

PET ADM UFC LUDUS

IV Encontro de Programas de Educação Tutorial

Gisele Moreira Tavares, Gabriel Gonçalves Ferreira Cassundé, Joicyanne Larissa Moura
Abrroso, Daniel Barboza Guimaraes

O PET de Administração da FEAAC/UFC tem como missão discutir, produzir e disseminar conhecimento acadêmico a partir de atividades de pesquisa, ensino e extensão, buscando identificar práticas inovadoras e sustentáveis no campo da gestão para melhorar a qualidade do ensino e a integração da UFC com a sociedade. Com base nisto, foi elaborado o presente projeto de ensino que possui como objetivo geral trazer aos estudantes do curso de Administração da UFC, a possibilidade de conhecer a cultura dos jogos de tabuleiro modernos e, a partir daí, incentivar o desenvolvimento do pensamento estratégico e do raciocínio lógico com práticas de ensino-aprendizagem de forma lúdica e inovadora. O Projeto acontece em encontros semanais, na cantina da FEAAC - Bloco Didático III, e com a utilização de seis jogos: Catan, For Sale, Conecta Game, Wall Street, Pet Quest e Verdade ou Mentira, totalizando seis encontros. Cada encontro teve duração de, aproximadamente, duas horas, e participação de dez jogadores, em média. Para tanto, são divididos grupos de jogadores para cada jogo. Após o encontro, cada coordenador avalia o desempenho dos participantes no decorrer das partidas, observando movimentos, reações e táticas que pudessem referir-se às habilidades inicialmente propostas. Os resultados mostraram que o evento, de forma geral, foi avaliado como bom, ótimo ou excelente, nos quesitos competências abordadas, ritmo e organização e, também, como regular no tocante aos jogos, coordenadores e pontualidade. Além disso, os objetivos gerais e específicos foram alcançados, pois o projeto trouxe a cultura dos jogos, favoreceu momentos de interação e desenvolveu as competências propostas através da avaliação e feedback individual.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro. Habilidades. Administração. Ensino.