

REFLEXÃO SOBRE O USO E O INTERESSE DOS JOGOS DE EMPRESAS NAS PRINCIPAIS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR

Juliano Barbosa Alves- docente da Faced - juliano.alves@oniria.com.br
Renato Marques Russo – mestrando em Administração pela UEL

RESUMO

É constante a necessidade de aprimorar os métodos de ensino e aprendizagem gerencial usado nos jogos de empresa. Melhorando cada vez mais as técnicas e instrumentos permitimos um melhor aprendizado dos alunos através dessa melhor interface entre teoria e a prática. No tocante a este artigo, propõe-se levantar juntos às principais IES do Brasil quais são os jogos de empresas que utilizam e suas características ao mesmo tempo em que se analisa o interesse das mesmas em se criar um guia de jogos e simulações para educação e treino de administração do Brasil.

Palavras-Chave: Jogos de empresa, Simulação, Instituições de Ensino Superior, Guia de jogos.

INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas e de comunicação, tais como o uso dos computadores em sala de aula, a internet e a educação à distância têm levado professores e alunos a questionarem as estratégias de ensino utilizadas na sala de aula como elementos de sua formação.

A partir disso, o formato tradicional de ensino onde o professor é o agente ativo e o aluno é o ouvinte cada vez mais mostra sinais de estagnação o que demandam novas formas de transmissão do conhecimento.

Quando pensamos sobre o ensino da Administração e da gestão de negócios, principalmente quanto à sua heterogeneidade e rápidas mudanças no ambiente empresarial, é cada vez mais urgente que repensemos sobre as estratégias de ensino-aprendizagem.

Segundo Martinelli (1988) e também Rodrigues e Riscaroli (2001) a técnica dos jogos de empresas oferece uma importante alternativa para a consolidação do processo ensino-aprendizagem sobre a gestão de negócios, pois favorece a experimentação e influencia a motivação e o interesse pela aprendizagem.

O uso desses softwares educacionais como ferramenta de apoio ao ensino cresce ao longo dos anos e sua aplicação pode ser observada em todas as áreas de conhecimento.

Dessa forma, essas "práticas simuladas" do ambiente empresarial ganham cada vez mais espaço nas instituições de ensino superior, podemos citar os trabalhos desenvolvidos por Arbex et al (2006) nas instituições do Paraná e Neves (2007) nas instituições de São Paulo que conseguiram mostrar seu grande valor à medida que se encaixam na chamada

aprendizagem vivencial onde professor é mais um facilitador tornando o aluno o centro da ação, aquele que aprende através de sua própria experiência.

No entanto, é constante a necessidade de aprimorar os métodos de ensino-aprendizagem usado nos jogos de empresa, seja através da melhora cada vez maior das técnicas e instrumentos usados com o intuito de melhorar a interface entre teoria e prática.

As instituições de Ensino Superior (IES) usam diferentes e diversos jogos de computador que buscam cada vez mais auxiliar no processo qualificação profissional, sendo assim, diante deste contexto, foi definido para este estudo a seguinte problemática:

Quais são os jogos de empresas usados pelas principais IES do Brasil e suas características e se não utilizam qual é seu nível de interesse em utilizar?

É importante demonstrar que, segundo a dissertação de Joziel Pereira Neves intitulado “Jogos de empresas: Um estudo da utilização em cursos de graduação em administração no estado de São Paulo” de 2007 é citado nas páginas 36 e 37 que:

No caso dos Estados Unidos, Biggs (1990), menciona que existe o Guide to simulations/games for education and training, onde são expostas informações descritivas de centenas de jogos. Neste guia são disponibilizadas informações como: características do jogo, equipamento necessário para executar o jogo, editora e tempo estimado de jogo. Outras fontes de informação podem ser encontradas em organizações como a ABSEL. No caso do Brasil, não se tem conhecimento de nenhum guia de jogo empresariais, até mesmo porque as opções de simuladores ainda são poucas.

Dessa forma, visando auxiliar os profissionais, pesquisadores e IES este artigo tem como objetivo identificar e disponibilizar as informações dos jogos de empresas usados pelas principais IES do Brasil bem como confirmar o interesse das mesmas quanto à necessidade de se criar o primeiro Guia de jogos e simulações para educação e treino de Administração do Brasil.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 CONSIDERAÇÕES HISTÓRICAS

Foi através da tradução do termo “Business Games” que foi cunhado o termo “jogos de empresas”. Essencialmente, estes jogos são simulações de determinados processos decisórios dentro de determinados contextos empresariais.

Segundo Lima (2004) essa simulação visa representar a realidade de um ambiente de negócios de maneira análoga à forma com a qual uma caricatura retrata uma pessoa, isto é, de modo simples, destacando o que é relevante. Portanto o jogo deve ter uma finalidade muito clara. Lima (2004) destaca também o dilema da complexidade versus a utilidade, onde afirma que nem todos os aspectos da vida real devem estar presentes no jogo sob o risco deste se tornar por muito complexo e assim pouco dinâmico.

É observado por Elgood (1988) que um jogo de empresas deve ter algumas características tais como:

- Uma estrutura clara;
- estágios sucessivos que permitam que o aprendizado se dê através da verificação dos erros e acertos;

- uma identificação prévia dos critérios de avaliação de desempenho;
- a exigência dos participantes de um nível de habilidade de relacionamento com os colegas do grupo;
- o envolvimento da competição e
- um momento claro de seu término e vencedores.

Dessa forma, os jogos de empresa predispõem à cooperação, a motivação do aprendizado através do lúdico, a vivência, o relato, o processamento, a generalização e a aplicação do aprender fazendo.

É importante observar que, atualmente, muitos dos jogos de empresa utilizados nas IES são computadorizados, o que causa a necessidade de desenvolver ou adquirir um software específico para a realização da atividade. Apesar disso, como sugere Tanabe (1977) os jogos de empresa também podem ser manuais, não contando com o auxílio do computador.

É definido por diversos autores tais como Lacruz (2004), Tanabe (1977), Martinelli (1987, 1988a, 1988b), Keys e Wolf (1990) que a origem dos jogos de empresas se encontra nos jogos de guerra.

Segundo Arbex et al (2006) existiam diversas práticas simuladas que já eram utilizadas desde o antigo Egito; bem como a simulação chinesa de guerra Wei-Hái, aproximadamente no ano 3.000 a.C e o jogo Hindu Chaturanga que são os ascendentes diretos dos jogos e simulação empresariais modernos, que visavam, simulando confrontos e batalhas, a educação e o desenvolvimento de habilidades de caráter estratégico.

Mas o início da criação de jogos que eram dedicados exclusivamente aos negócios surgiu nos anos 20 do século XX com a criação de um jogo para treinar trabalhadores para as funções da gerência, apresentando no Instituto de Engenharia e Economia de Leningrado.

Mas foi apenas na década de 50 que os jogos de empresa ganharam visibilidade principalmente com a criação do *Top Management Decision Simulation* da *American Management Association*, desenvolvido com o objetivo de treinar executivos. Foi nessa mesma década que o jogo *Top Management Decision Game* foi utilizado em Washington segundo Faria e Nulsen (1996).

Na década de 60, a utilização de jogos de empresa teve um crescimento bastante expressivo nos meios acadêmicos. Foi nesse período que a Escola de Administração de Empresas da Fundação Getúlio Vargas (FGV) de São Paulo já verificava a utilização de um jogo de empresa segundo Machado e Campos (2003). Foi ainda na década de 60 que surgem os chamados jogos funcionais que podem ser caracterizados por abranger apenas uma ou poucas funções ou processos empresariais, como marketing ou produção (ELGOOD, 1987).

Na década de 70, segundo Goosen (1975), as discussões acerca do valor pedagógico dos jogos ganharam espaço, ensejando uma evolução no desenvolvimento e na forma de abordar tal atividade. Os jogos passaram então a apresentar inúmeras variações e aplicações, dependendo do público-alvo. Além disso, as formas de avaliar os participantes foram sendo revistas, de modo a não considerar apenas o resultado final, mas todo o processo do jogo.

Segundo Mendes (2000), foi só a partir dos anos 80 com o desenvolvimento dos computadores pessoais que podemos observar uma melhor jogabilidade e uma melhor elaboração de modelos mais complexos e dinâmicos. Foi isso que proporcionou uma intensificação na utilização dos jogos de empresa, inclusive no Brasil, principalmente a partir da década de 90 segundo (SAUAIA, 1998).

Desde então, a utilização de jogos de empresas com fins didáticos expandiu-se muito, as empresas viram nesse instrumento uma possibilidade de tornar mais rápido e eficiente o treinamento de seus funcionários, e as IES, começaram a incluir os jogos de empresas nos currículos dos cursos (TAMABE, 1977 apud LACRUZ, 2004).

2.2 DEFINIÇÕES E CARACTERÍSTICAS

Uma vez que a pedagogia dos jogos de empresas baseia-se em uma simulação, onde os participantes ou estudantes assumem o papel de tomadores de decisão em organizações simuladas é freqüente que, por causa da complexidade do jogo, que os participantes sejam agrupados em times. As decisões do time devem cobrir a empresa toda, ou, dependendo do foco da simulação, de uma unidade funcional da firma. Por meio do manual do jogo o participante conhece as regras e o ambiente da simulação. As condições iniciais normalmente são as mesmas para todos os participantes. (NEVES, 2007).

Para Linhares et al (2008), existem diversos conceitos elaborados com base no foco do jogo de empresa e/ou nos objetivos a serem alcançados. No quadro a seguir são apresentados alguns conceitos de jogos de empresa.

Quadro 1: Conceitos de jogos de empresa.

| Classificação | Conceito | Autor/ Data |
|----------------------|--|--------------------------------------|
| Processos Decisórios | - É uma seqüência de tomadas de decisões que determinam mutações no estado patrimonial das empresas fictícias, à luz das quais os participantes tomam novas decisões, repetindo um ciclo por certo número de vezes. | Tanabe (1977) |
| Processos Decisórios | - Técnica educacional dinâmica, projetada para propiciar aos participantes a experiência do processo decisório empresarial. | Ferreira, 2001 apud Amstalden, 2004. |
| Vivência Empresarial | - Atividade exercida espontaneamente por uma ou mais pessoas, regido por um conjunto de regras que determina qual deles vencerá. | Constantino (2002) |
| Vivência Empresarial | - Atividade que provê uma dinâmica vivencial que guarda grande semelhança com o que ocorre no dia- a- dia de uma organização | Sauaia (2004) |
| Vivência empresarial | - Simulação do ambiente empresarial em seus aspectos internos e externos que permitem a avaliação e a análise das possíveis conseqüências decorrentes das decisões adotadas. | Rocha (2003) |
| Vivência Empresarial | - Técnica educacional dinâmica desenvolvida para propiciar aos “jogadores” uma experiência de aprendizado marcante e lúdica, servindo como uma ponte entre a academia, a vivência passada e o ambiente empresarial, a partir de representação da | LaCruz (2004) |

| | | |
|--|--|--|
| | realidade (situações específicas da área empresarial) por meio de abstrações matemáticas, pela utilização de técnicas de simulação (retratando condições de laboratório de uma determinada realidade, não sendo somente uma simulação da empresa, mas do mercado) e pela vivência com participantes dos jogos (trazendo a interatividade e o exercício em equipe). | |
|--|--|--|

Fonte: Linhares et al. (2008).

Linhares et al. (2008) ainda sintetizou a classificação dos jogos de empresas de vários autores, conforme o quadro a seguir:

Quadro 2: Classificação dos jogos de empresa segundo alguns autores.

| Autor | Critério | Classificação |
|--------------|--|--|
| Motomura | Segundo a natureza básica do jogo: | <ul style="list-style-type: none"> - Jogos Sistêmicos: Tem ênfase no funcionamento do sistema. - Jogos Humanos: visam a tratar os problemas das variáveis humanas presentes nas negociações. - Jogos Mistos: Intervêm componentes sistêmicos e humanos. |
| Kopittke | Segundo o tipo de simulação: | <ul style="list-style-type: none"> - Jogos Gerais: Simulam um conjunto de empresas industriais oligopolistas. - Jogos Específicos: Feitos a partir do modelo de uma empresa particular. - Jogos Setoriais: Simulam empresas de um setor da economia. - Jogos Funcionais: Voltados para uma área específica da empresa. |
| Tanabe | Segundo o meio de apuração dos resultados: | <ul style="list-style-type: none"> - Jogos Computadorizados: Cálculos e relatórios via computador. - Jogos Manuais: Cálculos e relatórios manuais. |
| | Segundo as áreas funcionais abrangidas: | <ul style="list-style-type: none"> - Jogos de Administração Geral: Retratam a situação da empresa como um todo. - Jogos Funcionais: Focalizam uma área específica dentro da empresa. |
| | Segundo a interação entre as equipes: | <ul style="list-style-type: none"> - Interativos: São aqueles em que as decisões de uma empresa afetam os resultados das demais. - Não-interativos: São aqueles em que as decisões de uma empresa não afetam os resultados das demais. |
| Gramigna | Segundo as habilidades envolvidas: | <ul style="list-style-type: none"> - Jogos de Comportamento: Enfatizam habilidades comportamentais. - Jogos de Processo: Enfatizam habilidades técnicas. - Jogos de Mercado: Enfatizam habilidades técnicas e de mercado. |

Fonte: Linhares et al. (2008)

De acordo com Neves (2007), o jogo começa quando cada time, representando uma empresa simulada, submete o conjunto de decisões ao administrador do jogo. Cada conjunto de decisões representa entre diversos meses de operação da empresa. O administrador do jogo, usando o computador no caso de jogos computadorizados, processa as informações e retorna os resultados aos participantes. Estes, com base na nova situação, preparam um novo conjunto de decisões e assim sucessivamente. O fato dos participantes tomarem decisões por vários períodos faz com que sejam obrigados a lidar com as conseqüências de suas decisões anteriores.

Sobre sua evidente importância, Lopes (2001) argumenta que os jogos de empresas gerais, com destaque para sua utilização na área de administração estratégica, podem ser considerados eficazes para prover uma visão mais contextualizada e mais sistêmica da Administração, assegurando um diferencial na formação desses profissionais em termos de competência técnico-conceitual.

Ao considerar a educação de laboratório na formação de administradores como uma atividade vivencial, caracterizada pelo conceito de jogo de empresa geral, uma condição preliminar essencial para o seu desenvolvimento é destacar algumas características distintivas em relação à imensa quantidade de exercícios interativos existentes.

Segundo Lopes (2001) a autora Margaret Gredler em seu livro *Designing and Evaluating Games and Simulations* (1994), menciona uma recente taxonomia que registra mais de 90 categorias e subcategorias de exercícios interativos. Segundo ela, considerando a classificação mais geral, existem dois tipos fundamentais de simulações: as simulações de decisões táticas e as simulações de processos sociais.

Em nível inferior, as simulações de decisões táticas subdividem-se em simulações de diagnósticos, simulações de gerenciamento de crises e simulações de gerenciamento de dados. As simulações de gerenciamento de dados podem ser de estrutura fechada, onde os participantes desenvolvem papéis individuais, ou de estrutura aberta com tomada de decisões em grupo.

Segundo Gredler (1994 apud LOPES, 2001 p.57) são as principais características das simulações de gerenciamento de dados:

O foco está nas inter-relações e *trade-offs* entre variáveis mensuráveis; a tarefa essencial dos participantes é alocar recursos disponíveis para atingir determinadas metas estratégicas geralmente de caráter econômico; e os algoritmos são baseados em modelos matemáticos que estabelecem os impactos de alterações em uma variável nas demais existentes no modelo. Além dessas, duas outras características, também importantes e também presentes nas simulações de diagnósticos e simulações de gerenciamento de crises são: a flexibilidade na tomada de decisão e o processo controlável pelos participantes, isto é, um processo pouco ou nada dominado por eventos randômicos.

É citado ainda por Lopes (2001) um quadro que demonstra as características de simulações de decisões táticas e de processos sociais apontados por Gredler.

Quadro 3: Características dos jogos.

| COMPONENTES | SIMULAÇÕES DE DECISÕES TÁTICAS | SIMULAÇÕES DE PROCESSOS SOCIAIS |
|--|---|--|
| 1. Tarefa estabelecida para os participantes | Interagir com crise ou problema complexo e evolutivo, e dar a ele uma conclusão segura e/ou lógica | Interagir com outros membros de um grupo social num esforço de atingir uma particular meta política ou social |
| 2. Foco da atenção dos participantes | Um cenário evolutivo de um complexo problema ou crise que depende de interpretação de dados e gerenciamento para solucioná-lo | Ações executadas por outros participantes e os efeitos sobre suas próprias suposições, metas e estratégias |
| 3. Papel dos problemas na situação | Explícito – eles são a razão de ser da simulação | Implícito – eles emergem dos conflitos entre ações e metas dos participantes |
| 4. Ações dos participantes essenciais para o sucesso | Perceber, interpretar e organizar dados, implementando estratégias derivadas da interpretação dos dados | Uso de vários tipos de comunicação social, incluindo entrevistas, comunicação escrita, persuasão negociação, confrontação e etc. |
| 5. Forma primária de <i>feedback</i> para os participantes | Mudanças na natureza ou status do problema | Reações de outros participantes |

Fonte: Gredler (1994 apud LOPES, 2001).

Essencialmente, os jogos de empresas computadorizados são simulações de determinados processos decisórios dentro de determinados contextos empresariais. Eles são considerados como técnica educacional na qual os participantes, geralmente agrupados em equipes, analisam e estudam diversos problemas e situações do modelo empresarial, simulando ciclos sucessivos de decisões e resultados (ZOLL, 1969 apud MARTINELLI, 1988).

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa teve como objetivo identificar quais são os jogos de empresas usados pelas IES pesquisadas ao mesmo tempo que analisa o interesse das mesmas em se criar um guia de jogos e simulações para educação e treino de administração. Quanto às características de cada jogo encontrado, foi usado a classificação proposta por Gredler (1994 apud LOPES, 2001).

Assim, o trabalho configura-se em uma pesquisa qualitativa, podendo ser classificada como descritiva com o corte da pesquisa transversal. Segundo Richardson (1998) em um estudo de corte transversal os dados são coletados em um ponto do tempo, com base em uma amostra selecionada para descrever uma população em um determinado momento.

Para o desenvolvimento do artigo foi utilizado como instrumento de coleta de dados um questionário desenvolvido e aplicado com as 20 primeiras IES do Brasil inscritas no IGC - Indicador de qualidade das instituições de educação superior (<http://www.inep.gov.br/areaigc/>) sendo que todos os dados foram coletados através de pesquisa realizada por telefone.

Quadro 4: Instituições de Educação Superior pesquisadas.

| IES | Sigla | UF (Sede) | IGC | |
|--|---------|--------------|----------|--------|
| | | | Contínuo | Faixas |
| Universidade Federal de São Paulo | UNIFESP | SP | 439 | 5 |
| Fundação Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre | UFCSPA | RS | 425 | 5 |
| Fundação Universidade Federal de Viçosa | UFV | MG | 417 | 5 |
| Universidade Federal de Minas Gerais | UFMG | MG | 414 | 5 |
| Universidade Federal do Rio Grande do Sul | UFRGS | RS | 410 | 5 |
| Universidade Federal do Triângulo Mineiro | UFTM | MG | 402 | 5 |
| Universidade Federal do Rio de Janeiro | UFRJ | RJ | 392 | 4 |
| Universidade Federal de São Carlos | UFSCAR | SP | 390 | 4 |
| Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro | PUC-Rio | RJ | 385 | 4 |
| Universidade Federal de Itajubá – Unifei | UNIFEI | MG | 381 | 4 |
| Universidade de Brasília | UnB | DF | 378 | 4 |
| Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina | UDESC | SC | 375 | 4 |
| Universidade Federal de Santa Catarina | UFSC | SC | 373 | 4 |
| Universidade Federal de Lavras | UFLA | MG | 370 | 4 |
| Pontifícia Universidade Católica de São Paulo | PUCSP | SP | 369 | 4 |
| Universidade do Estado do Rio de Janeiro | UERJ | RJ | 368 | 4 |
| Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho | UNESP | SP | 365 | 4 |
| Universidade Federal de Santa Maria | UFSM | RS | 361 | 4 |
| Universidade Federal de Ouro Preto | UFOP | MG | 358 | 4 |
| Universidade Federal de Juiz de Fora | UFJF | MG | 353 | 4 |

Fonte: <http://www.inep.gov.br/areaigc/>

Segundo o INEP, o Índice Geral de Cursos da Instituição (IGC) é um indicador de qualidade de instituições de educação superior que considera, em sua composição, a qualidade dos cursos de graduação e de pós-graduação (mestrado e doutorado). No que se refere à graduação, é utilizado o CPC (conceito preliminar de curso) e, no que se refere à pós-graduação, é utilizada a Nota Capes. O resultado final está em valores contínuos (que vão de 0 a 500) e em faixas (de 1 a 5).

O CPC tem como base o Conceito Enade (40%), o Conceito IDD (30%) e as variáveis de insumo (30%). O dado variáveis de insumo – que considera corpo docente, infra estrutura e programa pedagógico - é formado com informações do Censo da Educação Superior e de respostas ao questionário socioeconômico do Enade. Foi calculado o CPC de cursos de graduação que fizeram o Enade em 2007, 2006 e 2005. Apenas os CPCs dos cursos que fizeram Enade em 2007 foram divulgados (em 6 de agosto) e servirão para definir visitas in loco para renovação de reconhecimento. Os demais foram calculados apenas para a composição do Índice Geral de Cursos da Instituição.

A Avaliação dos Programas de Pós-graduação, realizada pela Capes, compreende a realização do acompanhamento anual e da avaliação trienal do desempenho de todos os programas e cursos que integram o Sistema Nacional de Pós-graduação, SNPG. Os resultados desse processo, expressos pela atribuição de uma nota na escala de "1" a "7" fundamentam a deliberação CNE/MEC sobre quais cursos obterão a renovação de "reconhecimento", a vigorar no triênio subsequente. A nota da Capes é referente à avaliação do triênio de 2004 a 2006.

O IGC de cada IES do Brasil é divulgado anualmente pelo Inep/MEC, sempre em momento imediatamente posterior à divulgação dos resultados do Enade e do CPC.

O questionário administrado para as IES será composto de uma parte inicial onde existirá a identificação e caracterização das IES e a confirmação da prática de jogos de empresas bem como suas características. A outra parte será direcionada em identificar qual o interesse das IES na criação de um guia de jogos e simulações para educação e treino de Administração do Brasil.

4. RESULTADO DA PESQUISA

4.1 IES PESQUISADAS

| DADOS PESQUISADOS: | Quantidade: | % |
|--|--------------------|----------|
| Total de IES pesquisadas | 20 | 100% |
| IES que não possuem o curso de Administração | 03 | 15% |
| Total de IES que usam os jogos de empresas | 05 | 25% |
| Total de IES que ainda não usam os jogos de empresas | 12 | 60% |

O questionário foi respondido por todas as IES pesquisadas. Apresentando inicialmente o resultado de 15% para as IES que não tem o curso de Administração resultando em 85% das IES que possuem o curso de Administração ou na graduação ou na Pós graduação. Destas 25% usam jogos de empresas,

4.2 CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS DE EMPRESAS USADOS PELAS IES

| DADOS PESQUISADOS: | Quantidade: | % |
|--|--------------------|----------|
| Total de jogos de empresas encontrados | 05 | 100% |
| Total das IES que responderam o questionário | 04 | 80% |

Das 20 IES pesquisadas, foi identificado um grupo de apenas 05 instituições que usam jogos de empresas. Destas, apenas 80% responderam aos questionários com os detalhes dos jogos. Em uma delas não foi possível obter respostas porque o jogo de empresa foi adquirido junto a uma empresa que não permite a divulgação dos detalhes do jogo.

| Quais foram as condições para adquirir o jogo de empresa usado pela IES? | Quantidade: | % |
|---|--------------------|----------|
| a) Foi desenvolvida pela própria IES. | 3 | 60% |
| b) Foi adquirido de outra IES. | 1 | 20% |
| c) Foi adquirido de uma empresa. | 1 | 20% |

Foi identificado que a maioria (60%) dos jogos de empresa continuam sendo desenvolvidos pelas próprias IES. Apenas em um dos casos a IES contratou uma empresa para instalar e fazer a manutenção do jogo. Em outro caso, a IES adquiriu um jogo de empresas conhecido e desenvolvido pela MIT conhecido como Jogo da Cerveja, um dos jogos empresariais mais famosos do mundo que é utilizado em diversos cursos e universidades simulando o processo de administração de uma cadeia de suprimentos em uma fábrica de cerveja. Esse jogo engloba conceitos de administração de estoques, logística, marketing e

custos

(www.administradores.com.br/home/g_abib/blog/jogos_de_empresas_jogo_da_cerveja/2051)

| Quais suas características em relação a tarefa estabelecida para os participantes: | Quantidade: | % |
|---|--------------------|----------|
| a) Interage com crise ou problema complexo e evolutivo, e da a ele uma conclusão segura e/ou lógica. | 4 | 100 % |
| b) Interage com outros membros de um gupo social num esforço de atingir uma particular meta política ou social. | 0 | 0 % |

| Quais suas características em relação ao foco da atenção dos participantes: | Quantidade: | % |
|---|--------------------|----------|
| a) É um cenário evolutivo de um complexo problema ou crise que depende de interpretação de dados e gerenciamento para solucioná-lo. | 3 | 75 % |
| b) São ações executadas por outros participantes e os efeitos sobre suas próprias suposições, metas e estratégias. | 1 | 25% |

| Quais suas características em relação ao papel dos problemas na situação. | Quantidade: | % |
|--|--------------------|----------|
| a) Explícito – eles são a razão de ser da simulação. | 3 | 75% |
| b) Implícito – eles emergem dos conflitos entre ações e metas dos participantes. | 1 | 25% |

| Quais suas características em relação as ações dos participantes essenciais para o sucesso? | Quantidade: | % |
|--|--------------------|----------|
| a) Perceber, interpretar e organizar dados, implementando estratégias derivadas da interpretação de dados. | 3 | 75% |
| b) Uso de vários tipos de comunicação social, incluindo entrevistas, comunicação escrita, persuasão negociação, confrontação, etc. | 1 | 25% |

| Quais suas características a forma primária de <i>feedback</i> para os participantes? | Quantidade: | % |
|--|--------------------|----------|
| a) Mudanças na natureza ou status do problema. | 3 | 75% |
| b) Reações de outros participantes. | 1 | 25% |

Segundo a classificação de Gredler (1994 apud LOPES, 2001) foi identificado que 75% da simulações pesquisadas são de decisões táticas e que apenas 15% são de processos sociais.

4.3 IES QUE NÃO POSSUEM JOGOS DE EMPRESAS E PLANEJAM ADOTAR

| A IES planeja adotar o uso dos jogos de empresas? | Quantidade: | % |
|--|--------------------|----------|
| Sim | 6 | 50% |
| Não | 6 | 50% |

Foi identificado que 50% das IES que não possuem jogos de empresas tem interesse e já estão trabalhando com o planejamento de suas grades curriculares para a utilização de um jogo de empresa para o próximo semestre.

| A IES tem interesse na criação de um Guia de jogos e simulações para educação e treino de Administração do Brasil que possa auxiliá-la no seu processo de escolha? | Quantidade: | % |
|---|--------------------|----------|
| Sim | 11 | 100% |
| Não | 0 | 0% |

Os questionários ainda identificaram que de todas as IES (85%) que possuem o curso de administração, independente de possuírem ou não os jogos de empresas em suas grades, possuem o interesse em receber informações e participar da criação de um guia de jogos e simulações para educação e treino de Administração do Brasil.

Foi afirmado principalmente que a falta de conhecimento dos jogos, aliado à necessidade de novas ferramentas fazem do Guia uma solução ideal para as mesmas.

5 CONCLUSÃO

Apesar dos jogos de empresas serem conhecidos pela maioria das IES, esse artigo conseguiu apontar diversas reflexões sobre o uso, características e interesse dos jogos de Empresas. Além da identificação que a maioria dos jogos usados é de decisão tática acreditamos que a principal contribuição, foi identificar que realmente existe demanda para o desenvolvimento de um guia de jogos e simulações que possa auxiliar na pesquisa, escolha, implantação e melhoria dos jogos de empresas usados pelas IES de todo o Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARBEX, M. A., CORRÊA, H. P. et al.. O uso de jogos de empresas em cursos de graduação em administração e seu valor pedagógico: um levantamento no estado do Paraná. In: ENANPAD – ENCONTRO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO. 30.,2006, Salvador. **Anais...** Rio de Janeiro: ANPAD, 2006, 1 CD-ROM.

ELGOOD, C., **Handbook of Management Games**. 4.ed Grower ,1988.

FARIA, A. J.. **Business simulation games after thirty years: current usage levels in the United States**. Guide to business gaming and experimental learning, ABSEL, v. 17, p. 36-47, 1990.

GOOSEN, K. **Guidelines for the future development of business games**. In: ANNUAL CONFERENCE OF THE ASSOCIATION FOR BUSINESS SIMULATION AND EXPERIMENTAL LEARNING, 2, 1975. Austin. **Anais...** ABSEL, 1975.

LINHARES, Clara Lúcia Sacchetto; JEUNON, E. E.. **Os jogos de empresa comportamentais no processo de aprendizagem: percepções de alunos do Curso de Administração de uma IES em Belo Horizonte**. In: XI SEMEAD Seminários em Administração, 2008, São Paulo. XI SEMEAD, 2008.

LACRUZ, A. J. **Jogos de empresas: considerações teóricas.** Caderno de Pesquisas em Administração, São Paulo, v. 11, n° 4, p. 93-109, out/dez 2004.

LOPES, P. C. Formação de Administradores: **Uma abordagem estrutural e tecnicodidática.** Florianópolis, 2001. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) Engenharia de Produção e Sistemas, Universidade Federal de Santa Catarina.

MACHADO, A. O. CAMPOS, C. Proposta de um jogo de empresas para a simulação de operações logísticas. In: SIMPÓSIO DE ENGENHARIA DA PRODUÇÃO, 10, 2003. Bauru. **Anais...** Bauru: UNESP, 2003.

MARTINELLI, D. P. **A utilização dos jogos de empresas no ensino de administração.** Dissertação (Mestrado em Administração) – Departamento de Administração da FEA/USP. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1987.

NAGAMATSU, Fabiano Akiyoshi; FEDICHINA, Márcio Antônio Hirose; GOZZI, Sérgio; BOLDRIN, Vítor Paulo. **A aplicação do jogo de empresas no desenvolvimento gerencial: Um estudo aplicado em cursos de graduação e de pós-graduação (nível Lato Sensu).** 2005.

NEVES, Joziel Pereira. **Jogos de empresas: Um estudo da utilização em cursos de graduação em administração no estado de São Paulo.** Mestrado em Administração. Universidade Estadual de Maringá. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Ciências Sociais Aplicadas. Programa de pós-graduação em Administração. Maringá 2007.

RICHARDSON, Robert Jarry. **Pesquisa Social: métodos e técnicas.** São Paulo: Atlas, 1999.

SAUAIA, A. C. Business games in Brazil - learning or satisfaction. In: ANNUAL CONFERENCE OF THE ASSOCIATION FOR BUSINESS SIMULATION AND EXPERIMENTAL LEARNING, 25, 1998. San Diego **Anais...** ABSEL, 1998.

TANABE, M. **Jogos de Empresas.** Dissertação (Mestrado) – faculdade de Economia, Administração e Contabilidade – FEA, Universidade de São Paulo-USP, São Paulo, 1977.

VILLELA, Lamounier Erthal. **Percepção dos participantes de jogos de empresas quanto às condições facilitadoras para o aprendizado em programas de simulação empresarial: um estudo exploratório.** In: IX SEMEAD Seminários em Administração, 2006, São Paulo. IX SEMEAD, 2006.