

ISSN: 2319-0124

APRENDIZAGEM EXPERIENCIAL: desenvolvimento de softskills através da elaboração de um jogo aplicado de Administração Empresarial

Amanda S. LIMA¹; André L. NOVAES²; Beatriz dos R. RAMOS³

RESUMO

A relevância das *soft skills* vem crescendo e inovar no âmbito do ensino é fundamental para acompanhá-las. A teoria da aprendizagem experiencial pode ser um método no estudo para desenvolvê-las. A partir disso, foi elaborado um jogo de tabuleiro, por discentes do curso Técnico em Administração, sobre a área que é objeto de estudo. No presente trabalho, é apresentado a elaboração, as regras e ideia geral do jogo A.D.M. - Arrisque, Descubra e Maximize. Bem como, a análise do processo de aprendizagem a partir da TAE. Concluiu-se que os jogos são uma metodologia eficiente para o desenvolvimento da *soft skills* de trabalho em equipe.

Palavras-chave:

Ensino dinâmico; Habilidades comportamentais; Administração.

1. INTRODUÇÃO

Vários trabalhos demonstram que as organizações estão em busca de profissionais com as denominadas *soft skills*, como habilidades complementares às já exigidas *hard skills*. *Soft Skills* é uma expressão que reúne habilidades emocionais, comportamentais e sociais dos indivíduos. Empatia, ética, resolução de conflitos, flexibilidade, gestão de equipes e liderança, resiliência, criatividade, comunicação, pensamento crítico são apenas alguns exemplos de *soft skills* (GUERRA-BÁEZ, 2019; HASSAN et al., 2013). Elas precisam ser desenvolvidas através da experiência real, ou em situações elaboradas que buscam a consolidação de conhecimentos teóricos na prática. A teoria da aprendizagem experiencial demonstra como ocorre esse processo de aprendizagem através de experiências e, portanto, pode ser aplicada como método no estudo do desenvolvimento de *soft skills*. O processo de aprendizagem tem como base um ciclo contínuo de quatro estágios: Experiência Concreta (agir), Observação Reflexiva (refletir), Conceitualização Abstrata (conceitualizar) e Experimentação Ativa (aplicar). Baseado na TAE de Kolb (1984) em diversos trabalhos (KAYES; KAYES; KOLB, 2005; KRAKAUER; SANTOS; ALMEIDA, 2017; TOMETICH, 2018), a aprendizagem experiencial foi aplicada em discentes do curso técnico integrado de administração. Cada estágio é apresentado na seção de relato de experiência.

¹Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas. E-mail: amanda.lima@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

²Docente, IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas. E-mail: andre.novaes@ifsuldeminas.edu.br.

³Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas. E-mail: beatriz.reis@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Utilizou-se o método da Observação Participante. É uma metodologia adequada para o investigador apreender, compreender e intervir nos diversos contextos de ensino em sala de aula. Para trabalhar os aspectos da TAE e trabalho em equipe, um jogo de tabuleiro denominado A.D.M. - Arrisque, Descubra e Maximize, foi elaborado por discentes do Curso Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) - Campus Poços de Caldas, na disciplina “Projeto Integrador II”. O objetivo principal foi desenvolver *soft skills* de trabalho em equipe através do ciclo de Kolb. Este artigo demonstra como ocorreu o processo de criação do jogo que é o resultado da aprendizagem.

3. RELATO DA EXPERIÊNCIA

Seguindo o ciclo de Kolb, observou-se:

3.1 Experiência Concreta (Agir)

Geralmente os programas da TAE não são puramente baseados na experiência, o que significa que são empregadas as construções teóricas. Esta etapa resgatou conhecimentos, experiências e teorias aprendidos anteriormente e a teoria de jogos. Ao final deste ciclo, o estudante foi capaz de absorver essa nova experiência e iniciar o entendimento dos aspectos apresentados a partir de sua visão de mundo. Para isso, os alunos discutiram em grupo como todos os conteúdos poderiam se relacionar. Adiante, os estudantes devem discutir quais ideias poderiam desenvolver.

3.2 Observação Reflexiva (Refletir)

Aprender com a ação é facilitado por meio de um espaço de reflexão e discussão de experiências ou episódios críticos. As discussões sobre as ideias no estágio anterior resultaram na escolha de fatos que corroborem para que uma ideia se sobressaia às demais e seja adotada como ponto de partida para as próximas etapas. O professor ponderou os argumentos para a escolha de determinada ideia e fez suas colocações ao grupo. Então, os alunos partiram para estudos individuais para a resolução da situação-problema da criação do jogo. Baseado nessa experiência, os alunos elaboraram os objetivos, e as regras iniciais do jogo. Desse modo, a orientação da equipe é voltada para o processo de aprendizagem e menos para o conteúdo. Neste ponto, ainda não foi preciso que tomassem nenhuma ação, apenas que reflitam sobre a experiência deste e do ciclo anterior durante a elaboração do plano de ação. No início, definiu-se que seria um jogo de tabuleiro. Após o estudo de possíveis jogos que contribuíssem para a concepção da ideia, foram selecionados alguns que melhor se encaixaram na proposta e, posteriormente, os discentes realizaram partidas dos mesmos. Assim, surgiram as ideias que resultaram em A.D.M, com o auxílio de todos.

3.3 Conceituação Abstrata

Um aspecto adicional que pode ter um impacto no modo do discente de transformar uma experiência em conhecimento é a lógica ou raciocínio predominante em sua situação atual. Estes fatores relacionam-se diretamente com a forma de se conceitualizar pois constitui-se de ações de comparação com realidades semelhantes, bem como generalização de regras e princípios, cujo intuito é estabelecer sínteses a partir da troca de opiniões, estabelecendo-se um tronco comum de ideias compartilhadas (PIMENTEL, 2007). Neste estágio os estudantes agiram no domínio cognitivo da situação usando teorias, hipóteses e raciocínio lógico para modelar e explicar os eventos a partir das perguntas que norteiam o jogo. Nesse sentido, os alunos definiram as perguntas das cartas do jogo, a partir de uma divisão em que cada um ficou responsável por um tema, com momentos de troca de conhecimentos e opiniões para maior aprendizado.

3.4 Experimentação Ativa (Aplicar)

A experimentação ativa ocorreu por meio de uma prototipagem do jogo desenvolvido e pelo ato de jogar o ADM. Sendo assim, o jogo foi dividido em cinco grandes temas, os quais eram “Gestão de Negócios”, “Marketing e Vendas”, “Finanças”, “Operações e Logística” e “Desafios” que continham vinte e duas perguntas cada, totalizando um jogo com cento e dez cartas e um protótipo de tabuleiro foi elaborado. A experimentação ocorreu entre os membros do grupo, onde especificamente: As cartas foram divididas nos temas citados e possuem uma pergunta, com a resposta logo abaixo. Caso o jogador acerte ou erre, para prosseguir, deverá seguir a instrução presente na carta. As cartas com a temática Desafios visam tirar os participantes da zona de conforto, como: “Mostre que vale algo: em 1 minuto convença os outros jogadores a te contratarem”. Nem todas apresentam uma resposta exata, portanto, deverá ser considerado como cumprido ou não por um consenso dos jogadores. Já nos demais temas, o objetivo é testar os conhecimentos nas respectivas áreas da administração. Por isso, antes de iniciar o jogo, deve-se combinar o grau de precisão para considerar uma resposta como correta. Por exemplo, se é necessário dar a resposta completa ou parcial ao que aparece na carta.

Para iniciar o jogo, cada jogador deve pegar um peão e colocá-lo na casa do início do tabuleiro. As cartas devem ser organizadas em um monte conforme seu tema e colocadas viradas para baixo ao alcance dos jogadores. O integrante mais novo começa a partida e o participante à sua direita irá escolher o tema para a jogada inicial. Após o início, cada casa terá a indicação do tema que deverá ser respondido. O jogador à direita pega a carta referente ao tema da casa e a lê para o participante da vez e, conforme a resposta, ele andarão ou voltará um determinado número de casas, indicadas na carta. Na casa em que parar, será o tema da sua próxima jogada e, assim,

sucessivamente com os demais jogadores até chegar ao final do jogo. O primeiro a chegar com seu peão na última casa do tabuleiro e cumprir satisfatoriamente o último desafio será o vencedor.

4. CONCLUSÕES

O trabalho em equipe foi facilitado pelo entusiasmo dos discentes, como também pela integração de várias pessoas com ideias e visões diferentes que acrescentaram na discussão da atividade proposta. Quanto a experiência de jogar A.D.M., lidou-se com perguntas e desafios complexos e percebeu-se que a partida se assemelhou a uma revisão dos conteúdos, porém de uma forma mais dinâmica, e, desta forma, fomentando um outro modo de trabalhar o ciclo de Kolb e aprendizagem experiencial. No geral, o jogo se classifica tanto como divertido quanto benéfico para a aprendizagem. O trabalho estimulou a criatividade e a capacidade de resolução de problemas, desafiando os membros a inovarem. Este método de ensino se difere de outras atividades realizadas durante o curso uma vez que possibilitou uma vivência prática e real da elaboração completa de um produto. Sugere-se observar o ciclo kolb com um grupo jogando o A.D.M.

REFERÊNCIAS

- GUERRA-BÁEZ, S. P. **A panoramic review of soft skills training in university students.** *Psicologia Escolar e Educacional*, [s.l.], v. 23, 2019. ISSN: 21753539, DOI: 10.1590/2175-35392019016464.
- HASSAN, A. et al. **Soft Skills Competency Tool for Secondary Teachers in Strengthening Effective.** *University of Portland, USA*, [s.l.], v. 2, nº March, p. 146–155, 2013. ISBN: 0379772080252, ISSN: 1993-3835.
- KAYES, A. B.; KAYES, D. C.; KOLB, D. A. **Experiential learning in teams.** *Simulation and Gaming*, [s.l.], v. 36, nº 3, p. 330–354, 2005. ISBN: 1046878105279, ISSN: 10468781, DOI: 10.1177/1046878105279012.
- KOLB, D. A. **Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development.** *Prentice Hall, Inc.*, [s.l.], nº 1984, p. 20–38, 1984. ISBN: 0017-8012, ISSN: 00178012, DOI: 10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4.
- KRAKAUER, P. V. de C.; SANTOS, S. A. Dos; ALMEIDA, M. I. R. De. **Teoria da Aprendizagem Experiencial no Ensino de Empreendedorismo: Um Estudo Exploratório.** *Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas*, [s.l.], v. 6, nº 1, p. 101–127, 2017. ISSN: 2316-2058, DOI: 10.14211/regepe.v6i1.353
- PIMENTEL, A. **A teoria da aprendizagem experiencial como alicerce de estudos sobre desenvolvimento profissional.** *Estudos de Psicologia (Natal)*, [s.l.], v. 12, nº 2, p. 159–168, 2007.