

## APÊNDICE U – Manual de Aplicação do Jogo

### Manual de Aplicação do Jogo de Compras na Administração Pública.

#### 1. Como o jogo foi elaborado

O jogo de Compras na Administração Pública foi elaborado em 2016 por alunas concluintes do curso de Engenharia de Produção da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), com o propósito de atender a uma demanda da Secretaria de Estado de Planejamento e Gestão (SEPLAG).

A demanda da SEPLAG se referia à criação de um jogo que envolvesse os conceitos relacionados aos diferentes processos de compras públicas. Mas, mais do que isso, foi solicitado que o jogo em questão abordasse a conscientização do servidor público sobre a sua capacidade de interferir nas decisões dentro deste contexto de compras públicas, de forma a alcançar o máximo de economicidade possível à Administração Pública.

Uma vez conhecido o tema a ser abordado, foram realizadas reuniões e entrevistas com alguns dos órgãos públicos do Estado do Rio de Janeiro. O propósito das reuniões foi o de conhecer a forma de trabalho dos órgãos públicos estaduais, conhecimento este adquirido inicialmente com as reuniões realizadas na SEPLAG e, posteriormente, validado e aprofundado nas reuniões realizadas nos próprios órgãos, entre eles a UERJ e o Hospital Universitário Pedro Ernesto (HUPE).

Uma vez conhecidos os fatores que influenciavam as decisões nas compras públicas no Estado do Rio de Janeiro, buscou-se incluí-los no jogo, o qual foi elaborado em formato de *case*. Esses elementos foram apresentados por meio de diferentes cenários, nos quais os jogadores assumem os papéis de compradores públicos e realizam tomadas de decisão inerentes aos seus supostos cargos. Os assuntos que foram apresentados pela SEPLAG como pontos-chave foram incluídos nos diferentes itens elaborados, e os itens em questão tentaram se assemelhar o máximo possível da realidade, embora simplificados, uma vez que a realidade é bem mais complexa.

O formato de aplicação escolhido para o jogo foi o de dinâmica de grupo. A escolha foi baseada nos relatos da SEPLAG, a qual orientou que o jogo possuísse elementos que resultasse em valorização do servidor público. Este modo de aplicação foi escolhido por ser o que supostamente melhor atenderia às demandas da SEPLAG, uma vez que sendo realizado de forma presencial e contando com o trabalho em equipe, por meio da cooperação e engajamento dos jogadores distribuídos em pequenos grupos de trabalho, este teria maior

chance de atender o requisitado.

## 2. Componentes do Jogo

- Documento de contextualização da dinâmica;
- Documento de descrição dos cinco itens, sendo eles: café, computador, galão de água, papel e quadro branco;
- Termos de referência para cada item citado acima, sendo cinco termos no total;
- Tabelas de preços e descontos para os cinco itens abordados para cada fornecedor, sendo no total, três fornecedores;
- Histórico de atas de registro de preços de diferentes órgãos para Papel A4;
- Pesquisa de mercado para Papel A4;
- Lista de Produtos da Ata de Registro de Preços em vigor até 12/2016 - Escola Estadual Severino Oliveira Duim (Escola como órgão participante);
- Lista de Produtos da Ata de Registro de Preços com validade de 12 meses – SEPLAG (Escola como órgão não participante);
- Documento de orientação de cálculo;
- *PowerPoint* completo com a explanação dos conceitos abordados dentro do tema compras públicas;
- *PowerPoint* síntese com resumo dos principais conceitos do power point conceitual, e com dicas e guia rápido para a realização da dinâmica;
- Manual de aplicação do Jogo;
- Mapa conceitual dos diversos conceitos abordados na dinâmica;
- Resolução do mapa conceitual (**de propriedade do aplicador da dinâmica – não deverá ser repassado para a turma**);
- Resolução dos cinco itens abordados na dinâmica (**de propriedade do aplicador da dinâmica – não deverá ser repassado para a turma**).

### 3. Material necessário

- Calculadoras;
- Computador;
- Folhas de rascunho para cálculos das resoluções;
- Lápis, borracha, caneta.
- Projetor;
- Quadro para anotações.

### 4. Instruções da aplicação do case em formato de dinâmica de grupo

#### a. Apresentação do documento conceitual (*PowerPoint* completo) aos jogadores

O primeiro passo é apresentar o *PowerPoint* conceitual aos jogadores. O jogo pode ser aplicado tanto para um público que já está inserido no contexto das compras públicas quanto para um público que é novato nesta área. Ou seja, não há restrições para aplicação. Porém, foi pensando principalmente neste público que está começando a conhecer sobre compras públicas que foi elaborado o *PowerPoint* conceitual. Por isso que este deve ser o primeiro documento apresentado aos jogadores. O público que já possui experiência nesse contexto de aquisições públicas irá relembrar alguns conceitos, já o público iniciante passará a conhecer os principais pontos dos diferentes processos de compras públicas.

A forma de apresentação dependerá do tempo disponível que o aplicador possui para a dinâmica. Caso não haja muita limitação de tempo, o aplicador poderá apresentar o *PowerPoint* conceitual em formato de aula expositiva, passando por todos os *slides* e os explicando. Mas se houver limitação de tempo, a melhor forma de fazê-lo será por meio do envio antecipado do *PowerPoint* conceitual aos jogadores.

#### Duração esperada desta etapa:

- 1 hora e 20 minutos (caso seja apresentado como aula expositiva);
- Não existirá (caso seja enviado previamente aos jogadores).

#### b. Revisão dos conceitos e guia para a dinâmica (Slides 1 ao 6 do *PowerPoint* síntese)

Tendo em vista que os jogadores já tiveram acesso ao documento conceitual, o

segundo passo consiste em revisar os conceitos nele abordados. O recurso utilizado para isto será o *PowerPoint* síntese. Além de revisar os assuntos, o recurso permitirá ao condutor da dinâmica a passar dicas aos jogadores sobre a realização da dinâmica (*Slide 5*) e o *PowerPoint* também conta com um guia rápido para a dinâmica (*Slide 6*), o qual deverá ficar projetado na tela com o intuito de apoiar os jogadores enquanto eles solucionam os itens abordados na dinâmica.

**Duração esperada desta etapa:**

- 30 minutos

**c. Aplicação do mapa conceitual**

Uma vez lembrados os conceitos abordados, é hora de verificar o conhecimento dos jogadores sobre o assunto. Para isto será aplicado o mapa conceitual. Os jogadores deverão, de forma individual, ligar as caixas de conceitos que considerarem possuir relações, usando como conectores os verbos apresentados. Portanto, é necessário que cada jogador receba um mapa conceitual para fazer as ligações que consideram corretas.

**Duração esperada desta etapa:**

- 10 minutos

**d. Aplicação dos cinco itens que compõem a dinâmica**

É o momento da aplicação dos itens elaborados. Para isto, divida a turma em grupos de três a quatro pessoas (dependendo do tamanho da turma). Estes grupos representarão os compradores, e deverão definir a quantidade de cada item necessária para atender a demanda da escola fictícia (contexto sobre o qual todos os itens foram elaborados), cotando os valores dos itens junto aos fornecedores, e posteriormente, utilizando os dados obtidos para calcular e selecionar a melhor forma de aquisição. A aplicação dos itens se dará de forma independente, sendo um item aplicado após o outro. Não há ordem de aplicação dos itens previamente definida, ficará a cargo do condutor da dinâmica definir a ordem de aplicação dos mesmos. Uma vez que possua a ordem que deseja aplicar os itens, forneça a cada grupo o material necessário, sendo este:

- Folha de contextualização da dinâmica;
- Folha de descrição do item;