



FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS APLICADAS – FATECS

CURSO: ADMINISTRAÇÃO

LINHA DE PESQUISA: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

ÁREA: SUPORTE DA TI EM SISTEMAS DE GESTÃO DO CONHECIMENTO

ANDRÉ ALVES LOPES

21039590

**IDENTIFICAÇÃO DAS EXPECTATIVAS
DA DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESA
EM UM CURSO DE ADMINISTRAÇÃO**

Brasília

2013

ANDRÉ ALVES LOPES

**IDENTIFICAÇÃO DAS EXPECTATIVAS
DA DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESA
EM UM CURSO DE ADMINISTRAÇÃO**

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

Orientador: Roberto Ávila Paldês, Msc.

Brasília

2013

ANDRÉ ALVES LOPES

**IDENTIFICAÇÃO DAS EXPECTATIVAS
DA DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESA
EM UM CURSO DE ADMINISTRAÇÃO**

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

Orientador: Roberto Ávila Paldês, Msc.

Brasília, ____ de _____ de 2012.

Banca examinadora

Prof.: Roberto Ávila Paldês, Msc.

Orientador

Prof. _____

Examinador (a)

Prof. _____

Examinador (a)

IDENTIFICAÇÃO DAS EXPECTATIVAS DA DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESA EM UM CURSO DE ADMINISTRAÇÃO

André Alves Lopes¹

Roberto Ávila Paldês²

RESUMO

O presente estudo teve por objetivo tratar de verificar as expectativas dos alunos e do professor de uma Instituição de Ensino Superior em relação ao *software* utilizado na aula jogos de empresa, identificando o correto direcionamento desta disciplina em um curso de Administração. Neste sentido, tem-se a apresentação dos principais conceitos de jogos, jogos educativos e jogos de empresa, evidenciando suas possibilidades e benefícios como seu valor pedagógico quando utilizado como uma ferramenta de ensino. A pesquisa se deu por meio de um questionário voltado para os alunos, além de entrevista com o professor responsável por ministrar a disciplina analisada, que identificou as principais expectativas. São elas: Adquirir habilidades e competências de trabalhos em grupo. Ao final do estudo verificaram-se que apesar das expectativas serem favoráveis, nem todos os alunos esperam que essa ferramenta contribua. Este acontecimento se deu pelo fato de que o conhecimento sobre jogos de empresa ainda é escasso como também sua bibliografia. Desta forma foram identificadas as principais expectativas dos alunos e do professor e foram apresentadas as possibilidades e benefícios da ferramenta de Tecnologia da Informação: jogos de empresa.

Palavras-chave: Jogos de empresa. Expectativas. Possibilidades. Benefícios.

¹ Acadêmico do curso de Administração de Empresas do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília. E-mail: dani_apc@hotmail.com.

² Mestre em Educação pela Universidade Católica de Brasília (UCB). Especialista em Análise de Sistemas. Professor orientador do curso de Administração de Empresas do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília. Home page: <<http://lattes.cnpq.br/0464191770045460>>.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade humana sempre passou por grandes revoluções tecnológicas que introduziram muitas mudanças e, por fim, trouxeram grandes benefícios. A revolução atual é comandada pela tecnologia da informação e da comunicação e direciona a economia mundial. Desta forma, surgiu a necessidade de acompanhar essa evolução tão acelerada. Na gestão das empresas, a tecnologia ofereceu ferramentas para simulação de situações de grandes variações, tais como os jogos de empresa.

Segundo Vicente (2001), “Os jogos de empresas são a chave para transformar um administrador em um grande empresário, capaz de aprender por si mesmo com o mercado”. O contato do gestor com esses jogos aumenta o poder de decisão e a autonomia do indivíduo. Foram criados jogos de empresa a fim de atingir três grupos distintos. O primeiro são os executivos, em seguida os profissionais de Recursos Humanos e, por último, a comunidade acadêmica.

Gramigna (2007) diz que desde os tempos antigos, os seres humanos já utilizavam jogos para alavancar seu sistema intelectual, e diz também que o jogo prepara o indivíduo para a vida, que a partir de um jogo com regras estabelecidas, as pessoas mostram comportamentos e tomam decisões que revelam seu caráter.

Os jogos de empresas estão sendo introduzidos desde o início do ano em um curso de Administração de uma Instituição de Ensino Superior (IES) do Distrito Federal. Um software está sendo utilizado para o estudo do controle de empresas pelos alunos. A proposta é modernizar o curso para que ele possa se adequar as melhores propostas pedagógicas em vigor.

A escolha do software foi feita com base em diversos critérios técnicos e pedagógicos devido ao fato de existirem muitas disponibilidades no mercado de fornecedores com baixo custo e alta qualidade. O jogo escolhido é acessível e simples, não exigindo muito da infraestrutura da faculdade.

O processo de escolha, aquisição e acompanhamento desse software está sendo conduzido com base em um projeto de extensão denominado “prospecção de Tecnologias de Informação e Comunicação”. Foi iniciado no segundo semestre de 2012, e busca um meio de trazer novas tecnologias que possam impulsionar a aprendizagem dos alunos de Administração dentro da sala de aula. No primeiro semestre de 2013, o projeto dedicou-se a avaliar simuladores de empresa

disponíveis para a aplicação na disciplina “Jogos de Empresa” e também para finalizar a prospecção quanto ao programa de tecnologia da informação relacionada ao emprego da tecnologia em sala de aula. Desta forma, um novo simulador foi escolhido, o *software* Coliseum (2013) e está sendo utilizado nessa disciplina no 2º semestre de 2013.

O início da implementação do novo *software* nas aulas do curso de administração foi subdividido em quatro partes, a saber:

1. Desk Research.
2. Apresentação dos simuladores a professores da FATECS.
3. Escolha efetiva do simulador de empresas.
4. Encaminhamento à FATECS do contrato a ser firmado pelo UNICEUB e a empresa fornecedora do simulador vencedor (UniCEUB, 2013a)

Para preparar os professores que ficaram responsáveis por ministrar a aula jogos de empresa, foram realizados treinamentos *on line*.

Este artigo reveste-se de importância na medida que direciona uma disciplina que envolve diretamente os recursos da tecnologia na formação do aluno de administração.

Com os grandes avanços da tecnologia e a imensa exigência do mercado, faz-se necessário o contato do aluno com as novas tecnologias da informação e comunicação (NTICs). Segundo o Uniceub (2013b), o aluno precisa, não só conhecer, como também interagir com as NTICs. Essa interação vai possibilitar o desenvolvimento de habilidades, do saber fazer, além do conhecimento teórico que, atualmente, já é desenvolvido.

Nesse contexto, o problema de pesquisa se volta para o entendimento adequado das expectativas do professor e dos alunos, de modo a contribuir para identificação do correto direcionamento da disciplina jogos de empresa.

O objetivo geral é identificar as expectativas dos alunos e do professor em relação ao software atualmente utilizado no projeto jogos de Empresa.

A partir do objetivo geral foram formulados os objetivos específicos, em destaque:

- compreender as possibilidades e benefícios oferecidos pelos jogos de empresa, em especial, o que foi selecionado pela IES;

- avaliar as possibilidades do jogo com as imposições da disciplina, de acordo com as propostas do projeto pedagógico do curso; e
- comparar as expectativas do professor e dos alunos diante das necessidades apontadas pelo projeto pedagógico.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Como fundamentação do presente estudo, faz-se necessário o entendimento correto de conceitos a respeito de jogos educativos e jogos de empresa dando ênfase em suas possibilidades e benefícios buscando resolver o problema e fomentar novas discussões.

2.1 Jogos educativos

Os jogos de empresa existentes na atualidade não surgiram por um acaso. Esses jogos são basicamente a evolução de jogos educativos, que primeiramente eram utilizados em escolas e centros de ensino e hoje são utilizados também no desenvolvimento e treinamento de colaboradores de varias empresas. É importante o entendimento de conceitos de jogos educativos para a melhor compreensão do tema jogos de empresa.

A Idade Média é reconhecida por suas grandes guerras e batalhas. Naquela época eram utilizados jogos de guerra antes das principais batalhas. Devido ao seu caráter de simulação e estratégico, são reconhecidos como os primeiros jogos simulados que deram origem aos jogos educativos e, em seguida, aos jogos de empresa, como afirmam Marques Filho e Pessoa e Mendes (2000 *apud* ARBEX, 2005).

Moratori (2001) diz que o jogo não tem uma origem definida, mas concorda com Gramigna (2007) que indaga que desde a antiguidade a humanidade utilizou-se de jogos educativos para buscar um maior desenvolvimento. Mesmo inconscientemente, o jogo acompanha o homem, como é caso do jogo dos sinais que era utilizado quando ainda não havia se descoberto a fala.

Segundo Gramigna (2007), “Toda capacidade e habilidade humana provem do jogo. Utilizamos o jogo dos músculos e dos membros para nos erguer e caminhar”. A autora deixa bem claro que o jogo educativo aprimora nossa

capacidade de desenvolvimento e que utilizamos várias formas de jogo em nosso cotidiano.

Mattar (2010) enfatiza que é necessário encontrar o estilo de aprendizagem de cada indivíduo, o jeito mais fácil que o aluno consegue absorver o conteúdo. A partir de jogos, dinâmicas e ambientes virtuais é possível gerar maior retenção do conhecimento. Muitas vezes o aluno não consegue fixar o conteúdo, pois acha que a aula é ruim ou monótona. A partir de jogos e simulações, o professor consegue encontrar o estilo de aprendizagem e ter a atenção do aluno para que ele possa aprender.

Para Junior e Abbondati (2007), os jogos são ferramentas que podem servir como soluções durante a aprendizagem dos alunos em qualquer instituição de ensino. Devido a pouca literatura existente sobre o assunto, os jogos são subestimados, fazendo com que muitas pessoas não deem o valor pedagógico que essa ferramenta merece. Os autores esclarecem que o jogo se bem utilizado, pode ser aplicado em qualquer faixa etária e desenvolve novas habilidades e competências.

2.2 Jogos de empresas

Para a aplicação correta de um jogo de empresa em uma Instituição de Ensino Superior (IES) e para entender a expectativa dos envolvidos com o mesmo, cabe destacar os conceitos sobre jogos de empresa.

O *The Global Business Game* (2005 apud ARBEX) afirma que o primeiro jogo simulado considerado um jogo de empresa foi o jogo criado por uma aluna do Instituto de Engenharia e Economia de Leningrado. Se baseava em negócios e era utilizado para treinar colaboradores de lojas para posições de gerencia.

Sauaia (2010), “O jogo de empresa constitui um processo de tomada de decisão em que grupos criteriosamente formados tomam decisões e competem por resultados objetivos”. Aquele autor enfatiza que há grandes disponibilidades de jogos de empresa com complexidades diferentes, sendo que os mais adequados no início para aplicação em IES seriam os menos complexos e mostra um esquema simples e ideal para um jogo de empresa:

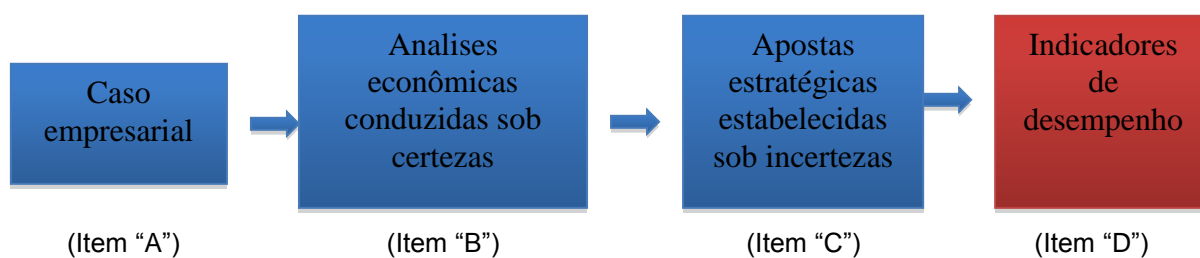


Figura 1: Jogo de empresa.

Fonte: Autor.

O item “A” (Figura 1) mostra primeiramente o Simulador (caso empresarial); em seguida, os itens “B” e “C” mostram as tomadas de decisão (análises e apostas); e, por último, têm-se no item “D” os resultados (Indicadores).

Knabben (2000) mostra que existem dois modelos de jogos de empresa ou *business games*, como também podem ser chamados. Os modelos fechados ou abertos. Os fechados são os menos complexos e com menos variáveis. Os abertos são mais complexos e exigem mais do participante. Condizendo com Sauaia (2010), o autor diz que os modelos fechados por serem mais simples e que exigem menos da infraestrutura de instituições de ensino, são ideais para o início dos cursos.

A utilização de jogos de empresa em IES se tornou visível em meados do ano 2000, e cerca de 40% das referidas Instituições já utilizavam deste recurso em aulas do curso de Administração como mostra uma pesquisa feita no estado do Paraná segundo Arbex *et al.* (2006). A referida pesquisa ainda mostra que de acordo com as IES pesquisadas, foram encontrados pontos positivos em relação aos jogos de empresa aplicados. Esses pontos são:

- i) União satisfatória entre teoria e prática; ii) proporciona ao aluno enxergar a empresa de forma sistêmica; iii) proporciona um aprendizado em um ambiente que mescla competição e cooperação; iv) facilita o aprendizado de modo geral.

A pesquisa deixa bem claro que apesar de jogos de empresa ser um assunto recente, esses softwares tem bastante aceitação quando são utilizados em IES e geralmente atingem ou ultrapassam as expectativas dos professores e alunos.

Gramigna (2007) conceitua jogos de empresa de acordo com o jogo simulado, onde os jogadores passam por situações adversas que é preciso tomar decisões seguindo regras pré-estabelecidas. A única diferença entre os dois jogos é a que jogos de empresa se baseiam em contextos empresariais.

De fato, os jogos de empresa são mais do que um modismo, são uma tendência secular que vem ganhando força nos dias de hoje (VICENTE, 2010). Gramigna (2007) destaca que este tipo de jogo aumenta o poder de decisão dos indivíduos envolvidos.

Segundo Aldrich (apud MATTAR, 2010), simulações educacionais virtuais devem ser feitas rigorosamente, pois, a partir destas, as pessoas desenvolvem habilidades de trabalho em equipe específicas que podem ser utilizadas no mundo real. Conclui-se que um jogo de empresa deve ser feito sob muitos cuidados. Eles aprimoram as habilidades dos jogadores que podem ser transferidas no futuro para a vida profissional.

D'Elboux (2008) coloca o jogo de empresa como uma grande ferramenta para os colaboradores de uma empresa. Colocando-os em situações onde é preciso tomar decisões e é permitido o erro, os indivíduos chegam a um nível de aprendizagem vivencial. Corroborando com o autor citado, Arbex (2005) destaca que "As simulações (como jogos de empresa) são consideradas formas de aprendizado vivencial que possibilita o aprendizado efetivo". Não apenas adquirindo habilidades e competências individuais, os jogadores também são capazes de desenvolver habilidades de grupo, aprendendo a dar opiniões, mas também aceitar as dos seus companheiros de equipe.

Silveira e Passos (2000) ilustram o jogo de empresa como se observa na Figura 2.

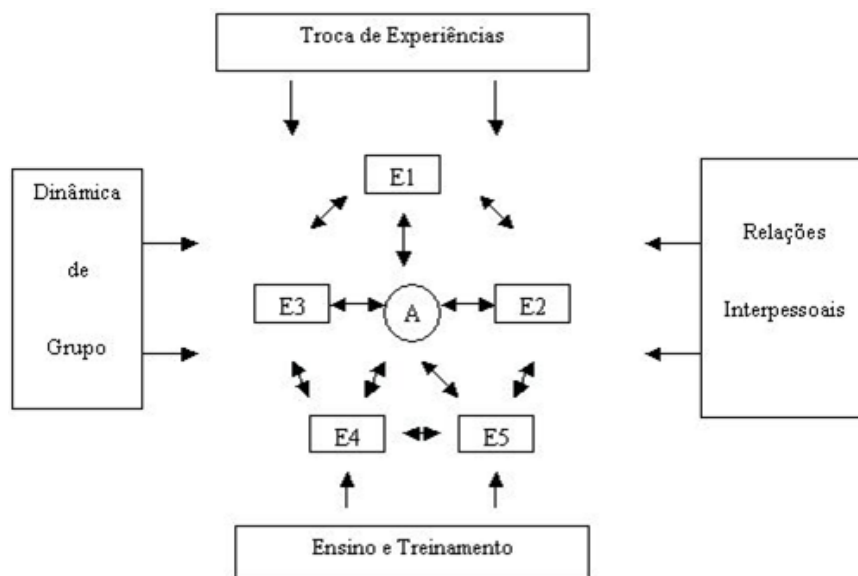


Figura 2: Representação do Jogo de Empresas.

Fonte: Silveira e Passos (2000).

2.3 Possibilidades e benefícios

É importante observar que jogos de empresa são utilizados em empresas para o treinamento dos colaboradores e em sala de aula para a preparação do aluno para a vida profissional.

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes (MORATORI, 2001, p. 21).

Segundo Barçante e Pinto (2003), apenas o acúmulo de conteúdo e conhecimento é insuficiente para que o aluno chegue à vida profissional preparado para os desafios do mercado. É necessária uma ferramenta que possa conectar o conhecimento à prática e a escola à empresa. Aqueles autores evidenciam o jogo de empresa como um instrumento essencial para a conectividade entre a teoria e prática na era da informação.

Concordando com Barçante e Pinto (2003), Gramigna (2007) destaca que o jogo não é um fim em si mesmo. É um dos meios para atingir objetivos maiores e uma ferramenta riquíssima nos programas de desenvolvimento. Ela explicita a ideia de que os softwares servem realmente como instrumentos e ferramentas de aprendizagem.

O jogo de empresa necessita ser bem utilizado, não é viável a utilização dessa ferramenta pela expressão “o jogo pelo jogo”, como a utilização deste apenas para a diversão. Ele deve ser utilizado como uma ferramenta de apoio e suporte e apenas assim pode trazer possibilidades e benefícios para as IES.

Nota-se que indivíduos não devem participar apenas uma vez de um jogo simulado de empresa, pois é a partir de suas experiências que ele passa a tomar as decisões corretas. Ao jogar pela segunda, terceira ou quarta vez o participante se conduz para uma tomada de decisão padrão, e a partir de suas experiências e vivências das outras vezes que jogou, ele tem uma tomada de decisão mais precisa e correta, como afirma Arbex (2005).

O *business game* traz muitos benefícios aos participantes, além de aprimorar

as habilidades técnicas, os jogos de empresa também atingem o poder de relações sociais do indivíduo, o que é supervalorizado nos dias de hoje. O aluno necessita a partir dos jogos, ouvir, processar, entender e repassar informações, dar e receber feedback de forma efetiva, discordar com cortesia, respeitar a opinião dos outros participantes, adotar posturas de cooperação, ceder espaços para os colegas, mudar de opinião; e tratar ideias conflitantes com flexibilidade e neutralidade (KNABBEN, 2000).

2.4 Jogos de empresa e projeto pedagógico de um curso de Administração

De acordo com o UniCEUB (2013a), um projeto focado no contato do aluno com as inovações da Tecnologia da Informação (TI) não é só importante para o futuro profissional como também indispensável. De acordo com a exigência pedagógica do art. 5º, os cursos de Graduação em Administração devem possuir esse tipo de ensino.

O projeto pedagógico de um curso de Administração tem como objetivo definir e avaliar qual jogo de empresa tem o perfil ideal para ser colocado em sala de aula. Desta forma, surge a necessidade de avaliar a satisfação de alunos e professor em relação ao novo software. Os objetivos específicos do projeto são avaliar o *software* e a aceitação do professor e dos alunos quanto ao jogo de empresa Coliseum (2013) (UniCEUB, 2013b).

O Coliseum (2013) é um *software* que foi desenvolvido por especialistas que conviveram vários contextos empresariais e passaram por inúmeros problemas que as empresas viveram no seu dia a dia. Desta forma, foi capaz desenvolver situações onde o indivíduo precisa tomar decisões importantes voltadas para o futuro profissional.

Almeida (1998) diz que geralmente os cursos de administração de empresas possuem seus laboratórios na própria IES. A grande dificuldade que o professor encontra durante o curso é a possibilidade de conduzir aulas práticas, pois o tempo muitas vezes é curto, desta forma ele dá preferência a aulas teóricas. A autora esclarece que isso é um ponto negativo e que pode ser resolvido de um jeito simples, através dos benefícios que a TI trouxe com os avanços tecnológicos. É possível fazer os alunos absorverem conhecimento e praticarem simultaneamente a partir da gestão simulada de negócios, mais conhecida como jogo de empresa.

É necessário que as IES tirem mais proveito dos avanços da TI e que façam revisões temporariamente para avaliar a satisfação dos alunos e do professor perante as novas tecnologias utilizadas.

Muitos dos autores pesquisados enfatizam que a literatura sobre Jogos de empresa é escassa, apesar de a utilização de jogos já serem utilizadas em instituições de ensino e em empresas há um grande período de tempo. Arbex (2005) diz que não só a literatura acerca de conceitos sobre jogos de empresa como também o seu valor pedagógico possuem pouca bibliografia. Em seu artigo ele fomenta discussões em relação ao poder que essa ferramenta tem diante das praticas de ensino utilizadas e afirma que no processo de aprendizagem a maioria dos participantes prefere essa ferramenta em relação a outras, como estudos de caso ou aulas e

Knabben (2000) diz que há todo um conjunto de ferramentas capazes de aperfeiçoar um curso de graduação em administração e que jogos de empresa é uma delas. É necessário que a IES escolha um jogo que se encaixa com o perfil de aluno que ela possui e afirma que essa ferramenta se adéqua perfeitamente a qualquer grade curricular, basta ser bem trabalhada e corrigida de acordo com as necessidades.

Segundo Possamai e Aguiar (2001), um dos aspectos mais importantes em um curso de administração é o poder de tomada de decisão que o aluno absorve durante as aulas. Esse poder, entretanto, só é concedido a partir do momento em que o aluno pode praticar aquilo que foi aprendido. Os autores chamam o jogo de empresa como uma ponte entre a teoria e a prática e enfatizam que é o poder de decisão que faz a grande diferença na gestão das empresas. Uma observação importante é o fato que durante o jogo, quando há um erro, todos ficam sabendo e desta forma há uma análise em conjunto chegando a decisão correta. Assim o aluno não só aprende a trabalhar em equipe, mas também vê em qual instante ele errou.

O jogo de empresa precisa ser adequado e preciso, com um objetivo certo e por isso deve ser testado antes de ser botado em prática. Vicente (2001) mostra os problemas mais comuns encontrados em jogos de empresa em relação à opinião dos jogadores:

- O jogo está lento demais.
- Ninguém entendeu o jogo.
- As pessoas tem dificuldade em tomar decisão.

- Os jogadores entraram em pânico após a primeira rodada.
- Havia um jeito irreal de ganhar o jogo.

Pode-se concluir que a escolha do jogo de empresa a ser utilizado primeiramente, não deve ser um jogo muito complexo, para que todos os participantes entendam com clareza. É notável também que o jogo necessite ser o mais próximo da realidade possível, porque assim as tomadas de decisão se tornam reais e mais condizentes com o dia a dia das empresas.

Dugaich (2005) diz que o mundo do ensino necessita de novas ferramentas de apoio capazes de fazer com que os alunos se interessem mais. O autor considera o jogo de empresa um instrumento inovador, que traz em si a nova era da tecnologia. Nos tempos de hoje os homens não trabalham mais manualmente. Ao contrário, eles manuseiam robôs. De acordo com a pesquisa feita por aquele autor, foi analisado que o jogo de empresa por ser uma ferramenta, se analisada por si só, não traz os benefícios esperados em um curso de administração. É preciso que um professor esteja presente e interfira durante as tomadas de decisão dos alunos, agindo desta forma, a ferramenta desenvolve as habilidades e competências dos jogadores.

3 METODOLOGIA

A pesquisa tem caráter exploratório. Segundo Selltiz *et al.* (*apud* GIL, 2002), a maioria dos casos de pesquisas exploratórias envolvem levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado e por fim análise de exemplos que estimulem a compreensão.

É o caso da presente pesquisa, já que envolve o levantamento de dados bibliográficos a respeito do tema “Jogos de Empresa”, uma entrevista com o professor responsável por ministrar a aula no UniCEUB, além de um questionário aplicado para os alunos.

A abordagem se deu de forma qualitativa, que pode ser explicada, segundo Sampieri *et al.* (2006). Nesse enfoque surgem questões e hipóteses durante as interpretações feitas, além do fato de que esse tipo de pesquisa não trabalha com medição numérica durante a coleta de dados. Desta forma pode-se verificar que para a resolução do problema de pesquisa em relação aos jogos de empresa,

buscou-se a não utilização de dados numéricos e foram elaborados hipóteses durante o questionário e questões durante a interpretação.

Durante a pesquisa bibliográfica foi colocado em ênfase, de acordo com a teoria dos autores citados, as características dos jogos de empresa e a importância pedagógica que esses jogos possuem.

A turma existente hoje na referida Instituição de Ensino Superior (IES) é de quarenta alunos, que coincide com a amostra total. Esta turma é ministrada por um professor. Para os alunos o questionário é utilizado e para o professor uma entrevista é utilizada como ferramenta.

A entrevista foi semi estruturada com 4 questões sendo 3 abertas dando possibilidade do professor se expressar de forma mais ampla. Dando ênfase em suas expectativas e a importância pedagógica do jogo de empresa.

O questionário possui quatro questões onde os alunos deixaram claro sua satisfação em relação ao novo *software* utilizado.

A análise dos dados foi feita de forma onde primeiramente são analisados os dados coletados, em seguida são interpretados os dados e separados por importância de acordo com Sampieri *et al.* (2006). Foram formulados tabelas e gráficos com os dados coletados com o auxílio da ferramenta *Microsoft Excel*.

4 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

No presente capítulo, serão analisados os dados coletados na pesquisa de campo, através dos questionários aplicados e da entrevista feita com o professor responsável.

4.1 Questionário

A primeira pergunta (Tabela 1) foi sobre a importância que o aluno atribui à utilização de um *software* educacional, classificando a seguinte hipótese: “Ao longo de um curso de Graduação em Administração, é fundamental o contato do aluno com as novas tecnologias da informação e da comunicação”.

Tabela 1: Tabulação das respostas.

ESCALA	FREQUÊNCIA DAS RESPOSTAS
Concordo plenamente	31
Concordo parcialmente	7
Não concordo nem discordo	2
Discordo parcialmente	0
Discordo plenamente	0

Fonte: Autor.

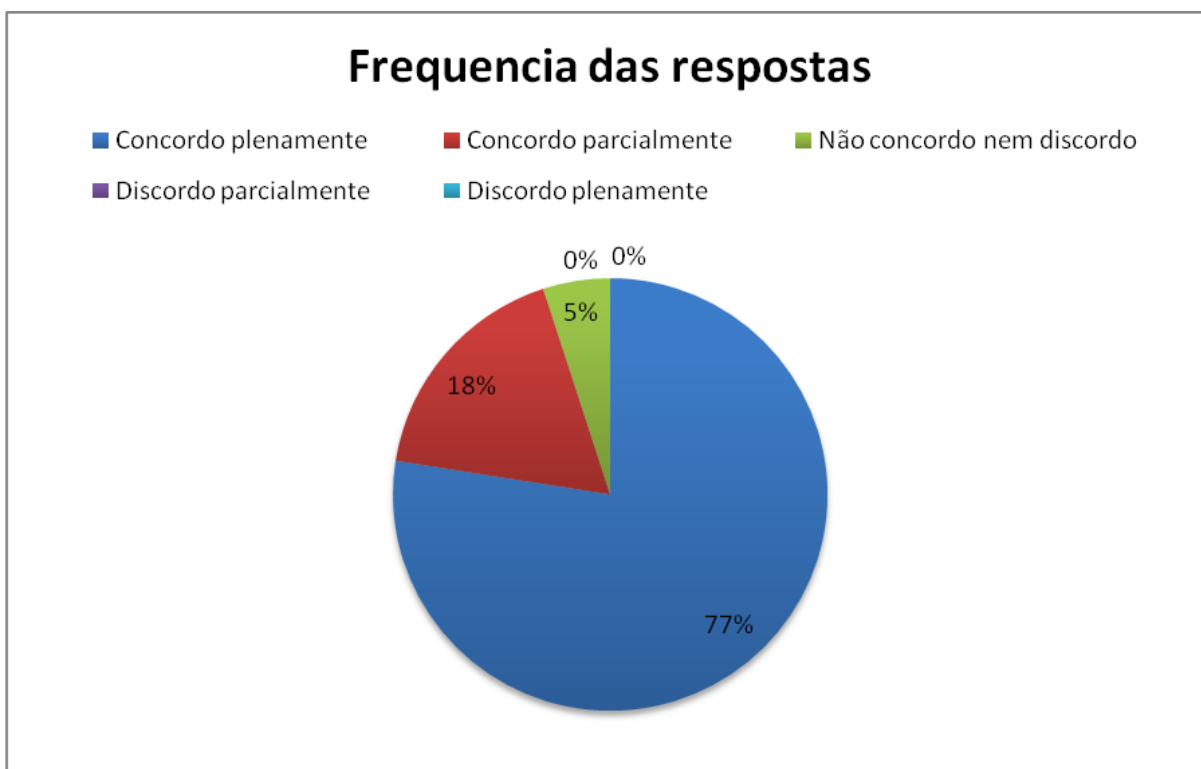


Gráfico 2: Frequência das respostas.

Fonte: Autor.

A segunda questão (Tabela 2) também era de acordo com a classificação de uma hipótese considerando as expectativas iniciais para a utilização do *software* Jogos de Empresa: “Um *software* de jogo de empresa é a melhor ferramenta para a aplicação dos meus conhecimentos do curso”.

Tabela 2: Tabulação das respostas.

ESCALA	FREQUÊNCIA DAS RESPOSTAS
Concordo plenamente	4
Concordo parcialmente	17
Não concordo nem discordo	10
Discordo parcialmente	7
Discordo plenamente	2

Fonte: Autor.

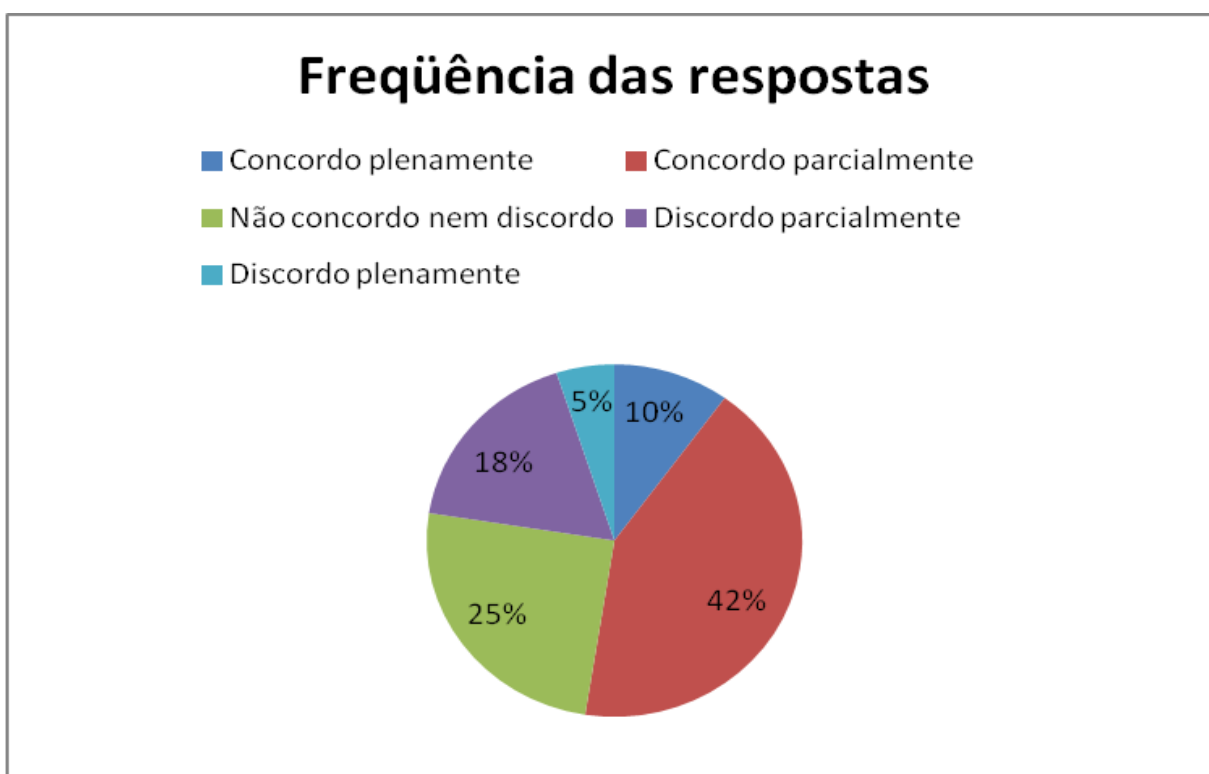


Gráfico 3: Frequência das respostas.

Fonte: Autor.

Em relação a terceira questão (Tabela 3), foi questionado aos alunos o quanto se espera que a utilização do jogo de empresa possa levar à prática solução de problemas reais vivenciados pelas empresas?

Tabela 3: Tabulação das respostas.

ESCALA	FREQUÊNCIA DAS RESPOSTAS
Muita contribuição	8
Contribui	20
Indiferente	5
Pouca contribuição	5
Não contribui	2

Fonte: Autor.

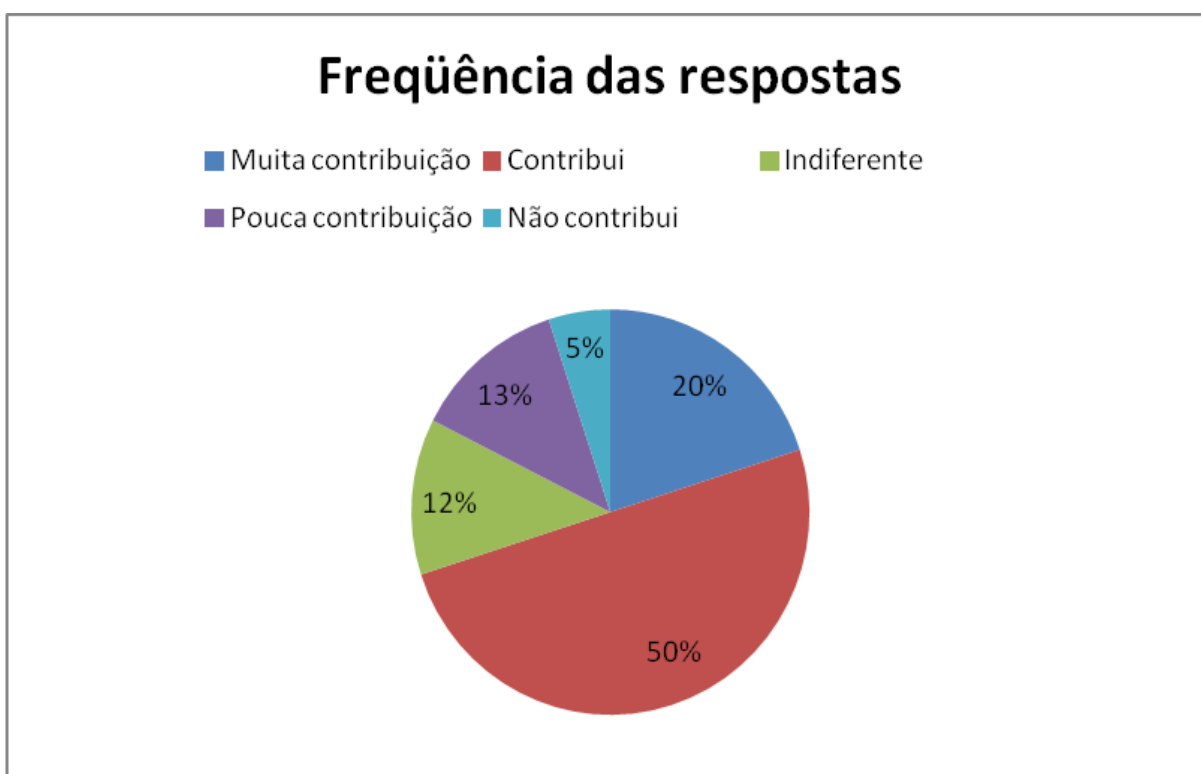


Gráfico 3: Frequência das respostas.

Fonte: Dos autores.

A questão quatro se deu em relação aos benefícios esperados com a utilização do *software* e era necessário ordenar as expectativas: Tornar o aprendizado mais lúdico; Desenvolver o espírito de competição; Resolver problemas dentro de um contexto encadeado; Associar a teoria de varias disciplinas com a realidade vivida pelas empresas; Aprimorar habilidades e competências para trabalhos em equipe; Outra. Desta forma atribuindo uma ordem de prioridade de 0 a 5 onde 0= nenhuma prioridade e 5= máxima prioridade.

Analisando a questão quatro, é possível concluir que os alunos deram um nível de significância de expectativa maior na seguinte ordem, do mais importante até o menos:

1. Aprimorar habilidades e competências para trabalhos em equipe;
2. Resolver problemas em um contexto encadeado;
3. Desenvolver o espírito de competição;
4. Tornar o aprendizado mais lúdico;
5. Associar a teoria de varias disciplinas com a realidade vivida pelas empresas.

4.2 Entrevista

Inicialmente, apresentou-se ao professor entrevistado o seguinte questionamento: com relação aos aspectos didáticos pedagógicos, quais são as suas expectativas em relação ao emprego do *software* utilizado na disciplina Jogos de Empresa? A resposta foi que em relação ao *software*, a sua expectativa é que essa utilização proporcione ao aluno algo diferente do que já foi visto durante o curso de Administração. O professor observa que quando você exercita, acaba desenvolvendo outros tipos de aspectos cognitivos. Ele diz que essa ferramenta vai consolidar os outros semestres, conseguindo assimilar as informações de uma forma diferente e exclusiva.

Na segunda pergunta, foi questionado: em relação ao alinhamento com o projeto pedagógico do curso, quais são suas expectativas diante das possibilidades oferecidas pelo *software*? Desta forma, sua resposta foi que as possibilidades são consequência da primeira pergunta. Conseguir trazer para essa disciplina os conhecimentos que os alunos absorveram nas disciplinas anteriores. Nessa disciplina não são ensinadas matérias e conteúdos novos. O aluno exercita aquilo que foi absorvido durante o curso. É importante ressaltar que o jogo trabalha todas as áreas de uma empresa real como finanças, recursos humanos, etc. O professor enfatiza que um dos pontos mais fortes dessa ferramenta é o trabalho em equipe e a obrigação de interação que os alunos têm. No futuro, tais aspectos podem trazer dificuldades no processo de profissionalização se não forem bem exercitados.

A questão três questiona: quais são os riscos que o senhor identifica na aplicação desta ferramenta? O professor diz que um dos riscos que ele observa como grave seria que o aluno encare esta ferramenta de jogo de empresa como

uma brincadeira. Por isso é necessário abraçar a ideia, se o aluno desengaja da ferramenta ele acaba não aproveitando os benefícios que ela traz. As interações sociais podem trazer riscos, o aluno precisa desenvolver uma inteligência emocional. Se não desenvolvida essa competência emocional os conflitos dentro do grupo de trabalho podem trazer riscos, dificultando até mesmo as decisões. O professor vê isso como um risco pois ele já vivenciou este problema na vida real, durante o cotidiano das empresas.

A última e quarta questão da entrevista foi também uma questão utilizada no questionário aplicado para os alunos proporcionando desta forma a possibilidade de comparação entre suas expectativas. Considerando os benefícios esperados com o uso do software, foi pedido ao professor que ordenasse as expectativas, atribuindo uma ordem de prioridades de 0 a 5 (0 = sem nenhuma prioridade e 5 = prioridade máxima). O professor deu maior importância para as expectativas na seguinte ordem:

1. Aprimorar habilidades e competências para trabalhos em equipe;
2. Resolver problemas dentro de um contexto encadeado;
3. Tornar o aprendizado mais lúdico;
4. Associar a teoria de várias disciplinas com a realidade vivida pelas empresas;
5. Desenvolver o espírito de competição;

4.3 Discussão

Nesta parte serão comparados os resultados obtidos na pesquisa de campo com a teoria apresentada pelos autores citados neste artigo.

Segundo o UniCEUB (2013b), “O aluno precisa, não só conhecer, como também interagir com as NTICs. Essa interação possibilita o desenvolvimento de habilidades, além do conhecimento teórico que, atualmente, já é desenvolvido.” Corroborando com o relatório de um projeto sobre jogos de empresa de uma IES, as respostas dos alunos mostram que o contato dos mesmos com as novas tecnologias e ferramentas de TI é imprescindível durante um curso de administração, onde a tabela 1 e o gráfico 1 mostram que 77% dos alunos responderam que concordam plenamente com a seguinte frase: “Ao longo de um curso de graduação em administração, é fundamental o contato do aluno com as novas tecnologias da

informação e da comunicação”. Desta forma, é necessário que as IES acompanhem o acelerado avanço da tecnologia.

De acordo com a segunda questão do questionário aplicado para os alunos de uma IES, onde eles analisam a frase: “Um *software* de jogo de empresa é a melhor ferramenta para a aplicação dos meus conhecimentos do curso”. Conclui-se que a expectativa para o uso desta ferramenta é alta, pois o maior número de alunos, representando 42% da amostra, diz que concorda parcialmente com esta afirmação o que é condizente com o que Barçante e Pinto (2003) colocam sobre jogos de empresa. Aqueles autores enfatizam que apenas o acúmulo de conteúdo e conhecimento é insuficiente para que o aluno chegue à vida profissional preparado para os desafios do mercado. É necessário uma ferramenta que possa conectar o conhecimento à prática e a escola à empresa. O autor coloca o Jogo de Empresa como um instrumento essencial para essa conectividade entre a teoria e prática na era da informação.

Ainda de acordo com a segunda questão, verificou-se que 25% dos alunos obtiveram a resposta de que não concordam e nem discordam com a afirmação. Sendo uma porcentagem relativamente alta, pode-se dizer que muitos indivíduos ainda não tem total conhecimento dessa ferramenta. O jogo de empresa por não possuir muita bibliografia, acaba por ser um instrumento ainda parcialmente desconhecido pelos alunos. Arbex (2005) coloca que não só a literatura acerca de conceitos sobre jogos de empresa como também o seu valor pedagógico possuem pouca bibliografia. Em seu artigo ele fomenta discussões em relação ao poder que essa ferramenta tem diante das práticas de ensino utilizadas e afirma que no processo de aprendizagem a maioria dos participantes prefere essa ferramenta em relação a outras, como estudos de caso ou aulas expositivas. Arbex *et al.* (2006) destacam que os jogos são ferramentas que podem servir como soluções durante a aprendizagem dos alunos em qualquer instituição de ensino. Devido a pouca literatura existente sobre o assunto, os jogos são subestimados, fazendo com que muitas pessoas não deem o valor pedagógico que essa ferramenta merece.

O Coliseum (2013) é um *software* que foi desenvolvido por especialistas que conviveram vários contextos empresariais e passaram por inúmeros problemas que as empresas viveram no seu dia a dia. Assim foi capaz desenvolver situações onde o indivíduo precisa tomar decisões importantes voltadas para o futuro profissional. A terceira questão relacionada a quanto o aluno espera que a utilização do jogo de

empresa possa levar à prática solução de problemas reais vivenciados pelas empresas, mostrou que as expectativas de que o jogo simule de forma correta o cotidiano das empresas são altas, pois 50% do alunos acham que contribui e apenas 5% dizem que não contribui. Conclui-se que as respostas estão de acordo com a teoria, pois Gramigna (2007) conceitua jogos de empresa de acordo com o jogo simulado, onde os jogadores passam por situações adversas que é preciso tomar decisões seguindo regras pré-estabelecidas. A única diferença entre os dois jogos é a que jogos de empresa se baseiam em contextos empresariais.

A quarta e ultima questão, os alunos colocam que a mais importante expectativa em relação ao jogo de empresa é aprimorar habilidades e competências para trabalhos em equipe, mostrando exatamente o que os autores D'Elboux (2008) e Arbex (2005) colocam, afirmando que um dos maiores benefícios de se trabalhar com a ferramenta de jogos de empresa, é o desenvolvimento ou aprimoramento de habilidades em grupo, onde o aluno aprende a dar sua opinião mas também a ouvir e respeitar a do colega de grupo. Desta forma os indivíduos chegam a uma decisão em conjunto.

Ainda analisando a quarta e ultima pergunta do questionário, verificou-se que a expectativa que foi julgada menos importante, foi a expectativa de botar em prática a teoria aprendida durante o curso. Nesse caso houve uma certa distorção daquilo que a maioria dos autores citados e pesquisados afirmam, pois estes colocam essa expectativa como uma das mais importantes. Segundo Possamai e Aguiar (2001), um dos aspectos mais importantes em um curso de administração é o poder de tomada de decisão que o aluno absorve durante as aulas. Esse poder, entretanto, só é concedido a partir do momento em que o aluno pode praticar aquilo que foi aprendido. Os autores chamam o jogo de empresa como uma ponte entre a teoria e a prática e enfatizam que é o poder de decisão que faz a grande diferença na gestão das empresas.

A entrevista com o professor mostrou concordância com o autor Mattar (2010), quando em seu discurso, diz que a sua expectativa é que essa utilização proporcione ao aluno algo diferente do que já foi visto durante o curso de administração. O professor observa que quando você exercita, acaba desenvolvendo outros tipos de aspectos cognitivos. Ele diz que essa ferramenta vai consolidar os outros semestres, conseguindo assimilar as informações de uma forma diferente e exclusiva. Desta forma, Mattar (2010) concorda e comprova esse fato

quando diz que é necessário encontrar o meio certo de fixar a atenção do aluno. Muitas vezes, aulas expositivas acabam se tornando aulas monótonas e sem graça. A partir da utilização de ferramentas da TI, como jogos de empresa, a aprendizagem se torna mais lúdica, simples e uni a teoria com a prática. Outro aspecto que está de acordo é quando o professor se remete ao desenvolvimento de aspectos cognitivos, concordando com Moratori (2001), que afirma que a utilização de um jogo além de proporcionar um desenvolvimento na área cognitiva, ele é considerado uma ferramenta de grande importância no meio educacional de crianças e adolescentes.

Na segunda parte da entrevista, foi questionado ao professor sobre as possibilidades do software de jogos de empresa alinhado ao projeto pedagógico. Nesse momento o professor enfatizou duas grandes possibilidades que esse software pode trazer. A primeira foi colocar toda teoria absorvida durante o curso de administração em prática. E a segunda foi a possibilidade de interação que os alunos tem, podendo desenvolver suas habilidades em grupo, pois no futuro, em contextos empresariais reais, essas habilidades serão necessárias. Desta forma, Possamai e Aguiar (2001) concordam e afirmam o mesmo em relação as possibilidades que essa ferramenta traz, colocando a possibilidade de praticar o que foi aprendido em primeiro lugar.

O professor observa como um risco grave o fato de que o aluno encare a ferramenta de jogo de empresa como uma brincadeira. Por isso é necessário abraçar a ideia, se o aluno desengaja da ferramenta ele acaba não aproveitando os benefícios que ela traz. Concordando, Gramigna (2007) destaca que o jogo não é um fim em si mesmo. Antes de tudo, ele é um dos meios para atingir objetivos maiores e uma ferramenta riquíssima nos programas de desenvolvimento. O jogo de empresa necessita ser bem utilizado, não é viável a utilização dessa ferramenta pela expressão “o jogo pelo jogo”, como a utilização deste apenas para a diversão. Ele deve ser utilizado como uma ferramenta de apoio e suporte e apenas assim pode trazer possibilidades e benefícios para as IES. Diferente do professor entrevistado e de Gramigna (2007), Knabben (2000) aponta que mesmo se divertindo, o aluno consegue desenvolver as habilidades e competências que essa ferramenta pode trazer e não considera esse fato um risco.

A quarta e ultima pergunta feita durante a entrevista com o professor, é em relação a sua maior expectativa acerca do jogo de empresa utilizado em uma IES, e sua resposta foi colocado o aprimoramento de habilidade e competências em grupo

que condiz com os autores D'Elboux (2008) e Arbex (2005), expondo que um dos maiores benefícios de se trabalhar com a ferramenta de jogos de empresa, é o desenvolvimento ou aprimoramento de habilidades em grupo.

5 CONCLUSÃO

O jogo de empresa é relativamente um assunto novo e possui pouca bibliografia. É uma ferramenta da Tecnologia da Informação (TI) que quando bem utilizada, traz grandes benefícios e possibilidades na área de desenvolvimento humano, podendo ser aplicada em aulas de Instituições de ensino mas também em empresas para o treinamento de colaboradores. É necessário o correto direcionamento desse software na disciplina Jogos de empresa em uma Instituição de Ensino Superior (IES) para a medição das expectativas dos envolvidos.

A partir de questionários, de uma entrevista e de um levantamento bibliográfico foi possível atingir primeiramente os objetivos específicos, em seguida este artigo respondeu ao problema de pesquisa e ao objetivo geral em sua totalidade.

Os avanços da TI vem acontecendo de uma forma acelerada, e é preciso que as instituições de ensino acompanhem esses avanços, pois eles trazem em si ferramentas que podem auxiliar na aprendizagem. O projeto pedagógico de um curso de administração esclarece a necessidade do contato do aluno com as tecnologias da informação e comunicação.

Conclui-se que as possibilidades e benefícios que o jogo pode trazer são muitas, sendo destacadas o desenvolvimento de habilidades e competências nos indivíduos envolvidos, tornar o aprendizado mais lúdico, desenvolver o trabalho em equipe, maior interação entre os alunos, menos resistência a aprendizagem e a prática do que foi aprendido durante o curso de administração. O trabalho em grupo dos alunos aprimoram suas capacidades em relação ao futuro profissional. A ferramenta de jogo de empresa deve ser utilizada de forma correta e sempre com um professor auxiliando as aulas, para que o aluno não desengaje do verdadeiro objetivo, a aprendizagem. Muitas vezes apenas ouvir aulas expositivas e teóricas não é o suficiente para aprendizagem do aluno, e é aí que entra o jogo de empresa, como uma ferramenta que liga a teoria com a prática.

De acordo com a entrevista, questionário e levantamento bibliográfico pode-se

perceber que as expectativas dos alunos e do professor em relação ao jogo de empresa são boas e altas, mas verificou-se que ambos ainda não tem total conhecimento da ferramenta. De acordo com a pesquisa feita para os alunos, suas maiores expectativas são:

1. Adquirir habilidades e competências de trabalhos em grupo;
2. Resolver problemas em um contexto encadeado;
3. Solucionar problemas reais vivenciados pelas empresas.

A pesquisa aplicada para o professor conseqüentemente se deu de forma semelhante, onde ele possui a mesma expectativa dos alunos. Ele coloca alguns riscos onde o aluno pode confundir a ferramenta de aprendizagem com diversão. O professor espera que a partir do jogo de empresa, os alunos possam botar em prática tudo aquilo que foi ensinado e de uma forma mais descontraída e diferente do que eles já viveram durante o curso de administração. As maiores expectativas do professor são:

1. Aprimorar habilidades e competências para trabalhos em equipe;
2. Resolver problemas dentro de um contexto encadeado;
3. Tornar o aprendizado mais lúdico;

As limitações deste artigo foram a disponibilidade do professor e dos alunos para aplicação dos questionários e entrevista. Esta pesquisa foi limitada a apenas uma IES com uma amostra de quarenta alunos e um professor responsável pela aula Jogos de Empresa, que possui o *software* pesquisado.

Sugestões de pesquisas futuras em outras IES para um maior conhecimento do valor pedagógico desta ferramenta e também a criação de um maior volume de literatura, pois, ainda é muito escassa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, F. C. **Experiências no uso de jogos de empresa no ensino de administração**. Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/semead/3semead/pdf/Ensino/Art083.PDF>> Acesso em: 13 set. 2013.

ARBEX, M. A. O valor pedagógico dos jogos de empresa na aprendizagem de gestão de negócios. **Revista da FAE**, v. 8, n. 2, p. 81-90, jul./dez. 2005.

_____.; CORREA, H. P.; JUNIOR, A. M.; RIBAS, C. A.; LOPES, P. C. O uso de jogos

de empresa em cursos de graduação em administração e seu valor pedagógico: um levantamento no Estado do Paraná. **30º Encontro da ANPAD**. 23 a 27 de setembro de 2006. Salvador, 2006.

BARÇANTE, L. C.; PINTO, F. C. **Jogos de negócios**: revolucionando o aprendizado nas empresas. Rio de Janeiro. Impetus. 2003.

UniCEUB . CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA. **Relatório semestral de projeto de extensão**. Brasília: impresso, 2013a.

_____. **Relatório solicitação de continuidade do projeto de extensão**. Brasília: impresso, 2013b.

D'ELBOUX, P. C. **Jogos de empresa**. 2008. Disponível em: <<http://www.sare.anhanguera.com/index.php/anudo/article/viewArticle/452>>. Acesso em: 11 set. 2013.

DUGAICH, R. L. C.; **Business games and the teaching of business strategy**: results of the empiric research in Brazil. 2005. Disponível em: <<http://www.rcaap.pt/detail.jsp?id=urn:reporx.ibict.brall:oai:MAXWELL.puc-rio.br:7202>>. Acesso em: 12 set. 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo. Atlas. 2002.

GRAMINGNA, M. R. **Jogos de empresa**. 2. ed. Pearson, 2007.

KNABBEN, B. C. A simulação estratégica no processo de ensino aprendizagem: os jogos de empresa. **Órgão de divulgação científica e cultural associação educacional Leonardo da Vinci**, v. 1, n. 1, p. 41-44, jul./dez, 2000.

MATTAR, João. **Games em educação**: o uso de games em educação. São Paulo. Pearson. 2010.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem**. 2003. Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf>. Acesso em: 11 set. 2013.

NASCIMENTO, Dinalva Melo. **Metodologia do trabalho científico**. Rio de Janeiro:

Forense, 2002.

POSSAMAI, F.; AGUIAR, V. R. L. **A importância da tomada de decisão na administração das organizações:** aferição pela metodologia de jogos de empresa. Revista Univille, v. 6, n. 1, p. 132-139, jul./dez. 2001.

SAUAIA, Antonio. C. A. **Laboratório de gestão:** simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada. Barueri: Manoela. 2010.

SAMPIERI, R. H; COLLADO, C. F; LUCIO, P. B. **Metodologia de pesquisa.** 3. ed. 2006.

SILVEIRA, C. M. R.; PASSOS, A. C. **A incerteza e a tomada de decisão no âmbito do jogo de empresas.** 2001. Disponível em:
<<http://www.clovis.massaud.nom.br/artigos10.htm>>. Acesso em: 13 set. 2013.

SIMULADOR COLISEUM: jogos empresariais. 2013. Disponível em:
<<http://simuladorcoliseum.com.br>>. Acesso em: 13 set. 2013.

VICENTE, Paulo. **Jogos de empresas:** a fronteira do conhecimento em administração de negócios. 2001.