações. Além disso, consegui desenvolver habilidades de pesquisa, organização e análise, que contribuíram para meu aprendizado acadêmico e profissional.

REFERÊNCIAS

https://moodle.ead.unipar.br/materiais/webflow/gestao-de-pessoas/referencias.html?utm_source=

<https://www.lg.com.br/blog/evolucao-do-rh/>

<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/administracao/teoria-das-relacoes-humanas.htm>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_das_rela%C3%A7%C3%B5es_humanas