

INTERATIVIDADE E GESTÃO: A EXPERIÊNCIA DE UMA CAÇA AO TESOURO ACADÊMICA

Julismar da Silva Pedon (julismar.pedon@saolucas.edu.br)¹

1 – Centro Universitário São Lucas Porto Velho

Área: Ciências Sociais Aplicadas

Linha de Submissão: A

Introdução/Justificativa: “Educar é uma arte”; no entanto, atrair a atenção dos estudantes tornou-se um verdadeiro desafio, em uma sociedade altamente conectada e tecnológica. Assim os docentes precisam adotar novas abordagens para garantir a atenção em sala de aula. Ponto este que é constantemente trabalhado através das metodologias ativas, inovações tecnológicas e principalmente da criatividade docente. **Objetivo(s):** Demonstrar o uso de uma prática simples, mas que prende a atenção dos estudantes de forma ímpar, através da aplicação de uma “Caça ao Tesouro” no ambiente educacional. **Método/Relato da Experiência:** O presente trabalho apresenta um relato de experiência realizado em uma IES, correlacionando a teoria aprendida em sala de aula, com a prática desses conhecimentos, em uma caça ao tesouro, abordando as funções administrativas: planejar, organizar, dirigir e controlar. **Resultados:** Destaca-se a interatividade dos estudantes, o uso do raciocínio lógico, a divisão de tarefas e principalmente a interpretação de texto (pistas). Durante o semestre, foram trabalhados em sala as funções administrativas e suas aplicações na vida do gestor, assim foi elaborada uma atividade chamada “Caça ao Tesouro”, onde foram espalhadas pela IES, vários QR Codes, cada um com uma pista que precisavam ser localizadas e interpretadas. Então a metodologia consistia em: uma apresentação em sala das regras da atividade, bem como que a pontuação da atividade seria decrescente em relação à ordem de entrega, dicas sobre a localização das pistas espalhadas pela IES, e que as equipes teriam de localizar todas as 10 pistas, para completar o desafio, que consistia em um QR Code (final) com cinco perguntas de temáticas trabalhadas em sala anteriormente. Cada equipe possuía de 8 a 10 membros e foi atribuído o tempo limite de 1 hora para finalizar a atividade, naturalmente a maioria saiu correndo, sem muita organização. Dessa forma ao dar *start*, cada equipe seguiu por si em busca das pistas para o tesouro. Estas pistas estavam espalhadas em pontos estratégicos e de fácil acesso aos estudantes. Cada pista, possuía parte de uma resposta, a ser organizada no questionário da pista final. **Considerações Finais:** Ressalta-se que a atividade precisaria de trabalho em equipe, bem como o uso adequado das funções administrativas, planejar o que deve ser feito, organizar quem deve fazer o quê, direcionar os caminhos a serem percorridos e quais objetivos cada um deve atingir e, por fim, controlar todos os achados, organizar as respostas e finalmente encontrar o tesouro. Naturalmente, isso não ocorreu exatamente dessa forma, o que serviu como uma experiência enriquecedora do uso prático da teoria, uma vez que nas organizações terão de aplicar as funções administrativas de maneira adequada para atingirem melhores resultados.

Palavras-chave: Gamificação. Funções Administrativas. Aprendizagem Ativa.