

O Ensino Aprendizagem da Administração por meio do jogo Banco Imobiliário em um contexto de Educação Técnica

The Learning Teaching of the Administration through the game Monopoly in a context of technical education

Daiane Oliveira Medeiros

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas
daiane.medeiros@ifam.edu.br

.....

Ana Flávia Monteiro Diógenes

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas
ana.diogenes@ifam.edu.br

Resumo

O presente trabalho aborda o uso de uma metodologia de jogos, através do banco imobiliário, como uma alternativa metodológica para o aprendizado de alunos do curso técnico em administração na modalidade Integrado do Instituto Federal do Amazonas – Campus São Gabriel da Cachoeira, nesta perspectiva, o objetivo do mesmo é o de propiciar aos alunos o pensamento estratégico na criação do jogo e no desenvolvimento de habilidades de conhecimentos já vistos em sala de aula, através de uma atividade dinâmica, de maneira a auxiliá-los no processo de tomada de decisão. O jogo foi coordenado pelos discentes do curso técnico em administração e aplicado a alunos do ensino fundamental de escolas da região. Através do mesmo, foi possível perceber que essas atividades podem recriar um ambiente bem próximo da realidade empresarial, propiciando aos discentes, novas experiências, sendo um recurso complementar ao método expositivo adotado por diversos autores (MIZUKAMI,1986). Como forma de avaliar a aplicabilidade da atividade e testar a metodologia do presente modelo, efetuou-se uma análise dos resultados, através da aplicação de questões abertas aos participantes. Conclui-se que é possível obter êxito no processo ensino-aprendizagem, abordando o assunto através de metodologias como essa.

Palavras-chave: Aprendizagem. Administração. Jogos.

Abstract

The present work deals with the use of a game methodology, through the real estate bank, as a methodological alternative for the students of the technical course in administration in the Integrated mode of the Federal Institute of Amazonas - Campus São Gabriel da Cachoeira. The objective of this course is to provide students with strategic thinking in game creation and in the

development of knowledge skills already seen in the classroom through a dynamic activity in order to assist them in the decision making process. The game was coordinated by the students of the technical course in administration and applied to elementary school students of the region. Through the same, it was possible to perceive that these activities can recreate an environment very close to the business reality, providing to the students, new experiences, being a complementary resource to the expository method adopted by several authors (MIZUKAMI, 1986). As a way of evaluating the applicability of the activity and testing the methodology of the present model, an analysis of the results was carried out through the application of questions open to the participants. It is concluded that it is possible to succeed in the teaching-learning process, approaching the subject through such methodologies.

Key words: Learning. Administration. Games.

Introdução

O processo ensino aprendizagem pode ser definido como um sistema de interações entre docentes e discentes, ou seja, são as relações que se estabelecem no contexto escolar. Assim, ensinar não deve ser visto como algo mecânico e, portanto, necessita de reflexões e ajustes constantes, a forma de ensinar, os meios utilizados e a forma de avaliação devem passar por um processo que permita que a aprendizagem realmente seja alcançada. (FREITAS, 2016).

Ensinar está ligado a toda uma estrutura que objetiva alcançar a aprendizagem do aluno através do conteúdo. Essa relação de ensino e aprendizagem não deve ser baseada em apenas decorar o conteúdo, deve ser visto como um processo de interação ao conteúdo proposto e o professor atua como um facilitador nesse processo. (LIBÂNEO, 1994). Esse processo no contexto da Educação Profissional Técnica é um tema bem recorrente, uma vez que remete à fatores que influenciam no desempenho acadêmico dos estudantes e no trabalho de professores. Como a educação técnica objetiva preparar o discente para o mercado de trabalho, a discussão sobre metodologias que estimulem a participação do mesmo é muito pertinente.

Com o advento da informática, foram surgindo novas ferramentas de ensino, visando aprimorar os métodos de ensino aprendizagem e assim fazer com que discentes tenham conhecimentos através de atividades que relacionem teoria x prática, uma vez que na década de 80, as formas de ensino baseavam-se apenas em material impresso, programas de áudio, vídeo, transmissão televisiva e rádios educativas. (CUNHA E SPINOSA, 2002).

Junto com essa evolução surgiram os jogos, que são considerados grandes ferramentas utilizadas no âmbito de ensino da gestão empresarial, principalmente no contexto das disciplinas de administração. A cada dia o uso desta ferramenta como técnica didática é expandida, tanto no número de

pessoas envolvidas quanto na utilização modelos dos mais diversos, como também variam os objetivos (MARQUES FILHO, 2001).

Tori, Romero (2005) ressaltam que o uso de ferramentas como essas não são novas técnicas no contexto escolar, o autor exemplifica com os jogos infantis utilizados nas escolas de ensino infantil ou até mesmo as dinâmicas de grupos utilizadas em treinamentos e atividades pedagógicas. Proença Jr, (2002), aponta a perspectiva dos jogos como instrumento pedagógico de grande potencial de integração, que oferecem a oportunidade de aquisição da capacidade de síntese. No contexto escolar, Johnsson (2002) destaca que um dos maiores desafios dos docentes da área técnica de administração, está relacionado ao gargalo de ter que desenvolver aulas atraentes no que diz respeito à conteúdos técnicos ligados diretamente à gestão empresarial. Neste cenário, faz-se necessário o uso de metodologias que busquem proporcionar aos discentes a oportunidade de aprender estratégias e como tomar decisões e administrar uma empresa.

Um jogo pode proporcionar um aumento do fator motivacional aos alunos pois, por intermédio desta técnica de aprendizagem vivencial, é oportunizado aos discentes uma aproximação da realidade. Nesta técnica de ensino e aprendizagem os participantes exercem o papel de gestores das empresas. Para Sauaia (1997), os jogos podem tratar o participante como um ser pleno, ao estimular seus lados racional e emocional, e podem proporcionar uma aproximação das sensações de prazer e frustração existentes na vida real das organizações e dos mercados onde atuam. Nesta perspectiva os participantes deverão adotar estratégias e tomar decisões de acordo com a situação em que se encontrarem e buscando correr o menor risco possível para que a sua empresa esteja segura.

Desenvolvimento

O Jogo

O jogo foi uma adaptação do conhecido Banco Imobiliário. O nosso objetivo, nesta versão, foi abordar conteúdos trabalhados na disciplina de Introdução a administração financeira, foi construído por alunos do terceiro ano da turma de administração integrada ao ensino médio, do Instituto Federal do Amazonas – Campus São Gabriel da Cachoeira, para ser aplicado a alunos do ensino fundamental que participaram da atividade “Jogos cooperativos” projeto de extensão, que envolvia diversos jogos de diversas disciplinas a serem aplicados a alunos do ensino fundamental.

Os alunos foram instruídos a montar o jogo com base nos conceitos aprendidos em sala e o objetivo era que os participantes vivenciassem situações de análise financeira, como por exemplo, a dúvida entre investir seu dinheiro na compra de um imóvel ou não. A criação e organização do jogo durou três semanas.

Neste contexto, o objetivo era que se constituísse como alternativa atraente e eficaz para a aprendizagem tanto dos alunos quanto dos participantes, através de um cenário de tomada de decisão empresarial. Algumas regras originais do

jogo foram mantidas e outras alteradas para atender aos nossos interesses, desta forma o jogo foi composto pelas peças a seguir:

Peças do jogo:

- Cartas a serem retiradas conforme as casas
- 1 dado cúbico com faces numeradas de 1 a 6
- R\$ 6000,00 em dinheiro falso
- 1 Tabuleiro grande feito de tecido TNT

Objetivo para um jogador: Tornar-se o mais rico jogador, por meio de compras que aumentem seu patrimônio, lucros com aluguéis e vendas de propriedades, como avenidas, empresas, etc.

Funcionamento do jogo: O jogo só poderia ter dois participantes de cada vez, cada um seria o peão e andaria sobre o tabuleiro. O início do jogo deveria ocorrer com todos os peões dispostos sobre o tabuleiro, que continha o desenho de uma seta. Em seguida, as cartas foram embaralhadas e colocadas de “cabeça para baixo” em um local indicado no centro do tabuleiro. Cada jogador receberia R\$ 6.000,00 em dinheiro falso. O resto do montante iria para o banco que ficou sob a responsabilidade dos alunos de administração, conhecido como banqueiros.

A função do banqueiro é a de ser responsável por todas as transações financeiras que envolvam recebimento ou pagamento de dinheiro. Por exemplo: receber valores pagos por um jogador na compra de um item ou pagar valores a outro jogador.

Uma disputa inicial no lançamento dos dados determinou a ordem das jogadas. O primeiro participante a jogar seria aquele que obtivesse maior valor, após jogar o dado. O jogador avançaria as casas conforme o número sorteado no dado, após o avanço das casas, o jogador deveria ler as instruções que estaria na casa onde ele parou. A casa onde ele parou determinará o que deve ser feito. Ele poderia ter que pagar algum valor, perder dinheiro ou comprar algum bem.

Falência: Se no meio do jogo, o jogador percebesse que seu dinheiro havia acabado impossibilitando-o de continuar fazendo transações, o mesmo iria à falência, sendo assim vencedor o que permanecesse no jogo.

Término do jogo: Para realização do jogo foi utilizado um tempo de 20 minutos em cada partida. O jogo é encerrado quando o jogador chega ao fim do tabuleiro, ao fim ganharia o jogador com maior montante, somando-se também o valor das propriedades adquiridas.

Figura 1 - Aplicação do jogo Banco imobiliário



Fonte: Próprias autoras (2018)

Figura 2: Aplicação do jogo Banco imobiliário



Fonte: Próprias autoras (2018)

Os participantes do jogo foram premiados com balas e doces no fim da partida, a fim de incentivar os demais a participarem.

Buscando perceber quais alunos tiveram durante a atividade o desenvolvimento de habilidades gerenciais na tomada de decisão, as habilidades utilizadas, enfim, o desempenho das equipes, a metodologia adotada foi a qualitativa (CRESWELL, 2010) através de observação direta (GIL, 2008), onde o docente

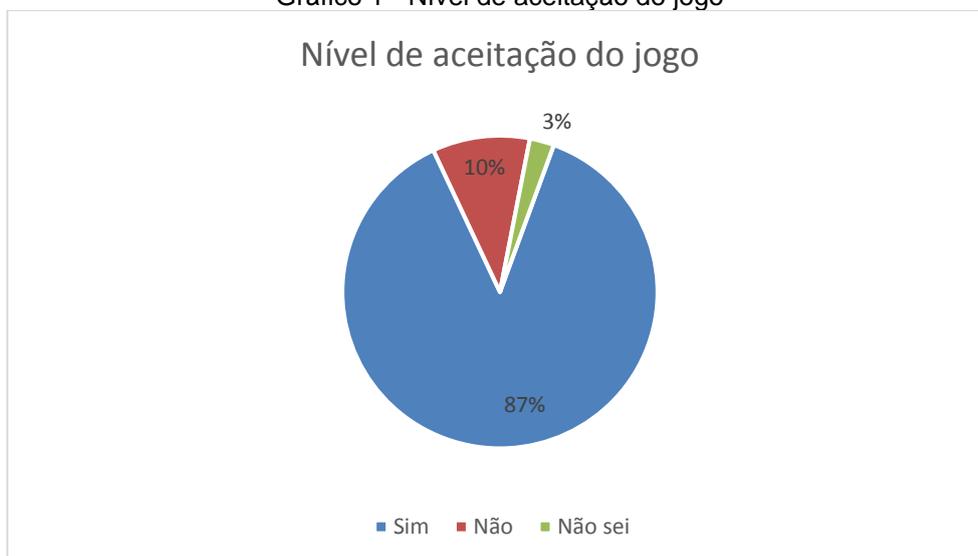
acompanhou todas as etapas de elaboração e aplicação do jogo afim de perceber como os discentes se comportaram durante toda a atividade. Por fim, foi aplicado um questionário com perguntas abertas aos participantes para verificar a efetividade da atividade aplicada (GIL, 2008). O universo da pesquisa consistiu em 40 alunos do ensino fundamental de uma escola do município que foram convidados a participar de uma manhã de jogos na Instituição e 20 alunos do 2º ano do curso técnico em administração na modalidade integrada do Instituto Federal do Amazonas.

Percebeu-se, através da observação, que a criação e utilização desse jogo lúdico trouxe vantagens para o aprendizado. Uma das vantagens foi a interação dos participantes, tanto na criação quanto na execução do jogo. Além disso, pode-se concluir que o grau de interesse e envolvimento dos alunos foi bastante significativo e que os discentes participaram ativamente contribuindo no processo da própria aprendizagem.

A partir de então, deu-se início a análise dos resultados quantitativos da pesquisa, o qual se nota que corroboram com as análises qualitativas. Ressalte-se que os dados estatísticos foram tratados pelo Excel 2007.

Após o participante concluir a etapa do jogo, era convidado a responder as questões da pesquisa: A primeira questão era se o participante gostou de ter participado do jogo, as repostas estão representadas no gráfico a seguir:

Gráfico 1 - Nível de aceitação do jogo



Fonte: Próprias autoras (2018)

A outra questão indagava se os participantes se sentiram como empresários no momento do jogo, pois tinham que tomar decisões relacionadas a suas empresas, as repostas estão apresentadas no gráfico a seguir:

Gráfico 2 - Vivência da realidade empresarial



Fonte: Próprias autoras (2018)

A última pergunta era com relação a indicação do jogo, os jogadores foram questionados se indicariam o jogo a um amigo, tal pergunta objetivava entender se o jogo foi empolgante ao ponto dos discentes se lembrarem do mesmo como algo marcante ou indicarem o jogo a colegas. Os resultados estão evidenciados abaixo:

Gráfico 3 - Indicação do jogo



Fonte: Próprias autoras (2018)

Em vários momentos do jogo (compras, pagamentos, por exemplo) os jogadores se viam diante de uma situação de escolha. O seu sucesso estava diretamente atrelado ao resultado correto do exercício escolhido. Isso mobilizava esforços do jogador para acertar, porque cada acerto implicava em novos ganhos, contribuindo para sua vitória.

Para os discentes do curso técnico em administração foram levantadas questões no que diz respeito a efetividade da atividade aplicada e como a mesma pôde contribuir com o processo de ensino aprendizagem destes.

A primeira questão estava relacionada a aprendizagem dos alunos envolvidos, foi questionado aos alunos se os mesmos conseguiram absorver conhecimentos relacionados a administração com o jogo criado por eles, 98% dos alunos entrevistados responderam que sim, 2% responderam que não conseguiram ver como a administração estava presente na atividade criada. Os resultados corroboram com a visão de Alves e Bianchin (2010) de que por meio do jogo o indivíduo pode “brincar” naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa e aprender com isso.

Em seguida os alunos foram questionados quanto às dificuldades sentidas durante a criação do jogo, 80% dos alunos afirmaram que não sentiram dificuldade na hora de criar o jogo, já 20% afirmaram que no primeiro momento o grupo sentiu dificuldade em iniciar a montagem do jogo, logo depois, essas dificuldades foram superadas.

Considerações finais

Esse relato apresentou uma atividade em que o jogo esteve no centro da ação pedagógica. O objetivo foi criar uma ferramenta que ajudasse os discentes do curso técnico em administração a compreender conceitos relacionados a finanças e tomada de decisão empresarial. Para além da aprendizagem de finanças e seus conceitos, pudemos vivenciar experiências de respeito ao próximo, paciência e delegação de funções entre os participantes, que são alguns dos requisitos necessários a um modelo de educação técnica. Como resultado dessa atividade, pudemos perceber a evolução dos alunos, tanto em termos de rendimento acadêmico quanto em relação ao convívio em grupo. Isso foi observado também pelos professores dos participantes, que relataram que após os jogos, os mesmos conseguiam fazer um paralelo entre a atividade executada e o dia-a-dia. Assim, o uso de jogos em aulas de disciplinas técnicas é algo que ajuda na compreensão do discente, no entanto todos os componentes precisam ser elaborados pelo docente com sua devida antecedência, para que não seja encarado pelos estudantes como uma simples brincadeira. É claro que o ambiente de ludicidade no qual se transforma a sala de aula em uma proposta de jogo, é benéfico. Entretanto, os objetivos devem ser bem maiores do que, simplesmente, ‘passar o tempo’ com brincadeiras. É necessária a ação do docente no sentido de organizar algo em que o aluno visualize a aplicabilidade e como a atividade está inserida no seu dia-a-dia ou ao conteúdo proposto. Grandó (2004, p. 26), afirma que “nos jogos o interesse está garantido pelo interesse que esta atividade proporciona. Entretanto é necessário o processo de

intervenção pedagógica afim de que o jogo possa ser útil à aprendizagem “[...], ou seja, o papel do professor.

Ainda que bem avaliada pelos alunos, a proposta de jogos nas aulas não deve ser a única alternativa metodológica utilizada por docentes, ao contrário disto, a mesma pode servir de suporte para assimilação do conteúdo estudado.

Referências

- ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia [online]**. v. 27, n. 83, pp. 282-287. 2010.
- CUNHA, M. A. & SPINOSA, L. M. (2002). **Tecnologia da Informação em Organizações Educacionais: Uma Revisão dos Aspectos Tecnológicos**. ENEGEP XXII, Curitiba, Paraná, p.01.
- CRESWELL, J. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3. ed. Porto Alegre: Booking: Artimed, 2010.
- FREITAS, Daniel Antunes et al. Saberes docentes sobre processo ensino-aprendizagem e sua importância para a formação profissional em saúde. **Interface (Botucatu) [online]**. 2016.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GRANDO, Regina Célia. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.
- JOHNSON, Marcelo Evandro. A importância da utilização de jogos de empresas em programas de capacitação de executivos. **Revista FAE Business** NN. 2, pp47-49. jun-2002.
- LIBÂNEO, J. C. **O processo de ensino na escola**. São Paulo: Cortez, 1994. P. 77-118.
- MARQUES FILHO, PAULO A. **Jogos de empresas: uma estratégia para o ensino de gestão e tomada de decisão**. São Paulo. 175 p. Universidade Paulista. Dissertação de mestrado. 2001.
- MIZUKAMI, M.G.N. Ensino, as abordagens do processo. São Paulo: EPU, 1986.
- PROENÇA JR, Domicio. **Crêterios e Experiências no uso de jogos pedagógicos**. REDES 2002.
- TORI, ROMERO. **Game e treinamento profissional**. Simpósio do Festival de Jogos Eletrônicos do SESC. Jan-2005
- SAUAIA, Antonio C. A. **Jogos de Empresas: Tecnologia e Aplicação**. Dissertação (Mestrado em Controladoria e Contabilidade), Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1989.

Submetido em 27/08/2018.
Aceito em 21/12/2018.

