



Edição 6 – abril 2009

O RECURSO LÚDICO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM

O uso de recursos didáticos, chamados de soluções lúdicas, não é novo na busca da obtenção de melhores resultados no processo de ensino—aprendizagem. Os profissionais de treinamento sempre utilizaram recursos que facilitassem a vivência e a maior compreensão do conteúdo. A década de 80 e 90 as soluções lúdicas do tipo: dinâmicas de grupo, exercícios estruturados, cases e simulações, foram largamente utilizadas. Até aí nenhuma novidade.

Com a evolução da tecnologia e o acesso a recursos gráficos mais avançados e de custo mais baixo, foi possível evoluir e entrar na era das soluções lúdicas mais sofisticadas e com maior impacto no processo de ensino-aprendizagem. Hoje é possível trabalhar com soluções lúdicas que focam a fixação de conhecimentos, a simulação de processos da cadeia de valor das empresas ou, ainda, reproduzir situações de vivências onde os comportamentos possam ser observados com maior facilidade.

As soluções lúdicas, dentro dessa nova abordagem, pode ser dividida em três grupos distintos:

- Jogos de Tabuleiro e Simuladores
- Jogos Eletrônicos e Simuladores Eletrônicos
- Outras Atividades Outdoor e Indoor

Como disse Platão—**“Em uma hora de jogo pode-se descobrir mais sobre uma pessoa, que em um ano de conversas”**. Neste contexto o conceito “APRENDER SE DIVERTINDO” ganha importância e aplicação no processo de ensino-aprendizagem. Segundo o pedagogo **“A brincadeira não é trivial, ela é altamente séria e de profunda significância”**.

SABESP APLICA JOGO CAMPEÕES DE AUDIÊNCIA

No último dia 15 de abril a SABESP realizou a Convenção Gerencial, onde participaram cerca de 170 gestores da Empresa. O evento teve como atividade principal a identificação de indicadores de desempenho das áreas e a integração dos diferentes departamentos, para que a SABESP possa alcançar seus objetivos de curto, médio e longo prazos.

Entre as atividades, os gestores participaram de uma atividade lúdica, chamada de “Campeões de Audiência”, onde vários comportamentos são trabalhados, visando a compreensão da importância da integração e foco nos resultados.

O jogo “Campeões de Audiência” simula a gestão de pequenos canais de televisão, que concorrem pelo aumento de audiência. Para tanto, os membros das equipes assumem papéis de gestores dessas emissoras fictícias, planejando, tomando decisões e gerenciando todas as atividades.

Ao longo de 3 horas as equipes buscaram atingir suas metas, traçadas de acordo com o planejamento baseado nas informações disponíveis, visando a conquista de audiência.

O jogo foi finalizado com uma apresentação do Serafim Oliveira, onde foram reforçados aspectos observados ao longo do exercício, tais como, a liderança nos grupos, o planejamento das atividades da equipe, o processo de tomada de decisões e a importância de agregar valor às atividades, serviços e produtos, para melhoria contínua dos resultados.



Planejamento, foco nos resultados e gestão levaram as equipes a definir estratégias para o aumento da audiência dos canais de TV.



A comunicação e a obtenção de informações fazem do jogo “Campeões de Audiência” um recurso lúdico dinâmico, divertido e ao mesmo tempo repleto de significado e conhecimentos.



O jogo sério tem um propósito específico relacionado com a aprendizagem, a compreensão de um tema importante. Aprender fazendo, esse é o grande propósito das soluções lúdicas. Como disse Confúcio no séc. IV a.C.

**“O QUE OUÇO, ESQUEÇO.
O QUE VEJO, ME RECORDO.
O QUE FAÇO, APRENDO.”**

Contate a Renovar e venha conhecer essa e outras soluções lúdicas, que temos desenvolvidas e outras que podemos desenvolver em conjunto, de acordo com as necessidades específicas da empresa.