



Universidade Estadual
da Região Tocantina
do Maranhão

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA REGIÃO TOCANTINA DO MARANHÃO –
UEMASUL – CAMPUS IMPERATRIZ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E LETRAS – CCHSL
CURSO DE ADMINISTRAÇÃO – BACHARELADO

ALAYNE ADELINA DOS SANTOS SILVA

**JOGO EMPRESARIAL DESENVOLVIDO POR ACADÊMICOS DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA REGIÃO TOCANTINA DO MARANHÃO –
UEMASUL**

Imperatriz
2022

ALAYNE ADELINA DOS SANTOS SILVA

**JOGO EMPRESARIAL DESENVOLVIDO POR ACADÊMICOS DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA REGIÃO TOCANTINA DO MARANHÃO –
UEMASUL**

Artigo apresentado ao Curso de Administração da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão / Centro de Ciências Humanas, Sociais e Letras, como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Administração.

Orientador(a): Prof^ª. Dra. Hosannah Márcia
Alves Bandeira.

Imperatriz
2022

S586j

Silva, Alayne Adelina dos Santos

Jogo empresarial desenvolvido por acadêmicos da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão – UEMASUL / Alayne Adelina dos Santos Silva. – Imperatriz, MA, 2022.

20 f.; il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Bacharel em Administração) – Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão – UEMASUL, Imperatriz, MA, 2022.

1. Empresas. 2. Teoria dos jogos. 3. Sala. I. Título.

CDU 658:37

Ficha elaborada pelo Bibliotecário: **Raniere Nunes da Silva CRB13/729**

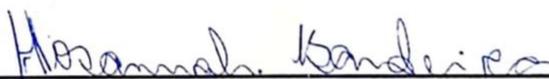
ALAYNE ADELINA DOS SANTOS SILVA

**JOGO EMPRESARIAL DESENVOLVIDO POR ACADÊMICOS DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA REGIÃO TOCANTINA DO MARANHÃO –
UEMASUL**

Artigo apresentado ao Curso de Administração da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão / Centro de Ciências Humanas, Sociais e Letras, como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Administração.

Aprovado em: 31/08/22

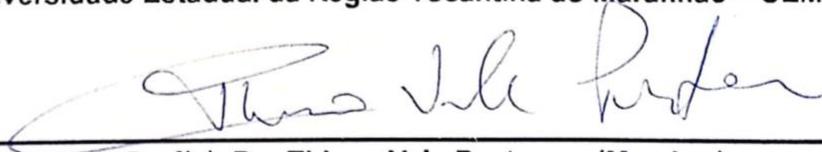
BANCA EXAMINADORA



Prof(a). Dra. Hosannah Márcia Alves Bandeira – (Orientador(a))
Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão – UEMASUL



Prof(a). Dr. Edney Loiola – (Membro)
Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão – UEMASUL



Prof(a). Dr. Thiago Vale Pestana – (Membro)
Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão – UEMASUL

RESUMO

As organizações tem buscado cada vez mais profissionais dinâmicos, inovadores, criativos e que possuem visão sistêmica empresarial, por outro lado, as instituições de ensino superior vêm se preocupando cada vez mais com a qualidade oferecida no seu processo ensino-aprendizagem, afim de atender esta necessidade que o mercado exige. Os jogos de empresa têm sido uma ferramenta inovadora nesse processo, pois ele desenvolve no aluno habilidades necessárias a um gestor. O objetivo dessa investigação foi de identificar as habilidades desenvolvidas nos acadêmicos do Curso de Administração na disciplina Inovação do oitavo período da Uemasul, o desafio proposto pela professora Dra. Hosannah Bandeira foi de criação de jogos empresariais por meio de situações reais como uma proposta que antecipa a necessidade do saber dos alunos. O diálogo entre a orientadora e os alunos nos espaços acadêmicos, possibilitou novas formas de pensar a educação e a pesquisa. O estudo envolveu os alunos, através de uma pesquisa descritiva e exploratória. Ao final, foi possível identificar como principais resultados, que a criação e o desenvolvimento do jogo aprimoraram técnicas, especialmente em quatro áreas: trabalho em equipe, planejamento, negociação e criatividade.

Palavras-chave: Inovação, Jogos de empresas. Teoria dos jogos. Habilidades.

ABSTRACT

Organizations are increasingly looking for dynamic, innovative, creative professionals who have a systemic business vision, on the other hand, higher education institutions are increasingly concerned with the quality offered in their teaching-learning process, in order to meet this need that the market demands. Business games have been an innovative tool in this process, as it develops in the student the necessary skills for a manager. The objective of this research was to identify the skills developed in the students of the Administration Course in the subject Innovation of the eighth period of Uemasul. The challenge proposed by teacher Dr. Hosannah Bandeira was to create business games by means of real situations as a proposal that anticipates the students' need of knowledge. The dialogue between the supervisor and the students in the academic spaces enabled new ways of thinking about education and research. The study involved the students, through a descriptive and exploratory research. At the end, it was possible to identify as main results, that the creation and development of the game improved techniques, especially in four areas: teamwork, planning, negotiation, and creativity.

Keywords: Innovations. Corporate games. Theory of games; Skills.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 7 |
| 2. A INOVAÇÃO NA ESFERA ACADÊMICA | 9 |
| 3. TEORIA DOS JOGOS DE EMPRESA APLICADA NAS SALAS DE AULA | 10 |
| 4. CAMINHO PARA O SUCESSO: JOGO EMPRESARIAL DESENVOLVIDO POR ACADEMICOS DA UEMASUL | 11 |
| 5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS..... | 12 |
| 6. RESULTADOS E DISCUSSÃO | 14 |
| 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 18 |
| REFERÊNCIAS..... | 18 |

1 INTRODUÇÃO

O atual cenário pós-pandêmico que estamos vivendo, transformações digitais e de mercado tem contribuído para o grande destaque que a inovação tem tido, pois a inovação já não é apenas uma ferramenta, mas a responsável pela sobrevivência de muitas organizações. Entretanto a inovação não se dá de forma isolada, ela é resultado de um conjunto de práticas e ações, uma consequência de rotinas inovadoras que podem ser desenvolvidas e replicadas.

A inovação é fundamental em todos os âmbitos da organização para que estas sobrevivam e se destaquem. No que diz respeito a educação, podemos perceber a necessidade das IES adequarem seus produtos/serviços às necessidades do mercado. Grande parte dos cursos de Administração se limitam a fazer convênios com empresas proporcionando oportunidades de estágio, porém existem muitas outras possibilidades de integrar teoria e prática.

A gestão da Inovação permite o estímulo e o acompanhamento do desenvolvimento de rotinas inovadoras, de práticas inovadoras que facilitam a geração de novas ideias e soluções para as organizações. Segundo (GALLOUJ et al.,2015) a inovação em serviços pode ser definida como a introdução de novas ideias que promovam a resolução de problemas. Dessa forma reavaliando o papel do educador e do aluno, a professora Dra. Hosannah Bandeira, a fim de desenvolver as habilidades dos seus discentes, utilizou-se de ferramentas de ensino para melhor compreensão do que é lecionado e umas dessas formas foi a proposta da criação de jogos empresariais. Essa proposta visa que o estudante seja mais participante na vida acadêmica e não um mero receptor de conteúdos da metodologia tradicional de ensino.

Inicialmente os jogos foram criados durante a guerra como meio de compreender o cenário ao qual estavam inseridos e quais seriam as melhores estratégias de ataque e defesa, ou seja, saber como aproveitar as oportunidades e, em contrapartida, saber como evitar ou se defender de possíveis ataques. As táticas de guerra foram fatores de forte influência nos estudos dos norte-americanos na década de 50, as universidades implementaram esse método por semelhanças entre

os campos de batalha com mercado de trabalho competitivo onde os mais fortes são vitoriosos e os mais fracos ficam para trás (SIMULARE, 2016).

Deste modo, os jogos de empresas têm um papel fundamental, isso porque através deles o jogador consegue ter noção de como as mudanças no cenário e as tomadas de decisões podem afetar a dinâmica do tabuleiro e leva-lo ao sucesso ou fracasso, e, também, o preparar para disputar com competência. Quanto aos criadores, estes potencializam seus conhecimentos, experiências e originalidade no que diz respeito a concepção do projeto outrora pensado, além de ser capaz de lidar com as ocorrências no âmbito corporativo com mais facilidade.

Visando abordar a problemática sobre quais são as habilidades adquiridas com relação ao meio empresarial, na perspectiva dos participantes, com a criação e aplicação do jogo de empresa desenvolvidos pelos acadêmicos do curso de administração da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão, esse trabalho justifica-se por mostrar que os jogos permitem que os participantes, em grupo, possam desenvolver atividades empresariais por meio de simulações de situações reais. A intenção disso, é fazer que o hábito advindo de tais situações proporcione aos alunos um aprendizado mais abrangente e eficaz.

Pelo exposto, a pesquisa se justifica, pela análise feita em relação a melhor forma no que diz respeito ao estudo dos alunos e ao ganho de habilidades. O ensino de ciências aplicadas exige um elo entre o ensino profissionalizante e a experiência, onde se enfrentará os problemas gerenciais desses profissionais.

Nesse sentido, o objetivo dessa pesquisa é identificar essas habilidades por meio de respostas fornecidas pelos estudantes ao questionário de avaliação do jogo de empresa. De forma mais específica, buscou-se analisar a influência da gestão da inovação no processo de produção do jogo e apresentar o jogo físico 'Caminho Para o Sucesso' criado por estudantes do curso de administração.

A metodologia utilizada compreendeu uma pesquisa qualitativa e de caráter exploratório, a partir de uma revisão bibliográfica apresentando uma visão geral sobre jogos empresariais.

2. A INOVAÇÃO NA ESFERA ACADÊMICA

A sociedade está em constante evolução e não poderia ser diferente no que diz respeito ao domínio universitário, principalmente no campo da administração. Durante o processo de aprendizagem os estudantes são instruídos a serem criativos, habilidosos e inovadores, contudo, a visão deturpada do conceito de inovação pode ser um entrave na hora de pôr em prática o que é exigido. A ideia inicial que se tem é que o termo faz menção a criação de um produto ou serviço nunca feito antes, ou seja, algo revolucionário, entretanto, a expressão está atrelada ao melhoramento contínuo que cause impacto significativo.

Para TIDD e BESSANT (2015, p.6) a inovação além de ser uma ferramenta de fundamental importância para o empreendimento individual, é também a principal fonte de crescimento econômico. Bem sabe-se que o desejo de muitos discentes é tornar-se eminentes lecionadores e por isso o interesse de buscar conhecimentos através de investigações e descobertas foi despertado. A partir do século XIX, as universidades expandiram a visão de ensino promovendo o conhecimento econômico e social, modernizando a forma de agir, pensar, questionar e aplicar as informações.

Agora as instituições são conhecidas como “Universidades Empreendedoras”, isto é, um local de inovação, mudanças e integração. Desta forma, através da disciplina de Gestão da Inovação ministrada pela profa. Dra. Hosannah Márcia Alves Bandeira, foi lançado o desafio de criação de jogos empresariais objetivando expandir a criatividade e aptidão dos acadêmicos, para isso foram formados seis grupos com 5 componentes.

O presente estudo discorrerá sobre a experiência e os obstáculos enfrentados pela equipe durante o processo de maturação da ideia até a etapa de execução. Carvalho, Reis e Cavalcante (2011, p. 90), afirmam que a inovação é obtida através dos esforços dos indivíduos, ou seja, se o pessoal não estiver envolvido no processo então o uso de técnicas, ferramentas e metodologias tornar-se ineficiente. Analisar a desenvoltura dos discentes se faz necessária, pois reflete diretamente no resultado final apresentado em sala de aula.

3. TEORIA DOS JOGOS DE EMPRESA APLICADA NAS SALAS DE AULA

Os acadêmicos de Administração são treinados desde seu ingresso ao curso a se depararem com situações das quais precisarão ser racionais e estratégicos para seu sucesso. Câmara (2011) afirma que a Teoria dos Jogos é tida como uma forma de analisar, de maneira estratégica, o comportamento de agentes econômicos a fim de prepará-los melhor para interações com outras empresas, possíveis clientes e, também, com o governo.

A racionalidade é uma das habilidades mais imprescindíveis no que diz respeito a determinação de táticas visando o alcance de benefícios maximizados, para isso, o indivíduo deve fazer escolhas firmes e assertivas levando em consideração as limitações através de etapas. Essas etapas vão desde a definição do problema-alvo até a recompensa advinda da sua decisão, contudo, é necessário cautela por parte dos jogadores. De acordo com Câmara (2011, p. 18):

Essa racionalidade esperada dos jogadores, na prática, nem sempre ocorre. Inúmeros fatores podem levar os agentes econômicos a estabelecerem estratégias de forma errada. Podemos agir movidos pela emoção sem avaliarmos as consequências de nossas ações. Por exemplo, em empresas familiares é muito comum o apego dos acionistas/quotistas pela organização, impondo vieses de racionalidade na hora de realizar prejuízos, ou na hora de demitir determinado colaborador que desenvolve suas atividades de forma ineficaz por fazer parte da família.

Como aponta Barbosa (2013, p. 318) as informações presentes no jogo podem ser limitadas, essas restrições fazem com que o jogo se torne mais intrigante já que o participante não saberá previamente quais serão os passos ou ações do seu oponente construindo, assim, uma imagem de valor perante a sinalização de qualidade.

No âmbito acadêmico, os alunos ampliam suas competências de maneira dinâmica e eficiente os propiciando uma visão mais analítica dos erros ou acertos a respeito do que está sendo apresentado diante deles e oferece ao professor possibilidades de averiguar e compreender como seus discentes progredem no que se refere ao raciocínio por meio das jogadas executadas pelos disputantes.

Os jogos tornam-se motivacionais porquanto retira o universitário do ciclo vicioso de somente reproduzir conceitos e perder o interesse por temas científicos e tecnológicos que fortalecem a condição de cidadãos os fazendo participativos e

conscientes da sua relevância na sociedade (TEIXEIRA e APRESENTAÇÃO, 2014, p. 304). A utilização desse tipo de material pedagógico fomenta, de forma descontraída, a aprendizagem mediante a análise, raciocínio lógico, engenhosidade e solução de problemas através da unificação de diversos conhecimentos que agregam positivamente para um bem comum.

Como aponta Neves e Alberton (2017, p. 14) a metodologia prática é um facilitador de aprendizagem pois no ato de criação do jogo os alunos precisam colher informações sobre as empresas, como funcionam e o que é fundamental para a boa performance perante o mercado que a cada dia faz-se mais competitivo. Isto acaba por aprimorar sua comunicação, trabalho em equipe e a tomada de decisão.

Vale ressaltar que o docente a frente da disciplina deve explicitar aos criadores quais são os objetivos que se pretende alcançar com o jogo para que não seja apenas para lazer temporário, mas que precisa ter regras nítidas e antecipadamente testadas garantindo o sucesso da atividade proposta.

4. CAMINHO PARA O SUCESSO: JOGO EMPRESARIAL DESENVOLVIDO POR ACADEMICOS DA UEMASUL

Foi proposto pela profa. Dra. Hosannah Márcia Alves Bandeira, na disciplina de Gestão da Inovação, do curso de administração da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão a criação de um jogo adaptado para o contexto empresarial, onde o mesmo pudesse ser jogado tanto no âmbito organizacional ou acadêmico. Os discentes, grupo formado por cinco pessoas, se reuniram por videoconferência e através do consenso de todos foi acordado em fazer um jogo de tabuleiro. Após análises, a estruturação do jogo partindo do seu objetivo, ao designer e até as regras, contou com parcerias.

Caminho Para o Sucesso consiste em uma rota onde o administrador terá que tomar decisões assertivas para que obtenha sucesso empresarial, com 56 perguntas, dividida em 4 temas diferentes, o jogador testará suas habilidades administrativas e mostrará se consegue ou não comandar uma empresa e tornar-se um CEO.

O desenvolvimento do jogo empresarial se deu durante as aulas online, no período pandêmico da Covid-19, foi preciso delimitar quais temáticas seriam interessantes para serem utilizadas dentro de um ambiente corporativo ou universitário. Diante disso, para concepção do jogo foi necessário fazer um levantamento bibliográfico utilizando Google, YouTube e até mesmo a biblioteca da Faculdade de Educação Santa Terezinha (FEST), essa sondagem ocorreu durante todo período de decisões, de 29/11/2021 à 19/01/2022.

A pesquisa foi necessária para a concretização das hipóteses lançadas em reuniões que aconteceram nas datas 29/11/2021, 30/11/2021 e 19/01/2022, além de inúmeras discussões sobre todos os detalhes no grupo de WhatsApp da equipe. Foi bem desafiador no momento inicial pois não tinham muitas ideias, mas quando o primeiro encontro remoto aconteceu, conseguiram alinhar as ideias e assim dá o ponto de partida inicial à concretização do projeto, usando suas criatividade e imaginação para atingir as metas.

Um fator importante foi a motivação proveniente das conquistas quando as etapas eram concluídas com êxito, por isso, Santana et al. (2021, p. 10) recorda que praticar de forma autônoma e responsável as atividades mediadas por seus educadores que, por sua vez, revisam as produções durante o processo, caracterizando pontos de melhoria visando construir propósitos que capacitam ao jovem desafiado a desenvolver habilidades que serão levadas para a vida pós-acadêmica.

Os objetivos apresentados pelo jogo são testar os conhecimentos em algumas áreas de administração, o jogador começará como estagiário, ao decorrer da partida precisará acertar perguntas nas áreas de gestão de processos, marketing, finanças e liderança que elevarão o seu nível até chegar ao cargo de CEO da empresa.

5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Aqui serão abordados todos os aspectos metodológicos da pesquisa realizada, descrevendo-se os procedimentos necessários e úteis para identificar as habilidades

criativas desenvolvidas por acadêmicos por meio de relatos de experiência e a avaliação dos jogos de empresas.

Esse estudo tem por finalidade realizar uma pesquisa de natureza básica objetivando fundamentar cientificamente. Neste trabalho busca-se mostrar quais metodologias usadas pelos acadêmicos de Administração da Uemasul para criar um jogo empresarial que possa ser utilizado tanto no âmbito institucional como no âmbito universitário atentando para a forma como a concepção do jogo impacta significativamente na vida dos seus usuários, sendo estes alunos ou colaboradores de empresa.

Para alcançar os objetivos propostos e melhor apreciação deste trabalho, foi utilizada uma abordagem qualitativa. Conforme explica Guerra (2014, p. 15) essa modalidade envolve estudos e coleta de dados com base empírica, isto implica em dizer que são fornecidas informações de experiências pessoais que descrevem momentos rotineiros da vida dos indivíduos tais como tendências, atitudes e investigações.

Com intuito de conhecer a problemática sobre a área de estudo foi realizada uma pesquisa exploratória, pois permite maior familiaridade com o estudo feito e, conseqüentemente, com o seu problema. Conforme Oliveira (2011, p. 21) esse tipo de pesquisa pode haver inúmeras explicações alternativas que possibilita ao pesquisador acesso a mais informações e afiliar aos conhecimentos que já possui sobre o assunto.

Para a obtenção dos dados necessários, foi utilizado pesquisas bibliográficas que conforme KOCH (2012, p. 122) desenvolvem a solução para o problema utilizando conhecimentos disponíveis em teorias publicadas em livros ou obras congêneres. Outra fonte foi a pesquisa documental, que dispõe de dados prontos para uso do qual o pesquisador pode ir direto na fonte dos dados diminuindo as oportunidades de erro e/ou análise equivocada, como pode ocorrer nas bibliográficas (MENEZES et al.; 2019).

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a decisão de como seria o jogo e pesquisas referentes ao design, foi esse o resultado final do tabuleiro:



Figura 1 – Jogo Caminho Para o Sucesso.

Produzido por um designer profissional que se voluntariou para ajudar o grupo nesse projeto, aperfeiçoando o modelo proposto pelos alunos e o deixando mais profissional, garantindo a qualidade dos detalhes da arte e na impressão. Outra preocupação dos criadores foi quanto a ficha técnica e suas regras. A resolução ficou dessa forma:

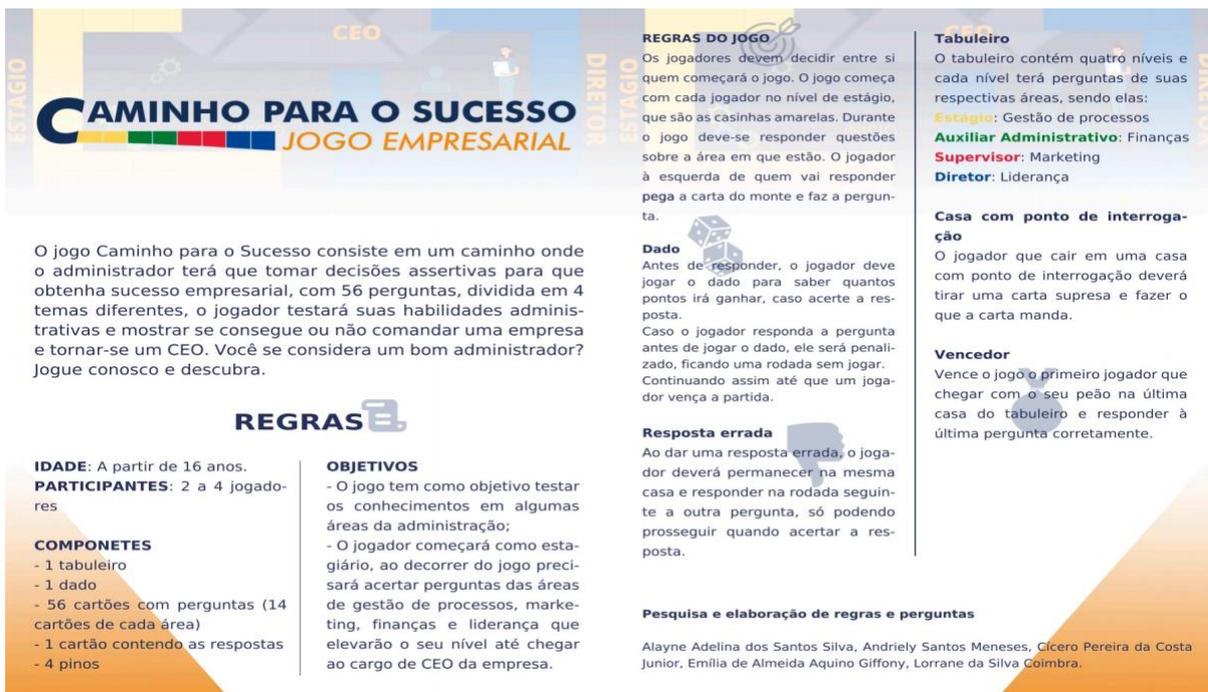


Figura 2 – Ficha técnica do jogo Caminho Para o Sucesso.

Quanto às perguntas, a equipe foi dividida para que cada integrante ficasse com uma área de atuação, as questões variam quanto ao modo de responder, podendo ser de verdadeiro ou falso até subjuntiva, o que aumenta o grau de difícil para quem estiver jogando.

As habilidades aperfeiçoadas foram o trabalho em equipe, visto que os componentes tiveram que lidar com as diferentes opiniões até chegar em consenso; planejamento, dado que para se ter resultados positivos, satisfatórios e eficientes é essencial que todos os dados do projeto inicial estejam alocados em seus respectivos lugares; negociação em razão de restrição orçamentária na confecção do material; e a criatividade usada para tornar realidade a ideia fixada no início da disciplina de Gestão da Inovação.

Após a conclusão e entrega do jogo, o grupo responsável foi indagado sobre como foi para cada um deles participar dessa jornada, a seguir os relatos individuais: “Quando a professora Hosannah propôs o desafio de criar um jogo inovador, a insegurança foi instantânea, fazer algo do zero com experiência quase nula foi totalmente intrigante. Como acadêmicos de Administração colocamos em prática aquilo que nos vem sendo ensinado, primeiro montamos o grupo, cada um pontuou aquilo que considerava interessante de se ter no jogo, definido tudo começamos a trabalhar, fizemos o protótipo e fomos adicionando ou removendo detalhes de acordo

com o desenvolvimento do jogo. Esse desafio, aos meus olhos, mostrou a importância de uma equipe bem estruturada e disposta a trabalhar em comum acordo para que haja um resultado eficiente e eficaz. E sem dúvidas, o momento mais gratificante foi ver o trabalho concluído depois de todo esforço, mudanças, conversas, reuniões, temores, mas que no final vieram a somar.”

Alayne Adelina dos Santos Silva

“A criação de um jogo do zero, tendo apenas como ideia central a Administração, foi com certeza um grande desafio. Muitas coisas passaram pela análise do grupo até que nós chegássemos a um consenso final de como o jogo realmente seria, foi muito interessante ver todos trabalhando e pensando em conjunto para chegar até o resultado final. Uma das coisas que me chamou mais atenção foi a flexibilidade que um projeto como esse necessita ter, isso porque no início nós pensamos o jogo de um jeito, tínhamos a ideia bruta e com o passar do tempo essa ideia foi sendo lapidada e aprimorada a cada reunião e a cada conversa até que nós chegamos ao resultado. Foi uma experiência gratificante ver o nosso projeto completo tendo em vista todo o trabalho que o grupo teve para chegarmos ao resultado esperado.”

Andriely Santos Meneses

“Quando foi lançado o desafio pela professora de criarmos o jogo, fiquei com dúvidas se conseguiria, mas era algo novo e instigante a realizar. Dentro de todo o período de aulas remotas este foi o trabalho acadêmico que me deixou com um frio na barriga, um frio bom, pois era algo inovador onde poderia, junto as minhas colegas, depositar minha criatividade, trabalhar em equipe, fazer planejamento além de negociar com parceiros para conclusão do jogo. Sabemos que a vida acadêmica é enriquecida com projetos em que os alunos são instigados a pôr em prática o que se aprende em sala de aula, e esse projeto no proporcionou um desse momentos. Foi desafiador, mas com o trabalho em equipe conseguimos fazer um planejamento de tudo que deveríamos fazer, assim fizemos toda organização e distribuição das responsabilidades, ao longo da realização sempre iríamos nos direcionando juntos e sempre que conseguíamos finalizar alguma etapa fazíamos uma análise/controle e auto nos regulava em relação ao que devia ser feito. Ao finalizarmos o projeto foi muito

gratificante ver que todo nosso esforço, dedicação e empenho tinha acabado em um ótimo projeto, ficamos orgulhosos de nosso trabalho em equipe”.

Cícero Pereira da Costa Júnior

“A proposta de fazer um jogo do zero foi uma surpresa, visto que seria a primeira vez que estaria fazendo tal projeto. Já que prefiro jogos de tabuleiro à jogos online, não achei tão complexo, apesar de que fiquei ansiosa para que o jogo que estivemos desenvolvendo chamasse a atenção das pessoas para jogar. No desenvolvimento do jogo tivemos um trabalho de equipe bem legal, pois cada um dava uma ideia e o outro complementava para deixá-lo cada vez melhor, e enquanto fazíamos ficamos tão empolgados que já começamos a ter ideias para próximas versões. E a melhor parte, é claro, foi ver o jogo pronto.”

Emília de Almeida Aquino Giffony

“A ideia inicial de criar um jogo como sendo parte principal de uma disciplina a primeiro momento me pareceu desafiador, e de fato foi um desafio criar um jogo inovador, do zero, pois até então era algo que não tínhamos desenvolvido. O maior desafio foi criar algo autêntico, ao mesmo tempo usando como referências os jogos que costumávamos jogar. Toda liberdade que tivemos para a criação desse projeto foi fundamental para explorarmos nossa criatividade. Durante todo o processo tivemos reuniões para estruturar o projeto e a cada encontro virtual podíamos visualizar cada parte do jogo tomando forma e se completando as nossas ideias iniciais. Tivemos algumas dificuldades como era de se esperar, com alguns detalhes que à primeira vista passam despercebidos ou até mesmo uma ideia que não se tornaria viável, porém a equipe sempre esteve em sintonia e fomos reorganizando e readaptando as nossas idealizações. Sem sombra de dúvidas foi um feito significativo para nossa vida acadêmica, pois percebemos o potencial que temos ao surgir novas ideias de jogos e como isso pode colaborar para os acadêmicos, bem como para o nosso curso. Ao final de todo o projeto ficamos orgulhosos e extremamente satisfeitos com o resultado final; toda a estrutura do jogo estava sólida, o designer, as regras, os objetivos...enfim, de certa forma ficamos até surpresos pelo modo como conseguimos em conjunto elaborar e concluir essa proposta. Foi uma disciplina enriquecedora, onde tivemos a

oportunidade de colocar na prática muitas habilidades que desenvolvemos durante todo o curso, e que com certeza nos tornará administradores mais completos.”

Lorrane da Silva Coimbra

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos empresariais são de fundamental importância na esfera acadêmica, de forma ativa e autônoma os alunos desenvolvem suas habilidades, supervisionados pelo educador que, em contrapartida, analisa e conduz melhorias para o sucesso eminente dos seus discipulados.

Por meio desta pesquisa foi possível verificar que os universitários conseguem aprimorar seus talentos, por meio de simulações de conflitos que são notados no cotidiano deles como futuros administradores usando a racionalidade para que a tomada de decisão seja a mais assertiva.

Neste sentido, fica evidente que as competências adquiridas com a criação e aplicação do jogo de empresas pelos acadêmicos de administração da Uemasul foram de trabalhar em equipe, saber fazer um planejamento eficiente, o poder de negociação e o afloramento da criatividade de cada indivíduo.

Em suma, acredita-se que o trabalho corroborou para outras pesquisas voltadas para a área de Gestão da Inovação que cursam metodologias de aprendizagem, ressaltando a aplicação de ensinamento teórico e prático como um significativo panorama de motivação para os discentes na sociedade atual, com jogos corporativos.

Sugere-se para pesquisas futuras na área de aplicação desse trabalho, o levantamento de outros estilos de aprendizagem ativa que podem ser utilizadas para facilitar o ensino das salas de aula das academias de ensino superior do Brasil, além de identificar e comparar diferenças de outros pontos de vista.

REFERÊNCIAS

APRESENTAÇÃO, K. R. dos S. da; TEIXEIRA, R. R. P. Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 15,

n. 28, p. 302-323, 2014. DOI: 10.5965/1984723815282014302. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1984723815282014302>.

Acesso em: 5 ago. 2022.

BARBOSA, L. G. Teoria dos jogos e fechamento de empresas. **Revista de Informação Legislativa**, Brasília, ano 50, n. 197, jan./mar. 2013. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/50/197/ril_v50_n197_p317.pdf. Acesso em: 05 ago 2022.

CÂMARA, Samuel Façanha. **Teoria dos Jogos**. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2011.

CARVALHO, H. G. de; REIS, D. R. dos; CAVALCANTE, M. B. **Gestão da Inovação**. Curitiba: Aymar, 2011.

GALLOUJ, F. et al. **The futures of the service economy in Europe: A foresight analysis**. *Technological Forecasting and Social Change*, 94 (2015), p. 80-96. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0040162514001991>. Acesso em: 08 ago 2022.

GUERRA, E. L. de A. **Manual de pesquisa qualitativa**. Belo Horizonte: Anima Educação, 2014.

KOCHE, J.C. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. Petrópolis: Vozes, 2011.

MENEZES, A. H. N. et al. **Metodologia científica: Teoria e aplicação na educação a distância**. Petrolina: UNIVASF, 2019.

NEVES, Francine Simas; ALBERTON, Anete. Jogos de empresas: o que os alunos aprendem? Um estudo com alunos de graduação e pós-graduação. **Revista Espacios**, Caracas, v. 38, n 45, p. 14, jun 2017. Disponível em: <https://www.revistaespacios.com/a17v38n45/17384514.html>. Acesso em 06 ago 2022.

OLIVEIRA, M. F. de. **Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em Administração**. Catalão: UFG: 2011.

Relatos de experiências exitosas no ensino emergencial remoto da Uema. SANTANA, Fabíola de Jesus Soares; RIOS, Maria de Fátima Serra; CAMPOS, Nadja Fonsêca da Silva; RODRIGUES, Sannya Fernanda Nunes – São Luís: EDUEMA, 2021.

SIMULARE. **Origem dos jogos empresariais**. Florianópolis, jun. 2016. Disponível em: <https://simulare.com.br/blog/origem-dos-jogos-empresariais/> . Acesso em: 06 mai 2022.

TIDD, J.; BESSANT, J. **Gestão da inovação**. Tradução Félix Nonnenmacher. Porto Alegre: Bookman, 2015.