

O LÚDICO NO AMBIENTE CORPORATIVO

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Marcos Paulo Alves de Santana, Monaliza Barroso dos Reis, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

Hoje os jogos corporativos têm se tornado uma forma de treinamento eficaz dentro das empresas, trazendo o lúdico para um ambiente formal, podendo trabalhar temas como liderança, trabalho em equipe, comunicação empresarial, trabalhar conflitos e treinar equipes. O curso de educação física na UFC, proporciona ao aluno conhecer diversas nuances a se explorar no campo de atuação, uma das áreas pouco exploradas pelos profissionais é a do lazer. O objetivo desse relato é demonstrar que através do lúdico podemos trabalhar com o público corporativo, temas relevantes do seu dia a dia. Para isso realizou-se uma parceria entre a UNIATENEU, o curso de Educação Física da UFC e academia Sentido Único, dessa parceria foi criado o jogo: CONEXÃO. O jogo teve como objetivo trabalhar na academia as competências e habilidades corporativas dos funcionários da UNIATENEU. O espaço da academia foi utilizado durante 4 horas, com diferentes estratégias coletivas de resolução de problemas, desafios motrizes dentro de uma perspectiva de meta coletiva comum e com interdependência positiva entre grupos. Os participantes foram divididos em grupos, onde cada equipe escolheu um líder inicialmente para tomar decisões e fazer o direcionamento dos colaboradores durante o jogo, a cada atividade realizada o líder era substituído. As atividades escolhidas foram: spinning, fitdance, hidroginástica e funcional, em cada uma das modalidades o líder direcionava um de seus integrantes da equipe para participava da mesma. Após cada atividade a equipe ganhou uma peça de canos que era guardada pelo líder e no final montava uma casa. Durante o jogo, o esforço mútuo, e o fato de estarem trabalhando para um bem comum, foi apontado pelos participantes como importante. Conclui-se que atividades realizadas fora dos ambientes laborais dão oportunidade para que os colaboradores possam de forma lúdica, experimentar situações de liderança, comunicação e trabalho em equipe, que trarão impactos positivos na empresa.

Palavras-chave: Ludicidade. Ambiente Corporativo. Treinamento. Jogos.