



Gamificação: um estudo de caso de aprendizagem no curso de Administração

Silas Fernandes Rocha¹

Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix

Resumo

Introdução: A sociedade moderna está passando por diversas transformações, uma delas diz respeito ao avanço tecnológico, que tem influenciado todas as áreas, inclusive a educação. **Objetivo:** O presente artigo terá como objetivo, apresentar uma experiência de um jogo simulado (gamificação), vivenciada pelos estudantes de Administração que participaram de um jogo simulado em uma Instituição de Ensino Superior privada de Belo Horizonte. Com a realização desta pesquisa, será possível conhecer as competências e habilidades desenvolvidas, a experiência na tomada de decisão coletiva, o nível de motivação dos participantes, o *feedback* dos professores mediadores, o processo de aprendizagem adquirida em relação aos conteúdos exigidos para a formação profissional e, principalmente, verificar se o conhecimento prévio auxiliou na jogabilidade das equipes. Para sustentação teórica do presente artigo, buscou-se compreender e entender aspectos fundamentais a respeito da gamificação e aprendizagem. **Metodologia:** A metodologia adotada será o estudo de caso e a revisão bibliográfica. Desta forma, a pesquisa será descritiva e quantitativa, sendo realizado um censo com todos os sujeitos que participaram do jogo simulado. **Resultados e Discussão:** Os dados serão coletados por meio de um questionário estruturado e fechado, construído pelo próprio autor, sendo tratados e analisados estatisticamente, e os resultados serão apresentados em tabelas e gráficos, demonstrando a real experiência de aprendizado com a gamificação no curso de Administração.

Palavras-chave: Gamificação; Aprendizagem; Administração; Competências Profissionais.

¹ Mestre em Administração. Coordenador e Professor do Curso de Administração do Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix. administracao@izabelahendrix.edu.br