



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO – UFOP
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – ICSA
COLEGIADO DO CURSO DE ADMINISTRAÇÃO



KORAHÍ FERREIRA PENINA

**ANÁLISE DO USO DE JOGOS DE EMPRESAS NO ENSINO DE
DISCIPLINAS NA GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO: CASO DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO**

MARIANA

2018

KORAHÍ FERREIRA PENINA

**ANÁLISE DO USO DE JOGOS DE EMPRESAS NO ENSINO DE
DISCIPLINAS NA GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO: CASO DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO**

Projeto de monografia apresentado como requisito parcial de avaliação na disciplina CAD078 e CAD 055 do curso de Administração da Universidade Federal de Ouro Preto.

Orientador: Dr. André Luís Silva

MARIANA

2018

P411a Penina, Korahi Ferreira.
Análise do uso de jogos de empresas no ensino de disciplinas na graduação em Administração [manuscrito]: caso da Universidade Federal de Ouro Preto / Korahi Ferreira Penina. - 2018.

20f.: il.: color; tabs.

Orientador: Prof. Dr. André Luis Silva.

Monografia (Graduação). Universidade Federal de Ouro Preto. Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Departamento de Ciências Econômicas e Gerenciais.

1. Metodos de ensino - Teses. 2. Jogos (Administração) - Teses. 3. Finanças - Teses. I. Silva, André Luis. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU: 378

Catálogo: ficha@sisbin.ufop.br

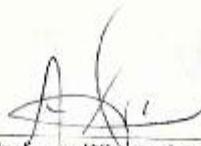
FICHA DE APROVAÇÃO

Korahi Ferreira Penina

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado junto ao Curso de Administração da Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP, como requisito à obtenção do Título de Bacharel.

Orientador: Prof. DSc. André Luís Silva

COMISSÃO EXAMINADORA



Professor DSc. André Luís Silva
Orientador e Presidente da Banca



Professora DSc. Francisca Diana Ferreira Viana
Membro Avaliador



Professor MSc. Mateus Rocha Menezes
Membro Avaliador

Mariana, 06 de julho de 2018.

RESUMO/ABSTRACT: Capacitar cada vez mais, e de melhor forma, os profissionais ingressantes no mercado de trabalho é essencial para o desenvolvimento dos diversos setores da economia. O processo de aprendizagem contém, dentre diversas variáveis, componentes que usam a metodologia ativa como uma melhor forma de ensino, tirando o aluno da posição de mero expectador nas aulas e transportando-o para a posição colaboradora no processo de ensino. Conectar vivências e casos práticos com as aulas teóricas traz resultados positivos no entendimento e fixação dos conteúdos ministrados nas aulas, conseqüentemente há uma melhor preparação para o mercado de trabalho. Criar um jogo de empresas e analisar sua aplicação em salas de aula nos cursos de graduação em Administração e Engenharia da Produção na Faculdade Federal de Ouro Preto foi o principal desafio e contribuição deste trabalho.

PALAVRAS CHAVES/KEYWORDS: Métodos de aprendizagem, jogos de empresas, finanças

1. INTRODUÇÃO

O ensino superior em Administração é organizado em grades e disciplinas que abordam conteúdos diversos nas áreas de gestão de pessoas, marketing, direito, governança corporativa, planejamento estratégico e finanças, dentre outros. A forma como as disciplinas são ministradas é (em grande maioria) com aulas expositivas, condicionando o aluno (muitas vezes) para uma postura observadora. No contexto citado, o profissional educador é o responsável por decidir o que, como e quando o conteúdo da disciplina deve ser transferido (Sousa, et al., 2018).

Além da forma como o conteúdo é trabalhado em sala de aula, há um outro agravante desta realidade que é a quantidade de demanda a ser atendida. Ou seja, há muitos estudantes. Müller, Araujo e Veit (2018) debatem sobre o desafio das Instituições de Ensino Superior (IES) em atender uma crescente demanda de matrículas sem sacrificar a qualidade do ensino.

Dias, Sauaia e Yoshizaki (2013) validam tal questão e dizem que as aulas expositivas e exercícios são oferecidos de forma padronizada e despersonalizada sem considerar talentos, interesses, pontos fortes, fracos e estilos de aprendizagem dos estudantes. Estes autores ainda reforçam questionando sobre a eficácia das aulas expositivas como forma predominante de ensino; há a consideração de que quando o processo de aprendizagem conecta ideias com experiências vividas, torna-se mais eficiente.

A inovação nos métodos de ensino é assunto discutido por diversos autores e a preocupação em melhorar o processo de aprendizagem é realidade nos órgãos reguladores do ensino e IES nacionais e internacionais.

Uma forma alternativa ao modo expositivo é definido como metodologia ativa de ensino. O pedagogo Paulo Freire, em sua linha filosófica de ensino, defende que há “a necessidade de tornar mais humanas as relações entre educador e educando, na perspectiva de contribuir para a prática de uma educação dialógica, crítica, reflexiva e libertadora” (Oliveira, Marque e Schreck, 2017).

Dentro os princípios da metodologia ativa de ensino é tornar o aluno o centro do processo de aprendizagem, desta forma, competências como autonomia, reflexão, problematização da realidade, trabalho em equipe e inovação serão desenvolvidas (Diesel, Valdez e Martins, 2017).

Exemplo disso foi analisado por Müller, Araújo e Veit (2018) com os métodos, *Just-in-Time Teaching*, Ensino sob Medida (EsM), onde o docente expõe um conceito inicial,

aplica um teste e através da análise das respostas dos alunos, monta grupos de estudos sobre o tema; e o *Peer Instruction*, Instrução pelos Colegas (IpC); onde o docente prepara as aulas de acordo com as dificuldades dos alunos ao responderem exercícios presenciais.

Outra forma de inovar nos métodos de ensino e potencializar o aprendizado é via jogos de empresas; definido por Goldshmidt (1977) como um exercício sequencial de tomada de decisão estruturado dentro de um modelo de conhecimento empresarial; aproxima-se de um exercício de estudo de caso complementado pelo retorno da informação e pelo aspecto temporal.

A relação entre a graduação e o mercado de trabalho é também revisada pelos autores Motta e Quintella (2012) ao analisar a aplicação desta técnica em uma pesquisa feita com 47 coordenadores do curso de Administração em IES no estado da Bahia.

Outro ponto de vista, e talvez o mais importante, a ser observado é a opinião dos discentes ao serem expostos a novas técnicas de ensino. Este tipo de pesquisa é relevante e já foi realizado por Motta, Melo e Paixão (2012), através da análise do uso de jogos de empresas com 72 alunos da graduação e pós-graduação em Administração e áreas correlatas em 4 diferentes IES brasileiras, públicas e privadas.

No contexto da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) não é diferente. Há aulas expositivas e o conteúdo dos cursos é dividido em departamentos, posteriormente em grades e disciplinas, compondo assim o currículo dos cursos.

Nestas perspectiva, quando se utiliza um jogo empresarial para o ensino no curso de Administração, qual a percepção que os discentes terão deste? Esta é a problemática principal debatida neste artigo científico.

O objetivo geral deste trabalho é analisar a percepção de alunos em uma aplicação de jogo empresarial em salas de aula em diferentes disciplinas dos cursos de Administração e Engenharia da Produção na UFOP. Serão abordadas questões envolvendo a contribuição do jogo para o processo de aprendizagem, interatividade, dinâmica da aula e relação com processos gerenciais.

O objetivo específico deste projeto pode ser descrito da seguinte forma: a apresentação do jogo empresarial criado para ser usado como mais uma ferramenta de ensino em disciplinas universitárias que abordam conteúdos de Planejamento Estratégico e Finanças

2. REVISÃO DE LITERATURA

Um dos temas debatidos por este artigo é a despadronização dos métodos de ensino e a relevância das distintas formas de aprendizado dos discentes.

Para Lima (2014), ao discorrer sobre as obras de Paulo Freire, a educação formal deve liberar o indivíduo de uma educação opressora, de domínio ideológico e interesses sociais particulares. Salienta ainda que não se deve negar o conhecimento histórico construído, mas sim explorar tal conhecimento respeitando a realidade dos sujeitos afim de tornar o ato da educação libertador entre os espaços democráticos e éticos.

Na mesma linha de pensamento, Yamamoto (2016, p. 30), divide o processo em três momentos: (1) investigação temática, onde se entende o mundo onde o estudante vive, (2) busca da temática significativa, onde os educadores conversam sobre os significados dos temas geradores buscando reflexões nas origens e realidades dos educados e, (3) por fim, há a problematização, criando assim a conscientização, o engajamento e o compromisso em aprender.

As metodologias ativas vieram reorganizar e reestruturar a forma de transferência de ensino, Sousa *et al.* (2018) argumentam que o aluno torna-se formador do processo educativo, estimulando-o a relacionar suas vivências e interagir sobre assuntos e disciplinas. Complementam dizendo que aprendizagem é facilitada quando há a imersão em cenários próximos da realidade.

Dentre os pontos listados por Sauaia (1995, p. 24 e 25) sobre os aspectos relacionados ao processo de aprendizagem, destacam-se dois itens: (1) “uma pessoa motivada aprende mais prontamente do que outra que não está motivada” e (2) “a participação ativa de uma pessoa que aprende é preferível à recepção passiva que ocorre, por exemplo, em uma preleção ou um filme”. A interatividade proposta na sala de aula e a forma de motivação empregada pelo docente influenciam no processo de aprendizagem.

Corroborando com esta ideia, Butzke e Alberton (2017) defendem que, para que um aluno torne-se mais versátil, deve ser exposto a uma variedade de experiências de aprendizagem, e não só a preferida por ele. Técnicas vivenciais são aquelas em que os participantes utilizam os recursos disponíveis em situações análogas à realidade e, através da criatividade e imaginação, busquem as melhores soluções para os problemas propostos (Souza *et al.*, 2017).

Outra forma de simular o ambiente empresarial é através das Empresas Juniores que, segundo Dias *et al.* (2017), é onde os envolvidos poderão aperfeiçoar competências como liderança, relacionamento interpessoal e ter contato com a realidade de uma empresa real com o mercado. Apesar do alto grau de comprometimento dos envolvidos e a evolução

proporcionada por esta vivência, as vagas são restritas e a maior parte dos estudantes não terão acesso ao decorrer da graduação.

Uma forma mais democrática de oferecer a aplicação do modo vivencialé via jogos de empresas. Aplicado formalmente como método de ensino na Universidade de Washington em 1957, associações nacionais e internacionais surgiram desde então e promovem encontros periódicos para debater o tema (Sauaia, 1995, p. 10), fortalecendo a justificativa deste trabalho. No contexto brasileiro, esta utilização se deu a partir da década de 1970, tendo se intensificado somente a partir dos anos 2000(Motta e Quintella,2012).

Outros autores propuseram o uso de jogos de empresas e outros métodos de simulação como forma complementar ao modo expositivo. Dentre eles, destacam-se: Müller, Araújo e Veit (2018), Goldshmidt (1977), Dias, Sauaia e Yoshizaki (2013), Sauaia (1995) e Butzke e Alberton (2017).

Capacidade para tomada de decisões, reconhecimento do ambiente empresarial e comunicação interpessoal são apontados como benefícios da utilização desta técnica. Motta, Melo e Paixão (2012) salientam que “a capacidade de observar as consequências de suas decisões, e a possibilidade de se aprender com os erros” como uma das principais vantagens da utilização de jogos de empresas no processo de ensino-aprendizagem em gestão.

O debate sobre os métodos e instrumentos utilizados para o ensino de finanças nos cursos de graduação em Administração de uma forma geral é relevante e vem sendo objeto de observação e proposição de muitos pesquisadores. Um exemplo deste tipo de estudo é apresentado por Torga *et al.* (2018) relacionam contextos sociais e modelos mentais dos alunos na compreensão e reflexão das diversas variáveis, racionais e não racionais, no processo de ensino de mercado de ações.

O mesmo tipo de discussão se dá no ensino de Planejamento Estratégico ou disciplinas que contenham análise dos processos gerenciais. A compreensão do processo de tomada de decisão foi analisada por Dias *et al.* (2014) no uso do jogo de empresa SOLOG, que utiliza ambiente simulado.

De forma geral, nesta revisão bibliográfica, muito autores concordam com a diversificação e inovação nos métodos didáticos. O entendimento de que o uso de técnicas ativas favorece o processo de aprendizagem e a análise de resultados positivos com o uso desta técnica também é um ponto comum entre estes autores. Chegar melhor preparado ao mercado de trabalho e uma maior compreensão do conteúdo ao decorrer da graduação são os principais benefícios do uso de jogos de empresas no processo de aprendizagem.

3. DESCRIÇÃO DA METODOLOGIA

Depois de realizadas pesquisas bibliográficas que apresentam conteúdos relacionados com diversificação de métodos de ensino com o uso de jogos de empresas e seus benefícios para o processo de aprendizagem. A criação de um jogo de empresa foi idealizada e posteriormente aplicado em salas de aula nos cursos de Administração e Engenharia da Produção da Universidade Federal de Ouro Preto. Um questionário contendo uma avaliação sobre o jogo foi aplicado aos participantes.

3.1. Questionário

O questionário utilizado possuía quatro questões. A primeira questão avaliava o quanto o instrumento criado ajudou no processo de aprendizagem. Para a resposta criada uma escala de 5 itens, tal como descrito:

- A - Auxiliou fortemente
- B - Auxiliou
- C - Indiferente
- D - Não auxiliou
- E - Não auxiliou e atrapalhou

A segunda questão perguntou sobre o tempo utilizado com o novo instrumento versus o tempo utilizado com métodos tradicionais (livros, por exemplo). Também se valeu de uma escala de 5 itens. Eis estes itens:

- A - Tomou muito mais tempo
- B - Tomou mais tempo
- C - Tomou o mesmo tempo
- D - Tomou menos tempo
- E - Tomou muito menos tempo

A terceira questão abordou os exemplos utilizados e o quanto estes eram pertinentes aos estudos realizados. Nesta questão também foram colocadas 5 possibilidades de resposta, sendo elas:

- A - Abordou todos os itens completamente
- B - Abordou todos os itens parcialmente
- C - Abordou os mesmos itens
- D - Faltou alguns itens

E - Faltaram muitos itens

Por fim, foi dado um espaço para que o usuário/estudante escrevesse livremente sobre este emprego da ferramenta em seus estudos.

4. JOGO E REGRAS

Nesta parte do texto serão apresentados os seguintes pontos: a história do jogo, o contexto geral do jogo, a preparação para se iniciar o jogo, o início das atividades do jogo, a definição do tabuleiro, as cartas, a concordata, peças do jogo, histórico, material utilizado e os seus custos.

4.1. História do jogo

O jogo foi desenvolvido para ser mais uma ferramenta de ensino em cursos técnicos e graduação que lecionem matérias de finanças, planejamento estratégico, mercado de capitais ou matemática financeira.

Os idealizadores iniciais, ao se graduarem no curso de Administração, analisaram a falta de interatividade nas aulas e dificuldade no desenvolvimento de alguns assuntos, como os abordados pelo jogo.

Indo contra as tendências atuais de tornar a maior parte dos conteúdos em formato digital, foi decidido um jogo de tabuleiro como ferramenta de ensino, exatamente para se diferenciar das expectativas dos alunos, aumentando a atenção e rendimento.

A figura do narrador no jogo representa um professor ou monitor da disciplina, ele quem irá conduzir o jogo e convidar ao debate todas as vezes que puder aplicar alguma teoria ou caso prático que se relacione com o assunto contido na carta, enriquecendo assim o conteúdo das aulas e tornando o jogo mais interessante.



Imagem 01: Tabuleiro, 05 peças de jogadores, 02 dados de 06 faces, cartas de bonificação (amarelas), cartas de penalizações (cinza), cartas de problemas políticos (verdes), cartas de situações adversas (brancas), cartas de oportunidades de investimentos (bege) e cartas de problemas de mercado (azuis).

4.2. Contexto

O contexto do jogo se passa em uma grande corretora de valores, a *Business World*, ela está oferecendo participação acionária para o mais talentoso dos corretores da empresa e, para isso, lançou um desafio de 12 meses para que o melhor investidor e estrategista prove seu valor. Quem conseguir defender da melhor maneira possível os interesses dos acionistas, ou seja, acumular a maior quantidade de capital até o fim do ano será o mais novo acionista.

Para que o corretor mostre que é um hábil em multiplicar capital, diversas situações serão propostas para que, usando seu conhecimento de mercado, sua intuição e conhecimentos técnicos, tome a melhor decisão e acumule riqueza.

Problemas políticos, oportunidades de investimento, problemas de mercado e situações adversas farão parte dos desafios, além de situações em que o investidor pouco pode fazer para ganhar ou perder dinheiro.

4.3. Preparação

O mínimo de jogadores é 3 e o máximo 6. Antes do jogo começar, deve-se definir quem irá representar o chefe, ou “*Boss*”, no jogo. É o “*Boss*” quem confere as contas feitas pelos corretores, controla qual o mês da rodada e apenas ele possui o caderno de respostas das cartas, ou seja, é quem controla o jogo.

4.4. Início do jogo

Cada jogador escolhe uma peça e posiciona na casa “Início”, uma caneta e um rascunho deverão ser entregues para que as anotações sejam feitas e posteriormente conferidas pelo “*Boss*”. O montante inicial de cada jogador é de R\$500.000,00 (quinhentos mil reais). A ordem das jogadas deve ser definida por um dado, o primeiro é quem consegue o maior número, dando sequência pelo jogador da esquerda.

4.5. Tabuleiro

O tabuleiro contém 30 casas que representam os dias dos meses, o jogo acaba no fim da 12ª rodada, que representa o fim do ano. As casas estão divididas em 4 cores diferentes, sendo 6 casas de cada cor, que representam os tipos das cartas com as situações a serem resolvidas. 4 casas bônus e 2 casas de penalidades também estão dispostas neste tabuleiro.



Imagem 02: Arte do tabuleiro

4.6. Cartas

Ao lançar dois dados de 6 faces e andar as casas correspondentes no tabuleiro. O jogador terá direito a comprar uma carta que a cor da casa dá direito, ele deverá ler em voz alta e escolher uma das 3 opções. O “Boss” fará a leitura da resposta e aplicará a bonificação ou subtração sobre o montante do jogador.

Caso o jogador caia em uma casa de “Bonificação” ou “Penalização”, a carta correspondente deve ser comprada e dada ao “Boss” para que ele leia em voz alta e aplique a medida descrita na carta.

4.7. Problemas

Cada tipo de carta representa um tipo de problema a ser resolvido, são eles: Problemas Políticos, Problemas de Mercado, Situações Adversas e Oportunidades de Investimento. O jogador deve escolher umas das 3 opções de cada carta, uma delas dará a bonificação máxima,

outra dará uma bonificação ou subtração mínima e outra uma subtração máxima.

A seguir alguns exemplos dos problemas:

Problemas Políticos – “Carta 23 – O governo aumentou impostos na folha de pagamento das empresas: A) Pesquisa plantas fabris na China; B) Aguarda a negociação dos sindicatos com o governo; C) Começa uma política de *downsizing* em uma das suas empresas”. Respostas: “A) Governo sobretaxa investimentos externos, perca 7%; B) Sindicatos mostram força e impedem medida do governo, ganhe 5%; C) Alto custo com indenizações, perca 2%.”

Problemas de Mercado – “Carta 9 - Uma multinacional canadense está fechando contrato de compra de uma grande empresa brasileira de aviação: A) Comprar parte de uma empresa de estamparia de aço; B) Comprar lotes em um recém criado condomínio empresarial aos arredores da principal planta da empresa; C) Investir na indústria de espumas de alta qualidade”. Respostas: “A) Novas tecnologias usam menos aço nas aeronaves, perca 8%; B) Seu condomínio é um sucesso, ganhe 5%; C) Concorrência com empresas estrangeiras, perca 6%”.

Situações Adversas – “Carta 13 - Uma nova praga surgiu na sua fazenda de café: A) Vende a fazenda; B) Muda a lavoura; C) Compra defensivos agrícolas”. Respostas: “A) Mercado imobiliário está parado, perca 10% com os prejuízos com a fazenda; B) Investimentos em estufas multiplica sua produtividade, ganhe 8%; C) O uso indiscriminado de defensivos contamina o lençol freático, envenenando alguns rebanhos, perca 16%”.

Oportunidades de Investimento – “Carta 13 - O mercado de criptomoedas está em alta e proporcional altos ganhos: A) Investe em *hardwares* de alta tecnologia; B) Investe para valorizações futuras; C) Não investe, afinal é um investimento de alto risco”. Respostas: A) Altos custos de energia elétrica torna inviável minerar dados, perca 5%; B) Sua habilidade em identificar novos investimentos fez você investir e vender nos momentos certos, ganhe 14%; C) Sua atitude conservadora impediu que você investisse neste novo mercado, perca 4%”.

Carta de Bonificação – “Carta 5 – Aumento do dólar beneficiou seus contratos de exportação, ganhe 17%”.

Carta de Penalização – “Carta 2 – Uma das suas empresas foi condenada em uma ação trabalhista conjunta e entrará em processo de falência. 50% de seu montante será usado para pagar parte das despesas”.

4.8. Concordata

Caso o jogador passe 3 rodadas com 50% ou menos do seu montante inicial ele precisa fazer um empréstimo com um agiota para conseguir honrar com seus pagamentos e não declarar falência. Por se tratar de uma transação financeira arriscada e ilegal, o jogador que usar este recurso terá uma redução de 30% no seu montante final.

4.9. Peças

O jogo conta com as seguintes peças: 1 tabuleiro; 5 peças de jogadores; 2 dados de 6 faces; 1 calculadora; 6 canetas; 1 bloco de rascunho; 1 caderno de respostas; 50 cartas de problemas políticos; 50 cartas de oportunidades de investimento; 50 cartas de problemas de mercado; 50 cartas com situações adversas; 80 cartas de bonificação e 40 cartas de penalidades.



Imagem 03: Arte das peças dos jogadores

4.10. Material

O tabuleiro foi impresso em PVC no formato de 50x50cm. As peças dos jogadores foram feitas em MDF. A caixa foi projetada para ser impressa em papelão.

4.11. Custos

O custo total para a confecção do protótipo do jogo totalizou R\$185,00 (cento e oitenta e cinco reais). A arte da caixa, peças e tabuleiro somam R\$80,00 (oitenta reais); a impressão

do tabuleiro em PVC (*Polyvinyl Chloride*) custou R\$35,00 (trinta e cinco reais); a confecção das peças em MDF (*Medium Density Fiberboard*) custaram R\$25,00 (vinte e cinco reais) e a impressão das cartas somou R\$45,00 (quarenta e cinco reais).

Os demais itens não consumiram recursos financeiros e a caixa não foi impressa, dados para os custos de fabricação em larga escala não foram colhidos.

5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

5.1. Aplicação do jogo

De posse do jogo criado, fez-se o planejamento da sua utilização em sala de aula. Para narrar tal atividade irá ser descrito o contexto do ensino de Planejamento Estratégico e Finanças na UFOP, pois o emprego deste instrumento foi ali executado.

Nesta mesma parte será colocada a forma como a utilização do instrumento se deu e a caracterização dos usuários/estudantes. O tópico seguinte será a narrativa sobre o questionário utilizado para avaliar a utilização do mesmo; seguido das considerações e análise dos resultados.

5.2. O ensino de Planejamento Estratégico e Finanças na UFOP e o público pesquisado

O destaque para o ensino de Planejamento Estratégico e Finanças na UFOP se deu pelo contexto onde foi realizado o trabalho descrito neste artigo.

Na UFOP o ensino de Planejamento Estratégico e Finanças, e, em especial, a parte de Finanças estão presentes nas seguintes disciplinas:

CAD002 – Matemática Financeira e Comercial; CAD041 – Mercado de Capitais; CAD061 – Administração Financeira e Orçamentária I; CAD052 – Administração Financeira e Orçamentária II; PRO120 – Economia; PRO224 – Economia da Engenharia; PRO255 – Engenharia Econômica; PRO321 – Administração Financeira; PRO630 – Economia Monetária e Financeira.

Os cursos que estas disciplinas estão vinculadas estão na Tabela 01. Nesta tabela há também número de vagas ofertadas no segundo semestre de 2017, número de estudantes matriculados (também no segundo semestre de 2017) e curso que a disciplina está vinculada.

O recorte feito no segundo semestre de 2017 (meses: de setembro/2017 a

fevereiro/2018) se deu junto a data de criação do instrumento e também da sua utilização em sala de aula.

Disciplinas	Vagas oferecidas	Estudantes matriculados	Taxa de matrícula	Curso vinculado
Matemática Financeira e Comercial	50	42	84%	Administração
Mercado de Capitais	50	20	40%	Administração
Administração Financeira e Orçamentária I	50	48	96%	Administração
Administração Financeira e Orçamentária II	50	26	52%	Administração
Economia	50	49	98%	Engenharia de produção
Economia da Engenharia	52	42	81%	Engenharia de produção
Engenharia Econômica	48	37	77%	Engenharia de produção
Administração Financeira	45	35	78%	Engenharia de produção
Economia Monetária e Financeira	45	39	87%	Engenharia de produção

Tabela 01: disciplinas onde há o ensino de finanças; número de vagas ofertadas; número de estudantes matriculados; e curso que estas disciplinas estão vinculadas. Os números referem-se ao segundo semestre de 2017. Fonte: pesquisa direta.

O emprego do jogo foi somente nas disciplinas “Administração Financeira e Orçamentária I”, “Planejamento Estratégico” e “Economia Monetária e Financeira”. Nestas turmas havia somente estudantes do curso de Administração: Administração Financeira e Orçamentária I e Planejamento Estratégico. Na turma de Economia Monetária e Financeira estavam presentes estudantes dos cursos de Engenharia de Produção, Economia, Turismo, dentro outros. Este recorte foi feito pois havia somente esta possibilidade de acesso.

Apesar da disciplina “Administração Financeira e Orçamentária I” e “Planejamento Estratégico” serem indicadas para o período quarto e sexto, respectivamente, na grade curricular dos estudantes daquele curso, havia aqueles que estavam adiantado em sua formação e também aqueles que estavam fazendo a disciplina tardiamente. Já a disciplina “Economia Monetária e Financeira” figura como uma das matérias eletivas oferecidas no curso de Engenharia da Produção.

Os 91 estudantes matriculados nas disciplinas utilizaram o instrumento em sala de

aula, uma parte da carga horária foi separada para esta atividade.

A avaliação feita sobre o instrumento se deu via questionário (detalhado na sessão 3.2) após a apuração dos resultados de cada grupo, identificando assim, o grupo vencedor.

5.3. Resultados e análises

Os resultados apontaram uma grande aceitação por parte dos estudantes sobre o instrumento utilizado como método complementar ao expositivo para o ensino de Finanças e Planejamento Estratégico.

Nas três primeiras questões (que eram fechadas) as respostas dividiram-se da seguinte maneira: na questão 01, aglutinando as opções “A” e “B”, onde se perguntava se o instrumento auxiliou ou auxiliou fortemente no processo de aprendizagem, as respostas somaram 87%; na questão 02, aglutinando as opções “D” e “E”, onde se perguntava se o instrumento criado tomou menos tempo ou muito menos tempo quando comparado com métodos tradicionais, as respostas somaram 73%; na questão 03, aglutinando as opções “A” e “B”, onde se perguntava se o instrumento abordou todos os itens pertinentes ao conteúdo de formar parcial ou completa, somaram 63%.

Nos comentários houve destaque e palavras de incentivo pela iniciativa e encorajamento para a continuidade do projeto.

Também nos comentários foi dito sobre a relação com os casos reais e a contribuição para entendimento mais amplo das matérias, o uso do método foi inovador para esta população e aspectos como interatividade entre os colegas e trabalho em equipe foram destacados.

Além dos pontos narrados, algumas sugestões sobre as regras e explicações sobre os cenários econômicos em cada rodada foram deixados como possíveis melhorias.

De forma geral, muitos citaram que a ferramenta auxiliou na abordagem e compreensão do conteúdo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As pesquisas sobre o ensino de finanças e planejamento estratégico apresentam diferentes recortes; porém, aqueles recortes dedicados à criação de um instrumento de ensino, um jogo de empresa, ainda é carente que mais estudos. Este fato leva a pouca existência de relatos na literatura sobre o mesmo.

Diante disto vale relembrar o objetivo geral da pesquisa aqui narrada, que foi: analisar a percepção de alunos em uma aplicação de jogo empresarial em salas de aula em diferentes disciplinas dos cursos de Administração e Engenharia da Produção na UFOP. Outro destaque a ser lembrado está no objetivo específico: a apresentação do jogo empresarial criado para ser usado como mais uma ferramenta de ensino em disciplinas universitárias que abordam conteúdos de Planejamento Estratégico e Finanças.

Neste contexto cabe dizer que o objetivo geral foi atendido na sessão 4.3 (Resultados e análises) que onde há a mensuração de cada resposta dada pelos discentes. O objetivo específico foi atendido na sessão 4.1 (Aplicação do jogo), onde narra-se os métodos e procedimentos adotados para aplicação do jogo.

Vale destacar ainda sobre a sessão 4.3 o quanto os usuário/estudantes receberam positivamente a instrumento disponibilizado e narraram que ajudou na compreensão do conteúdo oferecido pela disciplina.

Cabe dizer, fruto da avaliação feita com os usuário/estudantes, que há de se incluir mais cartas e explicações de cenários econômicos em cada rodada, com objetivo de uma maior compreensão das variáveis envolvidas.

7. REFERÊNCIAS

BUTZKE, Marco A.; ALBERTON, Anete, Estilos de aprendizagem e jogos de empresa: a percepção discente sobre estratégia de ensino e ambiente de aprendizagem. **REGE –Revista de Gestão**, Rio do Sul, v. 24, n.1, 2017.

DIAS, George P. P. D.; SAUAIA, Antônio C. A.; YOSHIZAKI, Hugo T. Y. Estilos de aprendizagem Felder-Silverman e o aprendizado em jogos de empresas. **Revista de Administração de Empresas**. São Paulo, Vol. 53, n. 5, Set/ Out 2013.
<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75902013000500005&lang=pt>

DIAS, Sabrina A.; OLIVEIRA, Waldenir J. C.; MACHADO, Carla E.; PIRES, Vanessa, O estilo cognitivo e a estratégia em jogos empresariais: um estudo exploratório do jogo SOLOG. **Revista LAGOS – UFF**, Volta Redonda, v. 5, n. 2, Out/Dez 2014.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda L. S., MARTINS, Silvana M., O princípio das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. *Revista THEMA*, Lajeado - RS v.14, n.1, p. 268-288, 2017.

FREITAS, Sheizi C.; SANTOS, Luis P. G. Jogos de Empresas: Um Estudo Exploratório sobre a Percepção e o Desempenho dos Alunos dos Cursos de Administração e Ciências Contábeis. In: **Encontro Anual da Associação Nacional de Pós- Graduação em Administração**, 27, 2003, Atibaia. Anais... Atibaia: Anpad, 2003, 1 CD- ROM.

GOLDSCHMIDT, Paulo C., Simulação e jogo de empresas. **Revista de Administração de Empresas**. São Paulo. Vol. 17, n. 3, Mai/ Jun 1977
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75901977000300009&lng=en

LIMA, Paulo G., Uma leitura sobre Paulo Freire em três eixos articulados: o homem, a educação e uma janela para o mundo. **Pro-Posições**v. 25, n.3 (75), p. 63-81, Set/Out 2017.

MÜLLER, Maycon G.; ARAUJO, Ives S.; VEIT, Eliane A.; Inovação na prática docente: um estudo de caso sobre a adoção de métodos ativos no ensino de Física universitária. **Revista Electrónica de Enseñanza de lasCiencias**. Vol. 17, n.1, 44-67 (2018)
http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen17/REEC_17_1_3_ex1094.pdf

MOTTA, Gustavo S.; QUINTELLA, Rogério H. A utilização de jogos e simulações de empresas no curso de graduação em administração no estado da Bahia. REAd. **Revista Eletrônica de Administração**. Porto Alegre, vol. 18, n. 2, Mai/ Ago 2012
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-23112012000200002&lang=pt

MOTTA, Gustavo S.; MELO, Daniel R. A.; PAIXÃO, Roberto B. O jogo de empresas no processo de aprendizagem em administração: o discurso coletivo dos alunos. **Revista de Administração Contemporânea**. Curitiba. Vol. 16, n. 3, Mai/ Jun 2012
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-65552012000300002&lang=pt

OLIVEIRA, Christian M.; MARQUES, Valquíria F.; SCHRECK, Rafaela S. C., Aplicação de metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem: relato de experiência. **Revista Eletrônica Pesquisaeduca – ISSN**, v.09, n.19, p. 674-684, Set/Dez 2017.

SAUAIA, A. C. A. Satisfação e aprendizagem em jogos de empresas: contribuições para a educação gerencial. Tese (Doutorado em Administração) – Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo. São Paulo, 1995.

SOUSA, Mapoanney N. C., CRUZ, Cleciana A., SANTOS, Zélia M. S. A., CÂNDIDO, Adriano L. Conhecimento de discentes sobre metodologia ativa na construção do processo de ensino aprendizagem inovador. **Revista Interdisciplinar Encontro das Ciências**. Icó – Ceará. v. 1, n.1, Jan/Abr 2018.

SOUZA, Cynthia O., ALBINO, Pablo M. B., MARIANO, Thiago H., SILVEIRA, Dener S., Aprendizagem vivencial dentro de organizações associativas: o jogo de empresa como método de ensino. **Revista de Gestão e Organizações Cooperativas – RGC**, v.4, n.7, Jan/ Jun 2017.

YAMAMOTO, Iara. Metodologias ativas de aprendizagem interferem no desempenho de estudantes. 2016. 101 f. Dissertação (Mestrado em Administração)— Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

TORGA, Eliana M. M. F.; BARBOSA, Francisco V.; CARRIERI, Alexandre P.; FERREIRA, Bruno P.; YOSHIMATSU, Márcia H. Finanças comportamentais e jogos: simulações no ambiente acadêmico. **Revista de Contabilidade e Finanças - USP**. São Paulo, v.29, n. 76, p. 297-311, Jan/Abr 2018.

DECLARAÇÃO

Certifico que o aluno **Korahi Ferreira Penina**, autor do trabalho de conclusão de curso intitulado "**ANÁLISE DO USO DE JOGOS DE EMPRESAS NO ENSINO DE DISCIPLINAS NA GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO: CASO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO**", realizou as correções sugeridas pela banca examinadora e que estou de acordo com a versão final do trabalho.



Professor DSc. André Luís Silva

Orientador

Mariana, 12 de julho de 2018.