

JOGO DE EMPRESAS: UMA FERRAMENTA INTERATIVA E INOVADORA PARA O ENSINO SUPERIOR

Orientador: GRANDO, Silvio Cezar

Pesquisador: CASAGRANDE, Edson Douglas Pereira

Curso: Administração

Área de conhecimento: Área das Ciências Sociais Aplicadas

Esta pesquisa é o resultado de um diagnóstico efetuado com os acadêmicos da sétima fase do Curso de Administração da Universidade do Oeste de Santa Catarina (Unoesc) de Campos Novos, que participaram de uma experiência de simulação empresarial no segundo semestre de 2013. Foi realizada uma pesquisa de campo com 32 acadêmicos, objetivando-se levantar a sua percepção a respeito do jogo de empresas, enquanto ferramenta para estimular a aprendizagem. O jogo de empresas está baseado em um modelo de simulação específica que retrata características sociais, técnicas e econômicas de uma determinada empresa e do ambiente que a envolve. Sabe-se que os jogos de empresa estão sendo cada vez mais utilizados, nas mais diversas Área de conhecimento, considerando a sua metodologia de aprendizado que motiva por meio da competição, fazendo que os participantes assimilem as informações de uma maneira mais agradável e possam transferir para a realidade todas as situações vivenciadas. O ambiente acadêmico, mais relacionado às ciências sociais, carece de novas metodologias para fomentar o binômio ensino x aprendizagem. Os resultados da pesquisa apontam que a implementação dos jogos de empresa ocasiona motivação e altos níveis de aprendizagem comparado com os métodos tradicionais de ensino. De forma geral, os jogos de empresa incentivam o empreendedorismo e despertam no acadêmico a prática de sua profissão. Esse método de ensino não pode ser considerado superior, mas quando é agregado no componente curricular, juntamente com outros métodos, o processo de ensino-aprendizagem ocorre de forma mais dinâmica, inovadora e eficaz.

Palavras-chave: Jogos de empresa. Administração. Aprendizagem.

silvio.grando@unoesc.edu.br

edddouglas@hotmail.com