

## JOGOS EMPRESARIAL: ADAPTAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Allan Rafael Nunes Medeiros <sup>1</sup>; Alessandro Ferreira de Moraes <sup>2</sup>; Nayara Gonçalves Sanches <sup>3</sup>; Júlio César Bemfenatti Ferreira <sup>4</sup>; Adriana Giarola Vilamaior <sup>5</sup>;

1 Aluno, Engenharia de Computação, IFMG Campus Bambuí, Bambuí – MG, allanrafaellnm@hotmail.com

2 Aluno, Bolsista do IFMG, Engenharia de Produção, IFMG *Campus* Bambuí, Bambuí - MG; alessandroferreirademoraes@hotmail.com

3 Aluna, Engenharia de Produção, IFMG *Campus* Bambuí, Bambuí – MG, nayaragsanches@outlook.com

4 Orientador: Pesquisador do IFMG, *Campus* Bambuí; julio.ferreira@ifmg.edu.br

5 Coorientador: Pesquisador do IFMG, *Campus* Bambuí; adriana.vilamaior@ifmg.edu.br

### RESUMO

O presente artigo desenvolvido é a análise do Projeto de Pesquisa realizado nos anos de 2018/2019 denominado “Jogos Empresarial: adaptação e desenvolvimento” que iniciou-se a partir da continuação do Projeto de Extensão de 2016 denominado “Jogos Empresariais” surgiu-se com um plano de negócio desenvolvido para a XIV Feira Interdisciplinar de Produção Acadêmica (FIPA) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais *campus* Bambuí foi instituído dentre as categorias já existentes a categoria de Empreendedorismo, que desenvolveu o conceito de um jogo com a finalidade de desenvolver o espírito empreendedor de jovens e adolescentes, inicialmente o jogo apresentado era realizado em um tabuleiro, onde, a partir de doze jogadas realiza tomando decisões de áreas da administração em relação a uma pizzaria era determinado o ganhador, onde, este aprendia sobre as decisões gerenciais, pois, no contexto de acordo com as decisões, os jogadores poderiam ser beneficiados ou sofrerem, simulando o mundo dos negócios. Esta experiência foi importante pois verificou-se a aplicação de técnicas e conceitos relacionados à gestão e o empreendedorismo. Sendo uma forma de desenvolver o conhecimento na área da Administração. Mas por outro lado observou-se as limitações e oportunidades para serem adaptadas ao projeto. Com isso, iniciou-se o estudo de diversas técnicas e métodos de jogos na educação ao fim de melhorar a aplicação e o desenvolvimento do jogo, dentre os analisados, ressaltaram-se os artigos, monografias e TCC que tiveram aplicações no ensino entre indivíduos de diversas idades, além, da verificação do referencial teórico que focaram na influência dos jogos no ensino e simulações empresariais. Após isto, foi realizado uma aplicação novamente o jogo dentro do instituto com o desenvolvimento de novo conteúdo, alterações de cartas e realização de *feedback* do público, para que fosse possível comparar e localizar melhorias e possíveis métodos a serem melhorados continuamente demonstrando assim, a necessidade do desenvolvimento do conteúdo contínuo na plataforma utilizada atualmente para a realização do jogo, o aplicativo.

Palavras-chave: Jogos, técnicas, empreendedorismo, melhorias.

### INTRODUÇÃO:

Na XIV Feira Interdisciplinar de Produção Acadêmica (FIPA) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais *campus* Bambuí foi instituído dentre as categorias já existentes a categoria de Empreendedorismo. Para concorrer dentro deste patamar foi criada uma organização denominada *D'Enterprise* para desenvolver jogos com o intuito de estimular os jovens a desenvolverem o espírito empreendedor. Assim, foi criado e apresentado o jogo de tabuleiro “Mamma Mia”. O empreendimento foi premiado com o primeiro lugar em sua categoria.

No ano seguinte a partir desse projeto foi desenvolvido o Projeto de Extensão (PIBEX) “Jogos Empresariais” que tinha a finalidade de aprimorar e aplicar o jogo de tabuleiro, “Mamma Mia”, com o intuito de ensinar os jogadores a tomarem decisão e a determinarem os melhores estratégias nas áreas da administração ao mesmo tempo que havia a interferência de um mercado externo.

Ao fim do projeto, houve a aplicação e teste com alunos do Curso Técnico Integrado em Administração e Informática do IFMG *campus* Bambuí. Esta experiência foi importante pois possibilitou aos estudantes, compreenderem o real emprego de algumas técnicas e conceitos relacionados à gestão e ao empreendedorismo dentro de um ambiente simulado. Sendo ali trabalhado uma forma lúdica de desenvolvimento, buscando alinhar diversão ao aprendizado de conceitos da Administração. Por conta partida, observou-se as limitações no modelo trabalhado, e que posteriormente gerariam oportunidades de enriquecimento da metodologia e conteúdo do jogo.

Assim, constatando-se há necessidade de uma pesquisa mais aprofundada sobre aspectos de jogabilidade, contribuição do jogo na educação e quais os principais conteúdos a serem desenvolvidos dentro da temática empreendedora. Dessa forma, alinhando-se aos conceitos Valente (1993), que defende a ideia da criação de jogos e atividades educacionais que não foquem somente na vitória, mas sim no desenvolvimento intelectual dos abordados.

Conseqüentemente, buscando-se um aprofundamento maior nas áreas administrativa, assim não intervindo somente na parte educacional, mas também, em seu próprio futuro, mostrando-lhe ferramentas e situações cotidianas, ao mesmo tempo que aprenda de uma forma diferente, por meio de jogos. Analisou-se neste processo que sobre a utilização de tabuleiros ou jogos *online*s para a continuidade da execução do mesmo, pois, devido a atualidade vivida, percebe-se que a influência tecnologia está presente também no ensino, demonstrando assim, a necessidade de upar o jogo para as plataformas virtuais. O objetivo geral do presente trabalho foi aprimorar o jogo “Mamma Mia”, que visa ensinar conceitos relacionados às áreas da administração e empreendedorismo, buscando uma maior jogabilidade e contribuição do jogo na educação.

## **METODOLOGIA:**

Inicialmente foi realizada uma pesquisa bibliográfica a respeito de aspectos que serão necessários para o desenvolvimento do jogo. Ao revisar os trabalhos da área, observou-se que diversos autores comentam sobre a importância de jogos dentro da educação, sendo assim, uma forma de melhor compreensão do conteúdo, como cita Teixeira (2010, p. 44), “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Demonstrando assim a importância dos jogos na educação.

Foram apresentados anteriormente alguns conceitos que serão utilizados. Porém, será realizada nova pesquisa, aprofundando-se na busca de novos conceitos que vem sendo abordados por autores atuais para o melhoramento da jogabilidade e o desenvolvimento de novos problemas administrativos cotidianos de uma organização, no jogo, de uma pizzaria.

Com o referencial teórico desenvolvido iniciarão os processos de desenvolvimento de novos preceitos para os jogos, levando em consideração a necessidade do aluno (jogador), e do professor (instrutor).

Conseqüentemente ao desenvolvimento das pesquisas bibliográficas, iniciou-se um processo de alterações das cartas e desenvolvimento de novas cartas para, que assim, melhorar e desenvolver um maior número de possibilidades de jogadas e opções para o jogador, onde, posteriormente as alterações houve a aplicação do jogo com as novas mudanças, onde, foi desenvolvido novas cartas com uma melhor linguagem e outros problemas cotidianos.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES:**

Seguiu-se o cronograma desenvolvido, iniciou-se o projeto então analisando diversos textos científicos para observar quais são as técnicas e os métodos que devem ser seguidos em nossa pesquisa. Foram analisados alguns artigos que demonstravam a importância de jogos no desenvolvimento no meio da educação, a realidade encontrada nas aplicações de atividades de cunho lúdico, a percepções dos aspectos gerenciais, organizacionais e empreendedores das empresas de pequeno e médio porte no Brasil. Autores como Teixeira (2010), reafirmam a grande importância que os jogos têm dentro do contexto educacional. Pois os mesmo têm o poder alinhar lazer, educação e estímulos sociais em um único contexto, de forma simplificada e direta. Ideias estas, que se complementam perfeitamente com as de autores como. Já Grassi (2008, p. 98), onde afirma que “jogar faz parte da vida do homem e tem como função propiciar à assimilação da realidade, expressão do pensamento, a facilitação do desenvolvimento e da aprendizagem, a elaboração de sentimentos, a criação de teorias” complementando os aspectos de como os jogos podem ser uma ferramenta facilitadora do conhecimento.

Por fim, de acordo com Biscaro (1994), a aprendizagem pode se dar por diversas formas, inclusive pela simulação, o que inclui os jogos de empresa. A simulação por sua vez, é considerada uma forma de aprendizagem vivencial, na qual o aluno, além de vivenciar uma dada situação, tem a oportunidade de analisar o processo de forma crítica, extrair algo útil desta análise e aplicar o aprendizado em diversas situações de seu cotidiano (GRAMIGNA, 1995).

Analisando a temática e as ideias desses autores, dentre outros, conseguimos realizar uma melhor análise sobre a importância do jogo dentro do estudo, de forma a incentivar, ensinar e auxiliar o crescimento do estudante.

Posteriormente ao estudo bibliográfico, desenvolveu-se novo conteúdo, foi aplicado na III Semana da Engenharia de Produção o jogo com o novo material, obtendo-se um *feedback* positivo em relação ao conteúdo, onde, ao realizar o procedimento com alunos de diferente níveis, em relação ao curso e ao presente semestre dos cursos, conseguiram entender o conteúdo e conseqüentemente tiveram uma boa execução durante o jogo comentando sobre a facilidade de compreensão da linguagem das cartas.

## **CONCLUSÕES:**

Com o desenvolvimento deste trabalho pode-se observar como os jogos podem ser importantes no desenvolvimento do conhecimento de crianças e adolescentes e adultos devido a influência do jogo no conhecimento.

Pode-se observar até o presente momento do projeto que o campo para desenvolver a pesquisas e os métodos para investir em novas formas de aprendizagem é amplo e necessário, pois, assim como todos os aspectos, a educação tende a se transformar, necessitando assim de normas formas de ser trabalhada podendo assim, ser utilizados os jogos. Entretanto, devido ao momento atual que vivemos a tecnologia tornou-se cada vez mais comum em nossos dias, tomando assim, uma importância de dimensão sem medidas para as pessoas, com isso, percebe-se que a utilização de jogos de tabuleiro tornou-se ultrapassados, o jogos tecnológicos ganham cada vez mais espaços o que, acabam por deixar o desenvolvimento de conteúdo contínuo.

Por fim, ao trabalhar com o aplicativo do jogo, percebeu-se que a necessidade de desenvolvimento de novos conceitos, novo conteúdo e novas cartas tornara-se contínuo e conseqüentemente, como uma frequência cada vez maior, já, que com a praticidade do aplicativo, o número de jogadas acaba por ser cada vez mais consecutivas e rápidas, logo, sem a renovação do conteúdo o jogo acaba por perder sua atratividade e jogabilidade dentro do sistema.

#### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

BÍSCARO, A. W. Métodos e técnicas em T&D. In: BOOG, G. G. (coord.), Manual de Treinamento e Desenvolvimento: ABTD - Associação Brasileira de Treinamento e Desenvolvimento. 2.ed. São Paulo: Makron Books, 1994.

GRAMIGNA, M. R. M. Jogos de empresa e técnicas vivenciais. São Paulo: Makron, 1995.

GRASSI, Tania Mara. Oficinas Psicopedagógicas. 2º ed. Curitiba: Ibpex, 2008.

TEIXEIRA. S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: wak, 2010.

VALENTE, José Armando. Diferentes Usos do Computador na Educação. 1993. Disponível em: <http://upf.tche.br/~carolina/pos/valente.html> Acesso em: 19 de junho de 2019.

#### **Participação em Congressos, publicações e/ou pedidos de proteção intelectual:**