

JOGOS DIGITAIS

JOGOS EM PROCESSO DE TREINAMENTO PREPARATÓRIO PARA AVALIAÇÃO REGIMENTAL

Prezado(a) aluno(a),

Segue abaixo, o Preparatório para Avaliação Semestral para o Curso de Jogos Digitais para a disciplina "Jogos em Processo de Treinamento". Este preparatório contém 52 questões descritivas com objetivo de estudo e pesquisa.

1. Os problemas sociais e empresariais decorrentes da Revolução Industrial (Meados do século XVIII até o início do século XIX), a idéia do homem comum, treinado e adequado era a grande preocupação da época de Taylor. Corresponhia a necessidade de se buscar a máxima eficiência frente às demandas de produtividade de seu tempo. Deste modo, o homem deveria ser adequado ao sistema como parte de uma mecânica. Para isso, o treinamento era visto como uma forma de ensinar ao homem a técnica e bastava a este aprendê-la sem necessariamente entendê-la. A visão de futuro de Taylor era adequada há seu tempo, e muito contribuiu para o desenvolvimento da administração, mas encontra-se defasada diante do contexto da sociedade moderna, que exige das organizações uma constante interatividade com seu ambiente externo, mediante trocas em termos de processos, produtos e serviços. Até a chegada da era da competitividade as empresas puderam manter-se confortavelmente eficientes, porém, com seu advento surgiu a necessidade de mudança nos padrões organizacionais e gerenciais. Produtos e processos são copiados e replicados cada vez mais rápido, o que levou os administradores a uma gestão por resultados. Não se têm resultados somente por máquinas, o investimento em áreas do desenvolvimento humano são essenciais para o sucesso de uma Organização. **PERGUNTO: (a) Descreva a tríade das áreas do desenvolvimento humano: treinamento, desenvolvimento pessoal e desenvolvimento organizacional. (b) Qual a importância desta tríade para construção da aprendizagem organizacional? (c) E, como os Jogos Digitais em Processo de treinamento podem colaborar para valorização do desenvolvimento dos recursos humanos num ambiente organizacional?**

2. A aprendizagem Organizacional só acontece pela apropriação de conhecimentos em nível individual, grupal e organizacional. Envolve a convergência de vários tipos de conhecimentos e fatores (hereditários e ambientais). Em relação a construção do conhecimento, seja no aspecto organizacional ou social, a cultura de aprendizagem de sociedade, deve-se a não apenas aprender muitas coisas e sim aprender coisas diferentes. **PERGUNTO: Como você define e enxerga as principais perspectivas sobre a aprendizagem comportamental no desenvolvimento de jogos digitais em processos de treinamento?**

3. Os fenômenos experienciais aplicados no jogos digitais para processos de treinamento criam ambientes de aprendizagem que facilitam a vivência dos processos intuitivos e criativos. Para alguns autores é o re-ligare do indivíduo com o universo. **PERGUNTO: O que proporciona a aprendizagem experiencial quando aplicadas no business game digital?**

4. Os jogos de empresas constiuem de sistemas de simulação empresarial informatizada, com a finalidade pedagógica do ensino e aprendizagem, com várias definições defendidas por pesquisadores e autores que se dedicam ao tema. **Descreva os pontos de vista de Huizinga, Gramigna, Arbex e Ferreira sobre os conceitos de simulação e jogos.**

5. Os jogos digitais são híbridos, saltam e transitam para outras mídias (recursos semióticos e estéticos). **(a) Escolha um Game de Estratégia (COMPORTAMENTAL), (b) aponte as características das MATRIZES DO PENSAMENTO (SONORO, VERBAL E VISUAL), (c) Descreva as características das CONDIÇÕES DE APRENDIZAGEM e (d) Identifique as condições imersivas e interativas do game.**

JOGOS DIGITAIS

JOGOS EM PROCESSO DE TREINAMENTO PREPARATÓRIO PARA AVALIAÇÃO REGIMENTAL

6. O novo cenário empresarial conta com o aumento da complexidade nas situações profissionais. Para um profissional é primordial que ele saiba administrar tal complexidade. Estas demandas têm como origem a mudança dos ambientes organizacionais, não somente em sua estrutura física, mas na concepção do próprio trabalho, que era realizado de forma braçal e passou a ser realizado de modo intelectual, graças aos avanços tecnológicos. **PERGUNTO: Diante deste contexto, qual o papel da aprendizagem? Como influenciam e quais as condições no processo de aprendizagem em jogos digitais de processos de treinamento?**

7. A Psicologia Industrial e a Psicologia Organizacional busca responder: Quais são os fatores que influem sobre o desempenho do indivíduo no trabalho e Quais são os fatores que influem sobre a satisfação do indivíduo com o trabalho. **Pergunto: para atingir estes objetivos, quais o métodos e procedimentos podem ser usados a fim de maximizar o desempenho no trabalho e na satisfação com o trabalho?**

8. Os games são fenômenos estéticos e sociais. O segmento de jogos digitais, conhecido também como games, tem crescido assustadoramente nas últimas décadas e apontado como setor mais dinâmico do campo das tecnologias de informação e da comunicação. Entretanto, nem tudo são flores. Sua produção exige alto custo de investimento, planejamento, pesquisa & desenvolvimento. **COMENTE: Você como um game designer, destaque os principais motivos e alternativas para expansão dos games corporativos no Brasil.**

9. Os principais elementos da aprendizagem comportamental percorrem da aprendizagem associativa à aprendizagem construtiva. A aprendizagem associativa baseia-se em fatos, habilidade sociais, técnicas procedimentais e sistêmicas, enquanto a aprendizagem construtiva baseia-se estruturalmente em teorias implícitas, comportamentos, conceitos e estratégias. Valendo-se destas diferenças entre a aprendizagem associativa e a aprendizagem construtiva. **Escolha uma dessas perspectivas e elabore um pré-projeto de um jogo para processo de treinamento. Este pré-projeto deverá conter as seguintes informações: (a) nome do jogo, (b) descrição do jogo, (c) objetivo do jogo, (d) condições de aprendizagem em relação ao efeito (recompensa), estímulo (incentivo), intensidade (exercícios e prática), frequência (reforço), recentidade (espaço e tempo), descongelamento (novas experiências) e complexidade crescente (níveis / estágios / etapas).**

10. Os business games surgiram na década de 1950 como adaptações dos jogos militares, oriundos da Teoria dos Jogos. O advento dos computadores impulsionou a elaboração de jogos mais sofisticados e complexos, tornando a simulação mais real e dinâmica. Na década de 1960 foram incorporados como recursos metodológicos nas universidades, em especial nos cursos de administração, economia, engenharia e marketing. **PERGUNTO: Qual sua principal contribuição para as empresas e Quais as principais vantagens dos jogos de empresas digitais?**

11. Cada vez mais, as empresas estão aderindo à prática de Educação Corporativa, portanto, a Andragogia que é a ciência ou arte de educar pessoas adultas, está sendo uma alternativa eficaz para ter um diferencial competitivo perante as necessidades mercadológicas. **PERGUNTO: Aponte quais os principais atributos para mudança de paradigma dos Centros de Treinamentos e Universidades Corporativas, em relação a: objetivo, foco, escopo, ênfase, público, local e resultado.**

12. Os jogos de empresas têm muitas faces. Elas combinam pelo menos três conceitos: simulação, jogo e competição". A autora Maria Rita Gramigna, classifica os jogos de empresas em 5 (cinco) categorias de jogos de empresas. **PERGUNTO: Defina em poucas palavras, (a) o que são e exemplifique os jogos de comportamento, processo, mercado, sistêmicos e funcionais?**

JOGOS DIGITAIS

JOGOS EM PROCESSO DE TREINAMENTO PREPARATÓRIO PARA AVALIAÇÃO REGIMENTAL

13. Os jogos de categoria de mercado e sistêmico, são reflexos do macro-ambiente, ou seja, abordam questões ligadas à organização e as estratégias competitivas. **PERGUNTO: Para as referências sistêmicas que tipo de informações são necessárias para o desenvolvimento do business game?**

14. Os jogos com referência de **mercado** estão conquistando as empresas, não só como instrumento de aprendizagem e capacitação de competências, mas também como advergame (fusão das palavras inglesas Advertise = propaganda e videogame = jogo eletrônico ou simplesmente game = jogo). **PERGUNTO: O que são advergames e quais as áreas que têm se utilizado deste recurso estratégico?**

15. O que é aprendizagem? E como os tipos de conhecimentos influenciam no processo de aprendizagem em jogos de processos de treinamento?

16. A imersão em novas tecnologias, dentre elas o uso de computação móvel em dispositivos móveis, trouxeram a possibilidade das empresas usufruírem de uma rede acima de tudo social. O poder de deter novas tecnologias estavam nas empresas, agora o poder está na mãos de quem a consome, contribuindo assim, à expansão da inteligência coletiva. Os Business Games, ou simplesmente - Jogos de Empresas, surgiram na década de 50 como adaptações de jogos militares, oriundos da teoria dos jogos. **PERGUNTO: Quais, o que são e como as 3 (três) formativas para competência humana se correlacionam?**

17. Cada vez mais, as empresas estão aderindo à prática de Educação Corporativa, portanto, a Andragogia que é a ciência ou arte de educar pessoas adultas, está sendo uma alternativa eficaz para ter um diferencial competitivo perante as necessidades mercadológicas. **PERGUNTO: Como os princípios básicos da Universidade Corporativa podem ser inseridos no Business Games?**

18. Na sociedade da informação e da representação, as ciências cognitivas possuem um papel importante na construção do processo de aprendizagem. **PERGUNTO: Quais e como os elementos essenciais da linguagem do pensamento influenciam na aprendizagem, em especial no jogos digitais?**

19. Descreva os papéis fundamentais da equipe de game design, avaliador e avaliado no desenvolvimento e implementação de um jogo de empresa digital. E, na sua opinião qual o papel mais importante para o bom desempenho de ações que utilizam o business game como instrumento de avaliação organizacional?

20. As plataformas de ambientes digitais, tais como: os jogos ou simuladores para ambientes corporativos, destacam-se por favorecer e enriquecer a aprendizagem, por meio da espacialidade, interatividade e imersão. Estes fatores propiciam não só a instrução, mas a construção do próprio conhecimento. Para tanto, os jogos ou simuladores para ambientes corporativos ressaltam como ferramenta didático-metodológica no desenvolvimento de habilidades cognitivas, condensação da informação através de símbolos e representações. A natureza dos jogos ou simuladores para ambientes corporativos são híbridos e motivados por matrizes e linguagens sonoras, visuais e verbais, proporcionando ao(s) participante(s) uma experiência de aprendizado marcante e lúdica. **PERGUNTO: Comente a importância da aprendizagem cognitiva no aspecto estético e social?**

21. Quais os pilares que sustentam a cultura humana? E como o mundo ciber vem contribuindo para o amadurecimento da cibercultura?

JOGOS DIGITAIS

JOGOS EM PROCESSO DE TREINAMENTO PREPARATÓRIO PARA AVALIAÇÃO REGIMENTAL

22. Quais as diferenças entre narrativas e jogos? E, se tratando de narrativas, contextualize e exemplique a sua importância nos fundamentos básicos (interatividade, espacialidade e imersão) na concepção de um business game por uma equipe de game designer?

23. Na era pós-digital, o fenômeno da cibercultura, do cibernegócios, do ciberjogos, ou seja, do mundo ciber, a auto-referencialidade está presente na cultura digital. **PERGUNTO: Quais os tipos de auto-referencialidade nos Games e como elas podem ser criadas em jogos de processo para treinamento?**

24. Segundo o sociólogo Pierre Lévy: A simulação ocupa um lugar entre os novos modos de conhecimentos trazidos pela cibercultura. Em uma palavra, trata-se de uma tecnologia intelectual que amplifica a imaginação individual (aumento de inteligência) e permite aos grupos que compartilhem, negociem e redefinam modelos mentais comuns, qualquer que seja a complexidade deles (aumento da inteligência coletiva). **COMENTE E ARGUMENTE: Como os simuladores de cenários colaboram e cooperam no desenvolvimento de competências para tomada de decisão.**

25. Segundo Pierre Lévy, as simulações de cenário não substituem os raciocínios humanos, porém prolongam e transformam a capacidade de imaginação e pensamento. **COMENTE: Você concorda ou não com Pierre Lévy?**

26. Marque V ou F para as afirmativas abaixo:

- a) () A Psicologia Industrial e a Psicologia Organizacional busca responder algumas questões dentre elas: Quais são os fatores que influem sobre o desempenho do indivíduo no trabalho?
- b) () A utilização dos jogos como instrumento de aprendizagem teve seu incremento nos Estados Unidos nos anos 2000, com a finalidade de treinar executivos da área financeira.
- c) () Os jogos não assumem papel facilitador na condução de equipes, e não permitem ampliar o campo de investigação, análise e compreensão da conduta humana em seus diversos determinantes, ou seja, no comportamental, na postura centrada e no desempenho de papéis profissionais, entre outros.
- d) () Os jogos visam a apreender a conduta humana com base em situações extraídas e simuladas do ambiente sociocultural mais próximo da realidade, vivenciada e percebida pelos participantes de dada realidade organizacional.
- e) () O jogo é um instrumento muito importante nos processos de educação, em geral. Por meio dele, as pessoas exercitam habilidades necessárias para seu desenvolvimento integral, assim como autodisciplina, sociabilidade, afetividade, valores morais, espírito de equipe, bom senso, criatividade, espontaneidade e iniciativa.
- f) () Aprendizagem é o processo pelo qual as pessoas adquirem conhecimento a respeito do seu meio ambiente e de suas relações ao longo de suas vidas.
- g) Ciências Cognitivas tratam os dados de um sistema de processamento de informação como símbolos e seus significados são tratados como representações.
- h) () A linguagem do pensamento em ambientes digitais é atribuída pelas matrizes - sonora, visual e olfativa.
- i) () Os princípios da aprendizagem são: Auto avaliação, desmotivação, Recompensa e punição, Assimilação, Prática, Técnicas adotadas, e Diferenças individuais
- j) () Narrativas e jogos possuem naturezas iguais

27. Qual o principal fator dos jogos de empresas no processo de aprendizagem? E como, defina e exemplifique podemos classificá-los? E na sua opinião, qual tipo de jogo você considera mais importante e por quê?

JOGOS DIGITAIS

JOGOS EM PROCESSO DE TREINAMENTO PREPARATÓRIO PARA AVALIAÇÃO REGIMENTAL

- 28.** Como os princípios básicos da Universidade Corporativa podem ser inseridos no Business Games, Jogos para e-Learning, Serious Game e Jogos Educativos? E na sua opinião qual categoria de jogo, você considera mais relevante na construção do processo de aprendizagem?
- 29.** Um dos principais objetivos para implementação de um business game é desenvolver a gestão de competências para minimizar erros na tomada de decisão. **PERGUNTO: Quais e descreva as três variáveis essenciais para desenvolver a gestão de competências?**
- 30.** Destaque e aponte 5 características entre jogos para e-learning e jogos educativos?
- 31.** Jogos digitais baseado em Serious Games promovem o desenvolvimento de competências (conhecimento, habilidade e atitude). **COMENTE: Como os Serious Game tem conquistado e alvancado a economia globalizada e digital?**
- 32.** Podemos afirmar que Jogos com naturezas de Serious Games é o mesmo que jogos baseados em PBL? E, por que?
- 33.** O que é? Qual a missão das Universidades Corporativas no desenvolvimento humano e no desenvolvimento organizacional?
- 34.** No passado, as Organizações necessitavam profissionais técnicos e processos eficientes que elevassem a produtividade e garantissem a qualidade total de produtos e serviços, mas isso já não é um diferencial competitivo. Diante deste contexto, a Universidade Corporativa tem destaque no mundo contemporâneo empresarial e os Jogos Cooperativos cada vez ganham mais adeptos. Os Jogos Cooperativos são instrumentos de aprendizagem para treinamento, desenvolvimento pessoal e Organizacional. **Eleja cinco (5) itens que difere os Jogos Competitivos dos Jogos Cooperativos.**
- 35.** Aponte quais os principais atributos para mudança de paradigma dos Centros de Treinamentos e Universidades Corporativas, em relação a: objetivo, foco, escopo, ênfase, público, local e resultado.
- 36.** Segundo Johnson, O que é aprendizagem vivencial? Comente o importante papel social e psicológico dos Jogos de Empresas que criam vivências. E qual a diferença entre Jogo e Vivência?
- 37.** Video-Games no e-learning Corporativo. É possível no mundo de hoje? O que é PBL? Qual é a principal relação entre e-Learning e o jogo ?
- 38.** Justifique como o GDD (Game Design Document) Conceitual e Tecnológico potencializa o sucesso da implementação de um game corporativo.
- 39.** Existem 4 (quatro) métodos para aplicação de um business game, são eles: conceitual, simulado, comportamental e prático. **Descreva-os e exemplifique-os cada um deles.**

JOGOS DIGITAIS

JOGOS EM PROCESSO DE TREINAMENTO PREPARATÓRIO PARA AVALIAÇÃO REGIMENTAL

40. Aponte 4 (quatro) características dos Jogos Competitivos e Jogos Cooperativos?

Jogos Competitivos	Jogos Cooperativos
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos.

41. O que é e-learning? O que é aprender a aprender? Quais as principais vantagens das plataformas de e-learning? Cite 5 mitos do e-learning?

42. Educação Corporativa e Competitividade: Como ter o diferencial competitivo na capacitação de seus funcionários com o uso de jogos digitais para processo de treinamento?

43. Compare e descreva os principais aspectos de treinamento/desenvolvimento (centro de treinamento) e Universidade Corporativa? E como os jogos de empresas podem ser catalizadores de competências?

44. Compare e descreva os principais aspectos de treinamento/desenvolvimento (centro de treinamento) e Universidade Corporativa, em relação a: objetivo, foco, escopo, ênfase, público, local e resultado? E como os jogos de empresas podem ser catalizadores de competências?

Centro de Treinamento		Universidade Corporativa
	Objetivo	
	Foco	
	Escopo	
	Ênfase	
	Público	
	Local	
	Resultado	

45. Há 7 (sete) leis que afetam a aprendizagem por meio dos jogos digitais. Quais são e o que remetem?

46. Comente o importante papel social e psicológico dos Jogos de Empresas que criam vivências. E qual a diferença entre Jogo e Vivência?

47. O que é PBL? Qual é a principal relação entre e-Learning e o jogo ?

JOGOS DIGITAIS

JOGOS EM PROCESSO DE TREINAMENTO PREPARATÓRIO PARA AVALIAÇÃO REGIMENTAL

48. Os jogos cooperativos promovem maior comunicação e intercâmbio entre os participantes. A rigor, um jogador pode fazer dois movimentos no momento de jogar: aproximação com outros jogadores (processo associativo) ou afastamento dos demais (processo dissociativo). **PERGUNTO: Aponte e compare, quais as principais características do processo associativo e processo dissociativo.**

49. O **e-learning** se tornou um diferencial prático e tangível utilizado por diversas organizações em seu processo de treinamento e desenvolvimento por sua eficiência, baixo custo e rapidez. **PERGUNTO: Cite as principais vantagens de incorporar o e-learning no ambiente organizacional e como os jogos digitais em processo de treinamento podem contribuir para o desenvolvimento de competências?**

50. A andragogia é a ciência e a arte de ensinar adultos. O “**aprender a aprender**”, significa que é preciso desenvolver, intencionalmente, a capacidade do indivíduo de acrescentar novos conhecimentos àquilo que ele já sabe. **Comente sobre a Gestão do Conhecimento aplicado ao universo dos jogos digitais para processo de treinamento.**

51. O e-learning é uma realidade que não pode ser revertida, uma vez que as políticas de recursos humanos colocam a responsabilidade de planejar e desenvolver a carreira no próprio colaborador, devendo este ter um papel ativo e responsável em decidir seus rumos profissionais. **PERGUNTO: Quais os 8(oito) passos primordiais para implementação de uma plataforma digital de ensino?**

52. Os ciberjogos corporativos, além de entretenimento têm como objetivo treinamento, desenvolvimento individual e sobretudo, o desenvolvimento organizacional. Eles proporcionam competitividade e cooperação, e são voltados exclusivamente a aprendizagem da cultura organizacional, tendo o aspecto estético e social da instituição como um dos principais propósitos. **PERGUNTO: O que são ciberjogos corporativos e como eles estão influenciando a web 2.0?**