

JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE CÁLCULO DE CONTINGÊNCIA EM GERÊNCIA DE RISCOS

Marcelo de Souza, Pablo Schoeffel
{bsi.marcelo, pabloschoeffel}@gmail.com

Contextualização

O uso de jogos vem sendo amplamente experimentado como metodologia alternativa de ensino, buscando a melhoria das práticas pedagógicas e auxiliando na compreensão dos temas propostos. O presente trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo voltado ao ensino da técnica de cálculo de contingência EMV (Expected Monetary Value) para a gestão de riscos. Nesta técnica, os riscos são analisados quantitativamente, definindo valores de probabilidade de ocorrência e impacto sobre o projeto. O cálculo da reserva é realizado pelo produto de ambos os valores (VIANA VARGAS, 2005). Através do jogo aqui proposto e desenvolvido, os alunos da disciplina de Gerência de Projetos têm a possibilidade de realizar a aplicação dos conceitos estudados em gestão de riscos, tornando completo o aprendizado.



Figura 1. Interfaces dos trabalhos correlatos

Objetivos

Identificar a eficácia da aplicação de um jogo como meio de aplicação prática do cálculo de contingência EMV em gerência de riscos.

- Desenvolver o jogo;
- Aplicar o software a um grupo de estudantes;
- Identificar os benefícios da adoção da metodologia proposta.

Metodologia

- Desenvolvimento da aplicação;
- Utilização por um grupo de acadêmicos da disciplina de Gerência de Projetos;
- Medida de desempenho em avaliação escrita, comparando com resultados de turmas anteriores;
- Questionário para avaliação da percepção dos acadêmicos.

Resultados e Análises

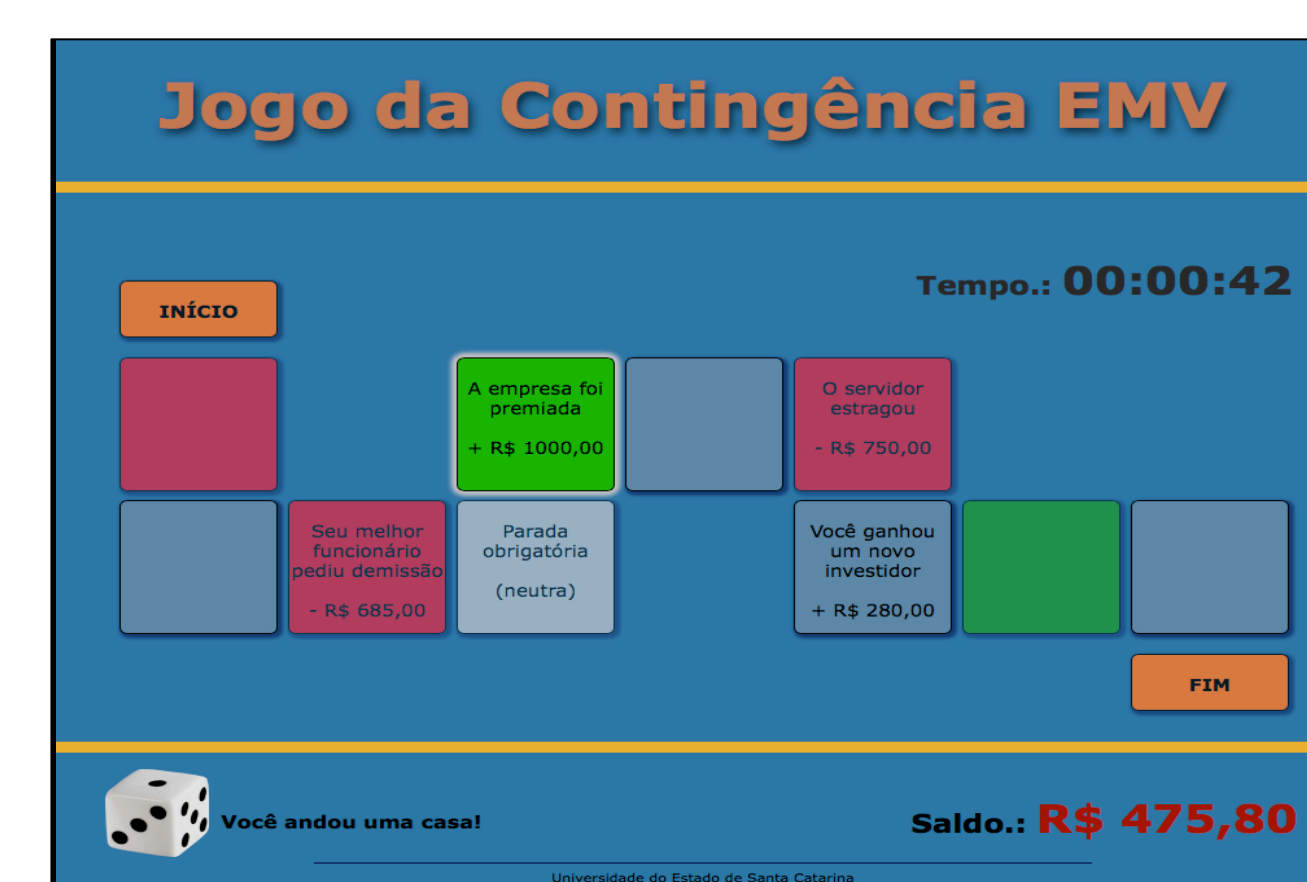


Figura 2. Interface do jogo desenvolvido

No jogo, o usuário deve calcular o valor de contingência necessário para a execução do projeto escolhido. De acordo com a resposta e sua aproximação com o valor correto, o usuário recebe um montante para execução do projeto. Quanto melhor o desempenho do usuário nos cálculos, maior seu montante e maiores as chances de sucesso na execução dos projetos.

Resultados e Trabalhos Futuros

- Não somente a execução do jogo proporciona aprendizado, mas também seu desenvolvimento;
- Pretende-se realizar a aplicação do jogo com turmas de Gerência de Projetos;
- Implementação de outras técnicas e sua comparação.

Referências

- Caulfield, C., XIA, J. C., Veal, D. e Maj, S. P. (2011) "A Systematic Survey of Games Used for Software Engineering Education", In Modern Applied Science, v. 5, n. 6.
- Morati Jr, R., Berger, A. P., Tavares, O. L. e Menezes, C. S. (2012) "Alice no Labirinto das Decisões: um jogo para exercitar a tomada de decisão e planejamento", In Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 10, n. 2.
- Oliveira, C. D. C., Cintra, M. E. e Mendes Neto, F. M. (2013) "Jogo sério para o ensino da Gestão de Riscos em Projetos de Software usando Inteligência Artificial", In Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1.
- Paludo, L., Raabe, A. L. A. e Benitti, F. B. V. (2013) "RSKManager – Um Jogo para Apoiar o Ensino de Gerência de Riscos em Projetos de Software", In Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 3.
- Viana Vargas, R. (2005) "Gerenciamento de Projetos: estabelecendo diferenciais competitivos". 6 ed. Rio de Janeiro: Brasport.