

BUSINESS GAME: JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO SUPERIOR

Sibele Leandra Penna Silva

Mestre em Administração – Universidade Federal de Viçosa (UFV)
Professora do Instituto Federal de Minas Gerais – IFMG Campus Ouro Branco
Rua Afonso Sardinha, 90, Bairro Pioneiros, Ouro Branco (MG), CEP 36.400-000
Telefone (31) 3742-2149
E-mail: sibele.penna@ifmg.edu.br

Ricardo Esteves Kneipp

Mestre em Ensino de Ciências da Saúde e Ambiente – Centro Universitário Plínio Leite
Professor do Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ Campus Eng. Paulo de Frontin
Av. Maria Luíza, s/n, Sacra Família do Tinguá, Eng. Paulo de Frontin, (RJ), CEP 26.660-000
Telefone (24) 2468-1851
E-mail: ricardo.kneipp@ifrj.edu.br

Sandro Feu de Sousa

Mestre em Economia Empresarial – Universidade Cândido Mendes
Professor do Instituto Federal Sudeste de Minas Gerais – IF SUDESTE MG Campus Muriaé
Av. Monteiro de Castro, 550, Bairro Barra, Muriaé (MG), CEP 36.880-000
Telefone (32) 3696-2850
E-mail: sandro.feu@ifsudestemg.edu.br

Resumo

Ao longo da história o jogo está presente como prática habitual de diversos povos. Visualiza-se nele uma atividade lúdica, que, por sua vez, é reconhecidamente motivadora no processo de ensino aprendizagem. Diante da necessidade de acadêmicos de graduação tomar decisões empresariais com eficiência e eficácia, este trabalho se dispõe a analisar o uso do jogo de negócios Simulador Empresarial. Desse modo, participaram do estudo oitenta acadêmicos dos cursos de Administração, Ciências Contábeis e Sistemas de Informação. Após a submissão do jogo, aplicou-se entrevistas e questionários que foram analisados e confirmaram os resultados esperados que apontam o jogo como um instrumento no processo de ensino-aprendizagem de gestão de tomadas de decisão.

Palavras-Chave: Educação; lúdico; jogos empresariais.

Abstract

Throughout the history of the game as this is usual practice for many people. We visualize him a playful activity, which, in turn, is recognized in motivating learning process. Given the necessity of undergraduate business decisions efficiently and effectively, this paper sets out to analyze the use of the business game simulator Business. Thus, in the study of eighty academic courses in Management, Accounting and Information Systems. After the submission game, applied interviews and questionnaires were analyzed and confirmed the expected results that point the game as a tool in the teaching-learning management decision making.

Keywords: Education; playful; business games.

1. INTRODUÇÃO

No atual cenário empresarial, a competitividade tem sido uma das grandes questões e exigência constante das organizações, que buscam cada vez mais estratégias para garantir longevidade e estabilidade no mercado.

Uma das vantagens competitivas está relacionada à qualidade dos profissionais que nela atuam, a qual deve ser desenvolvida através do processo de educação, compartilhada pela família, escola e empresa.

Nesse sentido, a educação torna-se uma ferramenta imprescindível para o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para os profissionais atuarem e tornarem-se fatores fundamentais para o desenvolvimento de vantagens competitivas percebidas tanto pelos dirigentes da empresa quanto pelo público externo.

Na literatura sobre jogos de empresas, verifica-se que há autores que demonstram preocupação com os aspectos pedagógicos dos mesmos. Peixoto, Veloso e Lopes (2003), propõem que esse enfoque permite a articulação com o alcance de objetivos didáticos. De acordo com Paixão, Bruni e Carvalho (2007), as publicações que antes tinham caráter mais explicativo passaram para pesquisas sobre as relações de ensino-aprendizagem proporcionadas pelos jogos de empresas.

A visão pedagógica dos jogos de empresas é também enfatizada nas pesquisas de Lacruz e Villela (2006) e Nagamatsu, Fedichina, Gozzi e Boldrin (2006), que apontam para a satisfação de alunos e professores com a utilização da ferramenta enquanto técnica de ensino-aprendizagem.

O presente estudo motivou-se pela busca de preencher a lacuna existente na literatura sobre a utilização de jogos empresariais como ferramenta de ensino-aprendizagem. Dessa forma, questiona-se: **Qual a percepção dos alunos de áreas gerenciais sobre a aplicabilidade de jogos de negócios como ferramenta de ensino-aprendizagem?**

O objetivo principal deste trabalho é identificar a percepção dos acadêmicos dos cursos das áreas gerenciais (Administração, Ciências Contábeis e Sistemas de Informação) da Faculdade de Minas no que se refere à utilização de um jogo de negócios como ferramenta de ensino-aprendizagem. Como objetivos específicos apontam-se: a) identificar a utilização e funcionamento dos jogos de empresas; b) analisar a relação entre simulações empresariais e o processo de ensino-aprendizagem.

O presente estudo, além desta introdução, que apresenta a contextualização da proposta central, está dividido em mais cinco seções: na segunda e terceira faz-se uma revisão da literatura sobre o tema; na quarta seção descreve-se a metodologia utilizada para realização da pesquisa; a quinta seção traz os dados e a análise de resultados; e, por fim, na sexta e última seção são apresentadas considerações finais.

2. PROCESSO EDUCACIONAL E O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM

Desde os primórdios da humanidade que a educação é concebida como uma das principais causas do desenvolvimento econômico das nações. Para Chiavenato (2003, p.28), a educação é entendida como “toda influência que o ser humano recebe do ambiente social, durante toda a sua existência, a fim de adaptar-se às normas e aos valores sociais vigentes e aceitos”. Ao longo do tempo se busca incessantemente subsídios que possibilitem melhores mecanismos que contribuam para o processo ensino aprendizagem. Dentre estes recursos, verifica-se segundo vários autores o jogo como um instrumento capaz de motivar, ensinar e possibilitar as melhoras esperadas.

Para Huizinga (1996), o jogo apresenta algumas características fundamentais como ser uma atividade voluntária pelo fato de ser livre e quando sujeito a ordens deixa de ser um jogo. A segunda característica trata-se de uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividades com orientação própria, ficando marcada a especificidade do “faz de conta”, absorvendo inteiramente o jogador por um determinado período. A terceira característica fundamenta-se no isolamento e na limitação, sendo jogado até o fim dentro de um limite de espaço e de tempo, onde reina uma ordem suprema e absoluta. O jogador diante do ensejo da vitória deve sempre obedecer às regras do jogo, sendo que estas além de absolutas não permitem discussão.

Kishimoto (1993) explicita que as primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram no sentido de tornar os ambientes de ensino ricos em quantidade e variedade de jogos, almejando que os alunos obtenham a descoberta de conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de manipulação, visualizando-se a prática espontaneísta da utilização de jogos na escola.

Piaget (1967) descreve que o jogo tem significado quando utilizado como exercício preparatório, desenvolvendo nas crianças suas percepções, sua inteligência, suas experimentações e seus instintos sociais. Por meio de uma atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade.

3. O MÉTODO POR SIMULAÇÃO: JOGOS DE EMPRESAS

A simulação tem sido utilizada com o intuito de trazer aos participantes a imitação da realidade ou as variáveis de uma situação da forma mais realística possível. Assim, encaixam-se os jogos de negócios ou jogos de empresas.

Jogo é uma atividade espontânea, realizada por mais de uma pessoa, regida por regras que determinam quem o vencerá. Nestas regras estão o tempo de duração, o que é permitido e proibido, valores das jogadas e indicadores sobre como terminar a partida (GRAMIGNA, 1994, p. 4)

Entende-se por jogos de empresa a vivência de uma experiência através da simulação e do lúdico, onde o indivíduo expõe seus sentimentos e utiliza de conhecimentos para participar do jogo. Sautuaia (2006) salienta que os jogos de empresas representam um método educacional que tem como característica principal prover uma dinâmica vivencial baseada na reprodução de aspectos semelhantes com os que ocorrem no cotidiano das organizações.

A aplicação dos jogos de empresas possibilitam o exercício de habilidades necessárias ao desenvolvimento integral das pessoas, dentre as quais destacam-se: sociabilidade, espírito de equipe, autodisciplina, comprometimento e bom senso.

A aplicação dos jogos de negócios como metodologia utilizada em treinamentos empresariais ou na academia, proporciona meios para a aprendizagem através de atividades práticas, possibilitando aos participantes a participação em decisões por meio de simulações.

Dentro desse contexto, nota-se que os jogos adquirem extrema importância devido ao seu caráter motivador junto aos participantes. Mendes (2000, p. 27) afirma que os jogos estimulam “os participantes a exercitar habilidades necessárias ao seu desenvolvimento intelectual, quando se trabalha com intuição e raciocínio”.

Cabe ressaltar que, conforme as colocações de Mendes (2000, p. 27), apesar do seu caráter lúdico, os jogos de empresas deve diferenciar-se dos jogos com apelo meramente lúdico, quando se trata dos jogos como instrumento de ensino.

De acordo com Saviani (1998), a aplicação de jogos de empresas para a formação de gestores pode ser pensada como um elemento da didática, mais especificamente, uma técnica de ensino (simulação). Ou seja, um conjunto de procedimentos adotados pelo docente para conduzir os alunos no alcance dos objetivos educacionais, por meio do aprendizado dos diversos conteúdos necessários para a sua formação profissional.

Para Sauaia (1995), na aprendizagem vivencial, o professor deixa de ser o centro do processo, posição que passa a ser ocupada pelo educando, ou seja, na aplicação dos jogos de empresas é necessária uma postura diferenciada do professor e do aluno, tendo em vista que este passa por um processo de desenvolvimento da autonomia, com responsabilidade direta por seu aprendizado.

Há também a ênfase no trabalho em equipe, pois o grupo prevalece sobre o ensino expositivo tradicional. Os alunos sentem-se motivados em um ambiente que os desafia e acolhe, combinando momento de disputa e cooperação (SAUAIA, 1995).

Cabe ressaltar que, de acordo com Stahl e Lopes (2004) a avaliação da aprendizagem torna-se um item de difícil mensuração, devido especialmente à busca dos alunos em obter bom resultado na simulação, em ganhar o jogo.

Nesse sentido, é preciso conseguir diferenciar o desempenho na simulação e a aprendizagem desenvolvida, ou seja, reconhecer que é possível aprender com os erros, evitando-se a adoção de critérios para aprovação com base no desempenho no jogo.

4. ASPECTOS METODOLÓGICOS

4.1. Caracterização da pesquisa

Este estudo situa-se no campo das ciências sociais aplicadas, cuja investigação buscou entender os acontecimentos a partir do conhecimento empírico já existentes, tendo-se adotado o paradigma positivista, o qual pressupõe que a sociedade na qual se vive é real e que as coisas acontecem segundo uma ordem correta (HAIR, 2005).

Para Richardson (1999), a abordagem quantitativa de pesquisa desenvolve-se por meio do emprego da quantificação desde a coleta das informações até a análise final por meio de técnicas estatísticas, caracterizando-se este estudo como predominantemente quantitativo, pois está focado na mensuração de fenômenos.

O estudo apresentado objetivou analisar classificando-se como pesquisa descritiva, a qual “tem como principal objetivo descrever características de determinada população ou fenômeno ou estabelecimento de relações entre as variáveis”. (GIL, 2002, p.70).

Em relação aos meios utilizados para o desenvolvimento desta pesquisa, caracterizam-na como bibliográfica, cujo “referencial é construído com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, dissertações, isto é, material acessível ao público em geral” (VERGARA, 2005, p. 48); e documental, pois também “vale-se de materiais que não receberam ainda tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa.” (GIL, 2002, p.45).

4.2. Unidades de Análise e Coleta de Dados

O escopo da presente pesquisa é a identificação dos alunos de cursos de graduação de áreas gerenciais sobre a utilização de jogos empresariais como ferramenta de ensino-aprendizagem.

Como pesquisa de campo, os sujeitos deste estudo foram 70 alunos dos cursos de graduação em Ciências Contábeis, Administração e Sistemas de Informação da Faculdade de Minas – FAMINAS (Muriaé – MG), que participaram durante oito horas de um jogo de negócios de simulação empresarial.

A simulação foi executada durante o Congresso Mineiro de Ciências Gerenciais da Faminas, ocorrido em maio de 2012. No referido evento, diversos cursos e oficinas são ofertadas para que os alunos se inscrevam. Dessa forma, os “jogadores” escolheram participar do jogo dentre diversas outras opções de atividades.

Com a finalidade de caracterizar a pesquisa como de campo, tendo em vista que os resultados circunscrevem-se a uma situação específica, especifica-se que, após o término da simulação, foi aplicado questionário aos participantes que continha questões sobre a simulação, sobre o papel dos facilitadores e sobre o jogo especificamente.

5. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Analisando os dados levantados na pesquisa, em relação ao motivo pelo qual os acadêmicos escolheram fazer esse curso no IV Congresso Mineiro de Ciências Gerenciais,, detectou-se que 55,56% dos acadêmicos entrevistados foram motivados a escolher esse curso devido ao interesse pela simulação e pelo jogo. Já 31,48% escolheram pela curiosidade em conhecer o processo e 9,26% foram motivados a escolher esse curso pelo seu nome. Na Figura 1, fica expresso o que vários autores enfatizam. A curiosidade e o lúdico são motivos que levam o participante a jogar e aprender.

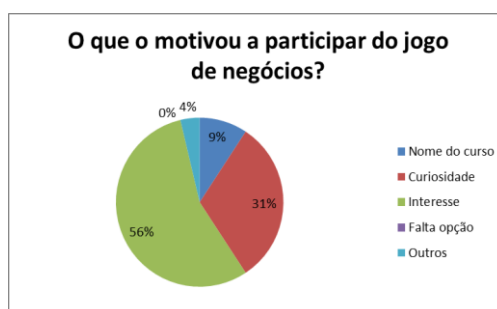


Figura 1 - Motivação para participar

Quanto à avaliação do curso pelos acadêmicos, 87,18% dos participantes avaliaram o curso como “muito bom” e 12,82% como “bom”. Ao analisar os resultados em relação aos motivos pela escolha do curso e avaliação por parte dos acadêmicos. Na Figura 2, nota-se que o interesse pelo tema simulação por parte dos acadêmicos prevalece, indicando que é um métodos bem aceito por eles quando se analisa o alto índice que avaliaram o método como “muito bom” e “bom”. Assim, fica evidente a correlação da proposta do jogo com Sauaia (2006) ao destacar que os jogos de empresas representam um método que propicia a aprendizagem através lúdica de aspectos do cotidiano das organizações.

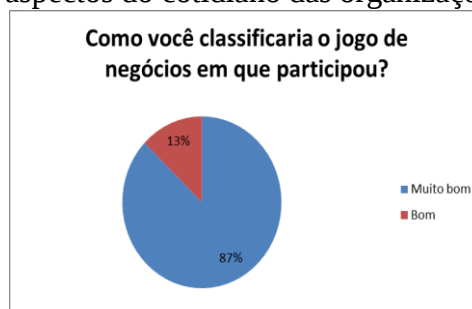


Figura 2 - Classificação do jogo de negócios

Quanto ao desempenho dos ministrantes do jogo, 49, 35% avaliaram que os ministrantes possuem segurança e domínio sobre o conteúdo, 32,47% avaliaram que eles possuem segurança e domínio sobre a ferramenta, 1,30% avaliaram que eles possuem capacidade de comunicação e 16,88% avaliaram que eles possuem capacidade de coordenação. Observa-se na figura 3 que para a aplicação do jogo é imprescindível que os ministrantes tenham domínio e segurança sobre o conteúdo e sobre a ferramenta já que é necessário, ao longo da atividade, esclarecer dúvidas acerca das regras e operacionalização do jogo. Fica evidente o papel do professor como mediador do processo de aprendizagem.

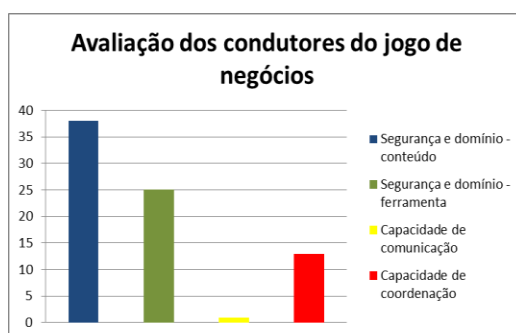


Figura 3 - Avaliação dos condutores do jogo de negócios

A infraestrutura para a aplicação do jogo, contou com cinco máquinas disponibilizadas em uma sala de aula. Nesse item, 33,33% dos participantes consideraram o ambiente adequado, 53,85% parcialmente adequado e 12,82% como inadequado. Assim, verificou-se que a estrutura, e especificamente o espaço preparado para o jogo, talvez não seja a mais adequada, pois dificulta a tomada de decisão de forma sigilosa pelos grupos.

Em relação às expectativas dos acadêmicos, verificou-se que 76,92% julgaram que o curso atendeu totalmente suas expectativas e 23,08% julgaram que suas expectativas foram atendidas parcialmente. Verificou-se então que o jogo atende as expectativas dos alunos, corroborando com a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem como destacado por Kishimoto (1993) e Piaget (1967)

Foi observada que a totalidade dos acadêmicos que participou do curso recomendaria o curso para outras pessoas, evidenciando mais uma vez a aceitação do método simulação. No que se refere à percepção dos acadêmicos quanto às possíveis aplicações do método, 54% acreditam que podem ser utilizados em aulas práticas, 44% acreditam que pode ser utilizado em treinamento empresarial e apenas 2% veem o jogo como passo tempo. Na figura 4, fica validado o jogo como instrumento de aprendizagem, na opinião dos participantes.

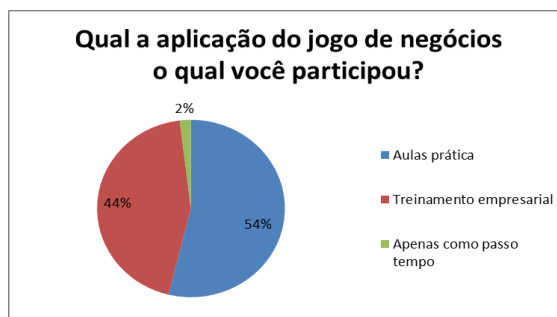


Figura 4 - O jogo como instrumento de aprendizagem

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta investigação foi possível identificar que o jogo é um instrumento que possibilita a aprendizagem de forma prazerosa, no qual, verificou-se que por unanimidade todos os participantes mostraram-se motivados a cada rodada. Neste contexto, a proposta do jogo como uma ferramenta de ensino aprendizagem coaduna-se com a proposta de vários autores, que validam o jogo como um recurso muito atrativo e que possibilita uma integração e participação ativa de todos os envolvidos.

Mesmo com resultados negativos os jogadores conseguiram abstrair a proposta de tomar decisões empresariais quanto a compra e estoque de mercadoria, formação de preço, aquisição de maquinário, custos diretos e indiretos, identificação de margem de lucro, concorrência e venda.

O jogo em questão será aprimorado diante do uso de técnicas computacionais possibilitando-o tornar-se mais competitivo e com uma interface amigável, assim como, através da inclusão de outras variáveis que o aproximam do dia a dia do profissional que necessita tomar decisões que o mantenha competitivo em um mercado cada vez mais globalizado.

Como trabalhos futuros espera-se correlacionar o uso de jogos de negócios computadorizados às técnicas tradicionais de ensino para validar a importância do lúdico na aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHIAVENATO, I. *Treinamento e desenvolvimento de recursos humanos: como incrementar talentos na empresa*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

GIL, A.C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

GRAMIGNA, M. R. M. *Jogos de Empresa*, São Paulo, Makron Books, 1994.

HAIR JÚNIOR, J. F.; BABIN, B.; MONEY, A. H.; SAMUEL, P. *Fundamentos de métodos de pesquisa em administração*. Porto Alegre: Bookman, 2005.

HUIZINGA, Johan. *Homo Luden*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MENDES, J. B. *Utilização de jogos de empresas no ensino de contabilidade: uma experiência no curso de ciências contábeis na Universidade Federal de Uberlândia*. Revista Contabilidade Vista & Revista, v. 11, n. 3, p. 23-41, dez. 2000.

SAUAIA, A. C. A. *Conhecimento versus desempenho das organizações: um estudo empírico com jogos de empresas*. Revista Eletrônica de Administração, ed. 49, v. 12, n. 1, jan-fev. 2006.

KISHIMOTO, Tizuko. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.
LACRUZ, A. J.; VILLELA, L. E. (2006, agosto). Percepção dos participantes de jogos de empresas quanto às condições facilitadoras para o aprendizado em programas de simulação empresarial: um estudo exploratório. *Anais do Seminário de Administração da Universidade de São Paulo*, São Paulo, SP, Brasil, 9.

- NAGAMATSU, F. A.; FEDICHINA, M. A. H.; GOZZI, S.; BOLDRIN, V. P. (2006, agosto). A aplicação do jogo de empresas no desenvolvimento gerencial: um estudo aplicado em cursos de graduação e de pós-graduação (nível lato sensu). *Anais do Seminário de Administração da Universidade de São Paulo*, São Paulo, SP, Brasil, 9..
- PAIXÃO, R. B.; BRUNI, A. L.; CARVALHO JÚNIOR, C. V. O. (2007, agosto). Jogos de empresas na academia: aspectos conceituais e metodológicos de uma amostragem de publicações brasileiras entre 1998 e 2006. *Anais do Seminário de Administração da Universidade de São Paulo*, São Paulo, SP, Brasil, 10.
- PEIXOTO.; VELOSO, E.; LOPES, J. (2003, setembro). Fragilidades na mensuração de aprendizagem em jogos de empresas: uma reflexão. *Anais do Encontro Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração*, Atibaia, SP, Brasil, 27
- PIAGET, Jean. *A psicologia da inteligência*. Lisboa: Fundo de Cultura, Trad. Egléa de Alencar. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1967.
- RICHARDSON, R.J. *Pesquisa social. Métodos e Técnicas*. São Paulo, Atlas, 1999.
- STAHL, L. M., & Lopes, P. C. (2004, setembro). Estratégias de avaliação para jogos de empresas gerais: avaliando desempenho ou aprendizagem. *Anais do Encontro Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração*, Curitiba, PR, Brasil, 28.
- SAUAIA, A. C. A. (1995). *Satisfação e aprendizagem em jogos de empresas contribuições para a educação gerencial* (Tese de doutorado). Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil.
- SAVIANI, N. (1998). *Saber escolar, currículo e didática: problemas da unidade conteúdo/método no processo pedagógico* (2a ed.). Campinas, SP: Autores Associados.
- VERGARA, S. C. *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. São Paulo, Atlas, 2005.