

ARGo

ALTERNATE REALITY GOALS

*Mito e gamificação como recurso da
aprendizagem significativa na educação
executiva*

TEASER

ADVERTÊNCIA

Todos os direitos reservados. A reprodução não autorizada deste material, no todo ou em parte, constitui violação do copyright – Lei nº 9.610/98.

ARGo – Alternate Reality Goals

- **Definição**

Metodologia de gamificação que possibilita a construção relativamente rápida de jogos didáticos no eClass FGV, com base em estratégias utilizadas nos ARGs e nos MORPGs, bem como na exploração de *social media literacy*.

- **Objetivo principal**

Desenvolver competências transversais (liderança, trabalho em equipe, pesquisa, solução de problemas, gestão de carreira, etc.) – *soft skills* –, favorecendo a transdisciplinaridade e a ampliação do *networking* entre os alunos dos diferentes cursos de MBA *on-line* da FGV em diferentes regiões do país e do exterior.



ARGo – *Alternate Reality Goals*

Perfil geracional

- Alunos da Geração Y – cerca de 35 anos – domínio da virtualidade como sistema de interação social e midiática, inclusive nas relações de trabalho.

Perfil profissional

- Profissionais recém-formados nos países emergentes carecem de *last-mille employability*:

“

Eles carecem de habilidades de comunicação, não sabem como trabalhar em equipe, são extremamente teóricos e são ensinados a ser excessivamente obedientes. Esses são problemas que as empresas têm de corrigir.

”

(Vijay Govindarajan. Professor da Tuck School of Management, Dartmouth)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver competências transversais demandadas pelo mercado de trabalho em transformação.
- Exercitar a criatividade, o raciocínio lógico e o pensamento crítico para a solução de problemas em um mundo globalizado, com a alavancagem de elementos lúdicos.
- Desenvolver as habilidades de liderança que atendam à complexidade do mundo contemporâneo e a capacidade de tomada de decisões de forma ética.
- Desenvolver as habilidades de trabalhar em equipe e de lidar com mudanças e pensamentos divergentes, com resiliência e postura colaborativa.
- Desenvolver a capacidade de motivação independentemente dos problemas e das situações adversas para continuar produzindo.
- Usar bem a comunicação: expressar ideias claras, saber dar *feedbacks*, esclarecer dúvidas, exercitando *information*, *virtual* e *social media literacy*.

BENEFÍCIOS

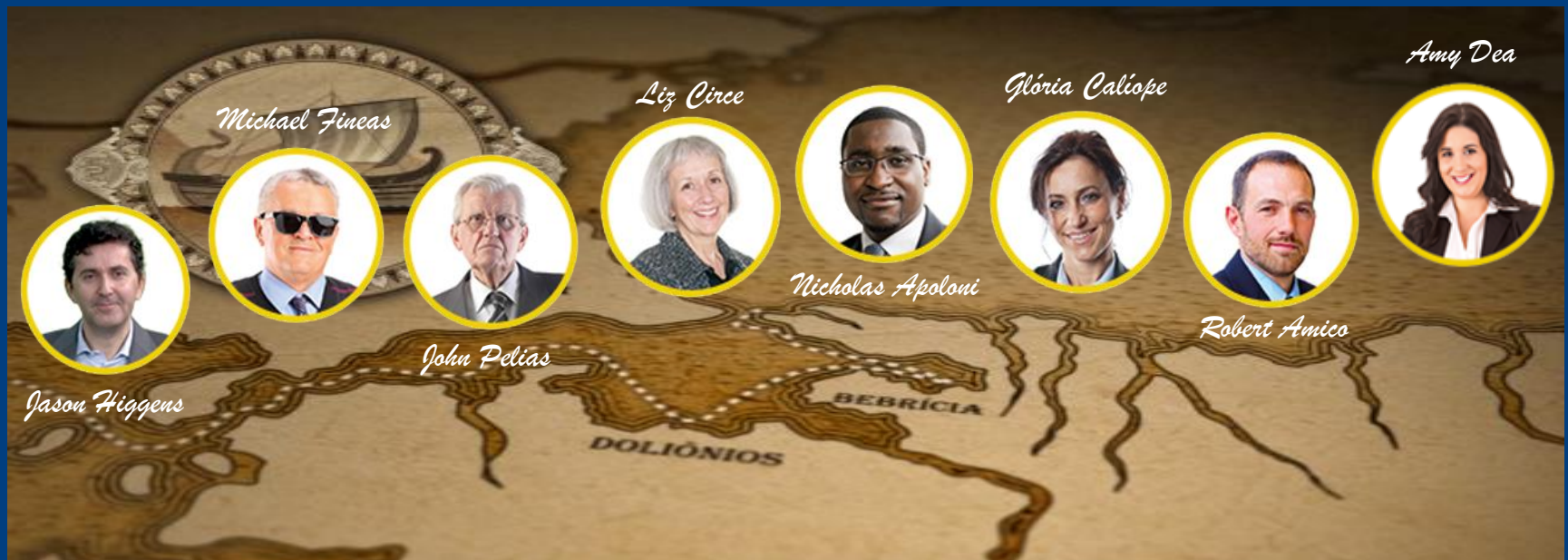
- Favorecimento da transdisciplinaridade e estabelecimento de ampla rede de *networking* entre os alunos dos diferentes cursos e localidades.
- Aplicação da metodologia com baixo custo – o diferencial é a criatividade, e não a tecnologia.
- Possibilidade de desenvolvimento de marketing espontâneo ao longo do processo.



MATRIZ MÍTICA

“ Mitos são atemporais e fornecem releituras inconscientes sobre angústias e medos que precisam ser apaziguados, respondendo a perguntas para as quais não encontramos respostas racionais e, nesse traçado, incentivam comportamentos modelares, fornecendo um sentido para o mundo. ”

“ Por meio das referências ao mito, o ARGo não apenas incentiva o desenvolvimento de *soft skills* que serão a tônica dos próximos anos mas também a de habilidades e valores que são atemporais e distintivos de posições de liderança em qualquer mercado de trabalho. ”



ESCOPO

Equipes multidisciplinares e multirregionais



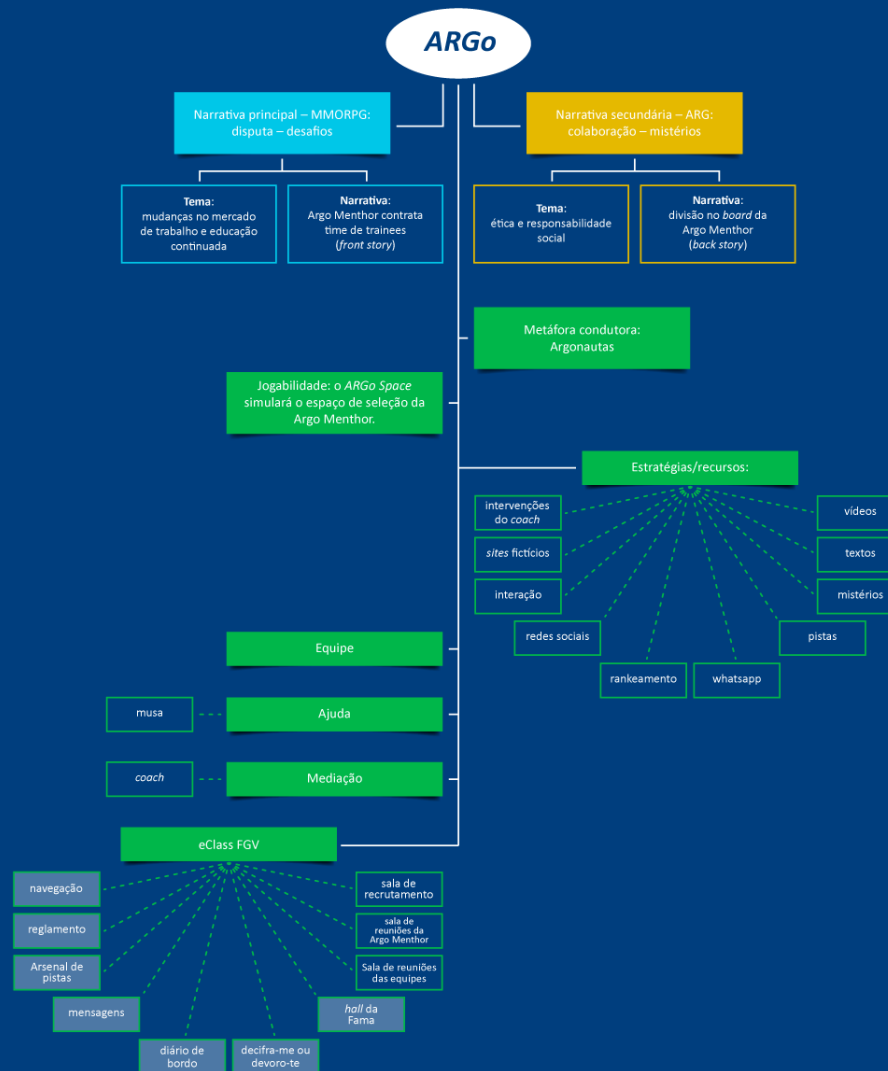
narrativa central (*front story*)
narrativa secundária (*back story*)



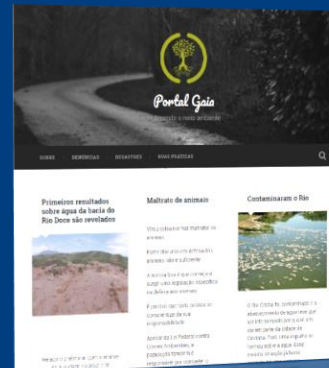
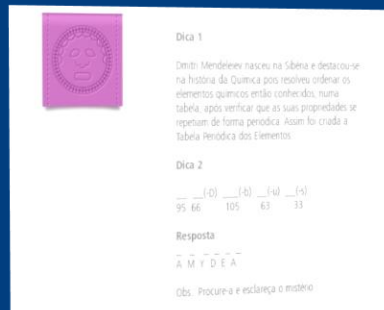
Narrativa central – MORPG: disputa – desafios e perigos

Narrativa secundária – ARG: colaboração – mistérios

ARQUITETURA DO JOGO



ARQUITETURA DO JOGO



DEPOIMENTOS

“

Adorei a experiência e tenho certeza de que agregou muito não só no meu desenvolvimento pessoal e interação com todos os membros da equipe, mas principalmente para o meu desenvolvimento profissional. Descobri nesta jornada habilidades que não tinha a certeza de que possuía e aprimorei habilidades que já dispunha.

”



Tarcísio Gomes



DEPOIMENTOS

“

Essa experiência está sendo riquíssima para todos nós, pois tivemos a oportunidade de trabalhar várias competências e mesmo com alguns obstáculos nunca perdemos o nosso objetivo.

”



Sônia Gusmão



DEPOIMENTOS

“

Participar do ARGo tem sido uma experiência estimulante e desafiadora que vem contribuindo de diversas maneiras para o nosso desenvolvimento profissional.

Trabalhar em equipe foi exatamente assim: Desafiador. Construimos um time com pessoas que trouxeram diferentes conhecimentos e competências, mas também com traços de personalidade, formas de agir e reagir, noção de time, tolerância, formas de trabalhar, igualmente diversas.

A entrega do Desafio 4 é resultado de um trabalho colaborativo, marcado por elevada comunicação e união de esforços do qual todos participamos intensamente.

”



Andressa Fogel



DEPOIMENTOS



Participante A: “Jogo extremamente proveitoso, especialmente para as equipes que permaneceram até o final. Fizemos novas amizades, aprendemos o conceito de holística, onde as partes de um todo, quando juntas, conseguem ser maiores que o próprio todo. Espero que continuemos a ter propostas assim na FGV.

Aprender a superar desafios é essencial. *"Calm seas never made good sailors"*.



DEPOIMENTOS

“

Participante B: “Valor agregado imenso. Aprendemos a trabalhar em equipe a distância, planejar o tempo, trabalhar sob pressão. Cada desafio propôs um tema interessante que teve que ser estudado a fundo para embasar nossas propostas. Ótima experiência”.

”



DEPOIMENTOS

“

Participante C: Apesar da carga adicional de trabalho, para resolver mistérios e desafios, e pelo trabalho desenvolvido em equipe, considero que a participação nesta aventura agregou muito valor ao meu desenvolvimento pessoal”.

”



ALGUMAS APRESENTAÇÕES

- <https://argosteamblog.wordpress.com/>
- <https://www.powtoon.com/online-presentation/cThFTRMkC1A/argo-menthor/?mode=movie>
- https://prezi.com/7hfjqzl1_epl/portfolio-equipe-orfeu/



Mary Murashima
Diretora de Gestão Acadêmica
FGV/Educação Executiva
mary.murashima@fgv.br

André Coutinho
Game Designer
FGV/Educação Executiva
andre.coutinho@fgv.br

Márcia Aguiar
Coordenadora Pedagógica
FGV/Educação Executiva
marcia.aguiar@fgv.br

ESCOPO

Equipes multidisciplinares e multirregionais

Narrativa central

x

Empresa multinacional da área de pesquisa bioquímica recém-chegada ao Brasil – [Argo Menthor](#) –, partindo do entendimento de seu CEO de que empresas inovadoras e focadas em resultado têm preferência pela contratação de times de trainees à de talentos individuais e cada vez mais reconhecem as vantagens de se manter um time de trabalho em que cada um conhece os pontos fortes e fracos uns dos outros, abre processo de seleção para contratação, com inúmeras vantagens, de uma equipe multidisciplinar de trabalhos que irá conduzir processos radicais de mudança na organização, no projeto denominado *Argonáutica*, mudando o perfil das linhas de pesquisa e desenvolvimento bem como a imagem da empresa para o mercado e a sociedade, o que envolve: mudança de *outsourcing* para *crowdsourcing*; diluição das fronteiras entre marketing, comunicação e aprendizado, além de investimento em linhas alternativas de aprendizado organizacional. A equipe vencedora do ARGo será contratada pela empresa.

ESCOPO

Equipes multidisciplinares e multirregionais

Narrativa secundária

X

Existe uma divisão no *board* da empresa. O atual CEO quer investir em responsabilidade social, mas o restante do *board* deseja alavancagem de resultados sem novos investimentos. A situação ficou mais grave, quando, há cerca de um ano, a principal pesquisadora da empresa anunciou que havia realizado uma descoberta espetacular, mas morreu repentinamente pouco depois e não divulgou os resultados de sua pesquisa. Sua sobrinha, que também é uma pesquisadora da área, encontra uma carta deixada pela tia que fala em códigos da descoberta e do destino da fórmula que a viabiliza. Os dilemas da cientista são: encontrar a fórmula e decidir o que fazer com ela – entregá-la ao *board* ou ao CEO da empresa. A decisão de contratação da equipe multidisciplinar é do CEO. Durante o processo de contratação, as equipes competidoras tomam conhecimento da situação da empresa e tentam ajudar o CEO a se manter à frente da Argo Menthor para que ele possa levar a cabo as mudanças almejadas por meio da contratação da equipe multidisciplinar, o que vai significar também ajudar a pesquisadora a encontrar a fórmula da tia e convencê-la a disponibilizá-la ao CEO.

ESCOPO

Desafio 1

x

Montar equipe multidisciplinar e multirregional capaz de levar adiante as propostas de mudança da *Argo Menthor* no projeto *Argonáutica* e selecionar o nome da equipe a partir da lista *Heróis da Argo*.

Foco: construção e avaliação de portfólios; formação de equipes multidisciplinares; *information literacy*; liderança.



Narrativa central – MORPG: disputa – desafios e perigos

Narrativa secundária – ARG: colaboração – mistérios

ESCOPO

Equipes n

x

Desafio 2

Apresentar proposta para resolução do problema de diversidade cultural da filial da empresa em Abu Dhabi, implantando métricas locais de *worked-based-learning*. Foco: diversidade, talentos globais e *worked-based-learning*.

na
narr



Narrativa central – MORPG: disputa – desafios e perigos

Narrativa secundária – ARG: colaboração – mistérios

ESCOPO

Desafio 3

x

Definir esquema, processos, ferramentas e regras de trabalho, comunicação e entregas a distância da equipe a partir das metas definidas no projeto Argonáutica. Incluir nos planos de trabalho proposta para resolver problema com legislação trabalhista.

Foco: capacidade de trabalho em *third places*; *work-life flexibility*; gestão de equipes virtuais de trabalho; *virtual literacy*.

multirregionais

story)

ck story)



Narrativa central – MORPG: disputa – desafios e perigos

Narrativa secundária – ARG: colaboração – mistérios

ESCOPO

Equipes multidisciplinares e multirregionais

Desafio 4

Apresentar proposta para alavancagem do *reputation capital* da empresa. Incluir contra-argumentação a favor do uso das redes sociais no trabalho.

Foco: *reputation capital* e *social media literacy*; ética.

Narrativa central – MORPG: disputa – desafios e perigos

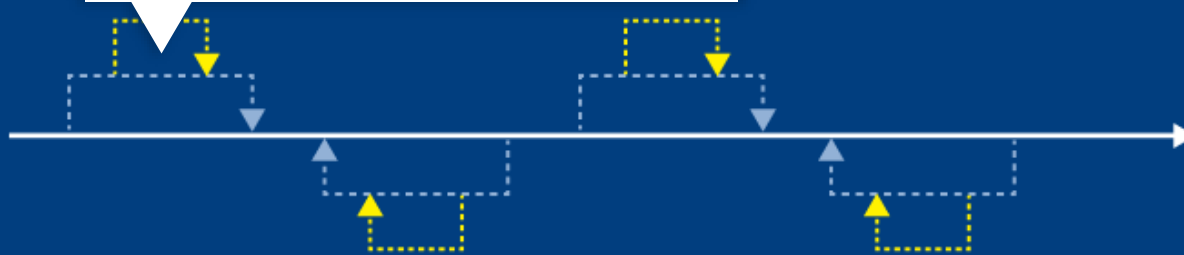
Narrativa secundária – ARG: colaboração – mistérios

ESCOPO

Equipes multidisciplinares e multirregionais

Mistério 1

O que está acontecendo entre o *board* e o CEO da Argo Menthor?

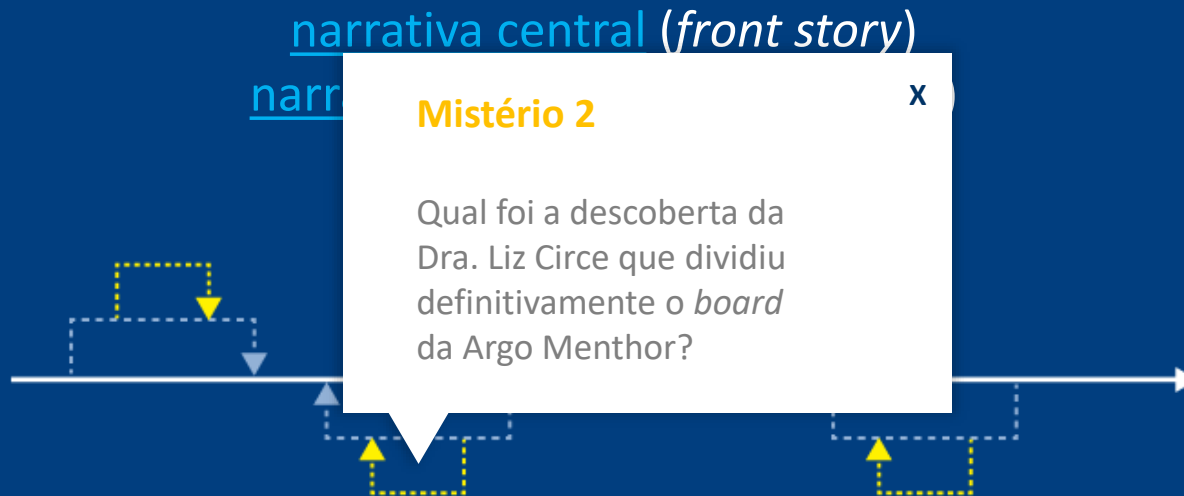


Narrativa central – MORPG: disputa – desafios e perigos

Narrativa secundária – ARG: colaboração – mistérios

ESCOPO

Equipes multidisciplinares e multirregionais



Narrativa central – MORPG: disputa – desafios e perigos

Narrativa secundária – ARG: colaboração – mistérios

ESCOPO

Mistério 3

Onde está a fórmula secreta?



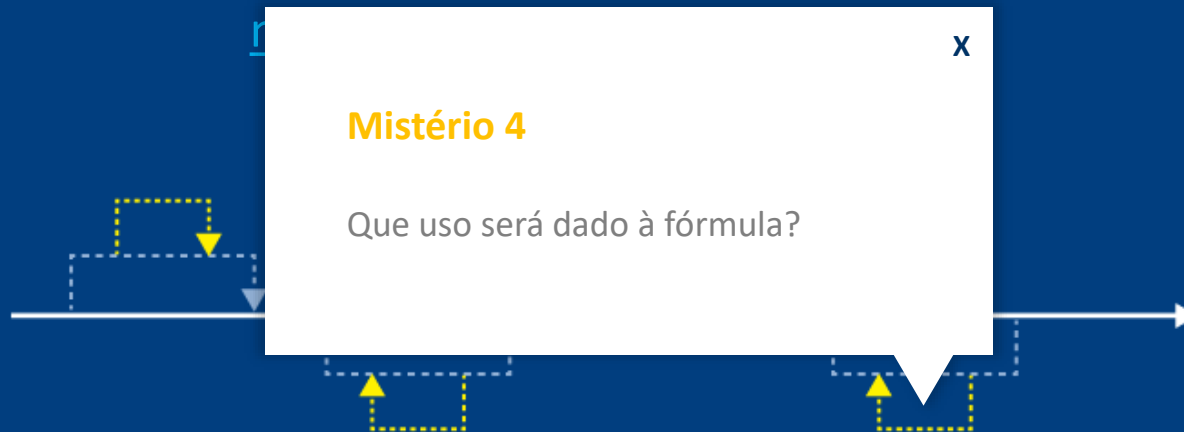
Narrativa central – MORPG: disputa – desafios e perigos

Narrativa secundária – ARG: colaboração – mistérios

ESCOPO

Equipes multidisciplinares e multirregionais

narrativa central (*front story*)



Narrativa central – MORPG: disputa – desafios e perigos

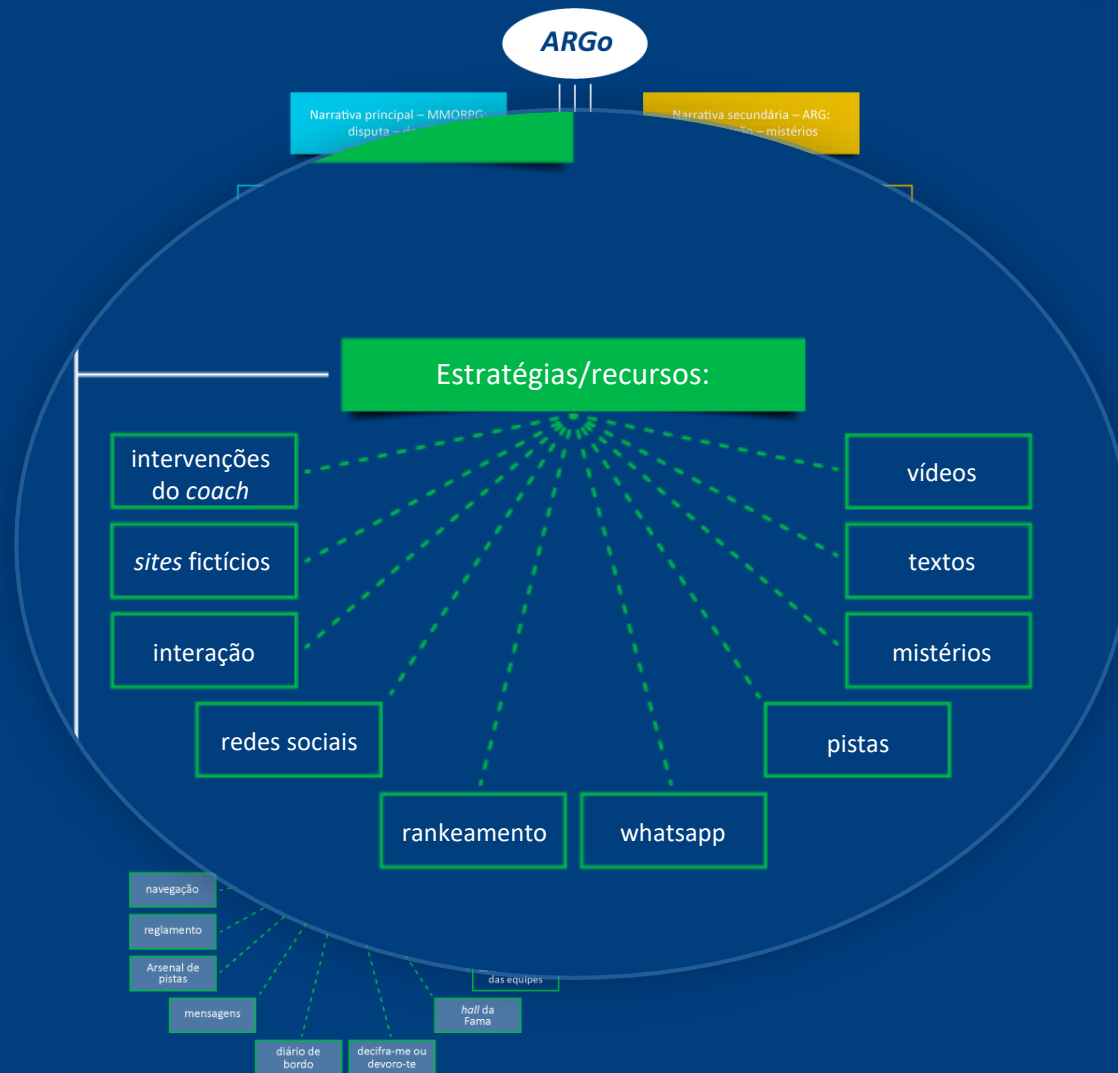
Narrativa secundária – ARG: colaboração – mistérios

ARQUITETURA DO JOGO

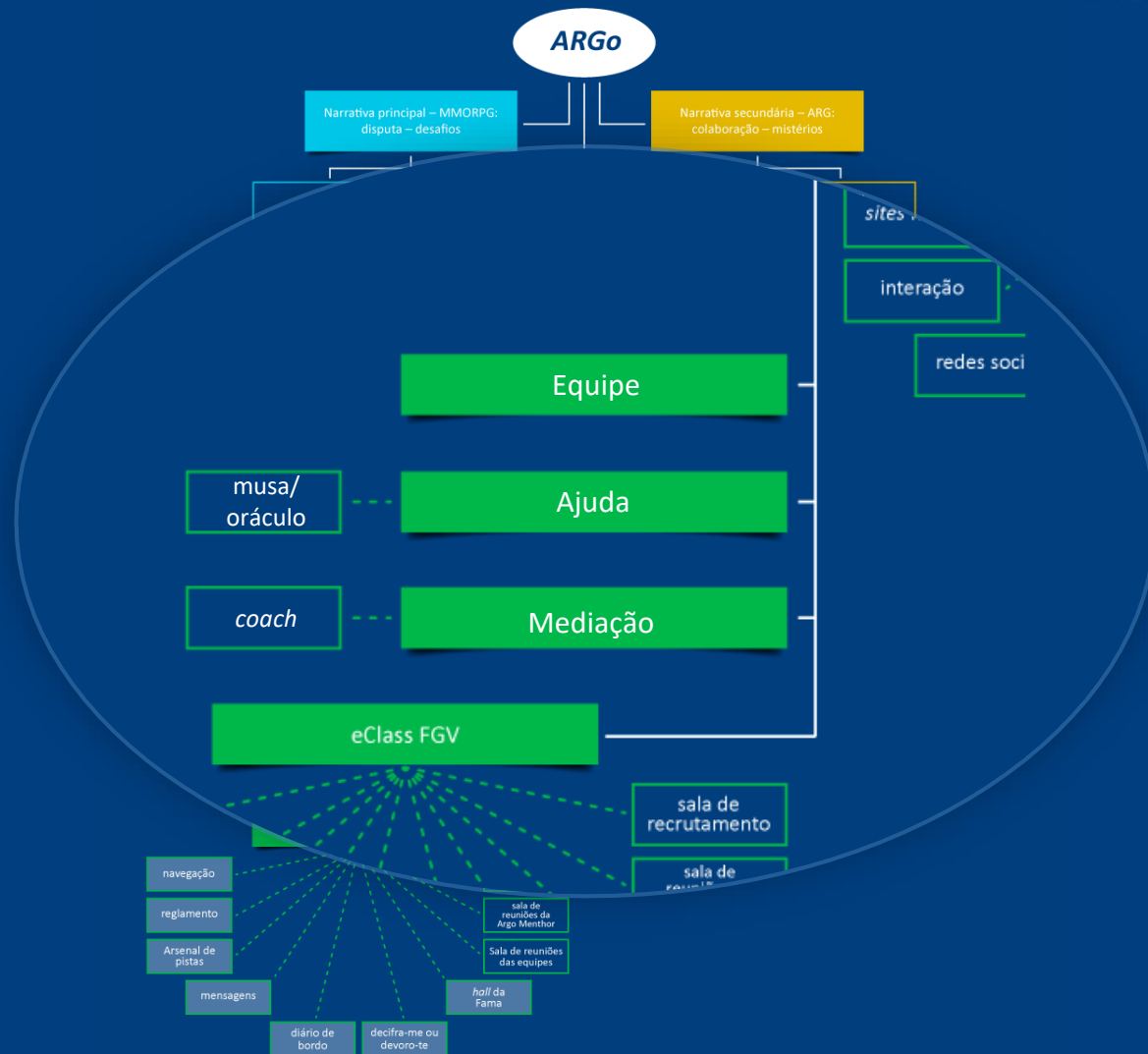
X



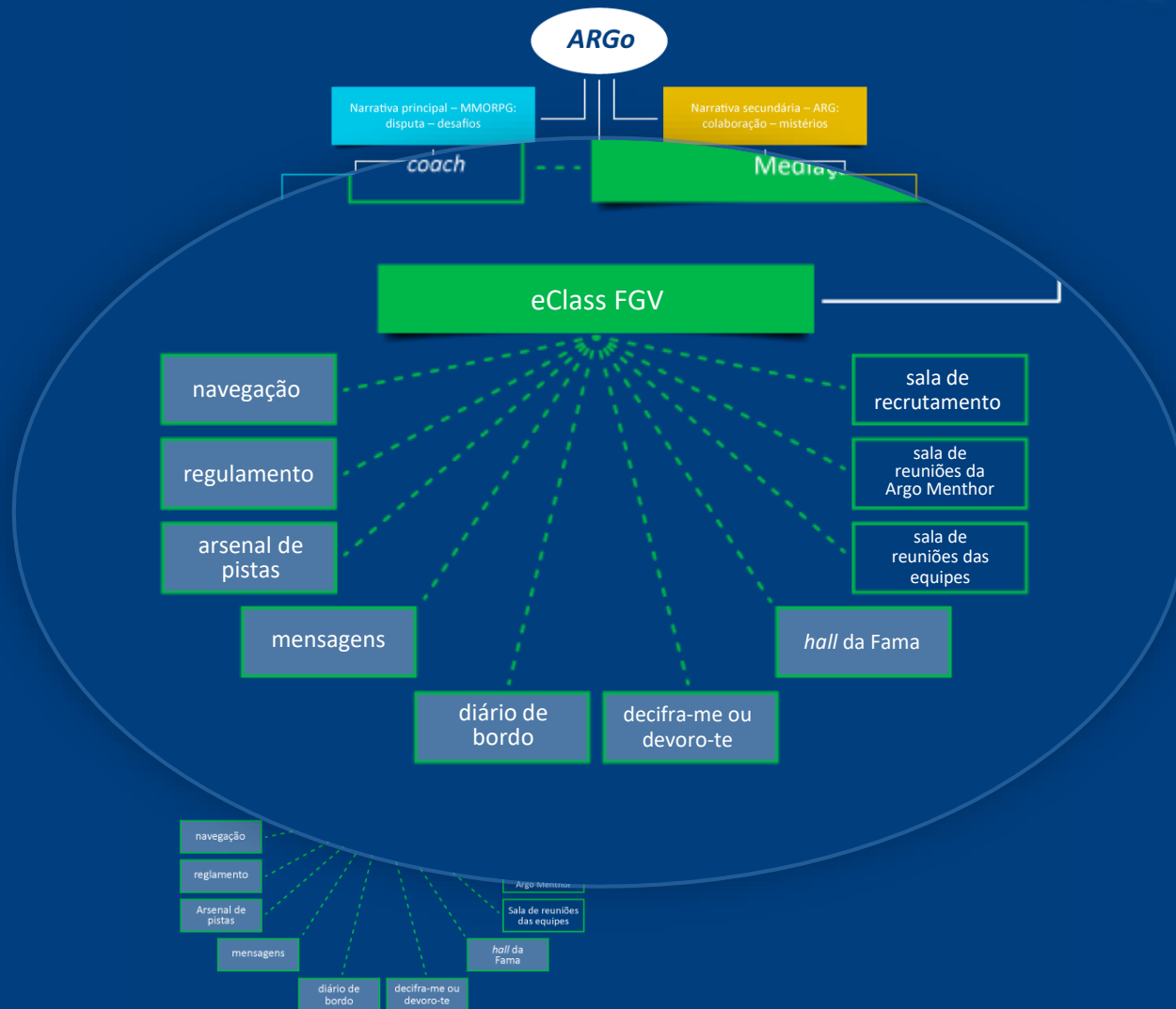
ARQUITETURA DO JOGO



ARQUITETURA DO JOGO



ARQUITETURA DO JOGO



ARQUITETURA DO JOGO

X

O jogo, os personagens, as mecânicas, os mistérios e as narrativas do ARGo tomam por base o mito grego dos Argonautas, que foi transformado em poema épico por Apolônio de Rodes, em 250 a.C. – *A Argonáutica*. A viagem de Jasão e dos mais de 50 heróis que partiram na nau Argo em busca do velocino de ouro simboliza a luta contra a banalização, em favor da verdade e da racionalidade, por meio da colaboração – valores que se coadunam aos do objetivo específico do jogo.

X

ndária – ARG:
– mistérios

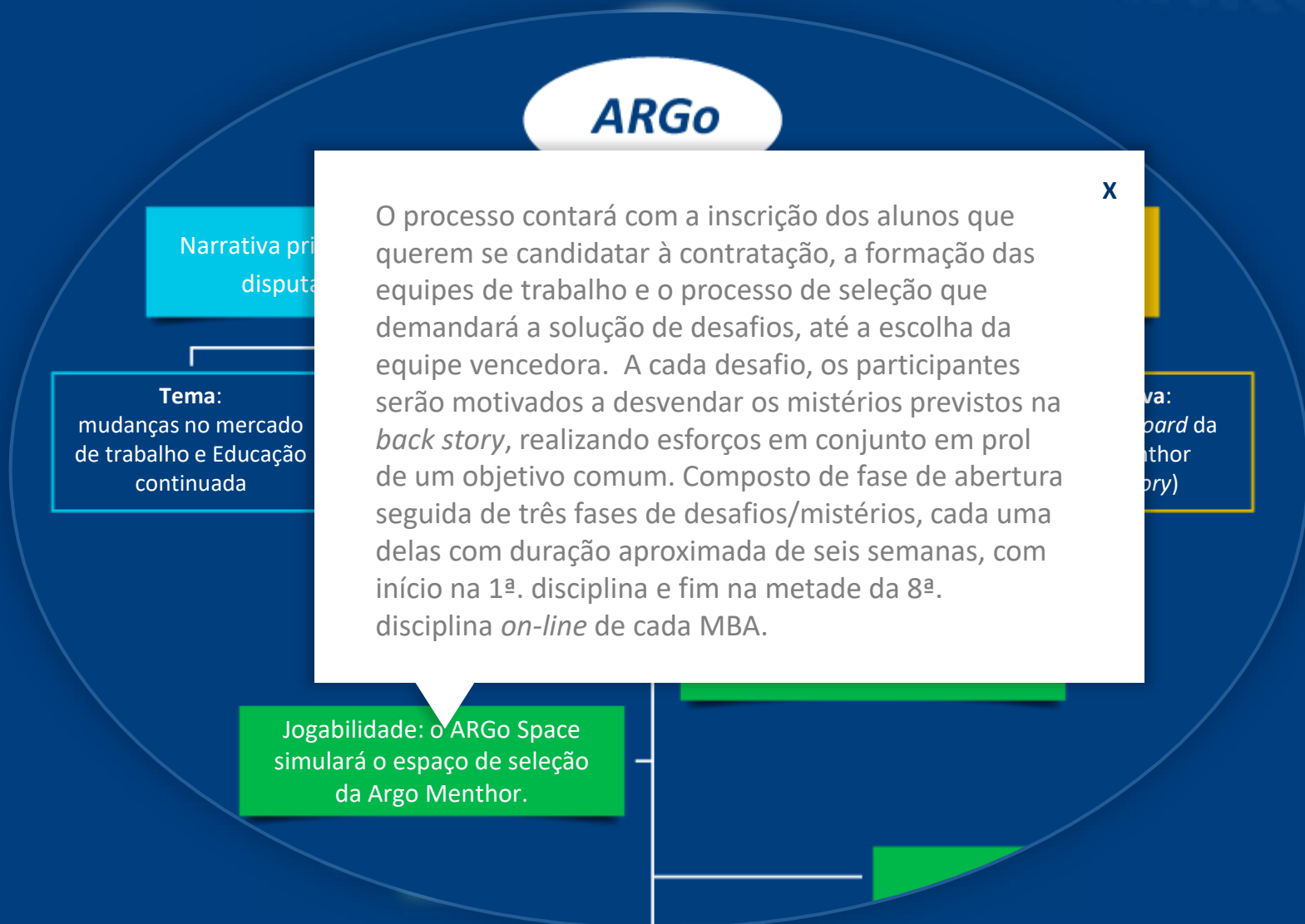
Narrativa:
divisão no *board* da
Argo Menthor
(*back story*)

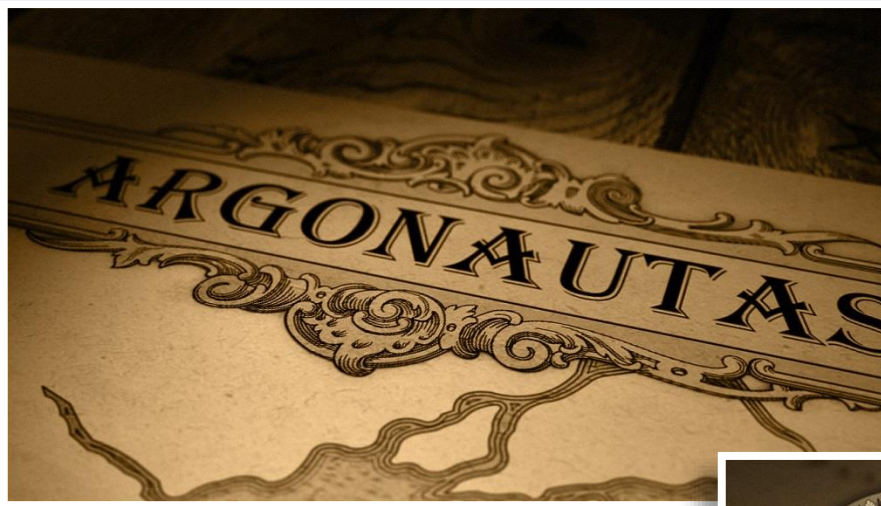
Metáfora condutora:
Argonautas

Jogabilidade: o ARGo Space
simulará o espaço de seleção
da Argo Menthor.

mudança
de trabalho
com

ARQUITETURA DO JOGO





Daily Community Alert

15.04.2012

BANJUL, GAMBIA

ENVIRONMENTAL DISASTER IN THE GAMBIA



The legal dispute involving Argo Menthor - a U.S. biotechnology company - and the government of Gambia is still unresolved. Consulted environmentalists and biologists determined that the chemical spill in the Gambia river, which occurred last January in the region of the Banjul island, caused serious damage to the local ecosystem, critically threatening all native species of plants and animals. Despite the declaration by Argo Menthor's former CEO, João Pélías, that manipulation

of palm oil derivatives - a local product used by the company for the manufacture of a new agricultural pesticide - took place according to environmentally responsible and legal parameters, the data collected so far by the government of Gambia indicates otherwise.

The company was - up to yesterday - appealing against the 40 million dollar fine (the equivalent to 1.6 billion dalasi) over the environmental disaster. But, it has announced today that its new CEO,

Jason Higgins, who is João Pélías' nephew, has opened an internal inquiry to determine the causes of what he considers an unfortunate accident. "Our company is renowned for its environmentally friendly actions all over the world. And I am sure the ongoing investigation will conclude that what happened was an unfortunate accident and not the result of the previous management negligence. We are, however, responsible for the damage and will honor the commitment made to the local community who has supported our work."

By the time this edition went to print João Pélías had not made any statement. Our producer tried to contact him, unfortunately without success.

Let's wait and hope the company's new management will actually compensate all damage caused to the local fishing industry, which is the second largest source of income - after the peanut processing industry - for the Banjul island.

x

ARGo - ALTERNATE REALITY GOALS



Venha fazer parte do nosso time.
Aceite o desafio!





Organograma da Argo Mentor no ano de 2012:
Dra. Circe ocupava o cargo de Diretora de Pesquisa e Desenvolvimento



DECIFRA-ME

Pistas:

Tabela de Polibio

12 24 12 31 24 34 44 15 13 11

12B 24I 12B 31L 24I 34O 44T 15E 13C 11A

BIBLIOTECA

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z



Dica 1:

Dmitri Mendeleiev nasceu na Sibéria e destacou-se na história da Química pois resolveu ordenar os elementos químicos então conhecidos, numa tabela, após verificar que as suas propriedades se repetiam de forma periódica. Assim foi criada a Tabela Periódica dos Elementos.

Dica 2:

___(-D) ___(-b) ___(-u) ___(-s)
95 66 105 63 33

Resposta:

A M Y D E A

Obs.: Procure-a e esclareça o mistério