

## **Brazilian opportunities 1.0 ; desenvolvimento de prática lúdica na realidade dos estados brasileiros**

Isamara de Melo Dantas Bezerra (Instituto Federal de Educação, ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, IFRN) isamaradantass@gmail.com

### **Resumo**

Com o objetivo de alavancar os processos de ensino-aprendizagem e satisfazer as exigências do atual mercado competitivo, cada vez mais se é notável a participação nas discussões acerca de métodos educacionais os jogos simuladores, mostrando-se como forte mecanismo, e eficaz na integração da teoria X prática. o presente artigo tem o objetivo principal propor um jogo acadêmico voltado para a elaboração de cenários que favoreçam os estados brasileiros escolhidos pelos participantes, na qual lhes serão expostos situações relacionadas a diversas perspectivas voltadas a Logística e seus segmentos, visando colaborar com o desenvolvimento das habilidades de administração, gestão de relacionamentos, gestão de tempo, planejamento a curto e longo prazo e demais características voltadas a este teor, buscando aprimorar tais habilidades e contribuir para a formação de novos profissionais com conhecimentos relacionados aos estados brasileiros e suas oportunidades a serem exploradas. O desenvolvimento do jogo Brazilian opportunities 1.0 possui objetivo de proporcionar uma correlação entre as estratégias logísticas absorvidas pelo praticante durante o seu curso, e a adoção metodológica equilibrada da ludicidade. A fácil associação dos conceitos aprendidos somados à metodologia ativa em questão garante que a atividade proporcione tanto em novos de conhecimentos, como em sua profundidade.

**Palavras-Chaves:** Estados brasileiros, Jogo, Metodologia ativa, Teoria X Prática e Logística

### **1. Introdução**

As constantes mudanças sociais, mercadológicas e culturais em que a sociedade se encontra inserida, edifica uma perspectiva de intensa busca por conhecimento e qualificação profissional. Esse conhecimento requinta as probabilidades relacionada à elaboração de canais ágeis capazes de abrandar, até mesmo sanar as necessidades voltadas aos anseios dos cidadãos e dos eixos empresariais, dado que, inseridos nessa tecnocracia competitiva, carecem de métodos de aprendizagem com mais dinamicidade.

Com o objetivo de alavancar os processos de ensino-aprendizagem e satisfazer as exigências do atual mercado competitivo, cada vez mais se é notável a participação nas discussões acerca de métodos educacionais os jogos simuladores, mostrando-se como forte mecanismo, e eficaz na integração da teoria X prática, além disso ainda se é uma estratégia no processo de propagação entre áreas vistas pelo baixa nível de qualificação profissional.

Uma vez que esses jogos buscam, em curto período, simular experiências mais próximas possíveis relacionadas a vida dentro e fora de uma empresa de forma didática, e dessa maneira, empregar a função de canal direto entre o ensino teórico e o ensino pratico, assim contribuindo no processo de aprendizado dos indivíduos.

Partindo desta perspectiva da integração dos mercados, pode-se afirmar que atividades simulatórias tem se adaptado à vida acadêmica, principalmente relacionada ao mundo dos negócios, tornando-se uma ferramenta ímpar para o aprendizado de modo geral. Voltado a educação, a utilização das práticas ativas de ensino se faz cada vez mais presente como ferramenta instrutiva, expondo-se como uma forma de ensino dinâmica e eficaz, que pode proporcionar um aprendizado significativamente mais proveitoso para com os alunos, fortalecendo e incentivando o aluno na construção de novos conhecimentos (BORGES,1999).

Diante deste cenário, a Logística e sua vasta gama de segmentos assumiu uma importante função de reduzir custos empresariais a partindo do princípio de uma gestão eficiente dentro da cadeia de suprimentos, porém ainda há dificuldades relacionadas à mão-de-obra. Visualizando tal fato, se é desenvolvido técnicas lúdicas de ensino aprendizagem, como meio estratégico, buscando uma introdução acelerada da Logística no eixo educacional dos discentes ou mesmo para a capacitação profissional, pois, como segundo Ornellas (2008), os conceitos essenciais não podem ser absorvidos apenas pela visão analítica (teoria), faz-se necessário vislumbrar as possíveis variáveis dentro do sistema e ainda solucioná-las em uma rede de relacionamento.

Visto que a competitividade e agressividade se fazem presentes no mercado, atividades que possam contribuir para o crescimento de setores que alavanquem o estado é de suma importância para sua manutenção e valorização diante dos demais estados, e por isso, deve-se haver ótima administrado, e principalmente, planejamento bem elaborado, dentro de medidas que favoreçam as atratividades e singularidades de cada estado.

Diante disso, o presente artigo tem o objetivo principal propor um jogo acadêmico voltado para a elaboração de cenários que favoreçam os estados brasileiros escolhidos pelos participantes, na qual lhes serão expostos situações relacionadas a diversas perspectivas

voltadas a Logística e seus segmentos, visando colaborar com o desenvolvimento das habilidades de administração, gestão de relacionamentos, gestão de tempo, planejamento a curto e longo prazo e demais características voltadas a este teor, buscando aprimorar tais habilidades e contribuir para a formação de novos profissionais com conhecimentos relacionados aos estados brasileiros e suas oportunidades a serem exploradas.

## **2. Ensino de Logística e engenharia de produção**

Segundo De Oliveira et al (2013) A implantação do ensino e o crescimento dos cursos de Engenharia no Brasil estão diretamente relacionados ao desenvolvimento tecnológico e industrial, além disso, também as condições econômicas, políticas e sociais do país, assim como suas relações internacionais. Desta forma verifica-se que o crescimento do número de cursos no país é diretamente ligado aos diversos ciclos políticos e econômicos pelos quais passaram o Brasil e o mundo.

Segundo De Oliveira et al (2013) o aumento do número do curso de engenharia de produção pode estar relacionado a constante necessidade de melhoria dentro das organizações, como em competitividade, custos, e qualidade dos produtos ofertados (dentre outros fatores). Ensino das engenharias ao todo são de suma importância, devido a suas contribuições e futuros desenvolvimentos, como seus sistemas logísticos e aspectos relacionados à produção de uma forma geral, o que é do eixo do perfil profissional do Engenheiro de Produção.

Visto tal importância, se é trivial a implementação de métodos eficazes no processo de ensino-aprendizagem, buscando tornar os discentes em futuros profissionais altamente capacitados a suprir as necessidades presentes no cotidiano das empresas e mercado ao todo. Segundo De Rezende et al (2019) As relações entre professor e estudante no ensino universitário são estudadas em vários contextos por diferentes teóricos.

“O conhecimento produzido pela universidade diz-se público pelo fato de engendrar dentro de instituição não privada. Contudo, dentro do novo ethos acadêmico, o conhecimento já em sua origem e destino tende a trazer a marca do interesse privado” (ALMEIDA et al., 2015, p. 231). As buscas por essa “novo” percepção entre a relação acadêmica produzem relações híbridas entre a aplicação das metodologias tradicionais e novas metodologias, consideradas ativas.

Para Costa (2001) o foco principal da pedagogia ativa é ocasionar espaço e condições que proporcionem ao aluno “empreender ele próprio a construção de seu ser em termos

pessoais e sociais”. O professor possui atuação de orientador, situando o estudante no centro do processo educativo, o que corrobora com o conceito de Gaeta (2010) quando afirma que essas metodologias ativas promovem e incentivam a participação e engajamento do estudante, em uma postura crítica e ativa.

### **3. Oportunidades e singularidades abordadas no jogo**

O Brasil por possuir vasto território, por sua vez comporta também grande diversidade em diversos aspectos, seja em sua fauna e flora, como nas singularidades presentes em cada estado brasileiro, tais como plantas locais, atrações turísticas, lugares históricos e monumentos, como o Cristo redentor, localizado no Rio de Janeiro.

Cada estado possui sua atratividade que o torna único e memorável, e a capacidade de saber utilizar tais singularidades a seu favor é o que gera uma parcela considerável da renda obtida. Cabe aos gestores e encarregados de tal setor possuir um planejamento que envolva tais singularidades visando proporcionar maior visibilidade ao seu estado diante dos demais estados e no mercado competitivo brasileiro.

A logística como área necessária para o desenvolvimento de toda e qualquer operação, também se faz presente dentro do estado, em relações comerciais, meios de transporte, administração de materiais e informações, implementação de modais dentro do estado e um vasto leque de várias outras operações.

Visualizando tal cenário presente nos estados brasileiros, o jogo traz uma perspectiva de abordar todas as possibilidades de oportunidades presentes em cada estado como sua liderança em determinados mercados, atratividades a turistas, pontos fortes e fracos, relações comerciais, entre outras, fazendo com que tais oportunidades sejam expostas por seus jogadores. Segundo Sauaia (1995) em relação a jogos como ferramenta didática afirma que esse tipo de simulação retrata um recurso valioso que, ao ser bem abordado, pode ter grande contribuição para o avanço do ensino em todos os níveis.

## **4. Fundamentação**

### **4.1 Jogos de teor empresarial**

A aplicação de jogos como ferramenta de metodologia ativa de ensino tem sido vista com maior enfoque atualmente por sua eficácia e facilidade de interação entre os discentes, estimulando a aprendizagem. De todas as experiências, a simulação de situações reais

contribui para o desenvolvimento de habilidades analíticas dos discentes, aprimorando sua capacidade de análise e tomada de decisão.

Segundo Gramigna (1993) podemos considerar também, que tal metodologia é vigorosamente caracterizada pela de aprendizagem vivencial, apresentando diversos elementos que complementam as técnicas utilizadas no ensino tradicional, como por exemplo o caráter lúdico dos jogos acrescentado ao cenário fortemente interativo e centrado no educando, oferecendo a estes, a possibilidade de uma aprendizagem mais satisfatória e ativa, ordenando a teoria estudada em aulas expositivas à aplicação prática do jogo em situação real.

Segundo Keys;Wolfe (1990) e Adobor;Daneshfar (2006) os jogos de empresas baseados em simulações trazem cenários desafiadores para os estudantes por abordar situações práticas, além de auxiliar à compreensão da teoria em sala de aula, simula ambientes seguros as consequências de suas decisões.

Segundo Butzke; Alberton (2017) a utilização da simulação de jogos de empresas pode contribuir para gerar melhores soluções dentro do ambiente de complexidade e visam aprimorar o processo de formação dos futuros profissionais na área de administração e suas vertentes.

Segundo a definição de Zoll ([s.d.] apud GODOY; CUNHA, 1997, p. 76), os jogos empresariais são “exercício em que, num dado contexto empresarial se toma decisões econômicas válidas para um período de tempo fixado, são comunicados os resultados dessas decisões e então se tomam novas decisões para o período de tempo subsequente”.

#### **4.2 Interação em metodologias ativas**

Segundo Mitre et al (2008) a prática de metodologias ativas deve ser apreciada por todos participantes da mesma. O processo de ensino-aprendizagem engloba a auto iniciativa, atingindo dimensões intelectuais e afetivas, tornando-se mais duradoura e eficaz no processo de absorção do aluno.

De acordo com Coll (2000), existem duas condições para a construção da aprendizagem significativa: a existência de um conteúdo de interesse significativo aos olhos do discente e a adoção de uma atitude favorável para a aprendizagem, ou seja, a atitude própria do discente permite estabelecer associações entre os elementos novos e aqueles já presentes na sua estrutura cognitiva. Diferentemente do processo de aprendizagem mecânica, na qual não se consegue estabelecer relações entre o novo e o que se foi anteriormente aprendido.

Visualizando isto, se é utilizado jogos como ferramentas didáticas, proporcionando outra perspectiva ao aluno a cerca tanto do conteúdo que o mesmo demonstra interesse como o que ele apenas aprende por necessidade. A integração de conteúdos e a interação proporcionada por metodologias ativas traz efeitos positivos notórios no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Mitre et al (2008) as metodologias ativas usam a problemática como estratégia de ensino-aprendizagem, com o intuito de atingir e incentivar o discente, pois frente ao problema, ele se detém, examina, reflete, relaciona a sua história e passa a ressignificar suas descobertas.

A problemática pode levá-lo ao contato com as informações e à produção do conhecimento, principalmente, com a finalidade de solucionar os obstáculos identificados dentro da problemática e promover o seu próprio desenvolvimento. Ao perceber que a nova aprendizagem é um instrumento necessário e significativo para ampliar suas possibilidades e caminhos, esse poderá exercitar a liberdade e a autonomia na realização de escolhas e na tomada de decisões.

### **4. 3 Metodologias presentes no jogo**

#### **4.3.1 Ferramentas da qualidade**

Segundo Lobo (2019), as ferramentas da qualidade são o primeiro passo para a melhoria contínua da lucratividade do processo por meio da otimização das operações. As ferramentas da qualidade são um grupo com 7 metodologias utilizadas para melhoria contínua dos processos, seja desde sua análise como a tomada de decisão. Segundo o autor as ferramentas são:

- O diagrama de Pareto segundo Lobo (2019) é um princípio conhecido por estabelecer uma relação de proporção 80/20, significando que 80% dos problemas são resultantes de 20% de causa potenciais.
- O diagrama de causa e efeito tem o intuito de proporcionar a visualização entre o efeito e todas as possibilidades que o ocasionam a sua ocorrência. O efeito é um problema que se é posto a direita do gráfico e seus efeitos são listados e postos a esquerda do gráfico

- O ciclo PDCA é conhecido por identificar e organizar as atividades de um processo, buscando solucionar problemáticas e garantir meios da reparação de erros. O significado da sua sigla é P (planejar), C (checar), D (fazer) e A (agir).
- A folha de verificação consiste em facilitar o processo de coleta de dados, agrupando a facilidade, concisão e praticidade.
- O diagrama de dispersão é uma metodologia que pondera a relação entre duas variáveis x e y, verificando se há possibilidade de relação entre causa e efeito. Porém a mesma não garante tal fato.
- A carta de controle é utilizada com a finalidade de desenvolver e aplicar métodos estatísticos como ação preventiva, melhoria na qualidade e redução de custos.
- O histograma é uma metodologia visual, consiste em um gráfico de barras que resume a variação de um conjunto de dados, o que permite a visualização imediata da alteração de um processo

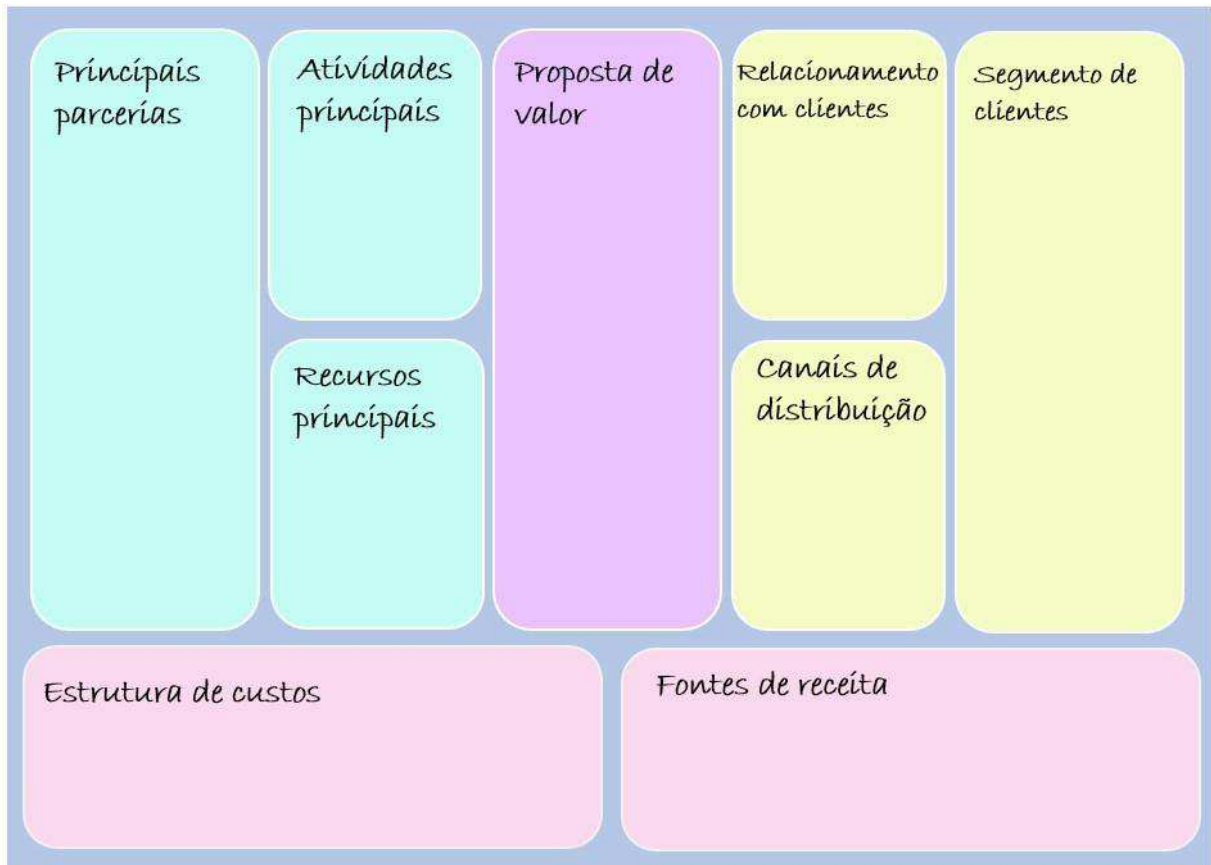
#### **4.3.2 Business model canvas**

Segundo Osterwalder (2011) o business model canvas ou somente canvas, é distribuído em nove blocos atribuídos a funções e envolve: proposta de valor, segmento de clientes, canais, relacionamento com os clientes, fontes de receita, recursos principais, parcerias principais, atividades principais, e estrutura de custos. Segundo Granjeiro e Da Paz (2019) para a modelagem inicial de um negócio, também sendo caracterizada como importante ferramenta dentro de uma empresa.

De acordo o Sebrae (2013) os blocos presentes no canvas podem ainda ser agrupados em outros 4 etapas, definidas como: “o que?”, “quem?”, “como?”, e “quanto?”. Essa nova caracterização permite auxiliar a melhor compreensão dos blocos anteriormente separados em nove.

A construção do canvas é um processo dinâmico e fundamental para o levantamento de possíveis hipóteses, tornando-se o caminho fundamental para descobrir como se destacar, como reduzir custos e como obter receitas. Cada bloco do canvas deve ser preenchido com suas supostas possibilidades a serem exploradas dentro dos nove campos abordados na ferramenta.

Figura 1- Business Model Canvas



Fonte: Autor (2020).

A figura 1 é caracterizada dentre seus nove blocos a dinamicidade das cores, representando o agrupamento das quatro etapas:

- Azul claro: “como?”
- Roxo claro: “o que?”
- Amarelo: “quem?”
- Rosa claro: “quanto?”

#### 4.3.3 Matriz SWOT

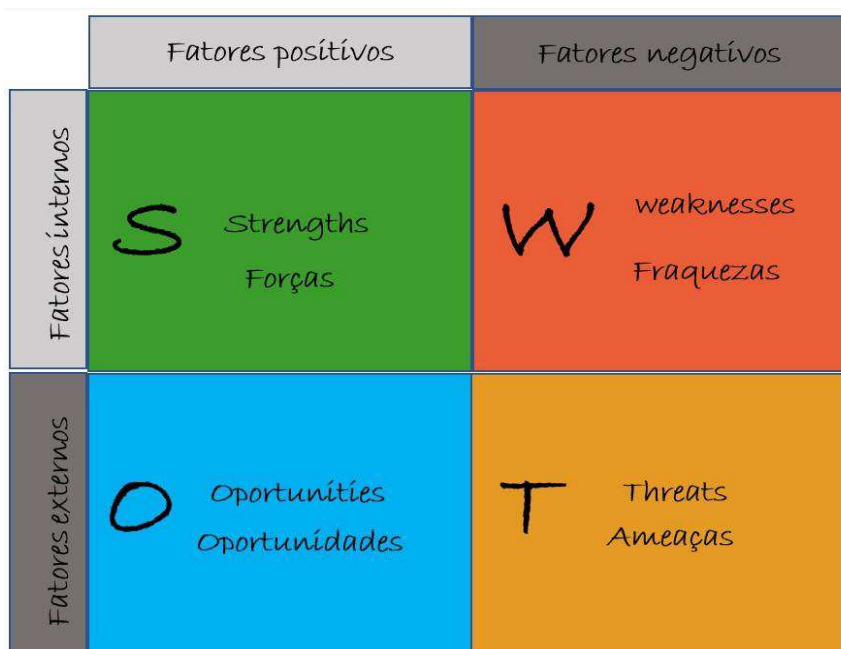
Segundo Chiavenato (2003) a matriz SWOT é uma das técnicas mais utilizadas para alavancar os objetivos identificados pelo usuário da metodologia em questão. Segundo



Mccreadie (2008) a matriz SWOT serve para possibilitar o posicionamento ou verificação de determinada situação e ambiente em que se encontra.

A matriz SWOT é caracterizada por proporcionar a visualização do ambiente interno e externo, além de mostrar os pontos fracos, pontos fortes, ameaças e oportunidades a serem exploradas. Segundo Rodrigues et al (2018) na matriz SWOT as forças e fraquezas, são considerados fatores internos ocasionando prejuízo ou lucro de valor. Por sua vez as oportunidades e ameaças são consideradas fatores externos que podem ocasionar a perda ou ganho de lucratividade, mas diferentemente dos fatores internos, estes não se podem controlar, uma vez que variam dependendo da dinamicidade do mercado competitivo e demais fatores. Segue abaixo a figura da matriz SWOT.

Figura 2- Matriz SWOT



Fonte: Autor (2020).

## 5. práticas pedagógica

Segundo De Souza (2008) A prática pedagógica, é vista como uma dimensão da prática social, é gerada em corroboração da relação entre os conhecimentos do processo de formação inicial dos profissionais da educação e os conhecimentos obtidos no conjunto das ações desenvolvidas no âmbito escolar e da política local de educação implementada.

De acordo Paiva et al. (2016), o ensino requer rigor em suas metodologias; pesquisas; respeito ao conhecimento dos educandos; criticidade; estética e ética; corporeidade das

palavras pelo exemplo; risco, aceitação do novo e rejeição a qualquer forma de discriminação; reflexão e pensamento crítico sobre a prática; reconhecimento e elevação da identidade cultural. O docente pode criar diferentes meios e estratégias para obter o máximo de benefícios com as metodologias efetivas para a formação de seus discentes.

Analisando a ponderação de ambos autores citados acima, vislumbra-se que ambos concordam que os métodos pedagógicos necessitam de problematização, pois está diretamente ligado a um contexto propício à reprodução de concepções que irão ser construídas e modificadas com o delinear do tempo, idealizadas em nossas relações sociais e vivências do dia a dia.

As atividades práticas como metodologia de ensino-aprendizagem por sua vez buscam reverter tais concepções, uma vez que proporciona ao indivíduo a capacidade de analisar situações diversas de vários ângulos, fazendo com que os discentes tenham seu pensamento crítico e senso comum aprimorados, e interligando ambos a habilidades analíticas desenvolvidas durante a prática ativa.

## **6. seio acadêmico**

É fundamental ressaltar que o foco principal do processo de ensino-aprendizagem é o discente e seu desenvolvimento com o delinear do tempo, resultando na sua própria atividade intelectual e ativa, realizada juntamente a professores e colegas de classe. Ao proporcionar aos estudantes independente e seu nível, uma boa metodologia de ensino, o professor além de ofertar boas noções aplicáveis em seu aprendizado também incentiva o aluno a buscar constante melhora em seu desempenho acadêmico e a produção de mais conhecimento.

No ambiente acadêmico, a característica básica das disciplinas cursadas pelo discente é a sua forma de organização e métodos de serem abordados para serem aprendidas pelos estudantes de forma aplicada e efetiva. Isto é, a forma como se dá o processo de ensino mais adequado se modifica do saber como cada indivíduo melhor absorve novas informações e as interliga em situações reais, buscando adaptar-se a necessidade de cada estudante.

A utilização de metodologias práticas em âmbito acadêmico são usadas para simular situações, na qual o discente aprenda a buscar informações e dados, localizá-las, analisá-las, associa-las com conhecimentos já obtidos em sala de aula, para poder analisar cenários, visualiza-los com maior criticidade e buscar sempre as melhores soluções e saídas possíveis para a problemática e seus obstáculos imposta aos estudantes.

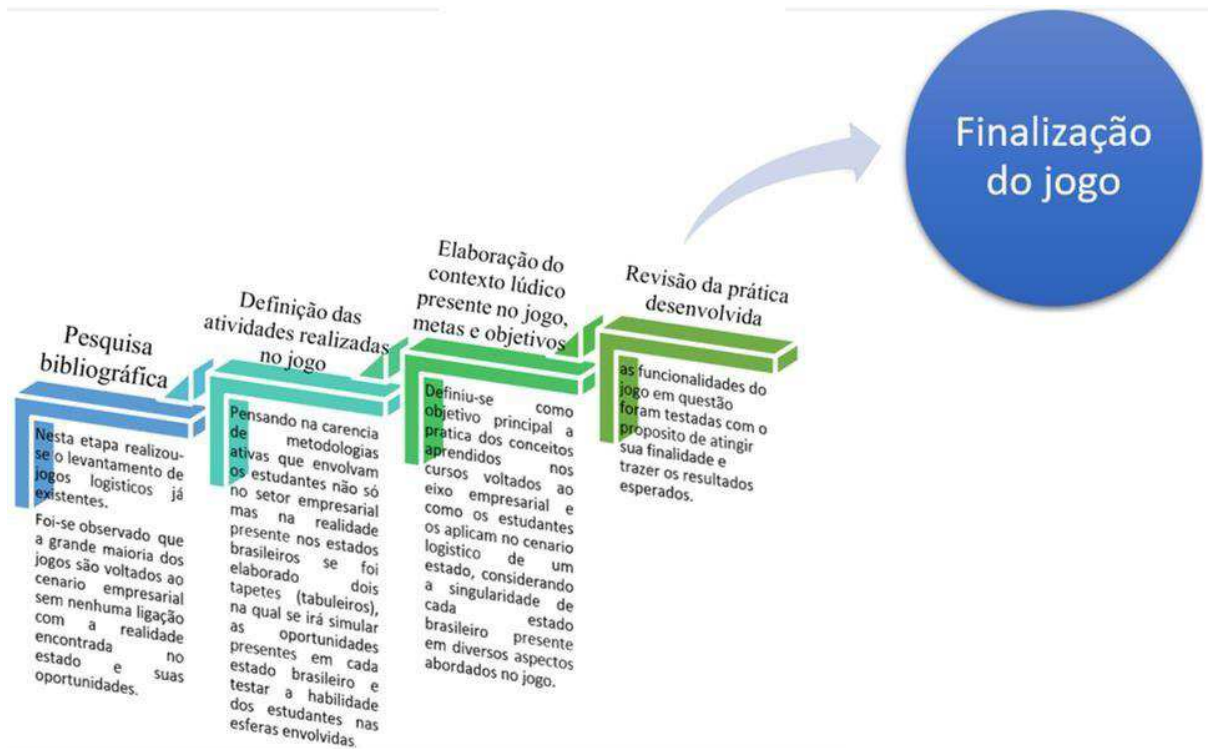
No processo de ensino-aprendizagem, independentemente de sua natureza, metodologias e atividades são de suma importância, agregando melhor absorção do conteúdo abordado ao aluno uma vez que o mesmo e sua aprendizagem são o foco do processo. Ao aprender os conteúdos teóricos dos conceitos abordados no curso de engenharia de produção, e demais cursos nesse eixo, o estudante possui uma base para o fundamentar como se é o cenário empresarial, porém sem a aplicação de metodologias ativas, o mesmo não obtém a experiência, o que pode ocasionar possíveis erros no futuro enquanto futuro profissional. Ao adquirir os conhecimentos teóricos e coloca-los em prática, é possível obter o conhecimento por meio de fixação e experiência, onde irá proporcionar aos estudantes chances maiores de sucesso em uma situação real.

## **7. metodologia**

O desenvolvimento do jogo Brazilian opportunities 1.0 realizou-se por meio de 4 etapas: (I) Pesquisa bibliográfica (aprofundamento na temática), (II) Definição das atividades logísticas e seus segmentos presentes nos estados brasileiros ao qual o jogo será voltado, (III) Elaboração do contexto lúdico na qual se insere o jogo, tais como definição de metas e objetivos, (IV) Inspeção geral da metodologia prática desenvolvida (jogo).

A Figura 3 apresenta visualmente as etapas metodológicas realizadas na pesquisa. O jogo em questão foi desenvolvido no ano de 2020, com finalidade de contribuir na área logística de técnicas lúdicas presentes no processo de ensino-aprendizagem e capacitação profissional, e ainda aprimorar a capacidade de identificar novas oportunidades, propondo aos participantes que à façam no cenário dos estados brasileiros, possuindo como tema a análise dos estados brasileiros e a elaboração de melhorias, visto a sua relevância para o mercado e manutenção do estado como um todo.

Figura 3- Metodologia



Fonte: Autor (2020).

## 8. Game Brazilian opportunities

O jogo baseia-se em uma análise dos estados brasileiros, buscando identificar suas oportunidades, singularidades, pontos fortes e fracos, e estabelecer relações comerciais, planejamento a longo e curto prazo dentre outras aplicações, na qual cada indivíduo (ou grupo) escolhe um estado para analisar. O jogo é dividido em 2 etapas, cada uma com tabuleiros diferentes, na primeira etapa se é realizada a escolha do estado inicialmente e se é disponibilizado 4 minutos para que os jogadores façam uma análise SWOT simples do estado escolhido. Primeiro tabuleiro exposto na figura 4.

Figura 4- Tabuleiro 1



Fonte: Autor (2020).

Após feita a análise SWOT os jogadores deverão expor aos demais jogadores, e então seguir para a próxima etapa do jogo. Na segunda etapa os jogadores irão receber problemáticas referentes a diversos aspectos, como o turismo, comercio, investimentos em setores dentro do estado dentre outros, na qual os jogadores podem se posicionar de 4 formas:

- utilizar o business model canvas para estabelecer futuras relações que possam solucionar a problemática em questão, visualizando também novas relações comerciais;
- escolher por utilizar as ferramentas da qualidade para encontrar a melhor solução possível para a problemática;
- associar-se a um estado que possua problemática (ou similar) e então colaborarem para encontrar a melhor solução;
- optar por não resolver a problemática no determinado momento.

Todas as decisões tomadas pelos jogadores serão analisadas visualizando se o problema foi devidamente resolvido e se haveria outras possibilidades melhores para a sua

resolução, em caso da não resolução das problemáticas expostas, o estado em questão irá receber punições como perda de capital, perda de parcerias com empresas, perda de relações com outros estados dentre outros. Segundo tabuleiro exposto na figura 5.

Figura 5- Tabuleiro 2



Fonte: Autor (2020).

Ao todo o jogo possui 5 rodadas, na qual a cada uma delas se é repetido o processo do tabuleiro 1 e do 2, podendo ser acrescentado novas percepções acerca do estado escolhido na análise SWOT, facilitando a tomada de decisão das problemáticas expostas no tabuleiro 2. Sendo determinado como “vencedor” o estado que ao longo das 5 rodadas obtiver:

- Maior número de problemáticas resolvidas
- Maior número de relações comerciais
- Maior número de decisões corretas
- Maior número de utilizações corretas das metodologias dispostas no jogo

## 9. Resultados e discussão

Visando inserir o estudante como objeto central no processo dinâmico de ensino-aprendizagem, desenvolveu-se um jogo de natureza acadêmica focando-se em estimular, incentivar e interagir com a capacidade e habilidade analítica do indivíduo, além de contribuir para o crescimento das metodologias ativas de ensino-aprendizagem, agregando as disciplinas importantes para a prática da gestão e logística de forma eficiente e eficaz.

Brazilian opportunities 1.0 caracteriza-se como um jogo de tabuleiro, sendo recomendada a sua aplicação em grupo, com intuito de aprimorar as habilidades interpessoais, dos discentes, também podendo ser jogado individualmente devido à sua fácil aplicação. A caracterização geral do jogo está apresentada na Tabela 1.

Tabela 1- Caracterização do jogo

<b>OBJETIVO</b>	Analisar as oportunidades presentes nos estados brasileiros, e propor ao longo do jogo melhorias identificadas pelo jogador, buscando aprimorar as habilidades analíticas e a tomada de decisão dos estudantes.
<b>PÚBLICO ALVO</b>	Alunos de engenharia de produção, logística e cursos do eixo.
<b>CONHECIMENTOS ABORDADOS</b>	Administração, gestão de relacionamentos, ferramentas da qualidade, logística e tomada de decisão com base em evidências
<b>TIPO</b>	Jogo de tabuleiro

Fonte: Autor (2020).

## 10. Considerações finais

O desenvolvimento do jogo Brazilian opportunities 1.0 atingiu com o seu objetivo de proporcionar uma correlação entre as estratégias logísticas absorvidas pelo praticante durante o seu curso, e a adoção metodológica equilibrada da ludicidade.

Aplicando-o de maneira correta e produtiva, pode-se reproduzir, sob a perspectiva da análise realizada do participante, a exploração das singularidades dos estados brasileiros para a melhor adaptação e preparação para as possíveis parcerias de mercado, como também, a

associação de conceitos logísticos (teórico e práticos) sobre a gestão de relacionamentos, administração e demais conceitos absorvidos ao longo do curso.

A aplicação dos jogos como instrumento presente no processo de ensino-aprendizagem possui potencial estratégico significativo, que na atualidade, torna-se algo essencial, devido à escassez de metodologias utilizadas como recursos educacionais voltados aos cursos de engenharia de produção e demais áreas voltadas ao mesmo eixo educacional.

A fácil associação dos conceitos aprendidos somados à metodologia ativa em questão garante que a atividade proporcione tanto em novos conhecimentos, como em sua profundidade. Por tanto a produção desse jogo contribui com o crescimento do acervo atualmente limitado de metodologias de ensino disponíveis para a área de logística a elaboração de estratégias que resultem em conclusões eficazes em relação as práticas presentes no ensino-aprendizagem.

O dinamismo presente na metodologia ativa oportuniza novas atualizações para aperfeiçoamento contínuo do jogo proposto no presente artigo, por se tratar de uma ferramenta que busca impor aos jogadores situações para que os mesmos a analisem proporcionando melhorias nos estados brasileiros, se torna um jogo totalmente flexível, podendo integrar futuramente novas disciplinas que estejam dentro grade curricular do grupo de discentes que os joguem, possibilitando sua utilização em outras áreas.

## **Referencias**

Adobor e Daneshfar, 2006 H. Adobor, A. Daneshfar **Management simulation: determining their effectiveness** The Journal of Management development, 25 (2) (2006), pp. 151-160

ALMEIDA, Maria de Lourdes Pinto de; FÁVERO, Altair Alberto; TONIETO, Carina. A expansão da educação superior no Brasil sob influência da declaração de Bolonha: primeiras aproximações. Curitiba: CRV, 2015.

BORGES, H. Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola. Fortaleza, Revista Educação em debate,1 (27): 135-138.



BUTZKE, Marco Aurélio; ALBERTON, Anete. Estilos de aprendizagem e jogos de empresa: a percepção discente sobre estratégia de ensino e ambiente de aprendizagem. REGE-Revista de Gestão, v. 24, n. 1, p. 72-84, 2017.

Chiavenato, I. & Sapiro, A. (2003)Planejamento Estratégico: fundamentos e aplicações. 1. ed. 13° tiragem. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

Coll C. *Psicologia e currículo: uma aproximação psicopedagógica a elaboração do currículo escolar*. São Paulo: Ática; 2000.

COSTA, Antônio Carlos Gomes da. Tempo de servir: o protagonismo juvenil passo a passo; um guia para o educador. Belo Horizonte: Universidade, 2001

DE OLIVEIRA, Vanderlí Fava et al. Um estudo sobre a expansão da formação em engenharia no Brasil. **Revista de ensino de engenharia**, v. 32, n. 3, p. 37-56, 2013

DE RESENDE, Luis Maurício Martins et al. ENSINO DE ENGENHARIA NO BRASIL E NO

MUNDO: PERCEPÇÕES DE INTERCAMBISTAS. **Revista Ciências & Ideias ISSN: 2176-**

**1477**, v. 9, n. 3, p. 212-236, 2019.

DE SOUZA, Maria Antônia. Educação do campo: políticas, práticas pedagógicas e produção científica. **Educação e sociedade. V. 29. N.105. p. 1089-1111,2008.**

GAETA, Cecília; MASETTO, Marcos. Metodologias Ativas e o Processo de Aprendizagem na Perspectiva da Inovação. São Paulo: Congresso Internacional PBL, 2010.

GODOY, A.S.; CUNHA, M. A. V. C. Ensino em Pequenos Grupos. In: MOREIRA, D. A. (Org.). Didática do ensino superior: técnicas e tendências. São Paulo: Pioneira, 1997

GRAMIGNA, M. R. M. Jogos de Empresa. São Paulo: Makron Books, 1993.

GRANJEIRO, Paulo Afonso; DA PAZ, Mariana Campos. BUSINESS MODEL CANVAS E LEAN CANVAS. **EMPREENDEDORISMO UNIVERSITÁRIO**, 2019.

Keys and Wolfe, 1990 B. Keys, J. Wolfe **The role of management games and simulations in education and research** Journal of Management, 16 (1990), pp. 307-336

LOBO, Renato Nogueirol. **Gestão da qualidade**. Saraiva Educação SA, 2019.

Mccreadie, K. (2008). A Arte da Guerra SUN TZU: uma interpretação em 52 ideias brilhantes:

1. ed. São Paulo: Globo.

MITRE, Sandra Minardi et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. **Ciência & saúde coletiva**, v. 13, p. 2133-2144, 2008.

ORNELLAS, Alander; ORNELLAS, Renato de Campos. Jogos de empresas: criando e implementando um modelo para a simulação de operações logísticas. Revista Produção Online, v. 8, n. 2, 2008

OSTERWALDER, Alexander. Business Model Generation: Inovação em modelos de negócios. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

PAIVA, Marlla Rúbya Ferreira et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. SANARE-Revista de Políticas Públicas, v. 15, n. 2, 2016.

RODRIGUES, Caroline Vergara et al. APLICAÇÃO DA MATRIZ SWOT NO ARRANJO PRODUTIVO LOCAL-COMPLEXO INDUSTRIAL DA SAÚDE LOCALIZADO NA CIDADE DE PELOTAS/RS. **Revista Empreender e Inovar**, v. 1, n. 1, p. 59-70, 2018.