

PET ADM UFC LUDUS

III Encontro de Programas de Educação Tutorial

Yara de Almeida Barreto, Adriano dos Santos Júnior, Francisco Emanuel Timbó Ferreira Júnior, Nicolas Marques Fernandes Paiva, Andréa Camila Sousa Silva, 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, criou-se o projeto de ensino PET ADM UFC LUDUS que possui como objetivo geral estimular, através de uma atividade lúdica com uso de jogos de tabuleiro modernos, a criatividade, a competitividade e a cooperação, e desenvolver a visão estratégica, de organização e o raciocínio lógico entre os participantes. O Projeto se desenvolve a partir de atividade prática com a utilização de três jogos: Catan, For Sale e Conecta Game, em encontros semanais, na cantina da FEAAC - Bloco Didático III. Totalizando seis encontros de, aproximadamente, duas horas. Os participantes são divididos em pequenos grupos de jogadores segundo as características de cada jogo. O método utilizado é a observação dos movimentos, reações e táticas que correspondam às habilidades inicialmente propostas. Após o encontro, cada coordenador avalia o desempenho dos participantes no decorrer das partidas. Os resultados mostraram que a média é de oito participantes por encontro, a maioria de 16 a 20 anos, com foco em seguir a carreira acadêmica e empreendedora, com predominância de discentes dos dois primeiros semestres e 72% afirmaram já ter contato com jogos de tabuleiro moderno. O evento, de forma geral, foi avaliado de forma satisfatória nos quesitos competências abordadas, organização, jogos, coordenadores; enquanto obteve-se apenas um regular para pontualidade. Os resultados mostraram que 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: Administração. Competências. Jogos de tabuleiro.