

ANÁLISE DOS APRENDIZADOS OBTIDOS POR ALUNOS DE GRADUAÇÃO NA DISCIPLINA DE JOGO DE EMPRESAS

Daniela Kaori Ishii, aluna do 5º período do curso de Administração da FAE Centro Universitário. Bolsista do Programa de Apoio à Iniciação Científica (PAIC 2019-2020). Marcelo Evandro Johnsson, orientador da pesquisa. Doutor em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professor Adjunto da FAE Centro Universitário.

Contatos: daniela.ishii@mail.fae.edu
marcelo.johnsson@gmail.com

RESUMO

Os avanços tecnológicos trouxeram grandes mudanças na forma de pensar e agir da sociedade contemporânea. Isso se reflete no processo de ensino e aprendizagem, onde o modelo tradicional de ensino se mostra menos eficiente no preparo integral do aluno, focando apenas nos conhecimentos técnico-científicos e deixando de lado o desenvolvimento de demais habilidades. Desse modo, os novos recursos disponíveis proporcionam possibilidades de serem utilizados como ferramentas de auxílio durante esse processo, principalmente nas instituições de ensino superior que são grandes polos de transformação e inovação. O uso de simuladores é um método dinâmico de ensino onde os conhecimentos podem ser aplicados em um ambiente controlado e seguro. Assim, os Jogos de Empresas foram desenvolvidos para propiciar um ambiente empresarial hipotético permitindo praticar o planejamento estratégico e exercer habilidades gerenciais. O objetivo deste trabalho é analisar os aprendizados obtidos através da vivência de situações no jogo de empresas GAME3000, por meio de dados primários em uma amostra de 64 alunos de graduação dos cursos de administração e contabilidade de um Centro Universitário em Curitiba em 2020. As situações de aprendizagem consideradas mais difíceis foram tomar decisões, elaborar o planejamento e falta de experiência ou conhecimento. Já as situações consideradas mais realistas foram a importância estratégica, a importância do planejamento e as dificuldades financeiras. Já as habilidades gerenciais desenvolvidas mais citadas foram tomar decisões, analisar informações e analisar mercado. A média geral atribuída ao grau de realismo do jogo foi de 74,53%, em que 85% concordaram total ou parcialmente que as expectativas de aprendizagem foram atendidas.

Palavras-chave: Jogo de Empresas. Aprendizagem. Habilidades Gerenciais.