



# **USO DE NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA**

*OFICINAS DE TRABALHO SOBRE O USO DE JOGOS,  
CASOS E SIMULAÇÕES NO CAMPO DA GESTÃO PÚBLICA*

**18 a 20 de fevereiro de 2002**

**Escola de Governo/Fundação João Pinheiro  
Alameda das Acácias, 70 - São Luiz/Pampulha**

# USO DE NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA

## OFICINAS DE TRABALHO SOBRE O USO DE JOGOS, CASOS E SIMULAÇÕES NO CAMPO DA GESTÃO PÚBLICA

**DATA** 18 a 20 de fevereiro de 2002

**LOCAL** Escola de Governo/Fundação João Pinheiro  
Alameda das Acácias, 70 – São Luiz/Pampulha

### OBJETIVOS

A Escola de Governo/FJP, a partir de um convênio com o NASPAA (National Association of Schools of Public Affairs and Administration), estará desenvolvendo um workshop sobre o desenvolvimento e uso de tecnologias como jogos, casos e simulações no ensino da administração pública.

Considerando a intensa e rápida produção e desenvolvimento de recursos pedagógicos e estratégias de ensino e o descompasso entre essa produção e sua apropriação pelas instituições voltadas para o ensino da administração pública, bem como a especificidade das tarefas e instrumentos no contexto do setor público, torna-se imprescindível o aprimoramento constante dos recursos didáticos capazes de favorecer o desenvolvimento de habilidades e capacidades necessárias para um gestor governamental.

Dada a natureza aplicada dos cursos oferecidos pela Escola de Governo - graduação, mestrado, especialização, demais iniciativas de capacitação do servidor público - tem-se que propiciar aos alunos situações de aprendizagem que sejam mais próximas daquelas que encontrarão no ambiente profissional. Simulações estruturadas e realistas são recursos importantes e uma preocupação nesse sentido consiste em enfatizar a instrumentalidade dos conteúdos, buscando adequá-los para a ação, ressaltando a dimensão prática e a aplicabilidade imediata nas rotinas e processos institucionais.

O objetivo das sessões de trabalho desse workshop é a capacitação docente para a criação e o uso de estudos de casos, exercícios e jogos de simulações. O que se pretende, a partir da aplicação de recursos instrucionais dessa natureza, é propiciar o desenvolvimento de competências nos alunos que os permita mobilizar conhecimentos e habilidades de natureza diversa a fim de encontrar soluções para problemas específicos do contexto profissional do administrador público, tais como: processos de tomada de decisão em contextos de multiplicidade de atores, informações imperfeitas, visando pontos como construção de consenso, negociação e ação estratégica e análise de cenários, entre vários outros.

Um dos produtos a serem consolidados consiste no estabelecimento de uma agenda de trabalho, delimitando os produtos a serem desenvolvidos e os processos necessários para tanto. Trata-se de se chegar a um planejamento mínimo sobre o que fazer – casos, jogos e simulações – para ser aplicado nas disciplinas relacionadas ao planejamento governamental, formulação de políticas públicas, avaliação da gestão governamental, gestão social, gestão de serviços públicos, tecnologia da informação, entre outras.

## **PÚBLICO**

O workshop está estruturado para um público de aproximadamente 30 pessoas:

- Professores do curso de graduação em administração Pública (CSAP) da Escola de Governo
- Professores dos cursos de especialização
- Professores do mestrado
- Coordenadores de cursos
- Técnicos e pesquisadores da FJP interessados em aprofundar o conhecimento sobre tais estratégias e instrumentos didáticos

## PROGRAMAÇÃO

### ***Dia 18/02: Elaboração e uso de instrumentos didáticos como jogos e simulações no campo da administração pública***

*Paulo Sandroni (professor da FGV/SP, doutorando pela Faculdade de Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)*

- 09:00 h           apresentação e análise da experiência: dificuldades e potencialidades do uso de novos recursos instrucionais
- 10:15 h           intervalo
- 10:30 h           experimentando um jogo: Karoshi
- 12:30 h           almoço
- 14:00 h           aplicabilidade dos jogos; processo de elaboração e de uso de jogos, exercícios e simulações
- 15:30 h           intervalo
- 15:45 h           debate

### ***Dia 19/02: Jogos de estratégia: tipos, usos e desenho***

*Domício Proença (Coordenador do Grupo de Estudos Estratégicos da Câmara de Estudos Interdisciplinares do Fórum de Ciência e Cultura da UFRJ)*

- 9:00 h           uso, desenvolvimento e projetos de jogos.
- 10:30 h           intervalo.
- 10:45 h           debate e apresentação de Jogos em RPG (Role Playing Game).
- 12:30 h           almoço.
- 14:00 h           requisitos e Equipe de Desenho de Jogos.
- 15:30 h           intervalo.
- 15:45 h           exercício: definição de uma minuta de projeto de um jogo para a Administração Pública.

## *Dia 20/02: Uso e criação de Estudos de Caso na Gestão Pública*

*William Spelman (Ph.D. em Gestão Pública pela John F. Kennedy School of Government/Harvard University)*

- 09:00 h            apresentação de casos e relato da experiência de uso deste material no ensino da Administração Pública
- 10:30 h            intervalo
- 10:45 h            discussão de montagem de caso: como abordar o tema a ser trabalhado nos estudos de caso
- 12:30 h            almoço
- 14:00 h            como criar os “Estudos de Caso”
- 15:30 h            intervalo
- 15:45 h            divisão em grupos para estruturar uma agenda de trabalho para o ano de 2002: quais produtos a serem criados, como se processará o desenvolvimento destes últimos e em qual prazo se dará a conclusão dos primeiros produtos.

**NASPAA**

National Association of Schools  
of Public Affairs and Administration



**FUNDAÇÃO JOÃO PINHEIRO**  
Governador de Minas Gerais