

# **CONIC-SEMESP** 14º Congresso Nacional de Iniciação Científica

**TÍTULO:** O USO DA SIMULAÇÃO EMPRESARIAL NOS CURSOS DE GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO: UMA ANÁLISE SOB A PERSPECTIVA DOS ALUNOS JÁ FORMADOS

**CATEGORIA:** CONCLUÍDO

**ÁREA:** CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

**SUBÁREA:** ADMINISTRAÇÃO

**INSTITUIÇÃO:** CENTRO UNIVERSITÁRIO DE JALES

**AUTOR(ES):** ALTIERES FRANCISCO MOLINA SECAFIN, DREISON NIHI, EDUARDO VINICIUS PONDIAN DE OLIVEIRA

**ORIENTADOR(ES):** MARCIO ANTONIO HIROSE FEDICHINA

Realização:



Apoio:



## **1. Resumo**

Este estudo tem como objetivo central verificar como os jogos empresariais contribuem para a carreira dos administradores que participaram desta disciplina durante o período acadêmico. Para isso, foi realizada uma pesquisa quantitativa descritiva, na forma de um estudo exploratório não probabilístico, em quarenta e seis alunos formados do curso de graduação em administração nas turmas de 2011, 2012 e 2013 de uma IES que oferece a disciplina de simulação empresarial na 4ª. série de seu currículo regular (último ano do curso). Os resultados obtidos na pesquisa permitem considerar que a aplicação da técnica do jogo de empresas durante a graduação do curso de administração acrescenta muito no processo de aprendizagem e formação profissional, principalmente pelo fato de poder simular elementos da prática dos negócios. Dentro desta análise, sugere-se que a simulação empresarial pode também ser utilizada não somente pela área acadêmica, mas também em processos de treinamento e capacitação nas empresas. Além de servir como um importante instrumento de desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes, podendo servir como um motivador e direcionador ao aprendizado sistêmico e contingencial das organizações empresariais.

## **2. Introdução**

As transformações no mundo dos negócios globais aliado ao avanço tecnológico têm direcionado as empresas cada vez mais na busca por agregar valores aos seus produtos e serviços para continuar exercendo suas atividades.

Ao mesmo tempo, essas mudanças exigem que as organizações possuam e desenvolvam equipes de trabalho preparadas para enfrentar estas demandas, em que os fatores de capacitação e de qualificação do pessoal tornam-se fundamentalmente relevantes como elementos propulsores do nível de competitividade.

Neste processo, o papel das Instituições de Ensino Superior (IES) consiste em fornecer o recurso humano suficientemente preparado a enfrentar, proporcionando um processo de ensino-aprendizagem que possa contemplar os principais elementos que caracterizam os estes desafios impostos pelo mercado de trabalho.

Em relação à formação de gestores organizacionais, algumas IES oferecem cursos de graduação em administração, por exemplo, que possuem em sua matriz

curricular, uma disciplina que simula um ambiente empresarial por meio de jogos empresariais, proporcionando aos alunos a aplicação de conceitos e fundamentos teóricos aprendidos nas aulas, em situações práticas simuladas.

Dessa maneira, o estudo visa proporcionar uma reflexão sobre a importância da oferta da disciplina de simulação empresarial que proporciona uma experiência vivencial, procurando destacar os principais benefícios percebidos por alunos que já terminaram o curso de graduação em administração e que atualmente estejam no mercado de trabalho.

Assim, o problema desta pesquisa objetiva responder a seguinte questão: quais as principais contribuições que a oferta da disciplina de simulação empresarial proporciona para carreira profissional dos administradores?

### **3. Objetivos**

#### **3.1 Objetivo Geral**

Esta pesquisa tem como objetivo geral verificar como os jogos empresariais contribuem para a carreira dos administradores que participaram desta disciplina durante o período acadêmico.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

Os objetivos específicos pretendem identificar:

- as principais dificuldades vivenciadas na transição entre o ambiente empresarial simulado e o mercado empresarial real;
- se o desempenho nos jogos é compatível com o desempenho real do profissional; e
- quais os principais elementos que relacionam os jogos empresariais com a formação profissional dos administradores.

### **4. Metodologia**

Tendo em vista o objetivo deste trabalho, foi realizada uma pesquisa quantitativa descritiva, na forma de um estudo exploratório não probabilístico, em quarenta e seis alunos formados do curso de graduação em administração nas turmas de 2011, 2012 e 2013 de uma IES que oferece a disciplina de simulação empresarial na 4ª. série de seu currículo regular (último ano do curso).

De acordo com Gil (2002), o trabalho de campo elaborado por meio de uma pesquisa exploratória não probabilística, tem como objetivo principal proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a

construir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições.

A amostra de 46 ex-alunos foi estabelecida por critérios que envolveram a disponibilidade dos pesquisadores (tempo e recursos financeiros) e que por questões geográficas de localização, como a proximidade, facilidade de acesso, entre outros. Para Gil (2002), o estudo de campo focaliza uma comunidade, que não é necessariamente geográfica, já que pode ser uma comunidade de trabalho, de estudo, de lazer ou voltada para qualquer atividade humana.

Torna-se importante ressaltar que, neste estudo, o enfoque aplicado em 46 alunos de três turmas diferentes da mesma IES evidencia as análises conceituais e práticas inerentes ao processo de aplicação da simulação empresarial no processo de ensino e aprendizagem específico a cada uma delas. Esta constatação, entretanto, não invalida a sua relevância e a sua abrangência para a contribuição, ainda que limitada, para o enriquecimento do assunto.

A pesquisa foi realizada no primeiro semestre de 2014, por meio de um questionário enviado a todos os alunos formados no curso de graduação em administração das turmas 2011, 2012 e 2013 de uma IES, sendo coletadas 46 respostas dentro do prazo estipulado de retorno. O questionário teve perguntas abertas, fechadas e de múltipla escolha.

## **5. Desenvolvimento: Referencial Teórico**

### **5.1 – Sobre Simulação Empresarial e Jogos de Empresas**

Segundo Fedichina (2011), os jogos de empresas podem ser considerados como uma técnica de ensino importante e adequada ao desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes (C.H.A) individuais, diante de uma perspectiva contextualizada e limitada de uma realidade organizacional.

Quanto mais próximo da realidade for o ambiente simulado, mais real se transforma os resultados obtidos por meio das decisões dos participantes, tornando-os mais adaptados e preparados a enfrentar as situações cotidianas que envolvem as decisões empresariais.

Assim, um fator relevante frequentemente associado à aplicação deste método de aprendizagem trata da oportunidade dos participantes envolvidos utilizarem o conhecimento teórico e reflexivo trabalhado em sala de aula de maneira que possa ser aplicado em situações e vivências práticas. Esta premissa permite o desenvolvimento do teste de hipóteses e técnicas de gestão, podendo ousar e

experimentar as diversas ações possíveis de investimento, gerenciamento e controle das atividades empresariais.

Na “aprendizagem vivencial”, o papel principal desloca-se para o educando que passa a ser o centro do processo, diferentemente do ensino. Isto facilita um envolvimento maior, pelo desejo fomentado na busca de aprendizagem competitiva e cooperativa. (SAUAIA, 1995).

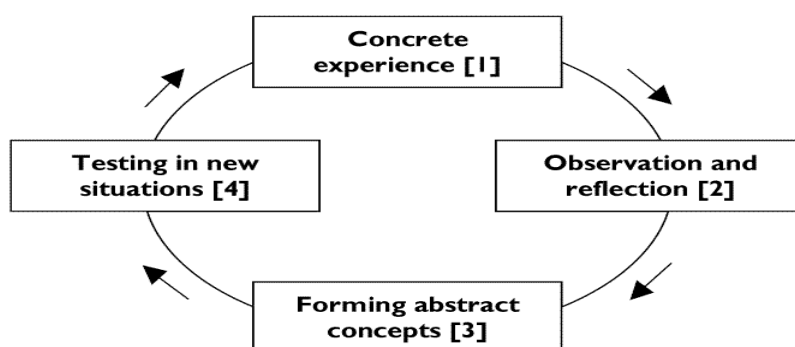
Dessa maneira, os jogos empresariais (simulação empresarial) são classificados como uma maneira inovadora de aprendizagem, em que o educador não tem o principal papel, pois quando aplicado essa “aprendizagem vivencial”, o foco volta-se ao participante, que deve buscar melhores maneiras e métodos de solucionar os problemas encontrados pela empresa virtual, além de estimular e prevalecer o trabalho em grupo. A aprendizagem realizada de maneira virtual e por meio da experiência vivencial cria para os participantes um cenário de desafio entre os grupos, em que cada um tenta se destacar, diante de um ambiente motivador e competitivo. Desta maneira os envolvidos têm total envolvimento com a didática, e acabam absorvendo e compreendendo as “teorias” aprendidas no decorrer do curso, juntamente com uma certa vivência do mercado de trabalho.

Para Feisntein (2001), diversas pesquisas mostram a importância da aprendizagem vivencial para o aumento do conhecimento dinâmico dos alunos. Em uma delas, os resultados demonstraram que a aprendizagem vivencial aumenta a capacidade dos alunos em desenvolver elevadas habilidades cognitivas em relação à resolução de problemas e decisões (*judgment*).

[...] três objetivos principais dos jogos de empresas, partindo do seu caráter acadêmico: treinamento, didático e pesquisa. O objetivo de treinamento relaciona se com o desenvolvimento de habilidades para a tomada de decisão. (TANABE, 1977)

Uma análise sobre os principais métodos de aprendizagem retrata um dos mais relevantes estudos sobre aprendizagem vivencial desenvolvidos por Kolb e Fry (1975), mostrada pela figura 1, a seguir.

**Figura 1: Modelo de aprendizagem experimental.**



Fonte: Kolb. D. A.; Fry, R., 1975.

Neste modelo, o processo de aprendizagem pode se iniciar em qualquer fase, desde que haja um processo contínuo no desenvolvimento do aprendiz em que treinar é o ato intencional de fornecer os meios para proporcionar a aprendizagem, como o uso da ferramenta de jogo de empresas para o aperfeiçoamento contínuo das habilidades técnicas e intelectuais, desenvolvimento de competências e atitudes.

Assim, esta concepção de ensino vem ganhando atenção devido ao fato, principalmente de possuir qualidades e conceitos, em que muitas vezes apenas aulas tradicionais em uma sala não são suficientes para um aluno de ensino superior sair e conseguir nível de empregabilidade consistente com o exigido pelo mercado.

## 6. Resultados

Os dados foram devidamente tabulados e reorganizados em três dimensões principais para análise: o perfil dos entrevistados, as percepções sobre a disciplina relacionada à simulação empresarial e impressões sobre o aprendiz proporcionado pela simulação empresarial.

### Dimensão 1– Perfil dos Entrevistados

De acordo com os dados colhidos na pesquisa realizada com ex-alunos do curso de administração de empresa, obtêm-se as seguintes informações em relação ao seu perfil:

**Quadro 1. Perfil dos entrevistados**

Questões	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
Idade (anos)	Até 25 anos								26 a 30 anos	Acima de 30 anos
Ano de conclusão	2011		2012			2013				
Exerce a profissão de administrador	Sim				Não					

Fonte: Pesquisa de campo, 2014.

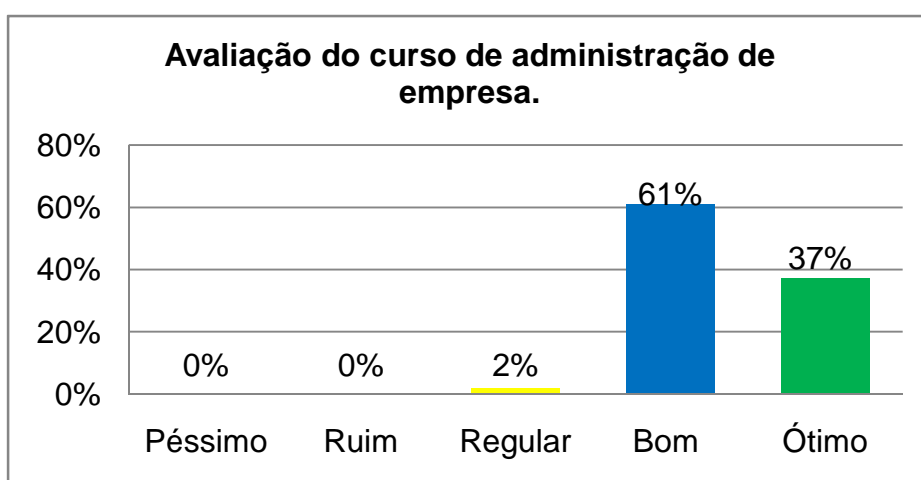
Conforme as informações apresentadas no quadro 1, relacionado ao perfil dos pesquisados, nota-se que a maior parte dos entrevistados têm a idade até 25 anos (80%), e que 45% deles atuam como administradores. Estes dados permitem

inferir que a grande maioria destes profissionais é jovem, muitos deles formados ainda em 2013 e estão em início de carreira profissional.

## **Dimensão 2 - Percepções sobre a disciplina relacionada à simulação empresarial**

Nesta dimensão de análise, é apresentada a forma que os entrevistados avaliaram a disciplina de simulação empresarial dentro do curso de administração de empresas.

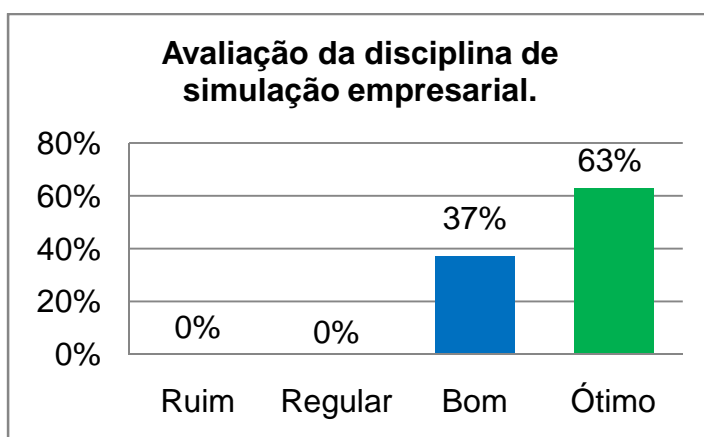
**Gráfico 1 - Avaliação do curso de administração de empresas.**



Fonte: Pesquisa de campo 2014.

Conforme as informações apresentadas no gráfico 1, nota-se que a grande maioria dos pesquisados 61%, avaliam o curso de administração de empresas como bom e 37% avaliam como ótimo, dessa forma podemos considerar que o curso frequentado pelos profissionais atenderem suas necessidades e expectativas de aprendizagem.

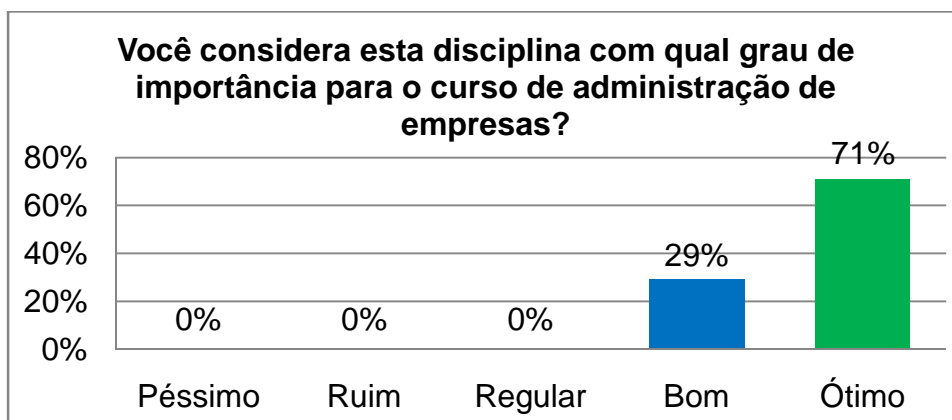
**Gráfico 2 - Avaliação da disciplina de simulação empresarial.**



FONTE: Pesquisa de campo 2014.

Conforme as informações apresentadas no gráfico 2 verifica-se que 100% dos respondentes consideraram a disciplina de simulação empresarial como ótimo/boa.

**Gráfico 3 – Importância da disciplina de simulação para o curso de administração.**



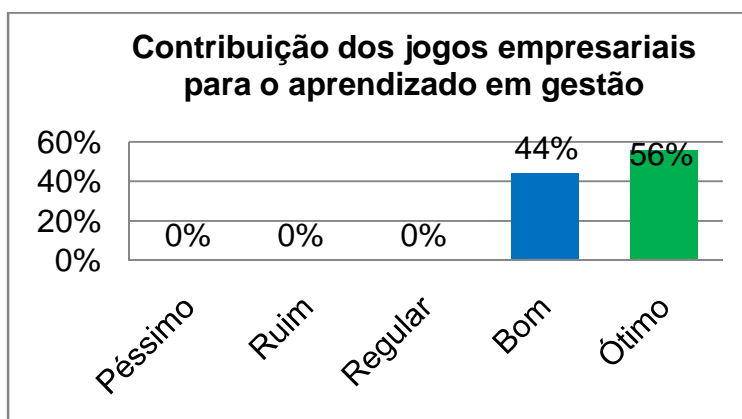
FONTE: Pesquisa de campo 2014.

Nota-se no gráfico 3 uma elevada importância da disciplina para os respondentes, pois 100% dos pesquisados creditaram esta disciplina como ótimo/bom. Esse dado evidencia a percepção de um alto grau de importância da disciplina para a formação de novos profissionais para o mercado de trabalho. Esta análise possui maior consistência de veracidade pois foi avaliada por profissionais atuantes e não atuantes, conforme apresentados anteriormente no quadro 1.

### **Dimensão 3 - Impressões sobre o aprendizado proporcionado pela simulação empresarial.**

Nesta dimensão de análise, foi verificado como os pesquisados avaliam a contribuição dos jogos de empresa para o aprendizado em administração e a forma como essa simulação contribuiu para a formação destes profissionais.

**Gráfico 4 - Contribuição dos jogos empresariais para o aprendizado em gestão**

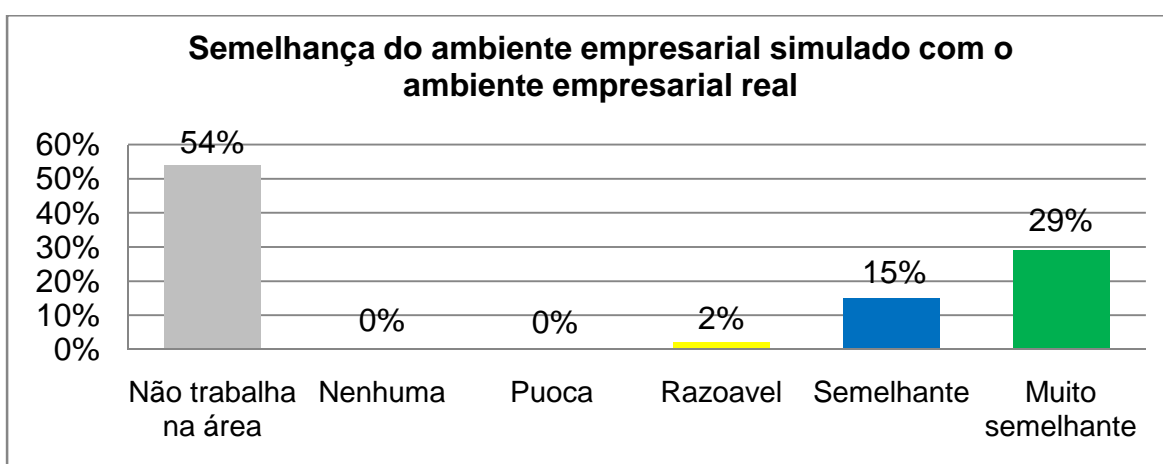




FONTE: Pesquisa de campo 2014.

O gráfico 4, retrata a contribuição da simulação para o aprendizado em gestão. As informações apontam que a disciplina contribuiu de forma relevante, em que 100% responderam como ótimo/bom. Em contrapartida nenhum dos entrevistados avaliaram a simulação empresarial como irrelevante para o aprendizado em gestão, essa evidência sugere que a simulação tem um impacto e uma contribuição com alto grau de importância para os profissionais em formação.

**Gráfico 5 - Grau de semelhança entre o ambiente empresarial simulado e o ambiente empresarial real**

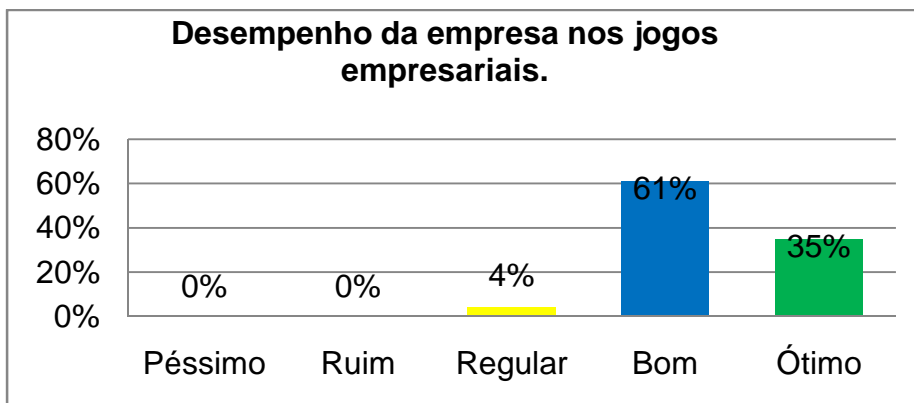


FONTE: Pesquisa de campo 2014.

O gráfico 5, apresenta o grau de semelhança entre a empresa simulada com a empresa real. Dos 46% dos respondentes que trabalham na área de administração afirmam existir semelhança entre os dois níveis de ambiente empresarial, sendo 15% consideram semelhante e 29% muito semelhante.

Para uma análise mais detalhada, não considerando os 54% dos respondentes que não atuam na área e, levando em consideração somente os 46% atuantes na área, 64% deles avaliam como muito semelhante, 32% avaliam como semelhante.

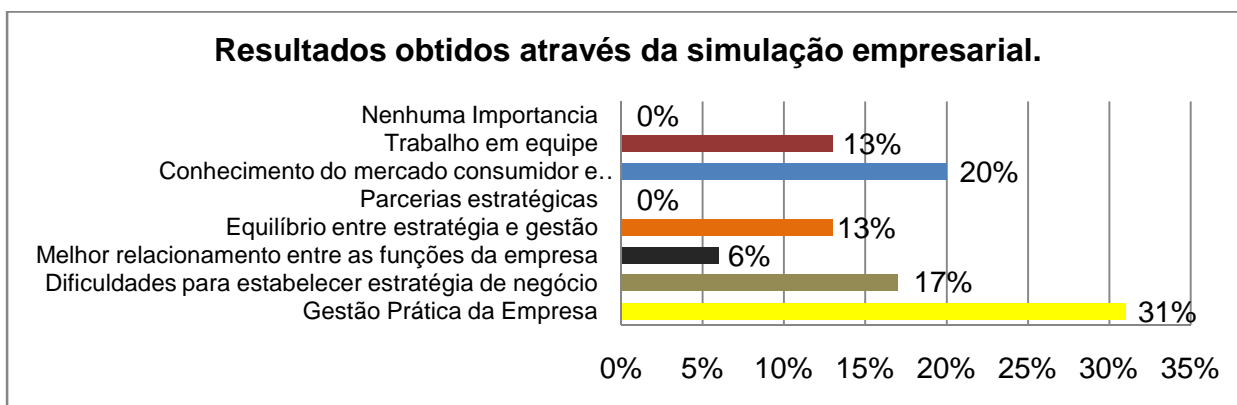
**Gráfico 6 Desempenho da empresa na simulação empresarial.**



FONTE: Pesquisa de campo 2014.

O gráfico 6, mostra o rendimento das empresas na simulação empresarial pelos pesquisados durante a sua formação acadêmica. Percebe-se que a grande maioria (96%) obteve bons e ótimos resultados. Esta informação retrata a importância e eficácia desse modelo de aprendizagem, já que os pesquisados afirmaram perceber uma grande semelhança entre o ambiente real e o simulado.

#### **Gráfico 7 – Principais resultados obtidos através da simulação empresarial**



FONTE: Pesquisa de campo 2014.

Analisando as informações apresentadas no gráfico 7, observa-se que os entrevistados relataram vários pontos positivos que podem ser extraídos da simulação empresarial, com destaque para a gestão prática da empresa (31%).

### **7. Considerações finais**

Durante a realização deste trabalho, procurou-se evidenciar a importância da simulação empresarial por meio dos jogos empresariais no auxílio e na melhoria do aprendizado de gestão, como também a contribuição que a disciplina de simulação empresarial favorece a formação de administradores.

Os resultados obtidos na pesquisa permitem considerar que a aplicação da técnica do jogo de empresas durante a graduação do curso de administração acrescenta muito no processo de aprendizagem e formação profissional,

principalmente pelo fato de poder simular elementos da prática dos negócios. Gentry (1992) retrata que “enquanto as provas objetivas avaliam o ‘conteúdo memorizado’, o jogo de empresas avalia o desenvolvimento de uma estratégia –‘processo’”. Isso ressalta os pontos positivos apresentados na pesquisa, desde pontos funcionais como a gestão prática da empresa até pontos vivenciais como satisfação e realização profissional.

Os resultados ainda mostram que a simulação possui uma significativa conformidade com o mercado real. Dentro desta análise, sugere-se que a simulação empresarial pode também ser utilizada não somente pela área acadêmica, mas também em processos de treinamento e capacitação corporativa. Além de servir como um importante instrumento de desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes, podendo servir como um motivador e direcionador ao aprendizado sistêmico e contingencial das organizações empresariais.

## 8. Fontes Consultadas

- FEDICHINA, M. A. H. **O relacionamento colaborativo na cadeia de suprimentos:** experiência vivencial com o uso simultâneo de dois simuladores no jogo de empresas. São Paulo, 2011. Tese (Doutorado em Administração) – Programa de Pós-Graduação em Administração, Universidade de São Paulo.
- FEINSTEIN, A. An assessment of the effectiveness of simulation as an instructional system. **Journal of Hospitality & Tourism Research**. vol25, no.4, 2001.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GENTRY, J. W., STOLTMAN, J. J., CURTIS, W. W. (1992). What is it that we want students to learn: Process or Content?. **Developments In Business Simulation & Experiential Exercises** Volume Nineteen, 211, 1992.
- KOLB. D. A. and FRY, R. **Toward an applied theory of experiential learning**. in Cooper (ed.) *Theories of Group Process*, London: John Wiley, 1975.
- LAUDON, K. C. e LAUDON, J. P. **Gerenciamento de sistemas de informação**. 3ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2001.
- SAUAIA, A. C. A., **Satisfação e aprendizagem em jogos de empresas:** contribuições para a educação gerencial. São Paulo, Tese (Doutorado em Administração), Universidade de São Paulo, 1995.
- TANABE, M. **Jogos de empresas**. São Paulo, Dissertação (Mestrado), Universidade de São Paulo, 1977.