

A INFLUÊNCIA DO USO DE JOGOS COMPORTAMENTAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS

Cailanne Silva Chaves¹

Deivison Diógenes Costa²

Maria Alicia Gomes Cavalcante³

Mateus Henrique Oliveira da Costa⁴

Átila de Freitas⁵

RESUMO

Os jogos comportamentais e empresariais têm se firmado como instrumentos inovadores na promoção do desenvolvimento de competências técnicas e profissionais no âmbito educacional e corporativo. O presente estudo objetiva analisar a eficácia dessas práticas, as quais, ao integrarem elementos lúdicos e simulação de situações reais, propiciam um processo de aprendizagem dinâmico e significativo. Este estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica do tipo descritiva com abordagem qualitativa. Para sua construção foi feito um levantamento bibliográfico que abrangeu livros, artigos e teses sobre a temática. O levantamento foi feito a partir das bases Minha Biblioteca e Google Acadêmico entre os meses de agosto e outubro de 2024. Os resultados evidenciam que a utilização de dinâmicas, como a aplicação de LEGO® e jogos de simulação comportamental, favorece o aprendizado ativo, o desenvolvimento de habilidades interpessoais, a capacidade de resolutividade de problemas, a comunicação e a liderança. Conclui-se que a inserção dos jogos no ensino superior e em contextos organizacionais constitui uma estratégia eficaz para a formação de profissionais mais aptos a enfrentar as demandas do mercado contemporâneo, estabelecendo uma conexão sólida entre teoria e prática.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de Empresas; Ensino-aprendizagem; Competências profissionais.

¹FACULDADE VIDAL: e-mail: cailannechaves@gmail.com

²FACULDADE VIDAL: e-mail: deivison.dio17@gmail.com

³FACULDADE VIDAL: e-mail: aliciacavalcante145@gmail.com

⁴FACULDADE VIDAL: e-mail: mateushenrique229@yahoo.com

⁵FACULDADE VIDAL: e-mail: atilah20@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O atual cenário corporativo exige abordagens inovadoras para a formação e o aprimoramento de competências profissionais. Nesse contexto, os jogos empresariais e comportamentais emergem como estratégias relevantes, ao conciliar a prática à teoria e fomentar a inclusão em ambientes de ensino e treinamento.

A ludicidade, enquanto elemento facilitador da aprendizagem, contribui para a construção de competências por meio de experiências significativas.

Dessa forma, o presente trabalho propõe-se a analisar a contribuição dos jogos comportamentais na educação superior e no ambiente empresarial, enfatizando seus benefícios e suas possibilidades de aplicação.

METODOLOGIA

Este estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica do tipo descritiva com abordagem qualitativa. Para sua construção foi feito um levantamento bibliográfico que abrangeu livros, artigos e teses sobre a temática. Segundo Cruz (2009, p. 17), “o levantamento bibliográfico é a fase da pesquisa na qual se identifica os autores que estudaram ou estão estudando o tema em questão, para, depois, elaborar a revisão bibliográfica”. Tal levantamento foi feito a partir das bases Minha Biblioteca e Google Acadêmico entre os meses de agosto e outubro de 2024.

Ainda conforme Cruz (2009),

[...] a pesquisa bibliográfica procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas em artigos, livros, dissertações e teses. Pode ser realizada independentemente ou como parte da pesquisa descritiva ou experimental. Em ambos os casos, busca-se conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado sobre determinado assunto, tema ou problema (Cruz, 2009, p. 74).

Após o levantamento, consideramos analisar apenas algumas obras que apresentaram com mais objetividade a questão da aplicação dos jogos comportamentais e empresariais no desenvolvimento de competências profissionais.

No processo de investigação examinamos as obras buscando perceber aspectos sobre a utilização prática de jogos em ambientes acadêmicos e corporativos como, por exemplo, a aplicação de dinâmicas com blocos de montar LEGO® em instituições de ensino superior para o ensino de conceitos de logística, produção e trabalho em equipe. Assim como também atividades de simulação como o “Jogo da Receita”, que promove o desenvolvimento de

habilidades de negociação, comunicação e resolução de problemas em ambientes organizacionais.

Dessa forma, a metodologia adotada buscou não apenas compreender as fundamentações teóricas dos jogos comportamentais, mas também explorar suas aplicações práticas na formação de competências essenciais no contexto educacional e empresarial.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos comportamentais surgem como instrumentos eficazes para promover a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de competências essenciais no ambiente acadêmico e organizacional. Sua principal contribuição está em integrar teoria e prática, proporcionando experiências vivenciais que estimulam a tomada de decisão, a colaboração e a resolução de problemas.

Segundo Sauaia (2006), a aprendizagem experiencial, proporcionada pelos jogos empresariais, aproxima o discente da realidade profissional, permitindo o exercício de competências de maneira prática e reflexiva. Tais dinâmicas, ao simular cenários análogos ao ambiente corporativo, estimulam a resolução de problemas, a tomada de decisão estratégica e a colaboração em equipe. Nesse sentido, os jogos empresariais e comportamentais transcendem a função lúdica, consolidando-se como práticas pedagógicas que integram o saber teórico à vivência prática.

De forma complementar, Senge (1990) destaca que a utilização de jogos em treinamentos organizacionais fomenta o pensamento sistêmico, incentivando os participantes a compreenderem melhor as relações e os padrões de comportamento dentro das organizações. Essa perspectiva reforça a importância dos jogos como mecanismos de formação para líderes e equipes mais colaborativas e conscientes.

No contexto educacional, práticas como a utilização de blocos de montar LEGO® se mostram eficazes para simular processos produtivos e logísticos. Conforme Chiavenato (2014), atividades desse tipo proporcionam aos estudantes a oportunidade de visualizar e compreender conceitos complexos por meio da prática lúdica, potencializando o aprendizado e o engajamento.

Além dessas dinâmicas construtivas, os jogos de simulação comportamental, como o “Jogo da Receita”, desenvolvem habilidades estratégicas, como negociação, comunicação e gestão de recursos limitados. Michael e Chen (2006) defendem que a prática em ambientes

simulados possibilita a experimentação segura e a análise das consequências das ações, preparando melhor os indivíduos para o mundo real.

Outro exemplo relevante de aplicação prática é a dinâmica de “Capacidade de Resolução de Problemas e Tomada de Decisão”, que propõe aos participantes o gerenciamento de múltiplas tarefas sob condições de tempo reduzido e recursos limitados. Para orientar essa atividade, utiliza-se a Matriz de Eisenhower, uma ferramenta que organiza as tarefas de acordo com seu grau de urgência e importância. Conforme descrito pela plataforma Asana (2024), a matriz divide as atividades em quatro categorias: tarefas urgentes e importantes (que devem ser realizadas imediatamente), tarefas importantes, mas não urgentes (que devem ser programadas), tarefas urgentes, mas pouco importantes (que podem ser delegadas) e tarefas nem urgentes nem importantes (que devem ser eliminadas). A aplicação dessa metodologia nos jogos comportamentais contribui para o desenvolvimento do raciocínio estratégico e da capacidade de tomada de decisão eficiente pelos participantes.

Dessa forma, os jogos comportamentais revelam-se estratégias poderosas para o ensino e o treinamento, pois aliam a ludicidade à formação técnica e comportamental, promovendo uma aprendizagem mais significativa e preparando indivíduos para enfrentar de forma eficaz os desafios complexos do mundo contemporâneo.

CONCLUSÃO

Os jogos comportamentais se consolidam como estratégias pedagógicas e organizacionais de grande eficácia no desenvolvimento de competências essenciais para a formação acadêmica e a atuação profissional. Ao integrar teoria e prática de maneira lúdica e experiencial, essas atividades proporcionam aos participantes a oportunidade de vivenciar desafios reais em um ambiente seguro e controlado, fortalecendo habilidades como a resolução de problemas, a tomada de decisão estratégica, a comunicação e o raciocínio crítico.

As dinâmicas analisadas, como o uso de ferramentas práticas como a Matriz de Eisenhower e atividades de simulação empresarial, evidenciam o potencial dos jogos no aprimoramento das capacidades técnicas e comportamentais dos indivíduos. A aprendizagem experiencial, ao estimular a reflexão e a ação coordenada, contribui para a formação de profissionais mais preparados, autônomos e adaptáveis às exigências do mercado contemporâneo.

Dessa forma, conclui-se que a utilização de jogos comportamentais representa uma abordagem inovadora e eficiente no processo de ensino-aprendizagem, devendo ser cada vez

mais incorporada às práticas educacionais e organizacionais como meio de promover uma formação integral, dinâmica e voltada para a realidade dos desafios profissionais.

REFERÊNCIAS

ASANA. **Matriz de Eisenhower: como usar essa ferramenta para gestão de tarefas.**

Disponível em: <https://asana.com/pt/resources/eisenhower-matrix>. Acesso em: 10/09/2024

CHIAVENATO, Idalberto. **Gestão da produção: uma abordagem introdutória.** 3. ed. Barueri/SP: Manole, 2014.

CRUZ, Vilma Aparecida Gimenes da. **Metodologia da pesquisa científica.** – São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

MICHAEL, David; CHEN, Sande. **Serious games: games that educate, train, and inform.** Boston: Thomson Course Technology, 2006.

SAUAIA, Antônio Carlos A. **Conhecimento versus desempenho das organizações: um estudo empírico com jogos de empresas.** Revista de Administração, v. 12, n. 1, p. 49-62, jan./fev. 2006.

SENGE, Peter M. **A quinta disciplina: arte e prática da organização que aprende.** 1. ed. São Paulo: Best Seller, 1990.