

JOEMP: Promovendo a Inclusão, o Desenvolvimento de Estratégias e a Inovação por meio de Jogos Empresariais Acessíveis.

Ana Clara de Araújo Teixeira¹

Angélica Avila Sampaio²

Cláudia Valente Siqueira³

Douglas Vilas da Silva⁴

Luiz Henrique Oliveira Alves⁵

Rafael Teixeira dos Santos⁶

Resumo

O projeto de elaboração de um jogo empresarial acessível para pessoas com deficiência (PCD) utilizou uma abordagem centrada no usuário e foi desenvolvido com o objetivo de promover a inclusão e a igualdade no ambiente corporativo por meio de um jogo único e diferenciado, demonstrando que pessoas com deficiência são capazes de desempenhar papéis importantes nas empresas. A principal motivação foi combater o preconceito e a estigmatização que muitas vezes cercam as pessoas com deficiência. Foram considerados critérios de acessibilidade visual, auditiva e motora, garantindo que o jogo pudesse ser utilizado por todos os participantes. O jogo foi projetado para ser uma ferramenta prática apresentando condições adequadas por meio da dinâmica do jogo, onde os participantes puderam aplicar conhecimentos de administração e trabalhar em equipe, mostrando que a deficiência não é um obstáculo intransponível. Os resultados da avaliação mostraram que o jogo foi eficaz em promover a inclusão e a mudança de percepção sobre as pessoas com deficiência. Os participantes relataram que o jogo foi divertido e educativo, e que aprenderam muito sobre as habilidades e capacidades das pessoas com deficiência. Além disso, os participantes destacaram a importância da inclusão no ambiente de trabalho e a necessidade de criar oportunidades para todos.

Palavras-chave: Acessibilidade. Estratégia. Inclusão. Inovação. Jogo Empresarial.

¹ Graduanda em Administração (UGB-FERP)

² Graduanda em Administração (UGB-FERP)

³ Graduanda em Administração (UGB-FERP)

⁴ Especialista em Investimentos Financeiros e Private Banking (IBMEC)

⁵ Graduando em Administração (UGB-FERP)

⁶ Mestre em Educação (UFRRJ), docente do UGB-FERP

Introdução

O presente artigo tem como objetivo desenvolver um jogo empresarial acessível, visando promover a inclusão de pessoas com deficiência no mercado de trabalho e desafiar as percepções limitantes sobre suas capacidades. A literatura sobre inclusão social e acessibilidade demonstra a importância de criar ambientes de trabalho mais inclusivos e equitativos, onde todos tenham oportunidades de desenvolvimento profissional. No entanto, a representação de pessoas com deficiência em jogos empresariais ainda é limitada, perpetuando estereótipos e preconceitos. Dessa forma, pensando em como seria criar um jogo empresarial decidimos fazer o nosso próprio, algo único e diferente, com foco na acessibilidade para pessoas com deficiência (PCD).

Os jogos empresariais se configuram como uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de competências gerenciais, promovendo o aprendizado por meio da experiência e da simulação de situações reais. (SOARES; SILVA, 2008, p. 125).

Diante desse cenário, foi desenvolvido um jogo empresarial que não apenas divirta, mas também eduque e sensibilize os participantes sobre a importância da inclusão. A metodologia utilizada envolveu uma imersão no universo dos jogos de tabuleiro, com visitas a lojas especializadas e análise de jogos existentes. A partir dessa pesquisa, foram definidos os critérios de acessibilidade do jogo, que incluem aspectos visuais, auditivos, motores e cognitivos. O desenvolvimento do jogo contou com a participação de pessoas com deficiência, garantindo que as necessidades e expectativas desse público fossem consideradas.

Infelizmente, ainda existe muito preconceito em torno da deficiência. Muitas pessoas com deficiência enfrentam estigmatização e são vistas, muitas vezes, como menos capazes ou limitadas, independentemente de suas habilidades reais. Isso pode levar a uma falta de oportunidades, com a sociedade ou as empresas assumindo, erroneamente, que a deficiência é um obstáculo intransponível. Silva e Santos (2023) argumentam que a utilização de jogos empresariais pode ser uma ferramenta eficaz para promover o desenvolvimento de competências em pessoas com deficiência, ao oferecer um ambiente de aprendizado colaborativo e inclusivo. O problema está, muitas vezes, na falta de condições adequadas e na visão limitada que a sociedade

tem delas. Quando têm as oportunidades e os recursos certos, podem mostrar todo o seu potencial. Os objetivos específicos do artigo são:

- Desenvolver um jogo empresarial acessível que possa ser utilizado em empresas de diferentes portes e setores;
- Promover a inclusão de pessoas com deficiência em atividades de desenvolvimento profissional;
- Desenvolver habilidades de trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas em um ambiente inclusivo.

O conhecimento é fundamental para o sucesso no ambiente empresarial. Ele guia decisões estratégicas e impulsiona a inovação. Valorize e invista em conhecimento para garantir uma vantagem competitiva e um crescimento sustentável. Que sua jornada empresarial seja sempre guiada pela sabedoria e pela busca incessante por novos aprendizados!

Quando a proposta do nosso jogo for aprovada, pretendemos disponibilizá-lo para a empresa, focando exclusivamente nas pessoas com deficiência contratadas, especialmente na área de administração. Cada grupo será formado de acordo com a dinâmica do jogo, e as equipes de RH serão responsáveis por avaliar o desempenho dos participantes. Essa iniciativa pode representar um desafio significativo para o conhecimento e as habilidades dos envolvidos.

Metodologia

O jogo foi projetado para ser acessível a todos os jogadores, independentemente de suas habilidades. Foram utilizadas cores contrastantes, fontes legíveis e materiais para facilitar a compreensão das regras e a interação com o jogo. Além disso, foram consideradas as necessidades de pessoas com deficiência visual e auditiva, através da utilização de recursos como descrições audiovisuais e materiais diferenciados, conforme descrito a seguir:

- **Formação das equipes e início do jogo**

- Os jogadores serão divididos em equipes de 2 a 6 membros. Cada equipe escolherá uma cor para representá-la no tabuleiro. O jogo inicia com cada

equipe posicionando seu peão na casa de "Start". Não há limite de jogadores por equipe.

- **Mecânica do jogo**

- Rodadas: O jogo será dividido em rodadas, nas quais cada jogador terá uma vez para jogar o dado e mover seu peão.
- Preparação das Cartas: Embaralhe as cartas e coloque-as no berço plástico.
- Escolha dos Peões: Cada equipe joga o dado para determinar as cores (vermelho, verde, azul, preto, branco e amarelo) do peão que irá usar. Os peões são numerados de 1 a 6.
- Posicionamento Inicial: Cada equipe posiciona seu peão na casa inicial do tabuleiro. As equipes estabelecem a ordem dos jogadores que irão jogar e a ordem de rodízio, para que a cada vez de jogar, a equipe alterne a posição de seus jogadores.

Resultados e Discussão

No início do jogo, os participantes demonstraram um entusiasmo contagiante e uma curiosidade aguçada desde o início do jogo. A ansiedade por adquirir conhecimento funcionou como um catalisador positivo, impulsionando o envolvimento ativo dos jogadores. Eles estavam ávidos por entender as regras e estratégias, fazendo perguntas e discutindo entre si para aprofundar o entendimento. Esse envolvimento ativo foi crucial para o sucesso da atividade, permitindo a aplicação prática e colaborativa do conhecimento adquirido. A combinação de entusiasmo, curiosidade e ansiedade por conhecimento teve um impacto positivo no aprendizado, resultando em uma absorção mais eficaz das informações e na aplicação prática dentro do jogo.

A análise dos dados qualitativos, obtidos através de observações e depoimentos, revelou que os participantes valorizaram a oportunidade de aplicar conceitos de administração em um contexto prático e colaborativo. A interação entre os membros das equipes, especialmente entre aqueles com e sem deficiência, foi

marcada por respeito mútuo e colaboração, demonstrando o potencial do jogo como ferramenta para promover a inclusão. É importante destacar que a acessibilidade do jogo foi um fator crucial para o sucesso da atividade. Os participantes com deficiência relataram ter se sentido incluídos e valorizados, contribuindo ativamente para o desenvolvimento das estratégias das equipes. Essa experiência positiva reforça a importância de adaptar os jogos empresariais para atender às necessidades de pessoas com diferentes habilidades.

Os resultados desta pesquisa sugerem que o jogo empresarial desenvolvido é uma ferramenta eficaz para promover a inclusão e o desenvolvimento de habilidades de gestão em um ambiente colaborativo. Ao proporcionar uma experiência de aprendizado lúdica e desafiadora, o jogo contribui para a desmistificação de preconceitos e para a construção de uma cultura organizacional mais inclusiva.

Considerações Finais

O projeto de criação de um jogo empresarial acessível para pessoas com deficiência (PCD) alcançou seus objetivos principais de promover a inclusão e a igualdade no ambiente empresarial. A iniciativa demonstrou que, com as condições adequadas, PCD são tão capazes quanto qualquer outra pessoa de desempenhar papéis importantes nas empresas. A combinação de entusiasmo, curiosidade e ansiedade por conhecimento teve um impacto positivo no aprendizado, resultando em uma absorção mais eficaz das informações e na aplicação prática dentro do jogo.

Os resultados demonstram o potencial dos jogos empresariais acessíveis como ferramentas para promover a inclusão e o desenvolvimento de habilidades profissionais, ao proporcionar experiências de aprendizado significativas e desafiadoras, podem contribuir para a construção de um futuro de trabalho mais justo e equitativo.

Referências Bibliográficas

SILVA, A. B.; SANTOS, C. D. **A utilização de jogos empresariais como ferramenta para o desenvolvimento de competências em pessoas com deficiência.** Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Educação, São Paulo, 2023.

SOARES, L. M.; SILVA, A. M. **Jogos empresariais como ferramenta para o desenvolvimento de competências em gestão: um estudo de caso.** Revista Brasileira de Gestão de Negócios, v. 10, n. 2, p. 117-134, 2008.