



FÓRUM DA ÁREA
DE ADMINISTRAÇÃO
PÚBLICA

INSTITUIÇÃO : UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)

AUTOR : SOLON BEVILACQUA

JOGOS DE EMPRESAS: ENSINO E APRENDIZAGEM EM ADMINISTRAÇÃO

APRESENTAÇÃO

Os jogos de empresas representam uma ferramenta de ensino e aprendizagem, com orientação para a tomada de decisão sob incerteza e simulação do universo das práticas públicas e privadas. Segundo Martinelli (1987), nos anos 1960 muitos professores perceberam a vantagem desse método por criar um ambiente competitivo e carregado de emoção, das atividades gerenciais de uma empresa, aliado a alto nível de precisão. Quando dos anos 1970, os jogos de negócios chegam ao Brasil para serem utilizados nos cursos de pós-graduação em Administração, para a seguir também receberem escassos empregos em empresas e cursos relacionados. A proposta dos jogos de empresas, ou negócios, é desenvolver o espírito de equipe e de liderança, além de inserir o contexto de risco no dia a dia das organizações. Raros ainda são os empregos da técnica no contexto público, mesmo na esfera privada ainda é incipiente como recurso didático. Nesse sentido, o objetivo desse texto é evidenciar as potencialidades desse método através de um estudo de caso. Após o referencial teórico que aborda o histórico dos jogos e alguns casos brasileiros, a metodologia é apresentada, os resultados são relacionados e as considerações finais encerram o artigo.

METODOLOGIA

O experimento realizado consistiu em dividir uma turma de 40 alunos em grupos de três componentes, onde cada grupo possuía domínio distinto das mesmas variáveis – como preço, demanda, investimento em marketing, pesquisa e desenvolvimento, treinamento, assistência técnica e qualidade. Após 12 rodadas que envolvia decidir sobre investimentos em promoção, qualidade, insumos, treinamento e garantia para os produtos, o jogo chegou ao seu fim com vitória concedida às empresas que tivessem os melhores resultados no demonstrativo de resultados do exercício e participação de mercado. O recurso de software utilizado foi uma ferramenta desenvolvida para ambiente Web, suportado pela planilha Microsoft Excel. A avaliação do procedimento se deu através da aplicação de um questionário estruturado, contendo 25 questões e analisado a partir da análise fatorial e análise de conteúdo para as questões abertas.

RESULTADOS

Os resultados atestam que o jogo de empresas simula o ambiente empresarial com êxito; agrega a equipe; reduz os erros pela própria simulação; desenvolve o espírito de liderança; provoca discussão e reflexão a respeito das problemáticas das rotinas envolvidas e, fundamentalmente, ensina com os erros. De forma análoga, Cornélio Filho (1998) afirma que o objetivo de um jogo é simular uma realidade de forma simplificada, [1] desenvolvendo habilidades como planejar, negociar, liderar, organizar, administrar o tempo e recursos, elaborar estratégia, administrar finanças e empreender ideias. [2] Ampliação de conhecimento a fim de promover a integração do conhecimento científico com a vivência empresarial, [3] identificar soluções frente aos problemas propostos e identificar as soluções mais adequadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos empresariais de empresas, ou de negócios, derivam da estratégia militar e, por conseguinte, está centrado no exercício das táticas de operação no mundo dos negócios. As empresas públicas e privadas brasileiras possuem um horizonte de crescimento amplo para um futuro próximo. Uma ferramenta como essa tem muito a contribuir no sentido de prover ensino e aprendizado para as equipes envolvidas na prática gerencial. O ambiente lúdico investigado é extremamente saudável para o aprendizado, visto que a competição e o desejo de competir estão relacionados à própria estrutura humana, desde os jogos infantis.

REFERÊNCIAS

CORNÉLIO FILHO, P. O Modelo de Simulação do GPCP-1: Jogo do Planejamento e Controle da Produção. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Engenharia da Produção e Sistemas, UFSC, Florianópolis, 1998.
MARTINELLI, D. P. A utilização de jogos de empresas no ensino de Administração. Dissertação (Mestrado em Administração) – Departamento de Administração da FEA/USP. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1987.

APOIO

CAPES
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

ORGANIZAÇÃO



CSE
CENTRO SOCIOECONÔMICO

