

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA “PAULA SOUZA”

ETEC PEDRO D'ARCÁDIA NETO

Curso Técnico em Administração

**SHOW DO ADMINISTRAÇÃO: AVALIAÇÃO DA EXPERIÊNCIA DO JOGADOR
(PX) EM UM GAME EDUCACIONAL**

SANTOS, André Júnior Ferreira¹

SANTOS, Izabela Cristina Campos²

OLIVEIRA, Nicoly Simões³

ANDRADE, Poliane Pepece⁴

COSTA, Ronivaldo de Rezende⁵

OLIVEIRA, Vinícius Servilha Roldão⁶

CENTENO, Igor Allegretti⁷

Resumo: Este artigo apresenta os resultados da avaliação da experiência dos jogadores do nosso jogo "Show da Administração", desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) para o Curso Técnico em Administração. O objetivo principal foi verificar a usabilidade, o engajamento e a eficácia pedagógica do jogo como método de ensino complementar. A avaliação consistiu na aplicação de um questionário de satisfação com 23 questões em escala Likert e campos de texto abertos a sete participantes. Os resultados demonstram um alto índice de satisfação em todas as categorias analisadas, com uma boa avaliação na clareza das regras, design atraente e potencial de engajamento, confirmando o jogo como uma ferramenta clara e bem aceita para o aprendizado de conteúdos de Administração.

Palavras-chave: Administração; Gamificação; Experiência do Jogador; Usabilidade; ETEC.

¹ Discente do Curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – jf960713@gmail.com

² Discente do Curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – izabela_campos16@hotmail.com

³ Discente do Curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – simoesnicoly288@gmail.com

⁴ Discente do Curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – polaneandrade51@gmail.com

⁵ Discente do Curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – ronirezende2011@hotmail.com

⁶ Discente do Curso Técnico em Administração, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – viniciusservilha1037@gmail.com

⁷ Especialista em administração. Professor Orientador, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – igorallegretti@gmail.com

Abstract:

This article presents the results of an assessment regarding the player experience of our game, "Show da Administração," developed as a Capstone Project (Trabalho de Conclusão de Curso - TCC) for the Technical Course in Administration. The primary objective was to evaluate the game's usability, engagement, and pedagogical effectiveness as a complementary teaching method. The assessment involved administering a satisfaction survey consisting of 23 Likert-scale items and open-ended text fields to seven participants. The results indicate high levels of satisfaction across all analyzed categories, with positive feedback regarding the clarity of rules, visual design, and engagement potential, validating the game as a clear and well-received tool for learning Administration concepts.

Keywords: Administration; Gamification; Player Experience; Usability; ETEC.

1 INTRODUÇÃO

Ensinar constitui, historicamente, uma tarefa complexa. Contemporaneamente, esse desafio é ampliado por um cenário repleto de estímulos digitais e distrações que dificultam a manutenção da atenção dos alunos, especialmente em cursos técnicos, onde os conteúdos exigem alta concentração e capacidade de raciocínio lógico.

Diante desse contexto, a integração de jogos digitais no ambiente escolar emerge não apenas como um elemento recreativo, mas como uma estratégia pedagógica estruturada. Conforme defende Prensky (2001), a aprendizagem baseada em jogos digitais potencializa o engajamento discente por meio da interatividade. Corroborando essa visão, Gee (2007) argumenta que os jogos funcionam como ambientes complexos de aprendizagem que promovem a resolução de problemas, permitindo ao jogador assumir o papel de protagonista na construção do próprio conhecimento, experimentando e testando hipóteses dentro de um contexto seguro.

Foi sob essa perspectiva que nasceu o projeto "Show da Administração". Inspirado no formato televisivo "Show do Milhão", o jogo foi desenvolvido como um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) na ETEC Pedro D'Arcádia Neto, com o intuito de utilizar a gamificação para auxiliar na revisão e fixação de conceitos cruciais da área administrativa, transformando o estudo em uma experiência dinâmica.

Contudo, para além da concepção do jogo, é fundamental compreender sua eficácia pedagógica. Portanto, este artigo detalha a análise da Experiência do Jogador (Player Experience - PX) aplicada ao "Show da Administração". O estudo objetiva avaliar a usabilidade, o engajamento e a qualidade do design instrucional da ferramenta, estruturando os resultados em seis pilares principais: Usabilidade, Design, Desafio, Engajamento, Potencial Pedagógico e Social.

2 DESENVOLVIMENTO

A gamificação, aplicada ao contexto educacional, transcende a mera função recreativa. Segundo Kapp (2012), a incorporação de estratégias de game design na instrução facilita a retenção de conceitos técnicos complexos, uma premissa que corrobora os resultados de satisfação obtidos nesta pesquisa.

Para compreender os índices de aprovação dos participantes do "Show da Administração", recorre-se à Teoria da Autodeterminação. De acordo com Ryan, Rigby e Przybylski (2006), a experiência do jogador (PX) é potencializada quando o jogo satisfaz três necessidades psicológicas básicas: autonomia, competência e relacionamento. No presente projeto, observou-se que a mecânica do jogo promoveu a sensação de competência ao desafiar o aluno com conteúdos técnicos da área administrativa de forma lúdica, o que explica os altos índices de engajamento registrados.

Para mensurar esses aspectos, a avaliação do "Show da Administração" foi estruturada por meio de um questionário contendo 23 questões, utilizando uma escala de Likert de 5 pontos (variando de "Discordo Totalmente" a "Concordo Totalmente"), complementada por campos de texto abertos para a coleta de sugestões e pontos de melhoria.

A análise dos dados coletados foi agrupada em categorias temáticas para facilitar a compreensão dos resultados. A Tabela 1, a seguir, resume a percepção dos participantes, evidenciando o nível de concordância em relação a cada pilar avaliado:

Tabela 1: Sumário da Avaliação dos Participantes por Categoria (N=7)

Categoria de Análise	Indicadores Chave (Exemplos)	Nº de Questões	% de Concordância Total (Concordo Totalmente + Concordo)	Média de Pontuação (Escala 1 a 5)
Usabilidade e Design Visual	Design atraente, consistência visual, fontes legíveis, cores compreensíveis.	5	100%	5,0
Facilidade de Aprendizagem	Facilidade em aprender a jogar, regras claras, baixa curva de aprendizado.	5	100%	4,89
Desafio e Engajamento (Flow)	Nível adequado de desafio, sentimento de realização, não monotonia.	4	96,4%	4,86
Imersão e Diversão	Diversão, perda da noção do tempo, envolvimento, emoções positivas (sorrir).	6	97,6%	4,88
Potencial Pedagógico	Relevância para os interesses, adequação como método de ensino, preferência sobre outras formas de aprendizado.	3	100%	4,86

2.1 Usabilidade e Design Visual

Os resultados evidenciam uma avaliação altamente positiva quanto ao design e à usabilidade do "Show da Administração". Nas variáveis referentes à atratividade do design e à clareza das regras, obteve-se unanimidade entre os participantes, com a atribuição da nota máxima (5,0) na escala proposta. Esse indicador valida a eficácia

do projeto instrucional, sugerindo que a interface foi desenvolvida de forma a transmitir profissionalismo, mantendo a clareza necessária para o público-alvo.

Adicionalmente, os indicadores de usabilidade apontam para uma curva de aprendizado intuitiva; os participantes relataram facilidade em iniciar a interação com o jogo, exigindo baixo esforço cognitivo inicial. A estruturação do conteúdo não apenas facilitou a navegação, mas também promoveu nos jogadores a percepção de segurança pedagógica. Isso permitiu que o foco permanecesse na assimilação dos conceitos técnicos de Administração, em vez de ser desviado pela complexidade operacional do sistema.

2.2 Desafio, Engajamento e Imersão

Os dados coletados demonstram que o "Show da Administração" possui uma elevada capacidade de engajamento e imersão. Nas variáveis que mensuram a satisfação e a profundidade da experiência, como o nível de diversão (Q17), a perda da percepção temporal (Q19) e o desligamento em relação ao ambiente externo (Q20), registrou-se 100% de concordância total entre os participantes. Esses indicadores evidenciam que o projeto obteve êxito em criar uma experiência envolvente, percepção esta reforçada pelos relatos qualitativos coletados nos campos abertos, onde os jogadores descreveram a ferramenta como "dinâmica" e capaz de "prender a atenção".

No que tange às dimensões de Desafio e Flow (Fluxo), os resultados mantiveram-se consistentes. Houve unanimidade quanto à adequação do nível de dificuldade proposto (Q12). A ligeira variação na média de concordância desta categoria (96,4%) decorreu de uma neutralidade pontual na questão sobre a oferta de novos desafios e sentimento de realização (Q13). Esse dado atua como um indicador relevante para futuras expansões de conteúdo, sugerindo que o incremento progressivo da dificuldade pode ser explorado para manter o interesse de jogadores com diferentes níveis de proficiência.

Por fim, a dimensão Social apresentou a maior variabilidade de percepções. Embora a maioria tenha relatado satisfação na interação durante a atividade (Q16), esta foi a única categoria a registrar um índice de discordância. Tal resultado aponta que a

experiência de jogo, embora coesa em termos de design e pedagogia, pode ser percebida de forma distinta dependendo do perfil de interação social de cada indivíduo. Essa descoberta sugere que versões futuras podem se beneficiar de mecânicas que estimulem de forma mais explícita a colaboração ou a competição mediada entre os participantes.

2.3 Potencial Pedagógico

Sob a perspectiva pedagógica, o jogo obteve uma avaliação expressiva, alcançando unanimidade (100% de concordância) nas questões analisadas. A totalidade dos participantes validou a adequação da metodologia ao processo de ensino, ratificando que o "Show da Administração" constitui uma ferramenta pedagógica pertinente (Q22) e preferível, do ponto de vista do aluno, quando comparada a outros métodos de ensino convencionais (Q23).

Este resultado é central para a validação deste projeto, pois transcende a mera avaliação de usabilidade ou entretenimento. Os dados demonstram que o "Show da Administração" não apenas cumpre seu papel lúdico, mas é percebido como um recurso de aprendizagem efetivo. Analisando a convergência desses resultados, conclui-se que o jogo se apresenta como uma alternativa eficaz e competitiva frente às abordagens pedagógicas tradicionais, reforçando a importância da gamificação como suporte ao ensino técnico.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa aplicada de natureza descritiva, utilizando uma abordagem mista para avaliar a eficácia do jogo "Show da Administração". A amostra foi composta por estudantes do curso Técnico em Administração, selecionados por possuírem o conhecimento técnico necessário para validar os conteúdos pedagógicos apresentados sob uma ótica lúdica.

O instrumento de coleta de dados consistiu em um questionário estruturado, composto por 23 questões fundamentadas na Escala Likert de 5 pontos (variando de

"Discordo Totalmente" a "Concordo Totalmente"), acrescido de campos para comentários qualitativos. A utilização desta escala permitiu a conversão da percepção subjetiva dos usuários em dados estatísticos mensuráveis, viabilizando a identificação de pontos fortes e oportunidades de otimização do software.

Para a organização da análise, os dados foram agrupados em cinco categorias fundamentais:

- Usabilidade e Design Visual: análise da interface e navegação;
- Facilidade de Aprendizagem: verificação da intuitividade do sistema;
- Desafio e Engajamento: avaliação do nível de dificuldade e estímulo cognitivo;
- Imersão e Diversão: mensuração do entretenimento e retenção do usuário;
- Potencial Pedagógico: avaliação da eficácia do jogo como recurso didático.

Os resultados foram processados via estatística descritiva e análise de conteúdo, assegurando a interpretação rigorosa das respostas quantitativas e dos feedbacks qualitativos fornecidos pelos participantes.

3.1. O que essa jornada nos ensinou?

O projeto "Show da Administração" transcendeu a natureza de um Trabalho de Conclusão de Curso, consolidando-se como um estudo de caso que ratifica a viabilidade de metodologias gamificadas no ensino técnico. Os resultados obtidos evidenciam que a centralização do aluno no processo de aprendizado mitiga a resistência ao estudo compulsório, fomentando a curiosidade e o prazer pela descoberta. A análise dos dados permitiu a extração de quatro pilares principais, detalhados a seguir:

3.1.1. Usabilidade e Design

A obtenção da nota máxima (5,0) no quesito design visual indica que a interface do jogo foi desenvolvida com foco na minimização do esforço cognitivo. A interface, ao tornar-se "invisível" para o usuário, ou seja, ao não apresentar ruídos ou complexidades desnecessárias, permitiu que o aluno concentrasse a totalidade de sua atenção no conteúdo técnico. O design cumpriu, portanto, sua função de

facilitador, garantindo que a interação com o sistema não se tornasse uma barreira para o aprendizado.

3.1.2. Engajamento e Imersão

A totalidade da amostra (100% de aprovação) no pilar de satisfação corrobora o sucesso do jogo em promover o engajamento. Observou-se uma conexão direta entre o público e a proposta lúdica, evidenciando que o projeto foi capaz de competir favoravelmente com as distrações externas inerentes ao ambiente escolar. A criação de um espaço onde o foco é sustentado pelo prazer da atividade, e não pela cobrança, demonstra a eficácia da gamificação em reter a atenção e estimular a participação ativa do estudante.

3.1.3. O "estalo" sobre estar junto

Embora a eficácia do formato individual tenha sido comprovada, a dimensão de interação social revelou uma oportunidade estratégica de desenvolvimento. Identificou-se que, apesar do alto desempenho do jogo na fixação de conteúdo, houve uma demanda latente por mecanismos que fomentem a competitividade saudável e a interação entre os discentes.

Os dados sugerem que a inclusão de elementos de aprendizagem colaborativa — como a possibilidade de competir em tempo real ou comparar desempenhos — elevaria não apenas o engajamento, mas também o nível de conhecimento por meio da troca de experiências entre pares. Portanto, este resultado não deve ser interpretado como uma limitação do projeto, mas sim como um direcionamento valioso para futuras iterações. A implementação de funcionalidades sociais em versões subsequentes tem o potencial de transformar o "Show da Administração" em um ambiente de construção coletiva de saber, alinhando-se às modernas teorias de aprendizagem que valorizam a interação interpessoal.

3.1.4. Um novo fôlego para o ensino

A dimensão pedagógica do "Show da Administração" foi estruturada para harmonizar o rigor do currículo técnico com a fluidez das metodologias ativas. É

imperativo destacar que a ferramenta não se propõe a substituir a figura docente; pelo contrário, estabelece-se como um recurso estratégico de mediação, expandindo as possibilidades de engajamento em âmbitos onde o modelo expositivo clássico — frequentemente limitado ao suporte analógico — encontra barreiras de alcance. Desta forma, o jogo atua como um catalisador, potencializando a aprendizagem e permitindo que o conhecimento técnico seja assimilado de forma mais dinâmica e integrada à realidade digital do estudante.

4. CONCLUSÃO

Em relação ao desenvolvimento e à avaliação do jogo 'Show da Administração', constata-se que a gamificação configura-se como uma estratégia altamente eficaz para a revisão de conteúdos no âmbito do ensino técnico. O projeto demonstrou um alto poder de retenção de atenção, sendo uma ferramenta acessível não apenas ao corpo discente, mas com potencial de aplicação para um público mais amplo. A análise dos dados coletados revela que a ferramenta proporcionou elevada jogabilidade, permitindo que a aprendizagem ocorresse de maneira fluida, dinâmica e lúdica. Adicionalmente, a implementação de um sistema de recompensas atuou como um fator motivacional determinante, incentivando os participantes a atingirem as metas estabelecidas durante a experiência.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6022**: informação e documentação: artigo em publicação periódica científica impressa: apresentação. Rio de Janeiro, 2018.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

CENTRO PAULA SOUZA. **Manual de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) nas Etecs**. São Paulo: CPS, 2022.

FUCHS, Mathias et al. (Ed.). **Rethinking gamification**. Meson Press, 2014.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

PRENSKY, Marc. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

RYAN, Richard M.; RIGBY, C. Scott; PRZYBYLSKI, Andy. **The motivational pull of video games: A self-determination theory approach**. *Motivation and Emotion*, v. 30, n. 4, p. 344-360, 2006.

APÊNDICE

APÊNDICE A – REGISTRO FOTOGRÁFICO DA PROTOTIPAGEM

