

Lucas Rodrigues Oliveira
Organizador

Educação: dilemas contemporâneos

Volume XVI



Pantanal Editora

2023



Lucas Rodrigues Oliveira
Organizador

Educação: dilemas contemporâneos
Volume XVI



Pantanal Editora

2023

Copyright© Pantanal Editora

Editor Chefe: Prof. Dr. Alan Mario Zuffo

Editores Executivos: Prof. Dr. Jorge González Aguilera e Prof. Dr. Bruno Rodrigues de Oliveira

Diagramação: A editora. **Diagramação e Arte:** A editora. **Imagens de capa e contracapa:** Canva.com. **Revisão:** O(s) autor(es), organizador(es) e a editora.

Conselho Editorial

Grau acadêmico e Nome

Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
Profa. MSc. Adriana Flávia Neu
Profa. Dra. Allys Ferrer Dubois
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior
Profa. MSc. Aris Verdecia Peña
Profa. Arisleidis Chapman Verdecia
Prof. Dr. Arinaldo Pereira da Silva
Prof. Dr. Bruno Gomes de Araújo
Prof. Dr. Caio Cesar Enside de Abreu
Prof. Dr. Carlos Nick
Prof. Dr. Claudio Silveira Maia
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos
Prof. Dr. Cristiano Pereira da Silva
Profa. Ma. Dayse Rodrigues dos Santos
Prof. MSc. David Chacon Alvarez
Prof. Dr. Denis Silva Nogueira
Profa. Dra. Denise Silva Nogueira
Profa. Dra. Dennyura Oliveira Galvão
Prof. Dr. Elias Rocha Gonçalves
Prof. Me. Ernane Rosa Martins
Prof. Dr. Fábio Steiner
Prof. Dr. Fabiano dos Santos Souza
Prof. Dr. Gabriel Andres Tafur Gomez
Prof. Dr. Hebert Hernán Soto Gonzáles
Prof. Dr. Hudson do Vale de Oliveira
Prof. MSc. Javier Revilla Armesto
Prof. MSc. João Camilo Sevilla
Prof. Dr. José Luis Soto Gonzales
Prof. Dr. Julio Cezar Uzinski
Prof. MSc. Lucas R. Oliveira
Profa. Dra. Keyla Christina Almeida Portela
Prof. Dr. Leandro Argentel-Martínez
Profa. MSc. Lidiene Jaqueline de Souza Costa Marchesan
Prof. Dr. Marco Aurélio Kistemann
Prof. MSc. Marcos Pisarski Júnior
Prof. Dr. Marcos Pereira dos Santos
Prof. Dr. Mario Rodrigo Esparza Mantilla
Profa. MSc. Mary Jose Almeida Pereira
Profa. MSc. Núbia Flávia Oliveira Mendes
Profa. MSc. Nila Luciana Vilhena Madureira
Profa. Dra. Patrícia Maurer
Profa. Dra. Queila Pahim da Silva
Prof. Dr. Rafael Chapman Auty
Prof. Dr. Rafael Felipe Ratke
Prof. Dr. Raphael Reis da Silva
Prof. Dr. Renato Jaqueto Goes
Prof. Dr. Ricardo Alves de Araújo (*In Memoriam*)
Profa. Dra. Sylvana Karla da Silva de Lemos Santos
MSc. Tayronne de Almeida Rodrigues
Prof. Dr. Wéverson Lima Fonseca
Prof. MSc. Wesclen Vilar Nogueira
Profa. Dra. Yilan Fung Boix
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme

Instituição

OAB/PB
Mun. Faxinal Soturno e Tupanciretã
UO (Cuba)
IF SUDESTE MG
Facultad de Medicina (Cuba)
ISCM (Cuba)
UFESSPA
UEA
UNEMAT
UFV
AJES
UFGD
UEMS
IFPA
UNICENTRO
IFMT
UFMG
URCA
ISEPAM-FAETEC
IFG
UEMS
UFF
(Colômbia)
UNAM (Peru)
IFRR
UCG (México)
Rede Municipal de Niterói (RJ)
UNMSM (Peru)
UFMT
Mun. de Chap. do Sul
IFPR
Tec-NM (México)
Consultório em Santa Maria
UFJF
UEG
FAQ
UNAM (Peru)
SEDUC/PA
IFB
IFPA
UNIPAMPA
IFB
UO (Cuba)
UFMS
UFPI
UFG
UEMA
IFB
UFPI
FURG
UO (Cuba)
UFT

Conselho Técnico Científico
- Esp. Joacir Mário Zuffo Júnior
- Esp. Maurício Amormino Júnior
- Lda. Rosalina Eufrausino Lustosa Zuffo

Ficha Catalográfica

Catálogo na publicação
Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

E24

Educação: dilemas contemporâneos - Volume XVI / Lucas Rodrigues Oliveira (Organizador). – Nova Xavantina-MT: Pantanal, 2023. 58p. ; il.

Livro em PDF

ISBN 978-65-81460-92-1

DOI <https://doi.org/10.46420/9786581460921>

1. Educação. 2. Inclusão escolar. 3. Deficiência intelectual.. I. Oliveira, Lucas Rodrigues (Organizador). II. Título.

CDD 370

Índice para catálogo sistemático

I. Educação



Nossos e-books são de acesso público e gratuito e seu download e compartilhamento são permitidos, mas solicitamos que sejam dados os devidos créditos à Pantanal Editora e também aos organizadores e autores. Entretanto, não é permitida a utilização dos e-books para fins comerciais, exceto com autorização expressa dos autores com a concordância da Pantanal Editora.

Pantanal Editora

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000.
Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil.
Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp).
<https://www.editorapantanal.com.br>
contato@editorapantanal.com.br

Apresentação

Ao se reconhecer a importância dos estudos no campo educacional, com satisfação, apresentamos o décimo sexto volume da obra “Educação: dilemas contemporâneos”; consideramos que ainda existem inúmeras questões a serem discutidas, ampliadas e ponderadas no âmbito da educação e é evidente que há muitas interrogações que permanecem sem respostas definitivas.

A presente obra é composta por cinco capítulos: o primeiro, “Genética nas escolas: desmitificando o conhecimento sobre genética e contribuindo para divulgação e popularização da ciência”, busca evidenciar como o ensino de genética no ambiente escolar é fundamental na preparação de jovens conscientes e habilitados para tomar decisões em relação ao seu próprio futuro.

Depois, há o capítulo “Teoria e prática: uma análise da disciplina de Qualidade da Água do curso Técnico em Aquicultura”, trabalho no qual os autores evidenciam que os alunos demonstraram maior interesse em disciplinas escolares em que a sua vida profissional é vislumbrada.

Na sequência, no terceiro capítulo, “A luta contra-hegemônica pela Educação do Campo no Brasil”, mostra-se a importância e a abrangência dessa modalidade de ensino da Educação Básica brasileira. Além disso, o autor discorre sobre as políticas educacionais relacionadas à Educação do Campo nacionalmente.

Intitulado “Benefícios e Limitações da simulação empresarial como metodologia ativa nos cursos de Administração”, o quarto capítulo dessa obra baseia-se no tema da simulação empresarial ou jogos de empresas e seu papel como uma ferramenta educacional para aprimorar o processo de aprendizagem dos estudantes matriculados nos cursos de administração de empresas.

Por fim, essa obra é finalizada com o quinto capítulo: “Aprendizagem dos jovens no mundo digital”. Esse tema é bem pertinente à sociedade contemporânea, afinal, ela é completamente envolta pelo mundo tecnológico e digital. Dessa forma, as pesquisas educacionais devem demonstrar e refletir sobre como o mundo digital influencia os estudantes.

Lucas Rodrigues Oliveira

Sumário

Apresentação	4
Capítulo I.....	6
Genética nas escolas: desmitificando o conhecimento sobre genética e contribuindo para divulgação e popularização da ciência	6
Capítulo II	12
Teoria e prática: uma análise da disciplina de Qualidade da Água do curso Técnico em Aquicultura	12
Capítulo III.....	27
A luta contra-hegemônica pela Educação do Campo no Brasil	27
Capítulo IV	38
Benefícios e Limitações da simulação empresarial como metodologia ativa nos cursos de Administração	38
Capítulo V.....	47
Aprendizagem dos jovens no mundo digital	47
Índice Remissivo	57
Sobre o organizador.....	58

Benefícios e Limitações da simulação empresarial como metodologia ativa nos cursos de Administração

Recebido em: 10/05/2023

Aceito em: 16/05/2023

 10.46420/9786581460921cap4

Cleber Roberto Souza 

Anamaria Azevedo Lafetá Rabelo 

INTRODUÇÃO

O presente trabalho está ancorado no tema de simulação empresarial ou jogos de empresas e seu papel como ferramenta didática para melhorar a aprendizagem dos alunos dos cursos de administração de empresas. Os jogos de empresa se apresentam como uma ferramenta de ensino focada em integrar teoria e prática nas salas de aula quando comparado aos métodos tradicionais de ensino.

Nas últimas décadas, as simulações empresariais ou jogos de empresas têm sido usados cada vez mais em cursos de bacharelado e de pós-graduação na área de administração ou gestão de negócios (Motta, Melo & Paixão, 2012; Santos & Lovato, 2007), porém como toda ferramenta de ensino, é fundamental que os professores conheçam seus benefícios e limitações para que consigam extrair o máximo de resultado desta ferramenta.

Diante disso, o problema que orienta este trabalho é quais os benefícios e limitações da ferramenta simulação empresarial nos cursos de gestão de negócios?

Neste trabalho quando se fala em simulação empresarial, refere-se aos “jogos de empresas, simulação de empresas, jogo simulado, dentre outros” (Souza, 2015). Entretanto, mais do que definir conceitos, é importante que os alunos entendam as decisões que precisam ser tomadas no ambiente virtual destes jogos e encontrem conexões com as decisões da vida real empresarial e os conhecimentos adquiridos durante o curso. Por isso, a resposta ao problema proposto é essencial.

De acordo com Bernard (2006) o jogo de empresas é uma ferramenta que permite ao aluno vivenciar o processo de aprendizagem através do desafio real de ganhar ou perder enquanto realiza as tarefas do jogo e colhe os resultados de suas decisões e estratégias.

Todo esse processo é executado de maneira interdisciplinar entre estas disciplinas e, ainda que todas as variáveis que existem no ambiente real de uma organização não possam ser totalmente traduzidas nos jogos de negócios, estes são o mais próximo do uso prático das ferramentas e conceitos que os alunos veem na classe.

Por ser uma ferramenta que demanda um tempo razoável de planejamento, preparação e execução, é fundamental que os professores dominem o uso dessa ferramenta em sala de aula para que

todo o esforço empreendido não seja perdido e para a ferramenta consiga complementar o aprendizado teórico a que o aluno teve contato durante o curso.

O tema de pesquisa é importante, pois parte da necessidade de encontrar métodos que possam eliminar os obstáculos encontrados no ensino tradicional dos cursos de gestão de negócios, as chamadas metodologias ativas, contribuindo com a ampliação do conhecimento no campo dos jogos de empresa na perspectiva da gestão de empresas e do ensino-aprendizagem.

O objetivo geral deste estudo é elencar os principais benefícios e as principais limitações que a ferramenta simulação empresarial (ou jogos de empresas) apresenta como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem.

Para alcançar este objetivo, estabeleceram-se os seguintes objetivos específicos: a) entender o papel dos jogos de empresas como metodologia ativa de ensino; b) levantar os benefícios e limitações de um jogo de empresas; c) compreender os fatores importantes para a elaboração e aplicação de um jogo de empresa.

Como metodologia, utilizou-se a pesquisa bibliográfica com estudos publicados entre os anos 2000 e 2015, baseado em autores como Bernard (2006), Versiani e Fachin (2007) e Motta et al. (2012).

Além desta introdução, o estudo é dividido em Referencial Teórico, onde é apresentado o que é um jogo de empresa e seu papel como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem, Material e Métodos, onde é apresentada metodologia aplicada ao estudo, Resultados e Discussões, onde se apresentam os benefícios e limitações dos jogos de empresa e onde se discute alguns fatores decisivos para a elaboração e aplicação de Jogos de Empresas, além das Conclusões do estudo.

REFERENCIAL TEÓRICO

O jogo de empresa, presente nas escolas desde a década de 1950, pode ser entendido como abstração de parte da realidade empresarial utilizando os elementos necessários para o ensino através do estímulo da competição entre alunos e da mediação dos professores para que se alcance os resultados propostos. (Rosas; Azuaya, 2006).

Neste tipo de simulação, os alunos se tornam executivos da empresa e enfrentam questões diárias, nas quais devem tomar uma série de decisões estratégicas como a quantidade de produtos ou serviços a ser produzida, encontrar o ponto de equilíbrio entre as despesas e as receitas, expandir a publicidade da empresa e quando contratar ou demitir funcionários. Esses pequenos exemplos não consomem o conteúdo dos cursos de gerenciamento, mas enfatizam o raciocínio dos alunos através da colocação em prática dos conceitos aprendidos em sala.

No ensino tradicional de administração, os alunos têm duas estratégias de aproximação ao mundo real empresarial: estágios e visitas técnicas. Porém estas ferramentas estão longe de proporcionar aos alunos uma aprendizagem ampla (Protil, 2005; Freitas; Santos, 2005). Geralmente nos estágios, os alunos são designados para realizarem atividades triviais, que não permite que ele desenvolva suas habilidades.

Nas visitas técnicas, os alunos apenas visualizem as etapas do processo da empresa, porém sem possibilidade de interação real com este processo.

Combinado com os estudos de casos e outras metodologias ativas, os jogos de empresas podem ser usados para estimular diretamente o conhecimento dos alunos.

Na utilização de um jogo da empresa, Rosas e Azuaya (2006, p. 4) defendem o uso do simulador como a “ferramenta que permite a aplicação do jogo de empresas, o qual se refere ao processo de gestão simulada em que os participantes da dinâmica possuem papel ativo na tomada de decisões”.

A informática é o principal fator para promover o crescente processo de jogos de empresas, porque ela automatiza esse processo: os jogadores podem se concentrar na tomada de decisão, em vez de construir passar a maior parte do tempo elaborando balanços e outros relatórios financeiros manualmente. Alguns jogos são executados diretamente na Internet sem a necessidade de instalação de software ou aplicativos.

Dentro do arcabouço das ferramentas de aprendizagem ativa, os jogos de empresa se encaixam duas ferramentas bem conhecidas: a Aprendizagem Vivencial (AV) que parte do fundamento de que as experiências vividas geram conhecimentos e o aprendizado contínuo e o Aprendizado Baseado em Problemas (PBL) que desloca o sujeito da aprendizagem do professor para o aluno, o expondo a determinado problema que deverá ser solucionado através da busca de novos conhecimentos e dos conhecimentos atuais (Ribeiro, 2005).

O Ministério da Educação (MEC) tem recomendado que as escolas incentivem um maior equilíbrio entre a teoria e a prática visando formar alunos com aprendizado real (Santos; Lovato, 2007). Todavia, o uso dessas metodologias ativas ainda não é consenso entre os professores, nem todos aplicam em suas aulas (Santos; Lovato, 2007). Dessa forma, faz-se necessário focar nos pontos fortes da ferramenta jogos empresariais e minimizar seus pontos fracos para que se obtenha maior adesão dos professores da área.

O processo de aprendizado se torna mais agradável a partir do entendimento de que os jogos de empresas contribuem para que os alunos compreendam melhor o mundo dos negócios, com benefícios como promover a percepção da dinâmica do mercado e superar a falta de estímulos das aulas convencionais (Vicente, 2001).

Existem três competências que uma pessoa desenvolve durante sua trajetória nos estudos escolares: Conhecimento teórico da ciência e das técnicas; Habilidades de saber colocar em prática o conhecimento adquirido e; Atitudes positivas de querer colocar em prática tudo que aprendeu. De fato, estas competências também são aprendidas fora do ambiente escolar, porém, é na escola que se espera que elas sejam potencializadas.

A simulação de empresa se apresenta como uma ferramenta capaz de intensificar este processo de aprendizado. Versiani e Fachin (2007) identificaram que os jogos de empresas focavam mais nas habilidades e atitudes, sendo menos efetivo na competência de gerar aprendizado teórico/conceitual.

Em seus estudos, realizados com estudantes de pós-graduação, os autores avaliaram se os jogos de empresa eram capazes de estimular o aprendizado da teoria durante sua execução, porém concluíram que apenas os alunos que já possuíam conhecimentos teóricos prévios conseguiram dominar a ferramenta e propor boas estratégias no jogo. Por outro lado, os alunos com baixo conhecimento prévio pouco participavam das tomadas de decisão, atuando apenas como expectadores do processo.

A partir desta constatação, os autores entendem que a ferramenta jogo empresarial não deve ser utilizada como forma exclusiva para o ensino das teorias necessárias uma vez que o jogo foca mais nas habilidades e atitudes voltadas à prática (Versiani; Fachin, 2007).

Para os autores Stahl e Lopes (2004), ao avaliar a aprendizagem do aluno, o professor não deve basear-se apenas no resultado final das equipes, mais sim no esforço em buscar melhor seus resultados, pois o papel do jogo é permitir erros e acertos no ambiente simulado. O professor também deve estar ciente de que alguns alunos almejam apenas vencer o desafio ao invés de buscar aprender novas habilidades. Isto pode acabar dificultando o processo de avaliação da aprendizagem.

Entendendo suas características e peculiaridades, os jogos de empresa, podem funcionar como aliados do professor para promover um ensino estimulante, agregador e que estimula a aprendizagem do aluno.

MATERIAL E MÉTODOS

Para atingir seus objetivos, realizou-se uma pesquisa bibliográfica na base de dados eletrônica *Google Acadêmico* para identificar estudos relevantes na área de jogos de empresas publicados entre os anos 2000 a 2015. Os termos de busca utilizados incluíram “jogos de empresas”, “jogos empresariais”, “jogo simulado”, “simulação de empresas”, “simulação empresarial”. Além disso, uma revisão manual de referências em livros e artigos relevantes foi conduzida para identificar estudos adicionais que atendessem aos critérios de inclusão.

Foram incluídos estudos que identificavam alguns benefícios e limitações relacionados aos jogos de empresas quanto à aplicação nos cursos de administração de empresas. Foram excluídos estudos que foram aplicados fora da área da administração.

Dentre os estudos identificados, 28 estudos foram selecionados para revisão completa. Destes selecionados, 14 estudos foram incluídos na revisão final.

A análise dos dados incluiu a identificação de categorias relativas aos benefícios e limitações dos jogos de empresa como ferramenta de metodologia ativa nos cursos de administração de empresas. Essas categorias foram sintetizadas em uma revisão narrativa para identificar as contribuições dos autores em cada categoria.

Neste estudo foram incluídos apenas estudos publicados em bases de dados eletrônicas selecionadas além de livros disponíveis localmente. Além disso, foram excluídos estudos em idiomas diferentes do português.

Os achados desta revisão bibliográfica destacam a importância dos jogos de empresa para o sucesso da aprendizagem prática nos cursos de administração. Os resultados fornecem insights para que os professores possam aproveitar o máximo da ferramenta bem como superar suas limitações.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Jogos Empresariais e seus Benefícios e Limitações

Dentro do levantamento da bibliografia estudada foi possível extrair os principais benefícios e limitações da aplicação dos jogos de empresa como ferramenta para melhorar o ensino da administração.

Este estudo buscou agrupar os benefícios em três categorias distintas propostas por Souza (2015):

a) Quanto à aprendizagem, b) Quanto ao benefício ao aluno e; c) Quanto ao ambiente do jogo.

Dentre os principais benefícios quanto à aprendizagem pode-se elencar: a mudança do foco dos trabalhos em equipe tradicionais para trabalhos em equipe competitivos, onde a atenção está na aplicação dos conhecimentos para a qualidade das tomadas de decisão e alcance de melhores resultados no jogo (Motta et al., 2012); a capacidade de transformar conceitos abstratos em uma aplicação prática e didática (Arbex et al., 2006); a capacidade de realizar a interdisciplinaridade entre disciplinas que normalmente são trabalhadas separadas em sala de aula (Bernard, 2006); a melhoria direta do processo de aprendizagem por parte dos alunos (Freitas; Santos, 2005); a geração de interesse no aprendizado e aplicação da teoria por traz da ciência da gestão de empresas (Protil, 2005) e; a possibilidade de aprender através da tentativa e erro que fazem parte do processo de aprendizagem (Lopes, 2001).

Quando se considera as vantagens enquanto benefícios diretos aos alunos, pode-se citar: o esforço para desenvolver um raciocínio sobre o desafio proposto pelo jogo, a necessidade de executar um planejamento e de criar uma estratégia de sucesso (Arbex et al., 2006); o estímulo à ação e o exercício de acompanhar os resultados de sua equipe (Suaia, 2006); a facilidade de construir o conhecimento ao invés de simplesmente reproduzi-lo, a promoção da reflexão e do trabalho colaborativo em equipe (Freitas; Santos, 2005) e; a exigência de uma postura ativa e do exercício da liderança da equipe (Lopes, 2001).

Já como benefícios proporcionados pelo ambiente de simulação do jogo empresarial são citados: a capacidade de promover uma visão completa sobre o todo, motivando e estimulando o aprendizado, além de permitir que o aluno foque em conhecimentos específicos ou gerais de sua área (Arbex et al., 2006); a oportunidade de proporcionar ao aluno a experimentação de ferramentas de gestão existentes no mercado (Bernard, 2006); a ênfase no esforço de reproduzir a realidade de uma empresa e seu mercado competitivo (Freitas; Santos, 2005) e; o aumento da qualidade proporcionado pela competição entre as equipes e a vontade de vencer (Lopes, 2001).

Além dos benefícios, a literatura também aponta algumas limitações associadas à utilização dos jogos de empresa que devem ser monitoradas para que estas sejam reduzidas ou anuladas. Para facilitar a análise, buscou-se agrupá-las em três categorias (Souza, 2015): a) Quanto à sua didática; b) Quanto ao Ambiente do jogo e; c) Quanto à instituição de ensino e seus professores.

Ao considerar os jogos empresariais como um instrumento didático, verificaram-se as seguintes limitações: a dificuldade em avaliar o conhecimento adquirido durante o jogo, pois envolve questões mais de habilidade e de atitude e menos de conhecimento teórico (Rosas; Azuaya, 2006); a vontade de vencer superando a vontade de adquirir novos conhecimentos (Bernard, 2006); a impossibilidade de substituir completamente os métodos tradicionais de ensino (Protil, 2005) e; a fragilidade quando utilizada como única ferramenta de ensino devido sua incapacidade de proporcionar novos conceitos/teorias (Freitas; Santos, 2005).

Quando avaliada as limitações sobre a ótica do ambiente do jogo, pode-se citar: a baixa atratividade devido ao elevado custo de aquisição ou à dificuldade de criação do próprio sistema quando comparado ao número reduzido de variáveis contempladas pelo jogo em relação ao ambiente real (Arbex et al., 2006) e; a complexidade para elaborar o próprio jogo além da dificuldade da própria jogabilidade quando se eleva o número de variáveis e a complexidade do jogo (Lopes, 2001).

Já as limitações relacionadas à instituição de ensino, pode-se citar: a dificuldade de encaixar a dinâmica dos jogos na matriz do curso, além da falta de infraestrutura como laboratórios de informática (Arbex et al., 2006); a falta de conhecimento por parte dos professores sobre as funcionalidades dos jogos empresariais (Arbex et al., 2006; Sauaia, 2006) e; o perfil inadequado dos docentes para a aplicação de metodologias ativas (Lopes, 2001).

Fatores decisivos para a elaboração e aplicação de Jogos de Empresas

É importante conhecer os benefícios e limitações antes de adquirir ou criar um jogo de empresas. Feito isso, também é fundamental entender os elementos necessários para extrair o máximo de resultados desta ferramenta.

O primeiro ponto a se pensar é a divisão das equipes. O professor que irá mediar o jogo deve evitar a criação de equipes homogêneas, pois estas podem acabar não favorecendo a discussão e o crescimento dos participantes durante a tarefa. Já a formação de equipes democráticas contribui para que todos participem, dando sua opinião sobre as estratégias, melhorando o resultado no jogo e na aprendizagem. Nesse tipo de equipe, quem sabe mais atua como mentor dos demais, auxiliando no processo de aprendizagem.

É necessário estruturar as fases do jogo de forma que os alunos possam entender o cenário do jogo (econômico, financeiro, estratégico), os conceitos e as regras do jogo e definir estratégias para se sair bem em cada fase da disputa. Ao final de cada fase, os jogadores devem avaliar os resultados alcançados e repetir o ciclo até a fase final, permitindo que experimentem diferentes estratégias, mantendo ou alterando o curso da ação escolhida. Esse processo é importante para a aprendizagem e para o desenvolvimento das habilidades dos jogadores.

Ao se optar pela criação do próprio jogo de empresas, é fundamental que se realize um planejamento sistemático das disciplinas envolvidas, como contabilidade, finanças, marketing, produção,

empreendedorismo, logística entre outras. Do planejamento deve-se criar um roteiro que contemple a ideia principal levando em consideração o nível de dificuldade, a progressão de fases e interface/elementos do jogo. Isso permite que se criem conexões claras entre as etapas do jogo, evitando a perda de detalhes importantes durante o processo de criação.

Assim como na produção de um filme, o desenvolvimento de um jogo de empresas envolve diversas atividades que precisam ser executadas para que alcance o resultado final. Para auxiliar nesse processo, existe um modelo conhecido como *Game Design Document* (Documento de Desenho de Jogo), que serve como uma estrutura de projeto para facilitar a conclusão do jogo com sucesso. Segundo Perucia et al. (2005), o *Game Design* é um processo que consiste na descrição das características do jogo, como jogabilidade, fases e interfaces.

O *Game Design* apresenta vários pontos que devem ser abordados e que contribuem para a criação do próprio jogo, começando pelo a) Conceito do jogo, que deve conter o nome do jogo, o público-alvo e as principais regras a serem seguidas para que se completem as missões; b) Especificações técnicas necessárias como *hardware*, *software* e sistema operacional em que o jogo será executado; c) Especificação do jogo constando a quantidade de fases, o nível de dificuldade de cada uma, o sistema de pontuação e o tipo de ranqueamento dos participantes; d) Dispositivos de entrada que serão utilizados mouse, teclados, botões e menus; e) Design ou parte gráfica como o *layout* dos menus e telas, *layout* do jogo; f) Sonorização utilizada como músicas e efeitos sonoros de menus e fases; e g) Desenvolvimento do projeto constando o tempo necessário para sua criação, a qualificação técnica e a quantidade de pessoas exigidas pelo projeto (Perucia et al., 2005).

Diversos recursos visuais podem ser incluídos no Documento de *Game Design*, de acordo com Schuytema (2008), para tornar o jogo mais compreensível e para incorporar informações sobre o funcionamento e a interface do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista do que foi apresentado, o propósito deste estudo foi cumprido, pois foram elencados os principais benefícios e as principais limitações que os jogos de empresas apresentam quando utilizados como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, foi possível compreender o conceito de jogos de empresas, as suas características, a sua aplicação como instrumento didático e os componentes fundamentais para desenvolver um jogo de empresa.

A análise aponta que os jogos de empresas possuem relevância no contexto de ensino e aprendizagem, embora seja necessário observar suas limitações. Eles são fundamentais para que os alunos coloquem em prática seus conhecimentos, habilidades e atitudes. Porém, os jogos de empresa não se mostraram tão eficazes em proporcionar aos jogadores o aprendizado de novos conhecimentos, sejam novos conceitos e ou novas teorias.

Assim sendo, propõe-se que os jogos de empresas não sejam utilizados como o único recurso didático pelos professores em cursos de administração. Uma alternativa que pode minimizar esta limitação é a inserção de alguns tópicos de conteúdo acadêmico no jogo empresarial dentro da plataforma e elaborar testes para avaliar os participantes.

A principal limitação deste estudo foi a dificuldade de se encontrar na literatura estudada a avaliação objetiva dos resultados alcançados pelos alunos que foram submetidos aos jogos de empresas, dado seu caráter interdisciplinar e holístico.

Para pesquisas futuras, sugere-se avaliar o grau de aprendizagem que proporcionam aos alunos participantes do jogo, bem como avaliar os simuladores disponíveis no mercado, classificando-os quanto os seus benefícios e limitações.

Espera-se que os resultados alcançados neste estudo possam contribuir para que os professores compreendam as peculiaridades dos jogos de empresa e, através dele, possam proporcionar um ensino que agregue ao currículo de seus alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arbex, M. A., Corrêa, H. P., Melo Jr, A., Ribas, C. A., Lopes, P. C. (2006). O uso dos Jogos de Empresas em Cursos de Graduação em Administração e seu valor pedagógico: um levantamento no Estado do Paraná. In *Anais do 30o Encontro Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração ANPAD*, Rio de Janeiro, RJ.
- Bernard, R. (2006). O método de jogos de empresas/simulação gerencial. In J. C. Marion, A. L. C. Marion (Eds). *Metodologias de ensino na área de negócios: para cursos de administração, gestão, contabilidade e MBA*. São Paulo: Atlas.
- Freitas, S. C., Santos, L. P. G. (2005). Os Benefícios da utilização das Simulações Empresariais: Um estudo exploratório. In *Anais do 29o Encontro Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração ANPAD*, Rio de Janeiro, RJ.
- Lopes, P. da C. (2001). Jogos de Empresas Geral: a perspectiva do animador com a utilização na pós-graduação lato sensu. In *Anais do 25o Encontro Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração ANPAD*, Rio de Janeiro, RJ.
- Motta, G. da S., Melo, D. R. A. de, Paixão, R. B. (2012). O jogo de empresas no processo de aprendizagem em Administração: o discurso coletivo de alunos. *RAC*, 16(3), 342-359. <https://www.scielo.br/j/rac/a/cRmGhJJXF8sgSgHWTbjpZRj/?format=pdf&lang=pt>
- Perucia, A. S., Berthêm, A. C. de, Bertschinger, G. L., Menezes, R. R. C. (2005). *Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: teoria e prática*. São Paulo: Novatec.
- Protil, R. M. (2005). Utilização de Simuladores Empresariais no Ensino de Ciências Sociais aplicadas: Um estudo na República Federal da Alemanha. *UFPR Economia*, 31(2), 113-134. <http://dx.doi.org/10.5380/re.v31i2.5570>

- Ribeiro, L. R. (2005). *A aprendizagem baseada em problemas (PBL)*. São Carlos: UFSCar.
- Rosas, A. R., Azuaya, A. C. A. (2006). Jogos de Empresa na Educação Superior no Brasil: Perspectiva para 2010. In *Anais do 30o Encontro Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração ANPAD*, Rio de Janeiro, RJ.
- Santos, M. R. G. F. dos, Lovato, S. (2007). Os jogos de empresas como recurso didático na formação de administradores. *CINTED-UFRGS*, 5(2). <https://doi.org/10.22456/1679-1916.14208>
- Sauaia, A. C. A. (2006). Gestão Empreendedora em IES's: Aculturamento do corpo docente com jogos de empresas. In *Anais do 6o Colóquio Internacional sobre Gestão Universitária na América do Sul*, Blumenau, SC. <http://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/68052?show=full>
- Schuytema, P. (2008). *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning.
- Souza, C. R. (2015). Jogos de empresas: Explorando as vantagens e desvantagens do método no ensino da administração de empresas. *Sinergia*, 16(1), p. 29-33. <https://ojs.ifsp.edu.br/index.php/sinergia/issue/view/11>
- Stahl, L. M; Lopes, P. C. (2004). Estratégias de avaliação para jogos de empresas gerais: avaliando desempenho ou aprendizagem. In *Anais do 28o Encontro Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração ANPAD*, Rio de Janeiro, RJ.
- Vicente, P. (2001). *Jogos de Empresa*. São Paulo: Makro.
- Versiani, A., Fachin, R. C. (2007). Avaliando aprendizagem em simulações empresariais. *Cadernos EBAPÉ.BR (FGV)*, 5(Especial), 1-13. <https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/cadernosebape/article/view/5423>

Índice Remissivo

A

agronegócio, 29, 32
Água, 12, 13, 14, 15, 20, 23
Aprendizagem, 47

C

campesinato, 29, 30, 31
Complexidade, 48
Curso, 12, 14, 15, 25

E

educação do campo, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34,
35, 36
educação profissional, 12, 16
Ensino, 7

G

Game Design, 44
Genética, 4, 6, 7, 10

M

MST, 27, 30, 31, 32, 33, 35, 36

P

Prática, 25

T

Teoria, 12
trabalhadores rurais, 27, 30, 31, 32, 35
Tumbr, 56

Sobre o organizador

  **LUCAS RODRIGUES OLIVEIRA**



Mestre em Educação pela UEMS, Especialista em Literatura Brasileira. Graduado em Letras - Habilitação Português/Inglês pela UEMS. Atuou nos projetos de pesquisa: Imagens indígenas pelo “outro” na música brasileira, Ficção e História em Avante, soldados: para trás, e ENEM, Livro Didático e Legislação Educacional: A Questão da Literatura. Diretor das Escolas Municipais do Campo (2017-2018). Coordenador pedagógico do Projeto Música e Arte (2019). Atualmente é professor de Língua Portuguesa no município de Chapadão do Sul.

Contato: lucasrodrigues_oliveira@hotmail.com.



Pantanal Editora

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000
Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil
Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp)
<https://www.editorapantanal.com.br>
contato@editorapantanal.com.br