



FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FATECS
CURSO: ADMINISTRAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: SISTEMAS DE INFORMAÇÕES
AREA: SISTEMAS DE GESTÃO INTEGRADO NAS ORGANIZAÇÕES

Lucas Valenzuela de Oliveira Lima Bezerra
20850424

**INSTRUMENTO PARA AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESA EM
UM CURSO DE ADMINISTRAÇÃO**

Brasília

2013

Lucas Valenzuela de Oliveira Lima Bezerra

**INSTRUMENTO PARA AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESA EM
UM CURSO DE ADMINISTRAÇÃO**

Trabalho de Curso (TC) apresentado como um dos requisitos para a conclusão do curso Administração de Empresas do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília.

Orientador: Roberto Ávila Paldês

Brasília

2013

Lucas Valenzuela de Oliveira Lima Bezerra

**INSTRUMENTO PARA AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESA EM
UM CURSO DE ADMINISTRAÇÃO**

Trabalho de Curso (TC) apresentado como um dos requisitos para a conclusão do curso Administração de Empresas do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília.

Orientador: Roberto Ávila Paldês

Brasília, __ de _____ de 2013.

Banca Examinadora

Prof. (a)
Orientador(a)

Prof. (a)
Orientador(a)

Prof. (a)
Orientador(a)

RESUMO

O termo Novas Tecnologias da Comunicação e Informação (NTCIs), é a designação de um conjunto de inovações que aparecem a partir dos anos 1980. As NTICs podem ser aplicadas em áreas da atividade humana e com isso provocam alterações nessas praticas. Elas tem mudado a rotina empresarial e educacional, deste modo as organizações e as Instituições de Ensino Superior (IES), vêm trabalhando em formar e desenvolver em seus funcionários e alunos as competências para utilizar de maneira correta essas tecnologias, agregando novas habilidades e conhecimentos a seus usuários. Uma IES adicionou a sua grade do curso de Administração, uma disciplina que utiliza uma NTIC específica. A disciplina “Jogos de Empresa” de uma IES utiliza um programa de nome “Simulador Colisem” onde o aluno vivência virtualmente, processos e rotinas de uma empresa real. É explorado dentro do *software* as tomadas de decisões, estratégias e práticas operacionais. Deste modo surgiu a pergunta sobre: qual instrumento de pesquisa pode verificar se a ferramenta escolhida está apoiando o cumprimento da ementa da disciplina “Jogos de Empresa” ? Assim o objetivo deste trabalho é propor um instrumento para avaliação da disciplina “Jogos de Empresa“, juntamente com o grau de satisfação dos alunos e professores na utilização do simulador. Os resultados obtidos, através de pesquisa exploratória, de caráter qualitativo, evidenciaram as áreas que deveriam ser cobertas por uma ficha de avaliação do programa utilizado dentro de sala de aula. Deste modo foi proposto um instrumento que poderá avaliar a disciplina “Jogos de Empresa” de uma determinada IES, atingindo o objetivo proposto no trabalho.

Palavras-Chave: Novas Tecnologias, Comunicação e Informação, *Software* Educacional, Jogos de Empresa.

1. INTRODUÇÃO

O ambiente empresarial está em constante mudança. Com a demanda de profissionais cada vez mais qualificados, as universidades e faculdades pelo país têm investido em seus currículos para integrar em suas grades disciplinas e métodos de desenvolvimento intelectual. Buscam integrar as Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs) e os conteúdos de formação relacionados com áreas específicas como recursos humanos, marketing, financeira, produção, logística, gestão entre outras. Essa ação tem o intuito de formar um administrador capaz de empregar os novos instrumentos disponíveis no mercado atual.

Segundo Preti (2006), o emprego da tecnologia na educação não é uma tendência no ensino recente. É algo que vem acontecendo há algum tempo, que utiliza dos meios disponíveis e adequados da época para alcançar uma determinada população. Essa prática educacional vem ganhando mais espaço nas últimas duas décadas. Com o aumento da utilização das NTICs no meio educacional pelas instituições, a tecnologia vem ganhando espaço e muitos adeptos. Segundo Santos e Rodrigues (1999), um sistema de EAD apoia o ensino presencial, e apesar de não exigir a necessidade de um espaço físico, ele apresenta componentes semelhantes a uma instituição educacional convencional.

As NTICS são o resultado da união de três técnicas: a informática, as telecomunicações e as mídias eletrônicas. O meio educacional identificou uma gama de novas possibilidades, apresentada pelos teóricos e governo. Elas são inúmeras para esse campo, principalmente aos conceitos de espaço e distância (PINTO, 1997).

Uma instituição de ensino superior (IES) percebeu a necessidade de habilitar o futuro profissional para lidar com esses novos instrumentos e práticas. Ela implementou uma nova grade do curso de Administração com matérias que integram os conteúdos já existentes e as NTICs. Esse processo visa oferecer uma maior qualidade do curso ao corpo docente e discente.

Nesse contexto, algumas disciplinas do curso exigem novas tecnologias para seu melhor desempenho. Esse é o caso a disciplina “Jogos de Empresa” que utiliza um *software* chamado “Coliseum” (SIMULADOR COLISEUM, 2013). Trata-se de um simulador da rotina empresarial, onde o aluno irá ter contato com as dificuldades que uma organização tende a enfrentar na sua rotina empresarial.

A justificativa do tema relaciona-se com o interesse e a necessidade da IES em avaliar a qualidade do ensino praticado na disciplina “Jogos de Empresa”. Como a IES tem uma proposta de formar profissionais de qualidade, eles devem vivenciar experiências práticas com as novas tecnologias de comunicação de informação. Isso torna mais moderno e prático a metodologia de ensino imposta aos alunos. A pesquisa permite criar condições para a avaliação da satisfação no uso do *software* Coliseum por parte dos alunos e dos professores. Dessa forma o investimento realizado pela instituição na sua aquisição poderá agregar valor ao conhecimento aos seus alunos.

A escolha desta pesquisa se deve a necessidade da IES em ter um instrumento para avaliar a satisfação dos alunos e professores enquanto a adesão do citado *software*, em sala de aula. Assim, existe a necessidade estabelecer um processo científico que leve à captura dos resultados obtidos na disciplina “Jogos de Empresa”. Com isso, podem ser tomadas medidas necessárias para o aperfeiçoamento da condução da disciplina e da utilização do *software* educacional . A proposta de criação do instrumento direcionado a uma específica matéria do currículo escolar, faz desta uma pesquisa relevante, já que não uma forma de avaliação consagrada que atenda as características e necessidades específicas do curso considerado.

Diante disso, o problema identificado é: que instrumento de pesquisa pode verificar se a ferramenta escolhida está apoiando a condução da disciplina “Jogos de Empresa” ?

O objetivo geral deste trabalho é propor um instrumento para avaliação dos resultados obtidos na disciplina “Jogos de Empresa” e o grau de satisfação dos alunos e professores na utilização do *software* “Coliseum”. Para tanto, foram listados os seguintes objetivos específicos: identificar junto ao professor da disciplina os itens que ele julga mais importantes para avaliação do *software*; identificar com os alunos os itens de relevância para avaliação do *software* utilizado dentro de sala de aula; propor um questionário com os itens com os itens mais citados.

O trabalho está organizado da seguinte forma. Primeiramente, estabeleceu-se uma metodologia de tipo exploratória e de caráter qualitativo. Foram abordados nesse primeiro momento, os conceitos encontrados na bibliografia utilizada. A seguir foi realizada uma entrevista com o professor da disciplina, onde ele apontou os aspectos mais importantes a serem avaliados do *software*. Com os critérios obtidos

do professor e da pesquisa bibliográfica, foi possível montar um questionário para avaliar dos alunos as áreas a serem medidas na avaliação do software “Simulador Coliseum”.

O resultados obtidos através dos questionários, foram tabulados e organizados, para melhor entendimento dos mesmos. Foram escolhidos para compor o instrumento de avaliação, os critérios que obtiveram maior percentual de escolha pelos alunos.

2. METODOLOGIA

O tipo de pesquisa utilizado foi exploratório, porque, segundo Gil (1996), a pesquisa exploratória visa proporcionar maior familiaridade com o problema e torná-lo explícito. Envolve levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas que tiveram experiências praticas com o problema pesquisado.

O delineamento da pesquisa escolhido foi qualitativo, o ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento chave. A pesquisa qualitativa é descritiva. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem (SILVA;MENEZES, 2001).

A pesquisa bibliográfica foi utilizada para apresentar a análise teórica sobre o tema de estudo, tornando-se obrigatória para dar fundamentos e apoio a pesquisa. Tornando-se obrigatória uma vez que a consulta em livros é primordial para se chegar aos bons resultados. Pode-se dizer que a pesquisa feita neste documento tem a característica de ser qualitativa e sua descrição é dada como exploratória (COLLIN; HUSSEY, 2005).

O universo da pesquisa limitou-se às pessoas envolvidas diretamente na disciplina Jogos de Empresa, ou seja, todos os alunos matriculados no semestre em andamento, juntamente com o professor responsável pela matéria.

Uma entrevista com o professor responsável pela matéria Jogos de Empresa foi realizada, com o objetivo de identificar o planejamento para a utilização do *software* assim como seu desempenho na sala de aula. As perguntas realizadas na entrevista encontram-se no apêndice A.

Segundo Lüdke e André (1986): essa técnica de coleta de dados permite uma captação coerente dos dados desejados, facilitando assim o detalhamento do assunto em questão, e uma resposta mais direta e individual.

Segundo Martins (2010): “A entrevista consiste numa técnica de conversação direta, dirigida por uma das partes, de maneira metódica, requerendo do pesquisador uma ideia clara da informação que necessita”.

Para a coleta de dados referente às expectativas dos alunos, foi utilizado um questionário contendo perguntas abertas e fechadas, direcionado a 40 (quarenta) alunos matriculados na disciplina, para assim obter os dados desejados de forma efetiva. O questionário é a técnica mais barata e rápida a ser utilizada durante a pesquisa para levantar as informações, além de não ter a necessidade de um treinamento. A aplicação de questionários é a maneira mais adequada em pesquisas sobre mercado e de opinião (GIL, 1996).

O questionário incluiu perguntas abertas e fechadas. As perguntas abertas possibilitam ao aluno responder de forma livre, utilizando de linguagem própria e expressando opiniões. O questionário encontra-se no apêndice B. Também permite investigações mais profundas e precisas. As perguntas fechadas são aquelas aonde o pesquisador delimita as opções de resposta. Esse tipo de perguntas, mesmo limitando as respostas, facilita a tabulação dos dados, pois as respostas são mais objetivas (MARTINS, 2010).

3. REFERÊNCIA TÉORICO

3.1 As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação.

Temos um novo cenário tecnológico crescendo na rotina das instituições de ensino, os equipamentos como *notebooks* e *tablets*, responsáveis não apenas por armazenar conteúdo, mas também em conectar o aluno ao extenso mundo virtual (MEDEIROS ALVES, 2012).

O termo novas tecnologias é a designação de um conjunto de inovações que aparecem nos anos 1980, cujo impacto sobre as indústrias culturais é nítido nos anos 1990. Antes da década de 80, a igreja, o jornal, a família, os clubes, partidos políticos, formavam instâncias de hierarquização, de avaliação e de transmissão das informações (TANGO, 2006).

As novas tecnologias da informação e da comunicação podem ser aplicadas em áreas da atividade humana e com isso provocam alterações nessas praticas.

Alem de aplicações na indústria, pesquisa científica, nos transportes e nas comunicações, elevando assim o fator motivacional. Com sua chegada, na sociedade como um todo, revolucionou os métodos de gestão e produção das organizações, e no ambiente atual vivenciamos a informática em diversas atividades que exercemos, nas escolas, nos hospitais, nos escritórios, nos bancos entre outras. A disseminação das NTICs na sociedade já é percebida com uma maior facilidade (LIMA, 2001).

Existe uma propagação global das tecnologias da informação e comunicação, elas estão presentes e influenciam a vida social. Diante disso existe um relacionamento entre o campo da informática e o conhecimento. Uma nova forma de linguagem de comunicação, também conhecida como linguagem digital (PINTO,1997).

Segundo Guimarães (2005, p.56); “as NTICs abrem novos horizontes mas também causam impactos sobre os modelos culturais das organizações, trazendo novos desafios e oportunidades”.

A comunicação organizacional é uma peça chave e fundamental para as organizações e empresas consigam o sucesso no meio empresarial. A capacidade de compartilhar, em tempo real, informações e mensagens, e da transformação das informações em conhecimento, são competências vitais para uma organização no ambiente em que estamos inseridos hoje (GUIMARÃES, 2005).

As instituições de ensino começaram a ter interesse por esse tipo de tecnologia. Segundo Lima (2001, p.18): “No Inicio dos anos 1970, a informática na educação, foi introduzida nos Estados Unidos, embora o número de escolas de 1º e 2º grau que utilizavam o computador fosse bastante restrito”.

As NTICs podem ser classificadas em três tipos, em mídia, multimídia e hipermídia. A mídia tem como característica ser composto por poucos elementos, exemplos, o rádio, que transmitem apenas som. Já multimídia integra vários elementos ou tecnologias, que podem ser dispositivos diferentes interconectados produzindo um único produto. E a hipermídia são documentos que integram texto, imagem e som de maneira não linear (PINTO, 1997).

No Brasil, nos anos 1980, a informática na educação já era bem desenvolvida, devido ao sucesso que algumas universidades tiveram ao utilizar computadores em seus cursos nos anos 1970. O programa de informática em educação teve seu inicio no Seminário Nacional de Informática em Educação. Após

os seminários foram criado centros de pesquisas com a missão de criar ambientes educacionais usando a informática como recurso facilitador para a aprendizagem (LIMA, 2001).

Para Moran (1995, p.6); “as tecnologias permitem um novo encantamento na escola, ao abrir suas paredes e possibilitar que alunos conversem e pesquisem com outros alunos da mesma cidade, país ou do exterior, no seu próprio ritmo”.

A disseminação das NTICs, tem importância crucial para o desenvolvimento, tanto profissional, quanto pessoal do ser humano, no ambiente moderno que estamos inseridos. Percebe-se que a revolução digital na qual estamos inseridos tem quebrado barreiras, e paradigmas antigos. A facilidade e a velocidade da informação tem transformado o dia-a-dia da sociedade moderna, e causando impactos na rotina, seja ela empresarial, educacional, social ou econômica.

3.2 As NTICs na Educação Presencial e a Distância

Segundo Medeiros Alves (2012, p.3) : “A escola, como lugar social exerce sua ação educadora como ação ideológica, com poder de construir nova cultura educacional em todos os âmbitos”

De acordo com Goldschmidt (1977, p.1): “A aprendizagem é, às vezes, um processo duro e difícil. Parece-nos, por isso, que cabe ao educador tomá-lo mais fácil e agradável, ao mesmo tempo que o torna mais eficiente e produtivo”

Essa revolução tecnológica ou revolução digital, tem transformado parte dos sistemas sociais que estamos inseridos, especificamente nas formas de sentir, estar, ser e comunicar do homem no mundo contemporâneo, trazendo consequências para o domínio do conhecimento (ALVES; NOVA, 2003).

O computador, e as demais tecnologias quem estão inseridas na sociedade atual, ao contrário do que se acreditava no passado tratar-se de áreas de especialistas, hoje são vistas como produtos necessários dentro dos lares e o conhecimento e habilidade de utiliza-los contitui-se em condição de empregabilidade e domínio da cultura. O conhecimento no campo da informática, deve estar relacionado às demais áreas do saber humano. Trata-se de uma nova linguagem, um novo meio de comunicação (PINTO, 1997).

A revolução tecnológica que ocorreu nos últimos 30 anos, produziu uma geração de alunos, que cresceram inseridos em ambientes ricos de multimídias, com

uma visão de mundo diferente das gerações anteriores, assim sendo a revisão das praticas educacionais é uma necessidade para que seja elaborada uma educação adequada a essa geração. No ambiente educacional, essa revolução requer do professor uma nova forma de interagir. Aconteceu uma inversão de valores, aonde o professor deixa de ser o ponto fundamental no desenvolvimento intelectual do aluno, para ocupar o cargo de facilitador na construção do aprendizado (CRUZ, D. M.; SANTOS, E. F. G.; PAZETTO, V. T., 2001).

Uma das possibilidades de empresas das tecnologias de informação e comunicação, e ampliando os limites de tempo e espaço da educação presencial. Componentes a distância tem sido usados para viabilizar essas características.

Um sistema de EAD é parecido com a escola virtual pois, apesar de não possuir salas presenciais, apresenta também alguns componentes de uma escola convencional, e não dispensa os recursos humanos utilizados em salas de aulas presenciais. (SANTO; RODRIGUES, 1999)

A respeito de planejar um curso por meio da EAD, é essencial estudar com cuidado as tecnologias de suporte ao mesmo, e a forma de oferecimento a ser adotada. Estas delimitações indicarão o tipo de curso, exige uma serie de características fundamentais, necessárias tanto para o aluno quanto para a instituição de ensino (SANTOS; RODRIGUES, 1999).

O ambiente educacional busca integrar cada vez mais, essa revolução tecnológica, com a sala de aula. A necessidade do educador em saber se posicionar diante dessas novas tecnologias, e dominar de maneira efetiva suas funções e possibilidades, para passar ao aluno o conteúdo de maneira moderna.

Os principais elementos quem compõem uma EAD segundo Rodrigues e Santos (1999) são:

- Aluno: principal elemento dentro do processo de aprendizagem.
- Professor: Além de suas responsabilidades tradicionais, tem que saber lidar com características e necessidades especiais que fazem parte do modelo de EAD.
- Facilitador: Ele é responsável por auxiliar o professor distante, executando tarefas que o mesmo não pode a distância, como recolher exercícios e monitorar provas.
- Monitor: responsável por funções designadas pelo professor.

- Suporte técnico: responsável pelos aspectos técnicos relacionados com o sistema utilizado de EAD.
- Suporte administrativo: responsável pelo gerenciamento didático do curso.
- Administradores: responsáveis pela área de gestão do sistema de EAD
Conteúdo Didático: composto por diferentes formas, como páginas web (HTML), livros e apostilas, vídeo, arquivos PDF, etc.
- Sistema de Gerenciamento de Aprendizagem: sistema composto normalmente por módulos responsáveis pelas seguintes funções; gerenciar matrículas; registrar acessos de alunos ao material do curso; suporte a comunicação; registrar frequência dos alunos, mediar interação instrutor-aluno e aluno-aluno; registrar acesso ao conteúdo didático; controlar acesso ao curso.
- Mídia: meios de comunicação aonde o professor e os alunos trocam informações.

A educação à distância tem sua origem, nas experiências de educação por correspondências iniciadas no final do século XVIII, e com desenvolvimento para se tornar a EAD atual em meados do século XIX. Ela utiliza hoje de várias mídias, desde o tradicional material impresso, à aos modernos simuladores de realidade on line, aonde existe uma grande interação entre o aluno, utilizando de inteligência artificial, e de comunicação síncrona entre aluno e professor (BERNARDO, 2000).

No Brasil a EAD tem início no século XX, em 1904 é oferecido através do Jornal do Brasil na seção de classificados o primeiro curso de datilógrafo por correspondência do país. No decorrer dos anos vários cursos começam a ser disponibilizados por meios não presenciais. Vale destacar que entre as décadas de 1970 e 1980, organizações iniciaram a oferta de cursos supletivos à distância, modelo conhecido como tele educação, com aulas via satélite, marcando assim o início da segunda geração dessa modalidade no país. Porém somente na década de 1990 é que as IES brasileiras iniciaram a EAD com o uso das NTICs (ALVES, 2011).

Os cursos de EAD no Brasil são legalizados pela lei nº 9394 de 1996, através do artigo de número 80, teve adicionado o Decreto 2.494 de 1998 e as portarias do Ministério da Educação Nº 301/98 e nº 2.253/2001, que incentivam o desenvolvimento e a veiculação de programas de EAD, nos diversos níveis e modalidades de ensino e de educação continuada. O parágrafo III, do Art. 87, item 3,

autoriza a realização de programas de capacitação para os professores utilizando o sistema de EAD. O Ministério da Educação juntamente com a Secretária da Educação a Distância aprovou a Portaria nº 2.253 de 18/10/2011 autorizando que as IES do sistema federal de ensino a disponibilizarem matérias no modelo não presencial (NOVA; ALVES, 2003).

No contexto que se encontra a reforma universitária a respeito da EAD e dos seus paradigmas, sustentado por práticas pedagógicas e administrativas, a modalidade a distancia nas universidades sofre algumas resistências. No ano 2000, somente seis IES ofereciam cursos de graduação a distância no país, já em 2004 esse número sobe para 116 instituições. Em 2005, esse numero atinge o total de 217, sendo a maioria em IES privadas (PRESTI, 2009).

3.3 Jogos de Empresa

O projeto de extensão “Prospecção de Tecnologias de Informação e Comunicação” (TIC), iniciado no 2º semestre de 2012, teve iniciativa de professores vinculados ao Curso de Administração de uma IES. O objetivo geral do TIC era prospectar no mercado tecnologias que possam ser aplicadas em sala de aula de maneira a contribuir para cursos de ensino superior.

No 1º semestre de 2013, esse Projeto se concentrou em uma prospecção e escolha de um jogo ou simulador de empresa que possa ser utilizado na disciplina “Jogos de Empresas”, a ser iniciada no Curso de Administração no 2º semestre de 2013.

O dicionário Priberam (2013) da língua portuguesa classifica simulador como: “Dispositivo capaz de reproduzir o comportamento de um aparelho de que se deseja quer estudar o funcionamento, quer ensinar a utilização, ou de um corpo de que se pretende seguir a evolução”.

Os primeiros usos de simulação, dos jogos para educação e desenvolvimento de habilidades, que se tem noticia, teriam ocorrido durante os Jogos de Guerra na China, em 3000 A.C. , com a simulação de guerra *Wei-Hai*, e na Índia, com um jogo chamado Chaturanga (SAUAIA, 1997).

A utilização dos jogos de empresa em computadores, teve seu inicio na década de 1950, nos Estados Unidos, reutilizando conceitos de táticas e estratégias utilizadas pelos militares, no campo dos negócios, tinham como base as

experiências do treinamento militar nos simuladores de batalhas. Em 1956 foi desenvolvido para o treinamento de executivos da American Management Association, um *software* de nome Top Management Decision Game, sendo considerado o primeiro jogo empresarial (MARQUES FILHO;PESSOA, 2000).

As aplicações da informática na educação estão provocando uma mudança nos modelos e métodos de ensino e aprendizagem, remodelando assim os objetivos e resultados esperados desses processos. O ensino assistido por computador, no qual o sistema tem o controle da interação sistema-aluno faz parte do aprendizado instrucionista, e ambientes interativos de aprendizagem como aprendizado construcionista, e aprendizado socialmente distribuído representado pelas possibilidades da internet e da globalização (MARQUES FILHO; PESSOA, 2000).

Segundo Marques Filho e Pessoa (2000, p.2): “Jogos de Empresas é uma simulação de um ambiente empresarial, onde os participantes atuam como executivos de uma empresa, avaliando e analisando cenários hipotéticos de negócios”.

Para Goldschmidt(1977, p.1); “jogo de empresas nada mais é que um exercício seqüencial de tomada de decisões, estruturado dentro de um modelo de conhecimento empresarial”.

Com a utilização dos Jogos de Empresa, é possível simular pequenos negócios, empresas médias, grande ou organizações internacionais que lidam com quantias de número elevado, gerando uma constante motivação. Assim quem utiliza da simulação pode vivenciar o processo gerencial, podendo cometer erros, deste modo aprendendo com os erros e evitando eles em empresas reais (SAUAIA, 1997).

De acordo com Marques Filho e Pessoa (2000, p.10) : “O jogo de empresas no ensino tem uma forma diferente de transmissão do conhecimento, ele agrega conceitos de diferentes áreas do saber”.

Os jogos de empresas, são considerados instrumentos de importante relevância para a dinâmica da empresa, seja para aplicar treinamentos, ou para mudanças na cultura organizacional, tanto para o desenvolvimento de habilidades e competências entre outros. Para uma utilização mais efetiva dos jogos, eles devem ser selecionados de acordo com a necessidade da organização, assim deve conter os objetivos e conteúdos que ajudem no crescimento pessoal e profissional para o aluno (D’ELBOUX, 2008).

Existem dois tipos básicos de jogos de empresas: os chamados “jogos gerais”; e o segundo, os “jogos funcionais”. Os jogos gerais são aqueles que envolvem os níveis mais altos da estrutura organizacional da empresa, ou seja, destinam-se ao nível estratégico da empresa. Tem em sua finalidade o conhecimento do processo de tomada de decisão do ponto de vista político da empresa. Já os jogos funcionais estão voltados para os níveis intermediários e inferiores da estrutura organizacional. Sua finalidade é o ensino das tarefas básicas em cada área da administração (GOLDSCHMIDT, 1977).

O crescimento do ensino superior em administração no Brasil, teve como consequência o desenvolvimento de novos métodos didáticos. Uma das técnicas utilizadas na formação de administradores é o jogo de empresas (LAMPKOWSKI, 2012).

Assim o jogo de empresas tem a capacidade de simular continuamente vários tipos de decisões, várias alternativas, desta forma os participantes tem condição de avaliarem os resultados de diferentes decisões tomadas. Assim, o simulador possibilita um campo de experimentações (GOLDSCHMIDT, 1977).

Para Marques Filho e Pessoa (2000, apud TANABE, 1977) existem três objetivos para uso dos jogos: para transmitir conhecimentos específicos; para pesquisas com objetivo de gerar soluções empresariais, teoria econômica, teoria administrativa e visualizar e estudar o comportamento individual ou em grupo.

Goldchmidt (1977) ressalta que o jogos de empresas não deve ser considerado como um fim em si mesmo. Trata-se apenas de uma técnica, e não pode substituir o processo tradicional de treinamento, seja ele de estudantes ou executivos. Deve ser visto como um instrumento que pode agregar conhecimento nos processos tradicionais de aprendizagem.

A aprendizagem decorrente dos jogos é vista de maneira entusiástica por sua facilidade, e desperta interesse e clima de competição dado pela semelhança das praticas de gestão de uma empresa (LAMPKOWSKI, 2012 apud TANABE, 1977).

A tecnologia da informação tem proporcionado a inclusão de diversas ferramentas no ambiente educacional. Algumas dessas tecnologias estão associadas a jogos de empresa como: simulação via uso de internet, uso de multimídia, acesso a bancos de dados, *softwares* de apoio a análises estratégicas e financeiras. (ALMEIDA, 1998)

As características dos jogos de empresa são; modelar a realidade da empresa; ter papéis claros dentro da simulação; regras claras, o jogo deve evidenciar o que é permitido realizar dentro da simulação e o que não é; e condições de envolvimento, a sensibilização do grupo quanto às propostas e devem ser claramente contextualizadas de forma que sejam agentes motivadores dentro dessa vivência (D'ELBOUX, 2008).

3.4 Software “Simulador Coliseum”

A partir do desenvolvimento da tecnologia nos últimos anos, com *softwares* com interfaces cada vez mais sofisticadas, o mercado busca esforços em desenvolver programas eficientes e eficazes para transmitir conteúdos de diversos setores da sociedade (BRANDÃO, 1998)

A Andros Treinamentos e Simulações fundada em 2001, é a empresa responsável pelo simulador Coliseum, com uma equipe composta por, professores, administradores, engenheiros, analistas de sistemas e consultores.

O *software* didático nada mais é que um produto orientado a finalidades pedagógicas. Atualmente no mercado existem diversos *softwares* didáticos que utilizam recursos sofisticados de multimídia, inteligência artificial, realidade virtual, entre outros (BRANDÃO,1998).

O simulador Coliseum dispõe de cinco opções de organizações virtuais. São elas; Fabrica de Colchões; Escola de Idiomas; Loja de Colchões; Loja de Filtros; Loja de Capotas; assim o Coliseum reproduz os processos que essas organizações operam em suas atividades fim.

Essas opções simulam cada uma um sistema, nelas é explorado, tomadas de decisões, estratégias e operacionais. Ajudando a entender melhor o funcionamento das mesmas, enquanto organizações.

Algumas características do programa e suas possibilidades são; Esquema de jogadas gerenciadas pelo monitor do jogo pela web; Três níveis de dificuldade: iniciante, médio e avançado; Sistema de auxílio para a avaliação do desempenho de cada equipe; Possibilidade de jogadas baseadas em metas determinadas pelo monitor; Sistema projetado para funcionar totalmente via web sem a necessidade de módulos de instalação ou envio de arquivos (SIMULADOR COLISEUM, 2013).

Também fazem parte das possibilidades; Estrutura de decisões estratégicas que contempla as áreas de gestão de vendas, gestão de compras, gestão de pessoas, gestão de propaganda, gestão financeira e gestão operacional; Sistema projetado para jogadas em equipes de forma a garantir um nível de desafio muito mais elevado em contraste com os sistemas individuais baseados em inteligência artificial (SIMULADOR COLISEUM, 2013).

Aulas dinâmicas, através dos simuladores, os professores podem desenvolver várias atividades que motivam a participação dos alunos durante as aulas. Permite aulas presenciais e a distância, através da interação via web, podendo interagir com os simuladores mesmo fora da sala de aula. (SIMULADOR COLISEUM, 2013).

Deste modo existe uma união entre teoria e prática, o “Simulador Coliseum” possui várias áreas da gestão de uma empresa convencional, como gestão de compras, gestão financeira, gestão de vendas, gestão de propaganda, gestão de pessoas, gestão operacional. Tem uma interação fácil, através das páginas de ajuda, os alunos tem um roteiro de decisões que auxiliam nos lançamentos das decisões (SIMULADOR COLISEUM, 2013).

Suporte para o Professor, uma equipe está disponível em horários convenientes para auxiliar o professor durante as aulas. Totalmente via web, todo o acesso e gestão dos simuladores, é feito via web sem a necessidade de instalação de qualquer programa, necessitando apenas de um navegador de internet (SIMULADOR COLISEUM, 2013).

4. RESULTADOS

4.1 Entrevista com o Professor responsável pela matéria “Jogos de Empresa”

Foi realizada a entrevista com o professor responsável da disciplina “Jogos de Empresa”, com o intuito de buscar as áreas que deveriam ser avaliados *software* “Simulador Coliseum”.

A primeira questão abordada dentro da entrevista direcionada ao professor, era a respeito de cinco áreas que deveriam ser cobertas por uma ficha de avaliação

do programa utilizado dentro de sala de aula. O professor listou os seguintes aspectos como importantes:

- Trabalho em equipe
- Simulação real
- Aplicabilidade dentro do curso
- Ganho no aprendizado
- Competitividade

Na segunda questão, o professor explicou a escolha da área Trabalho em Equipe. Segundo o professor, essa área deveria ser avaliada para verificar se o aluno encontrou problemas em trabalhar em equipe, já que o simulador trabalha características de relacionamentos interpessoais, e sua importância para o sucesso do jogo é crucial.

Na terceira questão, foi perguntado o aspecto mais relevante da área de Simulação do jogo. O professor explicou a necessidade de se avaliar o quanto real é o programa Coliseum e se a simulação da empresa corresponde com o encontrado nas organizações reais.

Na quarta questão, foi perguntado o aspecto mais relevante da área de Aplicabilidade dentro do curso. Segundo o professor, deveria - se avaliar se o aluno conseguiu relacionar as disciplinas anteriores e a prática dentro da matéria “Jogos de Empresas”.

Na quinta questão abordada na entrevista foi perguntado o aspecto mais relevante da área de Ganho de aprendizado. O professor considera que deve ser avaliado se o simulador Coliseum reforça as habilidades e competências que o aluno desenvolveu durante o curso de Administração.

Na sexta questão, foi perguntado o aspecto mais relevante da área Competitividade no simulador Coliseum. O simulador estimula uma disputa interna, aonde os rankings dos grupos mais bem sucedidos até aquele momento estão disponíveis para os alunos verem, assim incentivando a competição. Segundo o professor deveria ser avaliado se os alunos buscaram melhores resultados em relação aos outros times, por causa da competitividade gerada pelo simulador.

4.2 Tabulação dos dados referentes aos questionários aplicados aos alunos.

Foram aplicados quarenta questionários, contendo oito perguntas fechadas, e uma pergunta aberta. Em ambas as turmas da disciplina “Jogos de empresa”. Tanto na turma noturna, como na turma matutina.

A primeira questão o aluno tinha que marcar no seu julgamento, os critérios para avaliação do *software* “Simulador Coliseum”.

Na área Motivação, 65% dos alunos assinalou como importante uma avaliação, 32% como desejável, e apenas 3% como desnecessário. No quesito ganho no aprendizado, 52% julgou como importante, e 45% escolheu a alternativa desejável. Os resultados (Tabela 1) mais altos foram o da área Trabalho em Grupo, onde 80% dos alunos avaliou como importante e na área competitividade e onde 80% mostrou tratar-se de uma área importante a ser avaliada.

Tabela 1 – Áreas na qual deve existir uma avaliação do *software* “Simulador Coliseum”, segundo os alunos.

Área	Julgamento no contexto da disciplina		
	Importante	Desejável	Desnecessário
Competitividade	80%	17%	3%
Trabalho em Grupo	80%	20%	0%
Aplicabilidade dentro do Curso	67%	30%	3%
Motivação	65%	32%	3%
Desafio Intelectual	63%	32%	5%
Ganho no Aprendizado	52%	45%	3%
Simulação perto da realidade	50%	35%	15%

Nas questões de número 2 até a de número 8, foram feitas perguntas direcionadas para cada área. O aluno tinha a opção de escolher o aspecto mais relevante a ser avaliado dentro da utilização do *software* “Simulador Coliseum”.

Na questão de número 2, na área da Motivação o aluno deveria assinalar o aspecto mais relevante a ser avaliado. Os resultados podem ser vistos na Tabela 2.

Tabela 2 – Área Motivação	
Mantém ou eleva índices de motivação?	30%
Cria novos fatores de motivação?	37%
Desperta interesse para outras disciplinas?	33%

Na questão de número 3, na área referente ao ganho no aprendizado, o aluno deveria assinalar o aspecto mais relevante a ser avaliado. Os resultados, podem ser conferidos na tabela 3.

Tabela 3 – Área Ganho no Aprendizado	
Permite elevar o nível de conhecimento?	20%
Fortalece as habilidades e competências?	65%
Permite fixar por mais tempo a lembrança do conceito?	15%

Na questão de número 4, na área referente a aplicabilidade dentro do curso, o aluno deveria assinalar o aspecto mais relevante a ser avaliado. Os resultados podem ser conferidos na tabela de número 4

Tabela 4 – Área Aplicabilidade dentro do Curso	
Disciplinas anteriores ajudam no decorrer da disciplina “Jogos de Empresas”?	48%
O currículo do curso de Administração aborda questões vistas dentro do jogo?	27%
As matérias anteriores estão alinhadas com as exigências do jogo?	25%

Na questão de número 5, na área referente desafio e crescimento intelectual, o aluno deveria assinalar o aspecto mais relevante a ser avaliado. Os resultados podem ser conferidos, na tabela de número 5.

Tabela 5 – Área Desafio / Crescimento Intelectual	
O programa acompanha o meu crescimento nas disciplinas?	37%
O programa oferece desafios constantemente renovados?	53%
O programa se adapta às características de cada turma?	10%

Na questão de número 6, na área competitividade o aluno deveria assinalar o aspecto mais relevante a ser avaliado. Os resultados, podem ser conferidos na tabela de número 6.

Tabela 6 - Área Competitividade	
Desperta a busca de melhores resultados em relação aos outros times?	67,50%
Estimula a disputa interna ?	22,50%
Valoriza o aluno que se dedica mais ?	10%

Na questão de número 7, na área simulação do programa o aluno deveria assinalar o aspecto mais relevante a ser avaliado Os resultados, podem ser conferidos na tabela de número 7.

Tabela 7 – Área Simulação	
As situações abordadas no jogo estão perto das encontradas em organizações reais?	55%
O simulador modela uma empresa real?	42%
Outros	3%

Na questão de número 8, na área trabalho em grupo o aluno deveria assinalar o aspecto mais relevante a ser avaliado. Os resultados, podem ser conferidos na tabela de número 8.

Tabela 8 – Área Trabalho em Grupo	
Existiu algum problema de relacionamento durante as simulações?	12%
A Sinergia do grupo foi importante?	50%
Capacidade de trabalhar em grupo foi um diferencial dentro das simulações?	38%

5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O professor responsável pela matéria “Jogos de Empresa” de uma IES, respondeu que os principais aspectos para serem avaliados dentro do programa simulador deveria englobar o trabalho em equipe, simulação do jogo, a

aplicabilidade dentro do curso, o ganho no aprendizado e a competitividade. Essa visão está de acordo com D'Elboux (2008) que aborda em seu trabalho a importância dos jogos de empresas para desenvolver habilidades e competências necessárias dentro das organizações. Os aspectos evidenciados pelo professor estão, portanto, alinhados com as habilidades e competências um profissional dentro de uma organização deve possuir.

A simulação de um ambiente empresarial, assim os relacionamentos e a sinergia para se trabalhar em grupo estão incluídos dentro do simulador. Cerca de 80% dos alunos concordam ser importante esse aspecto. Os autores Marques Filho e Pessoa (2000) explicam, os jogos de empresas tem como objetivo, avaliar e visualizar o comportamento individual e em grupo.

O nível de realidade dentro do simulador, é um fator muito importante para o sucesso da disciplina: 50% dos alunos responderam que a simulação perto da realidade trata-se de um aspecto importante dentro da disciplina. Goldschmidt (1977) ressalta que os jogos de empresa nada mais é que uma tomada de decisões, estruturadas em um modelo real de organização.

A aplicabilidade dentro do curso é vista de maneira agregadora, já que durante as simulações o aluno, passa por diversas situações abordadas dentro do curso de Administração, 68% dos alunos avaliaram como importante essa característica do programa. Guimarães (2005) explica que a utilização das NTICs abrem novos horizontes, trazendo novos desafios e oportunidades.

O ganho no aprendizado, segundo 52% dos alunos e o professor, é uma área de extrema relevância dentro da disciplina. Para Marques Filho e Pessoa (2000) o modelo de ensino dos jogos de empresa tem uma maneira diferente de transmitir o conhecimento, ele agrega diversos conceitos de diferentes áreas do saber.

Cerca de 80% dos alunos, destacou a competitividade como importante item para avaliação do *software*, e o professor destacou que o simulador estimula a disputa interna entre os alunos. Lampkowski (2012) evidencia o clima de competição gerado pelo simulador, pela semelhança com as práticas de gestão de uma empresa real.

Num total de 40 alunos, 65% destacaram a motivação como um aspecto importante. Com a inclusão das NTICs com o objetivo de motivar o aluno a partir de novas práticas, deve-se buscar tecnologias que busquem elevar o nível motivacional. Para Lima (2001), as NTICS podem ser aplicadas em áreas da

atividade humana e com isso provocam alterações nessas praticas, elevando assim o fator motivacional.

O desafio intelectual que o simulador aborda, tem importante relevância para os alunos, 63% deles marcaram como importante essa área. Para Marques Filho e Pessoa (2000), com as aplicações das NTICs dentro dos ambientes educacionais, estão provocando mudanças nos modelos e métodos de ensino, remodelando assim os desafios que o aluno enfrenta em sua vida acadêmica.

6. CONCLUSÃO

O aumento da utilização de NTICs e da EAD, na educação presencial, pode ser percebida, com uma maior facilidade na ultima década. Cada vez mais as IES buscam integrar em seus currículos, disciplinas que explorem e adequem essas tecnologias ao modelo de profissional que elas buscam em formar.

As primeiras turmas a utilizarem o “Simulador Coliseum” foram as do 7º semestre do curso de Administração, do segundo semestre de 2013. Deste modo sugiu a necessidade de um instrumento para avaliar o simulador utilizado na disciplina “Jogos de Empresa”.

O objetivo deste trabalho foi alcançado, qual seja propor um instrumento para realizar essa avaliação. Buscando isso, esse trabalho aborda a teoria de base relacionada ao simulador, e realiza uma pesquisa através de questionários aplicados aos alunos matriculados na matéria, bem como uma entrevista com o professor. A partir das informações coletadas foi possível desenvolver um instrumento para ser aplicado, com o objetivo de avaliar o *software* “Simulador Coliseum”. Os critérios que melhor formam um perfil do jogo considerado, na visão dos alunos e professor diretamente envolvidos, compõem a ficha de avaliação do *software* visto na figura 1.

Figura 1 – Questionário de avaliação do software “Simulador Coliseum”.

Questionário

Este questionário é composto por 7 (sete) critérios de avaliação relacionados ao *software* para jogos de empresa “Simulador Coliseum”. Nelas você irá avaliar o Grau de Importância e o Grau de Satisfação que você atribui a cada um dos critérios apontados, utilizando uma escala que vai de 1 a 10.

Questão 6 – Simulação: As situações abordadas no jogo estão perto das encontradas em organizações reais

	Dispensável		Desejável		Necessário		Fundamental		Imprescindível	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Importância										
	Muito Ruim		Ruim		Regular		Bom		Muito Bom	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Satisfação										

Questão 7 – Trabalho em Grupo: O jogo exige uma sinergia do grupo para a execução das tarefas.

	Dispensável		Desejável		Necessário		Fundamental		Imprescindível	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Importância										
	Muito Ruim		Ruim		Regular		Bom		Muito Bom	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Satisfação										

Verifica-se, portanto, que os objetivos específicos do trabalho foram atingidos. Os professores e alunos efetivamente contribuíram na construção do instrumentos, apontando os itens mais relevantes para a avaliação do *software* utilizado na de sala de aula. Com isso, o problema inicial de pesquisa foi respondido satisfatoriamente.

As limitações do trabalho foram o número de turmas envolvidas e a quantidade de semestres avaliados. Como o emprego do *software* é recente, cabe a formação de uma avaliação na visão de outras turmas e semestres. Como sugestão para trabalhos futuros inclui-se a validação instrumento com as turmas que utilização o “Simulador Coliseum” no futuro.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Fernando C. *Experiências no uso de jogos de empresas no ensino de Administração*. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.

ALVES, Lucinéia. *Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo*. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, v. 10, 2011.

BERNARDO, Viviane. *Educação a distância: Fundamentos e guia metodológico*. Website da Unifesp virtual (Universidade Virtual da Universidade Federal de São Paulo/Escola Paulista de Medicina), 2004. Disponível em: <http://www.virtual.epm.br/home/resenha.htm> .Acesso em: 2013

BRANDÃO, Edemilson Jorge Ramos. *Repensando modelos de avaliação de software educacional*. 3º Simpósio de Investigação e desenvolvimento de software educativo, 1998.

COLLINS, Jill; HUSSEY, Roger. *Pesquisa em administração: Um guia prático para alunos de graduação e pós-graduação*. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

D'ELBOUX, Paulo César. *Jogos de Empresa*. Santa Bárbara. Faculdade Anhanguera. Anuário da Produção Acadêmica Docente, Vol.XII, Nº .2, p. 201-214, 2008.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 3.ed .São Paulo: Atlas,1996.

GOLDSCHMIDT, Paulo C. *Simulação e jogo de empresas*. *Revista de Administração de Empresas*, v. 17, n. 3, p. 43-46, 1977.

GUIMARÃES, André Sathler. *Novas Tecnologias de Informação e Comunicação e a Comunicação organizacional: Um Estudo Exploratório*. UMSP, São Bernardo do Campo, 2005.

LAMPKOWSKI, Marcelo. *Os jogos de empresas e sua influência na formação dos bacharéis em Administração*. FEA-USP, 2012. Disponível em: <http://www.ead.fea.usp.br/semead/15semead/resultado/trabalhosPDF/362.pdf>. Acesso: 2013.

LIMA, Patrícia Rosa Traple. *Novas tecnologias da informação e comunicação na educação e a formação dos professores nos cursos de licenciatura do Estado de Santa Catarina*. 2001. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Computação.

MARQUES FILHO, Paulo Albuquerque; PESSOA, M. *Jogos de empresas: uma estratégia para o ensino de gestão e tomada de decisão*. In: CONGRESSO DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA, 2000.

MEDEIROS ALVES, Robson. *As novas tecnologias de informação e comunicação: um novo lugar cultural na instituição escola*. Ponto-e-Vírgula. Revista de Ciências Sociais. ISSN 1982-4807, n. 11, 2012.

MORAN, José Manuel. *Novas tecnologias eo reencantamento do mundo*. Revista tecnologia educacional. Rio de Janeiro, v. 23, n. 126, p. 24-26, 1995

NOVA, Cristiane; ALVES, Lynn. *Educação à distância: limites e possibilidades*. Alves L, Nova C, organizadoras. *Educação à distância: uma nova concepção de aprendizado e interatividade*. São Paulo: Futura, p. 5-27, 2003.

PINTO, Aparecida Marcianinha. *As Novas tecnologias e a Educação*. DFE/UEM/CRC, 1997.

PINTO, Anna Florência de Carvalho Pinto. *Metodologia do Trabalho Científico: Planejamento, estrutura e apresentação de trabalhos acadêmicos segundo as normas da ABNT*. PUC - Minas Gerais: 2010.

PRETI, Oreste. *Educação a Distância: uma prática educativa mediadora e mediatizada*. Educação a distância: inícios e indícios de um percurso. Cuiabá: NEAD/IE-UFMT, p. 15-56, 1996.

SANTOS, Eduardo Toledo. RODRIGUES, Marcos. *Educação a Distância*. Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, 1999.

SANTOS, Eloina de Fátima Gomes dos; CRUZ, Dulce Márcia; PAZZETTO, Vilma Tereza. *Ambiente educacional rico em tecnologia: a busca do sentido*. In: Anais Eletrônicos do VIII Congresso Internacional da Abed. 2001

SAUAIA, Antonio Carlos Aidar. *Jogos de Empresas: Aprendizagem com Satisfação*. Revista de Administração, São Paulo, v. 32, n.3, p. 13-27, jul./set. 1997.

SIMULADOR COLISEUM. Disponível em [http://www. Simuladorcoliseum.com.br](http://www.Simuladorcoliseum.com.br). Acesso em 02/09/2013 às 14h00.

APÊNDICE A

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

CURSO: ADMINISTRAÇÃO

Questões da entrevista com o professor da disciplina “Jogos de Empresa”

1. Professor, cite cinco áreas que deveriam ser cobertas por uma ficha de avaliação do software “Simulador Coliseum”.
2. Na 1ª área citada, qual o aspecto mais relevante a ser avaliado, ou seja, que tipo de pergunta deveria ser feita ?
3. Na 2ª área citada, qual o aspecto mais relevante a ser avaliado, ou seja, que tipo de pergunta deveria ser feita ?
4. Na 3ª área citada, qual o aspecto mais relevante a ser avaliado, ou seja, que tipo de pergunta deveria ser feita ?
5. Na 4ª área citada, qual o aspecto mais relevante a ser avaliado, ou seja, que tipo de pergunta deveria ser feita ?
6. Na 5ª área citada, qual o aspecto mais relevante a ser avaliado, ou seja, que tipo de pergunta deveria ser feita ?

APÊNDICE B

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
CURSO: ADMINISTRAÇÃO

Questionário de Avaliação do “Simulador Coliseum”

1. Marque um ‘X’ no seu julgamento das seguintes áreas como critérios para avaliação do software “Simulador Coliseum”. Pode haver mais de uma área em cada critério.

Área	Julgamento no contexto da disciplina		
	Importante	Desejável	Desnecessário
Motivação			
Ganho no Aprendizado			
Aplicabilidade dentro do Curso			
Simulação perto da realidade			
Trabalho em Grupo			
Desafio Intelectual			
Competitividade			

Caso exista outra área que em seu julgamento deva ser avaliada a respeito do programa Coliseum, cite e faça o julgamento da mesma (Importante, Desejável, Desnecessário).

Área	Julgamento no contexto da disciplina		
	Importante	Desejável	Desnecessário

2. Na área da **Motivação**, assinale o aspecto (somente um) mais relevante a ser avaliado.

- () Mantém ou eleva índices de motivação ?
- () Cria novos fatores de motivação ?
- () Desperta interesse para outras disciplinas ?
- () Outra pergunta a ser feita:

3. Na área **Ganho no Aprendizado**, assinale o aspecto (somente um) mais relevante a ser avaliado.

- () Permite elevar o nível de conhecimento ?
- () Fortalece as habilidades e competências ?
- () Permite fixar por mais tempo a lembrança do conceito ?
- () Outra pergunta a ser feita:

4. Na área **Aplicabilidade dentro do Curso** assinale o aspecto (somente um) mais relevante a ser avaliado.

- () Disciplinas anteriores ajudam no decorrer da disciplina "Jogos de Empresas" ?
- () O currículo do curso de Administração aborda questões vistas dentro do jogo?
- () As matérias anteriores estão alinhadas com as exigências do jogo ?
- () Outra pergunta a ser feita:

5. Na área **Desafio/ Crescimento Intelectual** assinale o aspecto (somente um) mais relevante a ser avaliado.

- () O programa acompanha o meu crescimento nas disciplinas ?
- () O programa oferece desafios constantemente renovados ?
- () O programa se adapta às características de cada turma ?
- () Outra pergunta a ser feita:

6. Na área **Competitividade** assinale o aspecto (somente um) mais relevante a ser avaliado.

- () Desperta a busca de melhores resultados em relação aos outros times ?
- () Estimula a disputa interna ?

() Valoriza o aluno que se dedica mais ?

() Outra pergunta a ser feita:

7. Na área **Simulação do Jogo** assinale o aspecto (somente um) mais relevante a ser avaliado.

() As situações abordadas no jogo estão perto das encontradas em organizações reais?

() O simulador modela uma empresa real?

() Outra pergunta a ser feita:

8. Na área **Trabalho em Grupo** assinale o aspecto (somente um) mais relevante a ser avaliado.

() Existiu algum problema de relacionamento durante as simulações ?

() A Sinergia do grupo foi importante ?

() Capacidade de trabalhar em grupo foi um diferencial dentro das simulações?

() Outra pergunta a ser feita:

9. Caso você tenha sugerido alguma outra área, proponha uma pergunta que julgue um critério relevante dessa área.
