

Memória em Jogo: Uma Abordagem Gamificada para o Ensino de Administração

NATÁLIA CARDOZO MOTA¹; ELVIS SILVEIRA MARTINS²

¹Universidade Federal de Pelotas – nataliacarmota@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – elvis.professor@gmail.com

1. DESCRIÇÃO DA INOVAÇÃO

O presente trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo de memória digital voltado ao ensino de administração, concebido a partir da lacuna identificada em estudo bibliométrico recente, que demonstrou a ausência de jogos específicos para a revisão de conteúdos administrativos (MOTA; MARTINS, no prelo). O design do jogo associa conceitos fundamentais da área a suas definições e aplicações práticas, permitindo que os estudantes revisem e fixem conteúdos de forma interativa e dinâmica. Diferentemente dos simuladores empresariais, que demandam maior tempo, complexidade tecnológica e preparação para sua utilização (D'IPOLITTO, 2012 apud QUIRINO et al., 2019), esta inovação se destaca pela simplicidade, acessibilidade e aplicabilidade imediata em ambientes de ensino presencial, a distância e em treinamentos corporativos.

A proposta também se diferencia por contribuir para metodologias ativas de ensino, incentivando a participação estudantil no processo de aprendizagem. O jogo se apresenta como uma ferramenta inclusiva e de baixo custo, com potencial de aplicação em diferentes níveis educacionais, promovendo engajamento e democratização do ensino de administração. Nesse sentido, alinha-se às tendências de gamificação no ensino superior (SOUZA; PAIXÃO; MAYER, 2020), ao impacto positivo dos jogos digitais na retenção de conhecimento (OLIVEIRA, 2020) e às transformações ocasionadas pelas tecnologias digitais na área da gestão. Dessa forma, a inovação aqui descrita não apenas supre uma lacuna acadêmica e prática apontada na literatura, mas também amplia as possibilidades pedagógicas no campo da administração.

2. ANÁLISE DE MERCADO

O jogo de memória digital em administração tem como público-alvo estudantes universitários, especialmente de cursos de graduação em administração e áreas afins. Ele busca atender jovens adultos que necessitam revisar e fixar conceitos de forma dinâmica, prática e acessível, alinhando-se às tendências de gamificação no ensino superior, que têm demonstrado impacto positivo no engajamento e na retenção do conhecimento (SILVA et al., 2023). Assim, a inovação oferece uma alternativa pedagógica que facilita a aprendizagem ativa, complementando métodos tradicionais de ensino.

No mercado educacional, predominam simuladores empresariais e jogos digitais de gestão, que exigem maior tempo e complexidade tecnológica para serem aplicados. Em contraste, o jogo de memória se posiciona como uma solução

simples, direta e inclusiva, facilmente integrada às práticas acadêmicas. Considerando o expressivo contingente de estudantes universitários no Brasil, o potencial de mercado concentra-se no uso do jogo em salas de aula e ambientes virtuais de aprendizagem, oferecendo uma ferramenta inovadora para apoiar o ensino de administração (SILVA; MOURA; HIGUCHI, 2021).

3. ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO

A estratégia de desenvolvimento e implementação do jogo de memória digital em Administração é guiada pelos princípios da gamificação, com o objetivo de promover uma aprendizagem mais dinâmica, interativa e engajadora para os estudantes universitários. Com o protótipo já concluído em Python, o próximo passo será o seu teste e validação em sala de aula, permitindo avaliar sua eficácia pedagógica e seu impacto na fixação dos conceitos de administração. O jogo oferece a possibilidade de 2 a 4 jogadores participarem simultaneamente, com níveis de dificuldade escaláveis, desde o fácil, com 8 pares de cartas, até o difícil, com 18 pares (Figura 01), sendo que cada par é formado por um conceito administrativo e sua explicação correspondente, criando uma oportunidade prática de aprendizado enquanto se explora os desafios do jogo.

Figura 01: Configurações do jogo
Fonte: a autora

Para diversificar a experiência dos jogadores e fomentar uma maior competitividade, o sistema de pontuação foi estruturado em dois formatos. No modo básico, cada par acertado rende 10 pontos (Figura 02), simplificando o objetivo para o aprendizado inicial. No entanto, o modo avançado adiciona bônus por eficiência e velocidade nas jogadas, incentivando os jogadores a desenvolverem não apenas a memorização, mas também a agilidade e estratégia. A dinâmica de continuidade também contribui para manter o jogo envolvente, já que os jogadores podem continuar jogando enquanto acertam seus

pares; caso errem, a vez passa para o próximo participante, criando um ciclo de interação ativa entre todos.

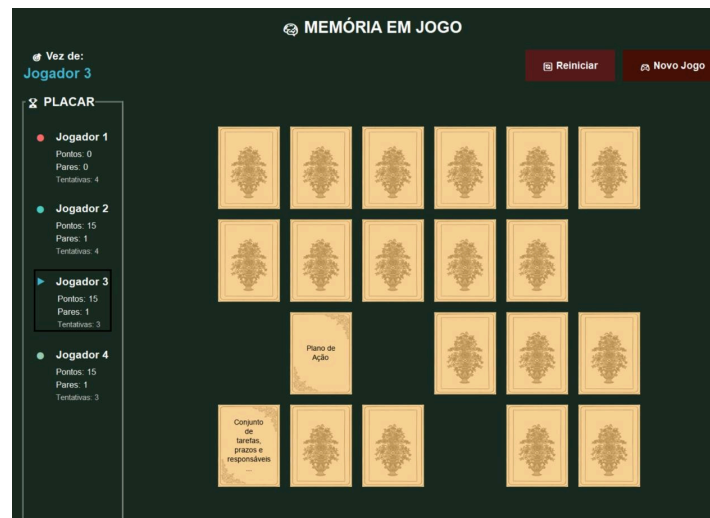


Figura 02: Jogabilidade
Fonte: a autora

Ao realizar a validação pedagógica, a proposta inclui o uso da versão digital do jogo em sala de aula, seguida pela aplicação de uma versão analógica para comparar os resultados e reduzir respostas baseadas em escolhas aleatórias. Essa abordagem integrada reforça a compreensão dos conceitos e garante maior confiabilidade nos dados coletados. Esse jogo busca ampliar e diversificar as estratégias de ensino em Administração, constituindo-se como uma ferramenta singular e de grande valor para o contexto acadêmico.

4. RESULTADOS ESPERADOS E IMPACTO

O jogo de memória digital em administração busca gerar impacto social relevante ao oferecer uma ferramenta de aprendizagem acessível e inovadora para estudantes universitários. Ao adotar recursos de gamificação, a solução contribui para o engajamento estudantil, favorecendo a retenção de conhecimento e estimulando metodologias ativas de ensino. Nesse sentido, promove a democratização do acesso a recursos educacionais digitais e apoia a formação de futuros profissionais mais preparados para os desafios da gestão (OLIVEIRA, 2020).

Embora ainda não tenha sido testado em larga escala, projeta-se que a inovação apresente viabilidade econômica por meio de parcerias com instituições de ensino superior, que poderão adotar o jogo em disciplinas de administração. No médio prazo, espera-se a expansão do alcance da ferramenta em ambientes virtuais de aprendizagem, fortalecendo seu potencial de difusão entre estudantes. A visão de futuro contempla a evolução para versões aprimoradas, com integração a plataformas de ensino a distância e recursos adicionais de gamificação, como rankings, desafios e feedback automático, o que permitirá maior escalabilidade e consolidação do jogo como referência inovadora no ensino de administração (SILVA; MOURA; HIGUCHI, 2021).

5. CONCLUSÕES

A presente inovação — o jogo de memória digital voltado ao ensino de administração — apresenta-se como uma solução prática, acessível e inclusiva para suprir uma lacuna existente no ensino de conteúdos administrativos. Diferentemente dos simuladores tradicionais, caracteriza-se pela simplicidade, aplicabilidade imediata e potencial de engajamento dos estudantes em diversos contextos educacionais. Ao aliar gamificação, baixo custo e facilidade de integração a salas de aula presenciais e virtuais, o jogo reforça sua relevância como ferramenta pedagógica capaz de ampliar metodologias ativas e democratizar o acesso ao conhecimento.

Os resultados esperados evidenciam não apenas a viabilidade pedagógica e econômica da proposta, mas também sua contribuição social, ao apoiar a formação de futuros profissionais mais preparados para os desafios da gestão. O potencial de expansão do recurso — com possibilidade de integração a plataformas de ensino a distância, uso de rankings, desafios e feedback automático — projeta um futuro de constante evolução e escalabilidade.

Diante desse cenário, convidamos stakeholders, instituições de ensino, investidores e parceiros estratégicos a se engajarem nos próximos passos deste projeto. A colaboração pode se dar por meio de parcerias para testes em sala de aula, apoio à validação e à propriedade intelectual, além da exploração de modelos de difusão e comercialização. Unindo esforços, será possível consolidar esta inovação como uma referência no ensino de administração, impactando positivamente a aprendizagem e o futuro da educação superior.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SILVA, D. A.; MOURA, L. R. C.; HIGUCHI, A. K. A influência da participação em jogo on-line na atitude de alunos de curso presencial de Administração em relação a cursos na modalidade a distância. *Revista Eletrônica Gestão & Sociedade*, Belo Horizonte, v. 15, n. 41, p. 4043-4063, jan./abr. 2021. DOI: 10.21171/ges.v15i41.3521.

SILVA, A. E. et al. MASTER-CIO: Uma Aplicação Transdisciplinar de Serious Games para o Ensino de Tecnologia da Informação. *Gestão.Org – Revista Eletrônica de Gestão Organizacional*, Recife, v. 21, n. 1, p. 1-29, jun. 2023. DOI: 10.51359/1679-1827.2023.256853.

MOTA, N. C.; MARTINS, E. S. Simuladores e Jogos: um estudo bibliométrico em base específica da administração. *Anais do Congresso de Iniciação Científica – CIC 2025*, Pelotas, SIIPE – 11a Semana Integrada de Inovação, Ensino, Pesquisa e Extensão, 2025. (NO PRELO)

SOUZA, F. G.; PAIXÃO, J.; MAYER, L. T. Proposta de jogo sobre a Estrutura Conceitual do Setor Público: uma ferramenta aplicada na UFPE. *Revista Evidenciação Contábil & Finanças*, João Pessoa, v. 8, n. 2, p. 74-90, maio/ago. 2020. DOI: 10.22478/ufpb.2318-1001.2020v8n2.45155.

OLIVEIRA, M. A. et al. PMS-SIM: o simulador educacional em gestão de projetos. *Revista de Gestão e Projetos - GeP*, [S. I.], v. 11, n. 3, p. 185-217, set./dez. 2020. DOI: 10.5585/gep.v11i3.18216.