

Levantamento e análise de jogos aplicados à administração e gestão

Survey and analysis of administration and management games

Luiza Depierri Sinico¹
Danielle dos Santos Mingatos²

¹Estudante do Curso de Administração com Linha de Formação Específica em Comércio Exterior; Bolsista do Senac;
ludepsin@yahoo.com.br

²Professor do Centro Universitário Senac
danielle.smingatos@sp.senac.br

Resumo

Há muitos jogos que podem ser aplicados à administração e gestão, e esse projeto visa fazer um levantamento desses jogos e analisá-los de acordo com sua profundidade (áreas de relevância), aplicabilidade e atratividade

Palavras-chave: jogos; administração; gestão; educação.

Abstract

There are a lot of games which can be applied to administration, and this project aim to take a stock of these games and analyse them according to their profundity (relevance areas), applicability and attractiveness.

Keywords: games, administration, conduct, education.

Introdução

Qual a relação entre jogadas em uma partida de xadrez e decisões estratégicas entre executivos de empresas competidoras? Nas duas situações as decisões tomadas influenciam-se reciprocamente, e essa é uma das características de um jogo.

O uso de jogos no ensino e na aprendizagem contempla não apenas o seu caráter lúdico, mas valoriza o desenvolvimento de um trabalho de exploração e/ou aplicação de conceitos estudados, além de permitir a simulação de diversas situações presentes na área de administração e gestão.

Tal como na resolução de um problema, um jogo necessita de elaboração de estratégias, da relação entre dois ou mais conceitos na tomada de uma decisão. Nesse sentido, o jogo no ensino/aprendizagem deve garantir não apenas o jogar por jogar, mas o jogar como uma atitude reflexiva.

Dado que existem muitos jogos na área de administração e gestão, seria ideal fazer um levantamento e uma classificação dos mesmos, considerando, também, o fato de os estudantes do curso de Bacharelado em Administração Linha de Formação Específica em Administração de Empresas desenvolverem, no 1º semestre do curso, o Projeto Integrador I, que prevê a criação de um jogo, podendo-se, então, fazer uma relação entre os dois projetos chegando a um documento mais completo para servir como base aos próximos alunos.

O ato de jogar também é observar, relacionar, comparar, levantar hipóteses, argumentar, analisar a validade das regras e das jogadas, pensar, ser criativo, ter atenção, percepção, simular. Tanto a elaboração de um jogo como uma partida do mesmo abrangem todas as atitudes e procedimentos envolvidos nos dois processos, de acordo com a demanda exigida por ambos e exigida, também, em sua análise. Durante um jogo o indivíduo aprende a compreender e dominar uma situação, para posteriormente produzir uma parecida e saber lidar e ensinar os outros a fazer o mesmo.

O mesmo acontece durante uma decisão empresarial, sendo esta a importância do jogo para o indivíduo, estimular essas qualidades de maneira divertida e prática.

Metodologia

A metodologia utilizada para o levantamento dos jogos existentes na área de administração e gestão será a pesquisa bibliográfica e eletrônica. Quando feito este levantamento, a análise e classificação dos jogos de acordo com a área da administração relevante, aplicabilidade e compatibilidade serão feitos com base nos dados e conhecimentos adquiridos ao longo do desenvolvimento do projeto.

Objetivo

O objetivo principal deste projeto é fazer um levantamento dos jogos existentes na área de administração e gestão e analisá-los, levando em consideração sua profundidade, ou seja, quais são as áreas da administração relevantes; sua aplicabilidade – para que tipo de público o jogo pode ser proposto; sua interface, compatibilidade, atratividade; e, finalmente, classificar os jogos de acordo com as análises realizadas.

Resultados

No primeiro semestre de desenvolvimento do projeto, foi proposto no cronograma, o desenvolvimento do levantamento de jogos existentes na área de administração de todos os tipos. Esses jogos foram procurados na internet através de site de busca e os encontrados foram listados. A partir dessa atividade foram encontrados 57 jogos de empresas e aproximadamente 30 dinâmicas empresariais, das quais foram selecionadas 14, que serão posteriormente divididos em categorias. Há também uma série jogos disponíveis em sites que buscam atingir um público mais jovem para despertar capacidades decisórias desde cedo.

No segundo semestre, seguindo o cronograma, os jogos foram divididos em categorias de acordo com sua profundidade, aplicabilidade, atratividade e interatividade, além de serem descritos e foram elaborados resumos dos artigos mais relevantes que foram lidos ao longo do desenvolvimento do projeto, formando um documento de aproximadamente 20 folhas que descreve os jogos de administração mais conhecidos e sua função para o ensino de administração.

Conclusões

Com base nos dados levantados e também no que foi sentido ao jogar os jogos que puderam ser testados, uma vez que muitos deles só poderiam ser jogados com uma licença paga, foi concluído que realmente os jogos de empresas, além de seu caráter lúdico, possuem um caráter didático ao passar aos alunos ou qualquer outro jogador, a simulação da realidade, preparando-o para resolver os problemas de forma mais divertida e trabalhando com o conceito de reforço positivo, pois quando o jogador ganha, o jogo sempre é finalizado de uma forma a agradar o participante, um exemplo disso é o desafio sebrae, os primeiros colocados ganham uma viagem internacional, os segundos ganham notebooks e os terceiros um curso gratuito. Além disso, as empresas passaram por muitas mudanças ao longo do tempo, conseqüentemente seu estilo de administração também mudou, agora os gestores precisam ter habilidades que não eram exigidas antes, precisam repensar seu papel dentro da organização e abandonar o estilo de administração que estipula quem faz o que e só se fiscaliza se a atividade está sendo desenvolvida de maneira correta. Hoje em dia é preciso que o administrador tenha capacidade de auto-aprendizagem para saber interferir nos imprevistos ocorridos, capacidade de tomada de iniciativa, criatividade e inovação, que ele consiga identificar problemas e formular soluções, assumir o processo decisório das ações de planejamento, organização, direção, e o que mais se sobressai, capacidade de relacionar conteúdos de diferentes áreas do conhecimento, ou seja, pense de maneira abrangente e tenha o conhecimento do todo dentro da organização e isso um jogo pode trazer quando é uma simulação sistêmica da organização, integrando os departamentos.

Referências

- FINAI, R. Teoria dos Jogos: para cursos de administração e economia, 2 ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Elseiver, 2006.
- GRAMIGNA, M. R. Jogos de empresas e técnicas vivenciais. São paulo: Makron books Ed., 1996.
- KALLÁS, D. A utilização de jogos de empresas no ensino da administração. 2002. Trabalho de conclusão de curso.
- LACRUZ, A. J.; VILLELA, L. E. Jogos de empresas como instrumento de capacitação de graduandos em administração: uma análise a luz da sociedade pós-industrial. 2005. Artigo científico.
- POLYA, G. A Arte de Resolver Problemas. São Paulo: Editora Interciência, 2006.
- RIBEIRO, F. D. Jogos e Modelagem na Educação Matemática. Curitiba: Ibplex, 2008.
- SANTOS, M. R. G. F. dos; LOVATO, S. Os jogos de empresas como recurso didático na formação de admnistradores. 2007. Artigo científico.
- SHENK, D. O Jogo Imortal: o que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- TEIXEIRA, M. M.; PEDROSO, V. G. Uma introdução à teoria dos jogos. 2008.

Data de recebimento: 30/08/2010

Data de aprovação: 01/09/2010