



O USO DE JOGOS DE EMPRESAS PARA EVIDENCIAR A COMPETÊNCIA EM INFORMAÇÃO

USE OF BUSINESS GAMES TO EVIDENCE OF INFORMATION LITERACY

Patrícia Zuccari

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

RESUMO: Os gestores de uma organização devem tomar decisões estratégicas e para isso devem desenvolver a competência em informação, ou seja, eles devem saber onde e como acessar uma informação importante para o negócio. Da mesma forma o gestor precisa entender como analisar e utilizar essas informações. Com o advento da tecnologia há uma quantidade infinita de informações disponíveis, no entanto o gestor precisa reconhecer quais informações são relevantes, assim ele será mais efetivo e assertivo em suas decisões. O objetivo desse trabalho é comparar o acesso e uso da informação para construção do conhecimento e tomada de decisão por parte desses gestores e a sua relação com o perfil empreendedor, através de um jogo de empresa que foi elaborada com esse propósito. O trabalho apresenta resultados e reflexões teóricas derivadas de pesquisa exploratória, qualitativa e de natureza bibliográfica sobre a competência em informação e jogos de empresa. Após a aplicação do jogo, foi possível coletar evidências da competência em informação nos usuários do jogo, porém foram identificadas lacunas quanto a busca, localização e identificação da informação. Essas mesmas lacunas foram minimizadas a medida que o passar das jogadas, podendo inferir que a competência em informação pode ser desenvolvida entre os usuários.

Palavras-chave: Competência em Informação. Jogos de empresas. Gestores.

Edição Especial

Anais do 2º Encontro
Regional Norte-
Nordeste de
Educação em
Ciência da
Informação – 2º
ERECIN N-NE

DOI: [https://doi.org/10.33467/
conci.v1i2.10217](https://doi.org/10.33467/conci.v1i2.10217)



ABSTRACT: The managers of an organization must make strategic decision sand for this they must develop the information literacy, that is, they must know where and how to access important information for the business. In the same way the manager needs to understand how to analyze and use this information. With the advent of technology there is an infinite amount of information available, however the manager needs to recognize what information is relevant, so he will be more effective and assertive in his decisions. The objective of this works to compare the access and use of information for the construction of know ledge and decision making on the part of these managers and their relation with the entrepreneurial profile, through a company game that was elaborated for this purpose. The paper presents results and theoretical reflections derived from an exploratory, qualitative and bibliographical research on information competence and company games. After the application of the game, it was possible to collect evidence of the information literacy in the users of the game, however, gaps were identified regarding the search, location and identification the information. These same gaps were minimized as the moves passed, and it can be inferred that information literacy can be developed among users.

Key-words: Informationliteracy. Business Game. Manager.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia trouxe para a sociedade facilidades de acesso à informação, sendo este o principal responsável pela mudança da cultura e comportamentos nesses ambientes corporativos, fazendo com que as organizações estejam em constantes transformações. É necessário que essas instituições revejam a forma como estão criando e gerenciando o seu conhecimento, sendo este fator decisivo na competitividade de um negócio. A informação e o conhecimento são essenciais no âmbito organizacional, uma vez que eles estão presentes em todos os processos da empresa, fato que permite analisar, entender e avaliar como o gestor percebe a necessidade de determinada informação, como ele a busca, desenvolve, aplica e a utiliza na construção do conhecimento, sendo que para isso é necessário desenvolver neste indivíduo a competência em informação (CoInfo).

O desenvolvimento da CoInfo deveria partir do ensino fundamental devido a sua importância para a sociedade, porém nem mesmo as diretrizes curriculares dos cursos de graduação em gestão, tais como Administração, Ciências Contábeis, Ciências Econômicas e até mesmo os de tecnologia como Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Engenharia de Computação a contemplam como requisito de competência. Por outro lado, as mesmas diretrizes esperam que os profissionais devam possuir capacidade crítico-analítica, capacidade para identificar problemas e tomar decisões,

sendo estas inerentes a ColInfo.

O método de ensino da maioria dos cursos de gestão ainda é fragmentado e esse modelo é repetido em cursos de especialização da mesma área. Os jogos de empresas têm o objetivo de minimizar essas deficiências, estimulando o aprendizado a partir de assuntos relacionados às áreas de gestão; ainda apresenta a vantagem de permitir que o participante vivencie o processo decisório sem o risco de causar prejuízos às organizações reais.

O objetivo desse trabalho é comparar o acesso e uso da informação para construção do conhecimento e tomada de decisão por parte desses gestores e a sua relação com o perfil empreendedor, como base na utilização de um jogo de empresa que foi elaborado com esse propósito específico. Para buscar as evidências dessa comparação, buscou-se os indicadores apresentados no trabalho de Zuccari e Belluzzo (2016).

2 JOGOS DE EMPRESAS

O registro do primeiro uso de jogos de empresas numa Instituição de Ensino Superior ocorreu em 1957, na *University of Washington* (BURCH JR., 1969). Desde então o seu uso tem crescido intensamente no âmbito empresarial e acadêmico. Considerando que há vários conceitos relacionados aos jogos, o quadro 1 apresenta as suas diferenças.

Quadro 1 – Teoria dos Jogos, Simulações, Jogos de Empresa e Gamificação

Teoria dos Jogos		Simulação	Jogos de Empresas	Gamificação
		Tanabe (1977)		Brazil (2017)
O que é	Procura explicar o comportamento dos agentes econômicos em situações de conflito.	Técnica numérica para solução de problemas através de experiências com um modelo da situação real.	Exercício sequencial de tomada de decisões, estruturado em torno de um modelo de uma situação empresarial, na qual os participantes se	É um conceito emergente, principalmente na área da educação. A sua característica é muito parecida com a dos jogos, como a existência de regras e elementos utilizados nos seus ambientes. Os principais aspectos que diferem são: a possibilidade de uso em diversos ambientes e não apenas o empresarial; a sincronia entre as ações realizadas dentro do ambiente do jogo e tarefas no mundo real; a presença de

		encarregam da tarefa de administrar as empresas simuladas.	diversos fatores motivacionais, considerando que em outros jogos esse fator não acontece necessariamente.
--	--	--	---

Fonte: Brazil (2017); Tanabe (1977).

Silva, Oliveira e Motta (2013) destacam a importância dos jogos de empresas no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que através da observação das consequências de suas decisões, o usuário do jogo aprende com seus erros e acertos.

Para Bernard (2006) a principal função dos jogos de empresa é a de promover a capacitação gerencial aos alunos por meio de ciclos de tomadas de decisões realizadas numa empresa simulada, fazendo com que concorram entre si. Já Vicente (2001) entende que os jogos de empresa proporcionam aos envolvidos a incorporação de papéis de gerentes, diretores de uma organização empresarial, e os induzem a resolver problemas ou gerenciá-los por um tempo definido tomando decisões que levam as organizações sob sua responsabilidade a melhorar seus resultados, como faz um gerente organizacional em situações reais.

3 COMPETÊNCIA EM INFORMAÇÃO

Mcclelland (1972) estudou por anos os gestores de empresas e considerou dez principais características comportamentais: busca de informações, busca de oportunidades e iniciativa, comprometimento, correr riscos calculados, estabelecimento de metas, exigência de qualidade e eficiência, independência e autoconfiança, persistência, persuasão e o planejamento e monitoramento sistemático.

Para Zuccari e Belluzzo (2016) o perfil desse gestor está ligado à forma como ele estimula e apoia o conhecimento dos colaboradores, considerando que essa prática de gestão contribui para seu crescimento e proporciona diferencial em relação aos seus concorrentes, levando ao sucesso. A informação e o conhecimento são essenciais no âmbito organizacional, uma vez que eles estão presentes em todos os processos da

empresa, fato que permite analisar, entender e avaliar como o empreendedor percebe a necessidade de determinada informação, a busca, desenvolve, aplica e a utiliza na construção do conhecimento.

A competência em informação é uma área de estudos e de práticas que trata das habilidades para reconhecer quando existe a necessidade de se buscar a informação, estar em condições de identificá-la, localizá-la e utilizá-la efetivamente na produção do novo conhecimento, integrando a compreensão e uso de tecnologias e a capacidade de resolver problemas com responsabilidade, ética e legalidade (BELLUZZO, 2014).

Para Belluzzo (2014) a ColInfo tem um papel estratégico nas organizações, uma vez que as informações que circulam nelas precisam do recurso intelectual do indivíduo, além da mediação humana, para cumprir seu principal objetivo que é buscar a vantagem competitiva.

No âmbito nacional Belluzzo (2007) atualizou os parâmetros e indicadores de performance propostos como parâmetros norteadores à utilização em programas de competência em informação, cujo objetivo é verificar a avaliação da ColInfo, no que tange à admissão, o desenvolvimento e avaliação de princípios e conceitos, dentro de cinco padrões básicos, conforme quadro 2:

Quadro 2 – Padrões da ColInfo

A pessoa competente em informação:

Padrão 1 – determina a natureza e a extensão da necessidade de informação.

Padrão 2 - acessa a informação necessária com efetividade.

Padrão 3 - avalia criticamente a informação e as suas fontes.

Padrão 4 - individualmente ou como membro de um grupo, usa a informação com efetividade para alcançar um objetivo/obter um resultado.

Padrão 5 - compreende as questões econômicas, legais e sociais da ambiência do uso da informação e acessa e usa a informação ética e legalmente.

Fonte: Belluzzo (2007, p. 95-103).

O gestor de uma organização deve agir como o próprio empreendedor, uma vez que é responsável por tomadas de decisões. Por isso ele precisa reconhecer quais informações são importantes para o negócio, onde buscá-las, como selecioná-las e analisá-las de maneira crítica, o que requer habilidades e capacidades de competência em informação.

4 METODOLOGIA

Para a consecução dos objetivos propostos, definiu-se que a pesquisa seria de natureza exploratória, qualitativa e com caráter bibliográfico. A pesquisa bibliográfica considera a bibliografia que já está publicada através publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico, etc. (MARCONI; LAKATOS, 2010). Os levantamentos e análises partiram de dados, conceitos e princípios teóricos retirados principalmente de fontes impressas e eletrônicas sobre as seguintes temáticas: a) Jogos de empresas; e, b) Competência em informação, cuja síntese foi apresentada no Referencial Teórico e nos resultados preliminarmente obtidos na forma de sistematização.

A inter-relação entre as CCE de McClelland (1972) e dos padrões e indicadores da ColInfo de Belluzzo (2007), resultaram em indicadores apresentados no trabalho de Zuccari e Belluzzo (2016). Esses indicadores nortearam a elaboração de um jogo de empresa com o objetivo de coletar evidências da ColInfo nos usuários do jogo. O jogo foi aplicado com cerca de trinta estudantes de especialização de uma turma de Gestão Estratégica de Negócios. Esses estudantes ocupam cargos de liderança e durante o jogo foram divididos em cinco equipes e submetidos a cinco jogadas, sendo que os resultados dessas trouxeram as evidências para inferir se eles apresentam a ColInfo correlatas ao perfil empreendedor.

Cabe ressaltar que durante essas jogadas as situações de mercado eram alteradas e algumas informações eram disponibilizadas para todas as equipes e outras informações eram disponibilizadas à medida que as equipes sentiam a necessidade daquela informação. Durante a primeira jogada as equipes não dispunham de nenhuma

ferramenta que pudesse auxiliá-las na tomada de decisão, já nas outras jogadas foi disponibilizado uma planilha em Excel contendo fórmulas que possibilitavam às equipes fazerem simulações de decisões.

5 RESULTADOS FINAIS

O quadro 3 apresenta a análise crítica com base nas cinco jogadas do jogo de empresa, fazendo a inter-relação entre as CCE e os padrões e indicadores de competência em informação.

Quadro 3 – Inter-relação entre as CCE e Padrões e Indicadores da ColInfo

CCE (MCCLELLAN D, 1972)	Inter-relação com os Padrões e Indicadores de Competência em Informação (BELLUZZO, 2007)
Busca de Informação	Padrões 1 e 2: Três das cinco equipes reconheceram a necessidade de informações e solicitaram ao mediador do jogo. Todas as equipes sentiram dificuldades para selecionar métodos de busca de informação. Apenas duas equipes consideraram mudar a sua estratégia com base nas informações que receberam do mercado.
Busca de oportunidades e iniciativa	Padrões 1, 3 e 4: Nenhuma equipe reconheceu antecipadamente a um problema e o transformou em oportunidade com base no processo decisório. Três das cinco equipes consideraram obter informações privilegiadas mediante ao pagamento de um relatório. Todas as equipes utilizaram a informação que tinham para traçar as suas estratégias, no entanto foi nítido que duas equipes não identificavam oportunidades do mercado de negócios.
Comprometimento	Padrão 5: Todas as equipes agiram de forma ética de acordo com as Leis, cumpriram as regras do jogo, sem agir de forma desonesta. Percebeu-se que em cada equipe havia um líder que conduzia os demais membros da equipe.
Correr riscos calculados	Padrão 1: Todas as equipes dimensionaram mal custos e capacidade de produção, embora todas as informações estivessem no manual do jogo e o simulador fizesse todos os cálculos para o jogo.
Estabelecimento de metas	Padrão 3: Quatro equipes não estabeleceram um planejamento com metas, apenas tomavam as decisões de acordo com o que o mercado operava.
Exigência de qualidade e eficiência	Padrão 2: Apenas uma equipe primou pela eficiência na tomada de decisão e estabeleceu um planejamento estratégico.
Independência e autoconfiança	Padrão 3: Todas as equipes iniciaram o jogo utilizando as informações disponíveis no manual, com o objetivo de criar soluções estratégicas, porém nenhuma delas teve a iniciativa para buscar de informações do mercado de forma autônoma. Três equipes foram atrás de informações apenas quando o mediador do jogo cogitou tal possibilidade.

Persistência	Padrão3: As equipes não desistiram de jogar durante o período que compreendia as cinco jogadas. Duas equipes já estavam falidas, mas mesmo assim persistiram em tomar decisões, com o objetivo de retomar a saúde da empresa.
Persuasão	Padrões 3 e 4: Apenas uma equipe se reuniu fora do período de aula para comunicar-se com os demais e criar estratégias. Por outro lado, nenhuma equipe tentou persuadir a outra para obter informações privilegiadas do mercado.
Planejamento e monitoramento sistemático	Padrões 2 e 3: Todas as equipes utilizaram a planilha de apoio, registrando todas as informações sobre as jogadas. Apenas uma equipe delineou o planejamento estratégico das jogadas. Não foram criados indicadores de desempenho para acompanhamento das jogadas. E as equipes não estabeleceram metas.

Fonte: Elaboração da Autora (2018)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho dá continuidade àquele proposto por Zuccari e Belluzzo (2016) quanto ao desenvolvimento de novos parâmetros em relação à base teórica sobre a ColInfo e sua aplicabilidade ao ambiente de empreendedores e processos decisórios nas organizações, reafirmando a relevância desse negócio para a economia do país.

A competência em informação foi identificada no comportamento dos usuários do jogo, porém houve várias evidências que esses jogadores tiveram dificuldades para buscar informações, embora na maioria das vezes elas estivessem acessíveis em relatórios e manuais. Percebeu-se que os usuários não conseguiam localizar e identificar uma informação ou ainda não viam aquela informação como relevante para a sua tomada de decisão.

Por outro lado, a medida que as jogadas aconteciam, que os resultados eram apresentados e que havia a troca de experiências entre as equipes e mediador os usuários, houve uma evolução no que tange a busca e utilização da informação.

Recomenda-se a utilização de jogos de empresas para desenvolver a ColInfo nos cursos de gestão, seja de graduação como de pós-graduação.

Como pesquisa futura, espera-se ampliar o rol de usuários do jogo, no intuito de confirmar os resultados dessa pesquisa.

REFERÊNCIAS

BELLUZZO, R. C. B. O conhecimento, as redes e a competência em informação (CoInfo) na sociedade contemporânea: uma proposta de articulação conceitual. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 4, Número Especial, p. 48-63, out. 2014

_____. **Construção de mapas: desenvolvendo competências em informação e comunicação**. Bauru: Cá entre nós, 2007.

BERNARD, R. Métodos de Jogos de Empresa/Simulação Gerencial. In: MARION, J. C.; MARION, A. L. C. **Metodologias de ensino na área de negócios**. São Paulo: Atlas, 2006. p. 83-114.

BRAZIL, A. L. **Gamificação na produção colaborativa de conhecimento e informação**. Tese (doutorado). UFRJ, ECO, IBICT. Rio de Janeiro, 2017.

BURCH JR., J. G., Business games and simulation techniques. **Management Accounting**, v.51, n. 6, p. 49-52, 1969.

MARION, A. L. C. **Metodologias de ensino na área de negócios**. São Paulo: Atlas, 2006. p. 83-114.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MCCLELLAND, D. C. **A sociedade Competitiva; realização e progresso social**. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1972.

SILVA, S. S.; OLIVEIRA, M. A. MOTTA, G. S. Jogos de Empresas e Método do Caso: Contribuições ao Processo de Ensino e Aprendizagem em Administração. **RAEP Administração: Ensino & Pesquisa**, São Paulo, v.14, n.4, p. 685, 2013.

VICENTE, P. **Jogos de Empresa**. São Paulo: Makron, 2001.

ZUCCARI, P.; BELLUZZO, R. C. B. A competência em informação e o perfil empreendedor no âmbito das organizações. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 6, Número Especial, p. 61-71, jan. 2016. Disponível em <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/pgc>. ISSN: 2236-417X> Acesso em: 06 ago. 2017.