

Simuladores e Jogos: um estudo bibliométrico em base específica da administração

NATÁLIA CARDOZO MOTA¹; ELVIS SILVEIRA MARTINS²;

¹ *Universidade Federal de Pelotas – nataliacarmota@gmail.com*

² *Universidade Federal de Pelotas – elvis.professor@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho aborda o uso de simuladores empresariais e jogos como ferramentas para o desenvolvimento de habilidades e competências, inserindo-se na área de gestão e administração. A problematização central reside em explorar o potencial dessas ferramentas para aprimorar habilidades gerenciais e a tomada de decisões estratégicas. Os jogos simulam ambientes reais, permitindo a tomada de decisões sem consequências reais e facilitando a compreensão teórica.

Este artigo explora como os jogos e simuladores podem atuar como ferramentas eficazes na administração, utilizando uma análise bibliométrica na base SPELL para oferecer um panorama abrangente sobre o tema. Destacam-se várias contribuições no campo: CARREIRO ET AL. (2022) enfatizam a aplicação de jogos de empresas no treinamento de profissionais de gestão de projetos no setor público, demonstrando sua aplicabilidade nesse contexto. BELTRÃO e BARÇANTE (2019) discutem o uso de jogos de negócios em cursos de MBA, destacando seu papel na avaliação do aprendizado e na promoção de discussões acerca de ética e empreendedorismo; este ponto é reforçado por SCHMITT, ET AL. (2021). Além disso, MUELLER (2006) e WALKER (1997)(apud TORRES et al., 2023, p100) examinam como as tecnologias de informação têm ampliado a disseminação dos jogos empresariais. D'IPOLITTO (2012)(apud QUIRINO et al., 2019) ressalta que os jogos de simulação superam métodos tradicionais ao unir teoria e prática de forma mais eficaz.

2. METODOLOGIA

A metodologia deste estudo consistiu em uma revisão bibliométrica na base de dados SPELL, focando no período de 2019 a 2024 e utilizando quatro palavras-chave: "simulador", "simulador empresarial", "jogo" e "jogo empresarial". A busca resultou em uma coleção de artigos, cujos dados foram organizados e apresentados no Quadro 1.

Quadro 1: Pesquisa Bibliométrica

			Filtros			
	Palavra-Chave	nº Artigos	Administração	Artigo	Idioma: Português	2019 - 2024
Spell	Simulador	27	22	21	18	6
	Simulador Empresarial	5	3	2	2	0
	Jogo	251	214	206	180	22
	Jogo Empresarial	39	35	34	32	4

Fonte: autoria nossa, 2024

Inicialmente, a pesquisa foi conduzida sem filtros, resultando em 27 artigos com a palavra-chave "simulador", 5 artigos para "simulador empresarial", 251 artigos relacionados a "jogo" e 39 artigos com foco em "jogo empresarial". Posteriormente, foram aplicados filtros específicos: administração (para eliminar pesquisas de outras áreas), artigos (para excluir trabalhos sem revisões), português (para facilitar a leitura) e ano (para focar nos últimos 5 anos). Após a aplicação dos filtros, restaram 33 artigos, que foram submetidos a uma análise de títulos. Essa análise identificou 5 artigos repetidos, dos quais apenas 2 foram mantidos na pesquisa. Além disso, a triagem revelou artigos não relevantes, resultando em um total de 21 artigos que foram encaminhados para a análise de conteúdo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa bibliométrica, conduzida por meio da aplicação de filtros e análise de conteúdo, identificou um conjunto de artigos relevantes para a compreensão do uso de simuladores empresariais e jogos no campo da administração. A análise dos títulos e resumos revelou tendências e abordagens metodológicas empregadas em estudos recentes, indicando um interesse na aplicação dessas ferramentas para o desenvolvimento de habilidades gerenciais e a tomada de decisões estratégicas.

A análise bibliométrica também destacou a contribuição de autores na área de gestão de projetos. CARREIRO ET AL. (2022) discutem a formação e gestão de projetos com o uso de jogos, demonstrando como esses métodos podem influenciar o entendimento e a execução das práticas de gerenciamento, com foco na automação e na eficiência no planejamento e execução de projetos complexos.

A utilização de jogos e simuladores no ensino também se mostrou um tema presente na eficácia das estratégias de gamificação no ensino superior, assim como o impacto dos jogos digitais na aprendizagem. PEREIRA E OLIVEIRA

(2013) discutem as transformações causadas pelas tecnologias digitais no ensino de administração. Complementando essa perspectiva, SILVA, MOURA E HIGUCHI (2021) examinam a integração de jogos empresariais na educação a distância. Em conjunto, esses autores exploram o potencial dos jogos e simuladores na experiência de aprendizagem.

Apesar de os artigos analisados confirmarem o potencial dos jogos e simuladores em diferentes áreas da administração, apenas um artigo descreve o desenvolvimento de um simulador CARREIRO ET AL. (2022) dedicado à análise da trajetória de desenvolvimento do simulador educacional PMS-Sim.

4. CONCLUSÕES

Este estudo, através de uma análise bibliométrica na base de dados SPELL, buscou explorar o uso de simuladores empresariais e jogos como ferramentas para o desenvolvimento de habilidades e competências na área de gestão e administração. A análise dos artigos identificados indicou um interesse no potencial dessas ferramentas para aprimorar habilidades gerenciais e a tomada de decisões estratégicas.

Os resultados da pesquisa destacaram a presença de jogos e simuladores em diversos contextos, desde o treinamento de profissionais de gestão de projetos no setor público CARREIRO ET AL. (2022) até o uso em cursos de MBA BELTRÃO e BARÇANTE (2019); BUTZKE e ALBERTON (2017). A análise também apresentou o potencial dos jogos e simuladores no ensino, com autores como PEREIRA ET AL. (2013) e SILVA, MOURA E HIGUCHI (2021) explorando a gamificação e a integração de jogos empresariais na educação a distância.

Apesar da presença dos jogos e simuladores em diferentes áreas da administração, a análise bibliométrica revelou uma menor quantidade de artigos descrevendo o desenvolvimento de simuladores. O artigo de CARREIRO ET AL. (2022), dedicado à análise da trajetória de desenvolvimento do simulador educacional PMS-Sim, é uma exceção.

Apesar da presença dos jogos e simuladores em diferentes áreas da administração, a análise bibliométrica revelou uma menor quantidade de artigos descrevendo o desenvolvimento de simuladores. O artigo de CARREIRO ET AL. (2022), dedicado à análise da trajetória de desenvolvimento do simulador educacional PMS-Sim, é uma exceção. Este simulador está direcionado para áreas específicas como gestão de pessoas, gestão de riscos e gestão de processos.

Neste contexto, chamou a atenção que embora, ainda que limitados, existem estudos direcionados a simuladores, porém não foram encontrados estudos direcionados a jogos e, principalmente, associados a revisão de conteúdo das

áreas de administração. Não obstante, deve-se ressaltar que esta análise também sofre com as limitações impostas pelo método e procedimentos adotados.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELTRÃO, K. I.; BARÇANTE, L. C. Adoção de jogo de negócios sob a perspectiva de modelo de excelência da gestão em curso de MBA: análise das avaliações multicritério por pares. Cadernos EBAPE.BR, Rio de Janeiro, v. 17, n. Edição Especial, p. 656-672, nov. 2019. DOI: 10.1590/1679-3951.2019.17especial.72858.

CARREIRO, E. de L. P. et al. Uso dos jogos de empresas para treinamento de gestão de projetos em órgão público federal. Revista Inovação, Projetos e Tecnologias - IPTEC, São Paulo, v. 10, n. 1, p. 44-71, jan./jun. 2022. DOI: 10.5585/iptec.v10i1.21243.

PEREIRA, F. A. M.; OLIVEIRA, E.; MOMO, D. C. Fatores determinantes da satisfação de estudantes em um curso de administração à distância. Conhecimento Interativo, v. 7, n. 1, p. 75-87, jan/ jun. 2013.

QUIRINO, M. C. de O. et al. Jogos de empresas no ensino contábil: competências desenvolvidas e dificuldades percebidas na implementação do jogo Puerto Rico. RC&C - Revista Contabilidade e Controladoria, Curitiba, v. 11, n. 3, p. 8-26, set./dez. 2019.

SCHIMITT, T., ALBERTON, A., BUTZKE, M. A., & NEVES, F. S. (2021). Ambiente de aprendizagem e Jogos de empresas: a percepção dos discentes. Administração: Ensino e Pesquisa, 22(2), 226–255.

SILVA, D. A.; MOURA, L. R. C.; HIGUCHI, A. K. A influência da participação em jogo on-line na atitude de alunos de curso presencial de Administração em relação a cursos na modalidade a distância. Revista Eletrônica Gestão & Sociedade, Belo Horizonte, v. 15, n. 41, p. 4043-4063, jan./abr. 2021. DOI: 10.21171/ges.v15i41.3521.

TORRES, K. R. et al. Se não jogar, está fora! Práticas, estratégias e interesses no jogo editorial-científico de Administração. Revista Gestão & Conexões, Vitória (ES), v. 12, n. 2, p. 95-121, mai./ago. 2023.