

Disciplina: Jogos empresariais

Glacy Daiane B. Calassa
glacydaiane@gmail.com



Programação da aula

- Resumo dos principais tópicos abordados na aula anterior
- Apresentação dos textos a serem trabalhados.
- Explicação do trabalho e divisão dos grupos.
- Andragogia
- Dinâmica: sintonia

Resumo dos tópicos abordados na aula anterior

- Metodologia das aulas
- Andragogia
- Dinâmica
- Treinamento de habilidades sociais
- Teoria dos jogos



Textos

- Textos sobre o tema “Andragogia”, retirado do livro “Como aprender: andragogia e as habilidades de aprendizagem”
- **Cap 1, cap 2 e parte do cap 3 (pág. 29/42)**
- **Resumo** do texto para o dia **25 de agosto.**
- Responder as questões da página 4

Textos

- **Próxima aula:** Utilização de jogos de empresas.
- Atividade: rodada de perguntas

Trabalho em grupo

- Cada grupo irá preparar um jogo para ser aplicado na sala de aula.
- Cada grupo irá preparar um planejamento e entregar na aula anterior a preparação.
- OBS: o jogo pode ser mudado de acordo com as orientações da professora, dessa forma é adequado entregar com o máximo de

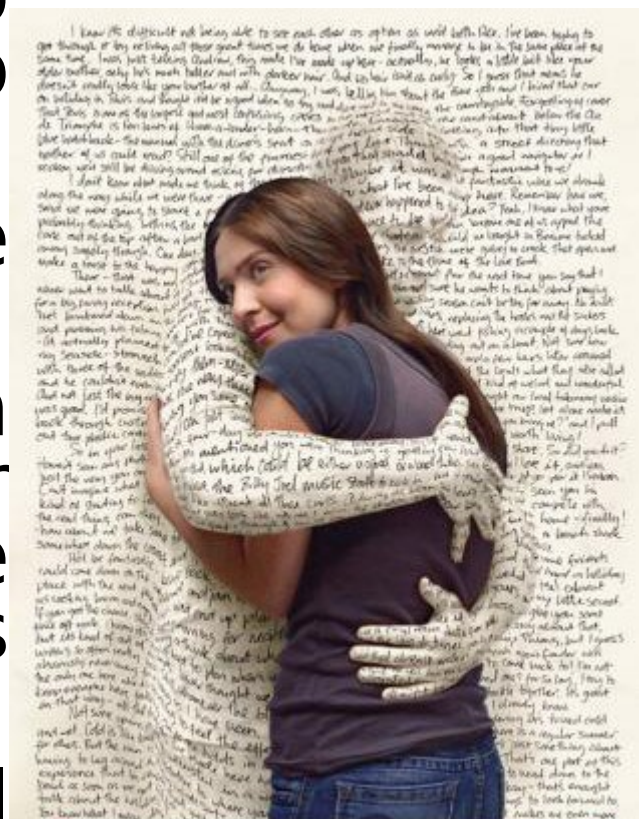
- **Antes da atividade, o grupo deverá entregar:**
- Tema:
- Objetivos da atividade:
- Regras:
- Tempo previsto para aplicação:
- (tempo máximo de 20 minutos)
- Descrição do jogo:
- Referências bibliográficas:

- Depois da atividade, o grupo deverá entregar:
- Tema trabalhado:
- O objetivo foi atingido? Porquê?
- O que foi trabalhado por meio do jogo?
- Como eu poderia fazer esse jogo melhor da próxima vez (Sugestões de melhoras no jogo em sua

- Dividir a turma em 8 grupos.
- Dividir os temas (os alunos poderão sugerir temas)

Andragogia

- Problemas enfrentados por pessoas na fase adulta, em relação à aprendizagem:
- Falta de gerenciamento adequado do tempo disponível.
- Falta de metodologia de aprendizagem
- Sensação de desconforto em continuar a aprender, por associar o processo de aprendizagem a fases menos maduras.
- Falta de motivação – “mal



Heutagogia

- Não existe a figura do professor

Fatores que influenciam no aprendizado

- Nível de desenvolvimento intelectual do aprendiz (reflexão, necessidade de respostas prontas)
- Experiências educacionais anteriores
- Estilos de aprendizagem e objetivos educacionais
- Ambiente educacional

O que vocês aprenderam até
adora?

Jogo sintonia

Ciclo de aprendizagem de Kolb

- 4 fases:
- Fase 1 - experiência direta
- Papel do facilitador:
- Apresentar os objetivos da atividade a ser realizada, esclarecer regras e limitação de tempo (quando necessário)
- Atividades que podem ser realizadas:
- Resolução de problemas em grupo; estudos de caso; role-plays; visitas de campo; práticas de habilidades, jogos e

Fase 2: Reflexão sobre a experiência

- Papel do facilitador: ajudar o aprendiz a refletir sobre o que aconteceu.
- Isso pode ser feito por meio de:
Discussões em pequenos grupos;
apresentações dos participantes;
discussão em grandes grupos;
preparação de relatórios por pequenos grupos.

Fase 3: generalização sobre a experiência

- Papel do facilitador: orientar o aprendiz

Fase 4: a aplicação

- Preparar o aprendiz para relacionar a aprendizagem a situações reais de vida.
- O facilitador pode oferecer conselhos e encorajamento para que o aluno desenvolva e melhore suas atividades

Técnicas de implementação de aprendizagem

- Aula expositiva
- Estudos de caso
- Role-play
- Simulações
- Discussão em pequenos grupos
- Jogos
- outros