

XI CONGRESO INTERNACIONAL DE COSTOS Y GESTION

**XXXII CONGRESO ARGENTINO DE PROFESORES
UNIVERSITARIOS DE COSTOS**

**UM ESTUDO SOBRE A EFICÁCIA DO MÉTODO DE ENSINO JOGOS
DE EMPRESA APLICADO NA DISCIPLINA DE CONTROLADORIA DO
CURSO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS DA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DE BRASÍLIA.**

Tipificación: Comunicaciones de experiencias docentes

Autores

Frederico Mendes

Sirlene Maria de Souza

Universidade Católica de Brasília

Trelew – Patagonia Argentina, Septiembre de 2009

**XI CONGRESO INTERNACIONAL DE COSTOS Y GESTION
XXXII CONGRESO ARGENTINO DE PROFESORES
UNIVERSITARIOS DE COSTOS**

**UM ESTUDO SOBRE A EFICÁCIA DO MÉTODO DE ENSINO JOGOS DE EMPRESA
APLICADO NA DISCIPLINA DE CONTROLADORIA DO CURSO DE CIÊNCIAS
CONTÁBEIS DA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE BRASÍLIA.**

Tipificación: Comunicaciones de experiencias docentes

RESUMO

O objetivo deste trabalho é avaliar a eficácia do método de ensino Jogos de Empresas como uma ferramenta que possa desenvolver a capacidade gerencial e as competências dos alunos do Curso de Ciências Contábeis da Universidade Católica de Brasília. Para tal, aplicou-se 34 questionários aos alunos que cursaram a disciplina de Controladoria no ano de 2007 e primeiro semestre de 2008, de um total de 91 alunos. Com o resultado, pode-se observar que o método proposto propicia ao aluno uma melhor assimilação entre a teoria e a prática, pois o modelo simula o cenário empresarial, impulsionando o aluno a usar o raciocínio lógico, interpretar os resultados e principalmente a trabalhar em equipe. Nesse sentido, concluiu-se que a aplicação da metodologia se faz necessário no processo de aprendizado, uma vez que o discente pratica a tomada de decisão, aprimora seus conhecimentos e desenvolve as suas habilidades gerenciais. A percepção dos discentes em relação ao modelo proposto foi bastante satisfatória, observou-se que houve uma boa aceitação do método e também uma maior integração entre os envolvidos.

Palavras-chave : Jogos de empresa. Métodos de ensino. Habilidades gerenciais.

1 Introdução

Com o advento da globalização e das diversidades tecnológicas, as organizações buscam profissionais dinâmicos e que estejam preparados para lidar com as diversas situações que possam ocorrer dentro do ambiente empresarial. Para tanto, os discentes precisam vivenciar tais situações ainda no meio acadêmico, para não acontecer erros quando estiverem exercendo seu papel dentro da organização.

Dessa forma, as universidades precisam disponibilizar aos alunos mecanismos capazes de trazer para a sala de aula situações que estejam correlacionadas com a realidade do mercado, buscando metodologias que possam fazer com que a teoria seja aplicada na prática. Atividades práticas reforçam os conceitos abordados em sala de aula e tem por objetivo a motivação e integração dos alunos.

O aluno sempre foi visto como agente passivo no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que o professor é transmissor dos conhecimentos e das experiências, ficando o aluno como um receptor das informações, não havendo muita interação entre ambos.

Os métodos tradicionais são importantes e indispensáveis para a formação e conhecimento do aluno, mas é preciso buscar metodologias que sejam capazes de inovar o curso e qualificar os futuros profissionais para que estejam aptos a ingressarem no mercado de trabalho.

As metodologias de ensino comumente utilizadas nas universidades são: aula expositiva; seminários; discussões com a classe ou em grupos; ciclos de palestras; estudo de caso e o jogo de empresas. Dentre eles, o que mais se aproxima da realidade empresarial é o jogo de empresas, que de acordo com Marion (2001, p.132), [...] “permite ao aluno, em grupo, tomar decisões em empresas virtuais, negociando com outras empresas de outros grupos da sala de aula ou até mesmo com outras classes, períodos e cursos”.

Os métodos de ensino utilizados pelos docentes abordam principalmente a teoria, cuja finalidade é transmitir o conhecimento para que o aluno possa aplicá-lo à realidade das empresas. Neste contexto, o problema de pesquisa deste trabalho é: o método de ensino jogos de empresas propicia aos alunos uma melhor formação de suas habilidades gerenciais e estratégicas?

O objetivo geral deste trabalho é avaliar a metodologia de ensino “jogos de empresas” como uma ferramenta que propicia ao aluno uma formação gerencial, identificando suas habilidades e competências no ambiente empresarial, bem como simular as diversas atividades executadas dentro de uma organização.

Os objetivos específicos consistem na apresentação de um breve relato sobre os principais métodos de ensino; um estudo bibliográfico sobre a utilização de jogos de empresa no ensino superior; apresentar o jogo de empresa na disciplina de controladoria, objeto deste estudo, e avaliar a eficácia da aplicação do método de ensino na percepção dos alunos sob ótica gerencial e estratégica.

Para o desenvolvimento do estudo, adotaram-se alguns procedimentos, dentre eles, a realização de pesquisa bibliográfica em livros, teses, dissertações e artigos; aplicação do questionário para os alunos que cursaram a disciplina de Controladoria no ano de 2007 e

primeiro semestre de 2008, de um total de 91 alunos; avaliação das questões respondidas e por fim, discussão do problema e apresentação do resultado.

Após a tabulação dos dados, foi feita uma avaliação do método, na qual o objetivo principal foi avaliar sua eficácia e identificar se a aplicação do jogo de empresa propiciou um desenvolvimento das habilidades gerenciais dos discentes.

2. Referencial Teórico

2.1 Principais Métodos de Ensino

No processo de ensino-aprendizagem as técnicas de ensino são instrumentos que possibilitam alcançar os objetivos de forma bem estruturada. Segundo Nerici (1973 apud MARION, 2006 p. 33) “As técnicas de ensino (...) são procedimentos de ação didática, utilizadas pelo método para a efetivação do ensino. Poder-se-ia dizer mesmo que o método é a coordenação unitária das diversas técnicas para a efetivação do ensino.

Seguindo o raciocínio de Nerici, as técnicas de ensino, em conjunto com procedimentos adequadamente estruturados, possibilitam que professor formule idéias capazes de transmitir conhecimentos aos alunos de forma objetiva e eficaz.

O método a ser utilizado pelo professor, no processo do ensino-aprendizagem, é extremamente relevante para a formação e qualificação profissional do aluno. Diante desse contexto, cabe ao professor usar das melhores técnicas para facilitar a assimilação do aluno com o conteúdo proposto. De acordo com Marion (2001), alguns exemplos de métodos ou instrumentos são:

Aula Expositiva: é a forma mais tradicional e mais usada no ensino na área de Negócios. Essa metodologia de aula, segundo Gil, é adequada para: transmitir conhecimentos; apresentar um assunto de forma organizada; introduzir os alunos em determinado assunto; despertar a atenção em relação ao assunto; transmitir experiências e observações pessoais não disponíveis sob outras formas de comunicação e sintetizar ou concluir uma unidade de ensino ou um curso.

Dissertação: Permite ao aluno organizar o pensamento de forma lógica, complementando outra metodologia e enriquecendo as aulas expositivas, pelo estudo prévio do assunto ou de situações.

Seminário: é um procedimento que consiste em levar o aluno a pesquisar sobre determinado tema, apresentá-lo e discuti-lo cientificamente.

Discussão e debate: este método é bastante tradicional, pois sua aplicação sugere aos educadores a reflexão acerca de conhecimentos obtidos após a leitura ou exposição, dando-se oportunidade aos alunos para formular princípios com suas próprias palavras, sugerindo a aplicação desses princípios.

Estudo de caso: é uma metodologia que permite desenvolver a capacidade analítica do aluno para buscar soluções para problemas fornecidos pelo caso. Podem ser elaborados a partir de periódicos ou da experiência do próprio professor.

Jogos de empresas: a prática da simulação contribui para o interesse e a participação do aluno. Permite ao professor conhecê-lo individualmente, observando seu desempenho e os aspectos relevantes a ele relacionados, além de propiciar a tomada de decisão mediante dados contábeis e mercadológicos.

No ensino, todos os métodos apresentados são fundamentais para a formação do aluno, por agregar conhecimento e desenvolvimento do raciocínio lógico, mas alguns se destacam por possibilitar uma maior interação e participação do aluno.

Dentre esses métodos, os jogos de empresas propiciam ao aluno tanto o desenvolvimento de suas habilidades gerenciais, como também a integração com os demais discentes.

O prof. Gilberto Teixeira (FEA/USP) apresentou artigo, descrevendo um quadro-resumo, no qual se comparou os principais métodos na área de negócios.

MÉTODOS DE ENSINO	Conduta Adaptável		INFORMAÇÃO
	Solução de Problemas		
	Qualidade	Aceitação	Abstração de Operações reais do Método
Aulas	+	Nenhuma	+
Palestras	++	Nenhuma	++
Síntese de Leituras (apontamentos)	+	Nenhuma	+
Filmes Educativos em TV	++	Nenhuma	++
Casos	+++	++	++++
Discussão	++	++++	++
Desempenho de papéis (apresentação teatral)	+++	+++	++++
Grupo "T" (sensibilidade de treinamento)	Nenhuma	++++	+++

Jogos de Empresas	++++	++	+++
Simulação de Computador	++++	Nenhuma	+++

Quadro-Resumo

Níveis de Intensidade: + Baixo / ++ Regular / +++ Alto / ++++ Muito Alto

Fonte: Teixeira (2005)

Nesse quadro, o prof. Gilberto abordou as principais metodologias de ensino, na qual na primeira coluna apresentou a solução de problemas e tomada de decisões de caráter técnico, na segunda coluna, a solução de problema e tomadas de decisões de aceitação social e, por último, na terceira coluna, o tipo de informação que utilize cada um dos critérios de classificação para os métodos de ensino.

Observa-se que o método de ensino jogos de empresas teve um nível considerável de qualidade em relação aos demais métodos apresentado no quadro.

2.2 Jogo de Empresas

O jogo de empresas também conhecido como simulador empresarial permite, ao aluno, vivenciar a simulação das diversas situações que ocorrem dentro de uma empresa. Segundo Marion (2006. p.83)

O método baseia-se na abordagem vivencial, que pressupõe o envolvimento dos alunos no processo, no caso, na simulação, permitindo a aplicação de conhecimentos adquiridos anteriormente através do comprometimento e da experimentação de um sentimento pessoal real de sucesso ou fracasso pelos resultados obtidos. Assim a simulação torna o aprendizado mais dinâmico e motivante, pois os alunos são agentes passivos do processo.

Esse método tem como objetivo principal exercitar o aluno para as habilidades gerenciais, despertando o seu raciocínio lógico, capacidade de interpretação e integração com outros alunos.

O jogo de empresas apresenta um conjunto de benefícios para o processo de ensino-aprendizagem que, de acordo com Marion (2006.p. 91) é apresentado da seguinte maneira:

- o aprendizado é facilitado porque os alunos tornam-se agentes ativos do processo. Esta é uma característica típica da abordagem vivencial na qual é o método é baseado. Ao assumirem a gestão de uma empresa simulada, os alunos envolvem-se diretamente no processo, permitindo a aplicação de conhecimentos adquiridos anteriormente, bem como experimentar um sentimento real de sucesso ou fracasso em virtude das decisões tomadas. Isto torna o método muito dinâmico e motivante;
- o método permite a integração de conhecimentos adquiridos de forma isolada, nas diversas disciplinas (produção, vendas, finanças, recursos humanos, planejamento, contabilidade, etc.),

proporcionando uma visão holística do funcionamento integrado de uma empresa;

- compactação do tempo, ou seja, decisões que levariam anos para gerar todos os resultados esperados na vida real podem ser simuladas e analisadas em questão de horas. Essa compactação do tempo é obtida porque, em uma simulação típica, cada tomada de decisão, que dura em média duas horas, equivale a um trimestre da gestão de uma empresa real. Assim, em 24 horas de um curso de simulação gerencial, é possível simular a administração de três anos de uma empresa real. Por esse motivo, o método é considerado um estudo de caso com a dimensão temporal e o *feedback*;
- possibilidade de familiarização com ferramentas de apoio à tomada de decisões que já são de uso comum, em médias e grandes empresas;
- possibilidade de identificar e trabalhar aspectos comportamentais, tais como estilos de liderança e trabalho em equipe.

O método possibilita ao aluno uma melhor assimilação da teoria com a prática, uma vez que o conteúdo, abordado em outras disciplinas, precisa ser aplicado no jogo, para que se alcance os resultados esperados. Por exemplo, os conceitos básicos de planejamento estratégico podem ser mais bem compreendidos com aplicação do jogo, pois exigem que o aluno faça análises e interpretações dos resultados.

Por isso, Marion afirma que o método faz com que o aluno seja um agente ativo no processo de ensino-aprendizagem, pois o mesmo está diretamente envolvido com no processo de aprendizado.

A expressão “jogos de empresas” pode ser denominada com diferentes nomenclaturas, dentre elas: jogos gerenciais, jogos de negócios, simulação empresarial, simulação gerencial. O método surgiu nos EUA na época da Segunda Guerra Mundial e a sua utilização surgiu por volta de 3.000 a.c, na China, com simulações de estratégias de guerra.

Em 1956 a American Management Association desenvolveu o Top Management Decision Game, sendo este o primeiro jogo de empresa a surgir no mercado. No ano seguinte, a Mckinsey & Company, desenvolveu o jogo de empresa Business Management Game. No meio acadêmico, a Universidade de Washington foi pioneira na utilização do método para fins educacionais.

No Brasil, o uso dos jogos de empresas se deu no início na década de 60, utilizado pela disciplina de política de negócios, restrita a algumas universidades. O uso do método tornou-se mais intensivo na década de 90 e passou a abranger outras disciplinas.

Marion, em conjunto com coordenadores dos cursos de Administração e Ciências Contábeis, fez um mapeamento de como estava sendo a aplicação dessa metodologia no ensino. Observou-se que até 1999 poucas instituições utilizavam o método em uma disciplina específica. No entanto, a partir do ano de 2000, a aplicação do método se expandiu, principalmente em virtude do surgimento de novos cursos, o que ocorreu a partir de meados da década de 90.

Observou-se, também, que a utilização do método é aplicada em disciplinas correlatas, tais como: empreendedorismo, política de negócios, planejamento estratégico e plano de negócios.

2.3 Eficácia do Jogo de Empresas

No tocante à definição da palavra eficácia, há diversos comentários na literatura, dentre eles, cabe ressaltar alguns dos conceituados autores. De acordo com Gibson et al. (1988 apud CATELLI p.64) “ do ponto de vista da sociedade, a eficácia é o grau segundo o qual as organizações atingem suas missões, metas e objetivos – dentro das restrições de recursos limitados”.

Para Bio (1985 apud CATELLI p.65)“Eficácia diz respeito a resultados, a produtos decorrentes de uma atividade qualquer. Trata-se da escolha da solução certa para determinado problema ou necessidade. A eficácia é definida pela relação entre resultados pretendidos/resultados obtidos.

Para Nakagawa (1987 apud CATELLI p.65) “ a eficácia está associada diretamente com a idéia de “resultados” e “produtos” decorrentes da atividade principal de uma empresa, à realização de suas metas e objetivos com vistas ao entendimento do que ela considera sua missão e propósitos básicos.

Nesse sentido, a eficácia do jogo de empresas será contemplada no momento em que for possível avaliar e mensurar o desenvolvimento das habilidades gerenciais e estratégicas dos alunos, ou seja, quando os objetivos traçados na aplicação da metodologia forem realmente alcançados.

A eficácia será evidenciada após a avaliação dos resultados, pois será possível observar se o método de ensino aplicado possibilitou aos discentes uma melhor formação de suas habilidades, bem como se houve assimilação da teoria com a prática, um dos principais objetivos do jogo de empresas.

3 Pesquisa de Campo

3.1 Dinâmica do jogo aplicado à disciplina de Controladoria

A disciplina de Controladoria tem como objetivo principal desenvolver os alunos em suas competências e habilidades gerenciais, para que os mesmos possam se inserir no mercado de trabalho com uma melhor capacitação profissional. Dessa forma, o uso do método de ensino proposto, pressupõe a possibilidade de utilizar desse mecanismo para agregar novos conhecimentos aos alunos, enfatizando os passos para a tomada de decisão.

A aplicação do método consiste em dividir a turma em grupos, para que cada equipe possa assumir a gestão da empresa simulada e, em conjunto, tomar as decisões necessárias para o bom desempenho das atividades.

Ao término da disciplina espera-se que o aluno esteja mais preparado para o processo decisório, mais apto a relacionar com as diversas situações que possam ocorrer dentro de uma organização, bem como, possa estar com uma visão mais ampla de Controladoria. Considerando que o seu conhecimento poderá ajudá-lo a identificar formas de utilização dos sistemas de informações gerenciais em cada uma das etapas do processo de

gestão, ou seja: Planejamento, Execução e Controle. São abordados na disciplina os seguintes conteúdos:

- Controladoria – conceitos, sua utilização nas empresas, otimização da gestão empresarial;
- Processo de gestão empresarial – conceitos, tipos de gestão e etapas;
- Planejamento estratégico – conceitos e a sua interação com o sistema de informação gerencial;
- Planejamento operacional – conceitos e a demonstração dos sistemas de informação de apoio (orçamentos e simuladores, balanço projetado e DRE projetada);
- Mensuração – método de custeio, custeio ABC;
- Gestão econômica – resultado econômico, preços de transferência;
- Controle – conceitos, centros de custos e resultados, fluxos de caixa,
- Estruturação e gerenciamento da informação para fins de avaliação de desempenho.

3.2 O processo de aplicação do jogo de empresas

Primeiramente é apresentado aos alunos o plano de ensino, onde estão descritos os conteúdos e peso do jogo na nota final. O facilitador fornece aos participantes um jornal específico para o jogo, cujo conteúdo contempla a análise histórica do mercado e da empresa, bem como, as demonstrações contábeis e indicadores de desempenho históricos. Posteriormente é feita a elaboração do orçamento (ano 1 e ano 2) das seguintes variáveis: quantidade de compra de matéria-prima; preço unitário de compra; quantidade vendida; preço unitário de venda; inversões permanentes (compra e venda de imobilizado, compra e venda de participações em outras empresas) e obtenção ou pagamento de empréstimos de curto prazo e de financiamentos a longo prazo.

Como não há um sistema próprio para a aplicação do jogo, elaborou-se planilhas na plataforma do Excel, onde são lançados os dados do orçamento realizado pelos alunos no ano 1 e ano 2. Essas planilhas são alimentadas de acordo com as alterações ocorridas no período, ou seja, as compras, vendas, empréstimos, enfim, todas as movimentações realizadas. A realização do jogo de empresas pode ser resumida de acordo com a figura 01.

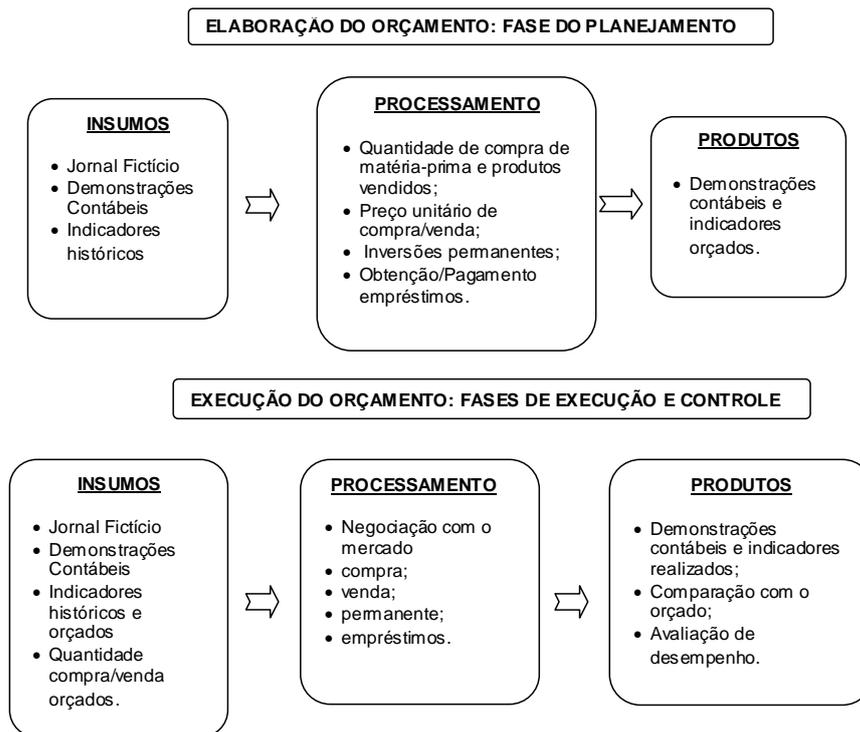


Figura 01 : Dinâmica do Jogo de Empresas.

Fonte: PIRES, Pág. 7 (Adaptado)

Nesse sentido, o objetivo principal do jogo é fazer com que os grupos consigam executar seus planejamentos e orçamentos. Em seguida, inicia-se a execução do orçamento do ano 1 com a seguinte dinâmica:

Compras e vendas são feitas por meio de 5 leilões, sendo que as empresas efetuam suas propostas e o professor, representante do conjunto de fornecedores e clientes, realiza negócios com as empresas que apresentam as melhores ofertas de preço.

Os demais itens são negociados com o representante do mercado (professor), respeitadas as restrições impostas às empresas. O jogo não permite que empresas apresentem, ao final de cada ano, situações como: caixa negativo e estoque negativo.

Ao final da execução do ano 1, efetua-se uma análise do desempenho de cada empresa pela comparação entre os Índices de Liquidez, Rentabilidade e Endividamento orçados e observados. Este ciclo se repete para o ano 2, no final de todo processo é feita uma avaliação de desempenho dos grupos.

4 Objetivo do modelo

O modelo é baseado em informações fictícias de uma empresa, no qual os alunos, em conjunto, planejam, executam e avaliam suas ações, visando o melhor resultado financeiro da empresa.

Para alcançar os resultados propostos pelo modelo, destacam-se os principais objetivos:

- reforçar os conteúdos abordados em outras disciplinas, tais como, custos; despesas; ponto de equilíbrio; fluxo de caixa e etc.;
- definir o melhor preço, tendo como premissa o custo do produto;
- fazer com que o aluno analise a situação financeira da empresa, observando grau de liquidez, rentabilidade e endividamento;
- despertar o interesse do aluno para o trabalho em equipe;
- desenvolver a capacidade de tomar decisões mediante as diversas situações do mercado;
- avaliação de desempenho.

5 Processo decisório

O processo decisório compreende, sobretudo na necessidade do gestor optar por caminhos alternativos, seja esses, no intuito de solucionar determinados problemas ou mesmo aproveitar determinadas oportunidades que possam surgir no ambiente empresarial.

De acordo com Guerreiro (1989 apud CATELLI p.126) “O processo de tomada de decisões, a nível empresarial, tem uma perfeita correspondência com o ciclo gerencial de planejamento, execução e controle. Assim as diversas etapas analíticas do processo de tomada de decisões podem ser identificadas com cada uma das fases do ciclo gerencial”.

O ciclo gerencial, segundo Catelli é apresentado da seguinte maneira:

Planejamento

- Caracterização da necessidade de decisão ou definição do problema.
- Formulação do objetivo e das alternativas da ação.
- Obtenção de informações relevantes, necessárias às alternativas de solução.
- Avaliação e classificação das alternativas em termos de contribuição para o alcance do objetivo
- Escolher a melhor alternativa de ação.

Execução

- Implementação da alternativa escolhida (ação)

Controle

- Avaliação dos resultados
- Implementação de medidas corretivas

Contudo, a escolha das melhores alternativas em conjunto com um modelo decisório bem elaborado tende a obter bons resultados econômicos para a empresa.

6 Avaliação dos Resultados

O questionário possibilitou apurar qual a percepção dos alunos em relação ao jogo de empresa, bem como, apresentou as habilidades gerenciais que mais foram desenvolvidas no processo de aprendizagem.

Com o questionário foi possível constatar que há necessidade de aprimoramento no modelo aplicado, embora o mesmo tenha apresentado um resultado satisfatório.

6.1 Avaliação do método sob a ótica gerencial e estratégica

Nesta abordagem, a avaliação foi realizada com a finalidade de observar as principais habilidades gerenciais alcançadas pelos discentes no processo da aplicação do jogo e a contribuição para o aprendizado do aluno. Pode-se observar que na concepção dos alunos, as habilidades mais desafiadas foram: planejamento, trabalho em equipe e análise de cenário. Os demais itens também foram bastante desafiados, conforme evidencia o gráfico nº 1, composto pelas respostas da seguinte questão: Indique as suas habilidades gerenciais que mais foram desafiadas.

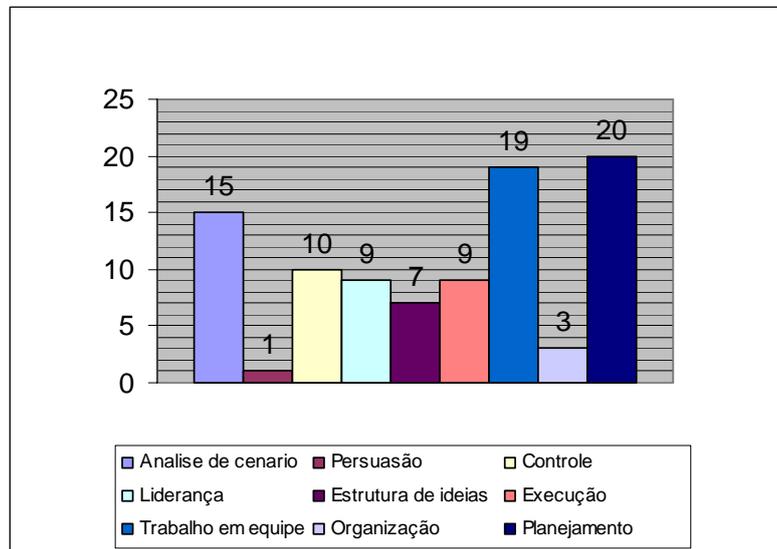


Gráfico 1: Habilidades Gerenciais.

6.2 Avaliação sob a perspectiva dos discentes

Seguindo ainda a mesma linha de raciocínio, no qual aborda-se o aprendizado do aluno, questionou-se sobre os benefícios alcançados com a aplicação do jogo. Cabe ressaltar que, praticar tomada de decisão, foi o item que apresentou mais intensidade nas respostas, seguido de “ Praticar Análise de Problemas e Adquirir Novos Conhecimentos, conforme gráfico nº 2.

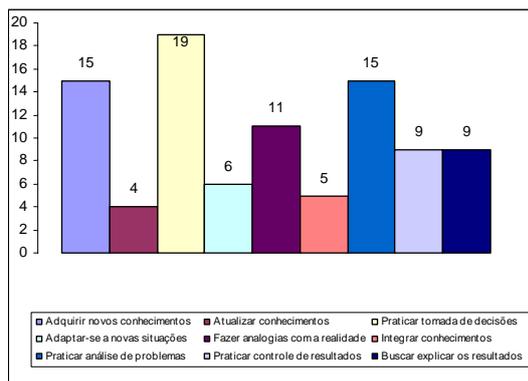


Gráfico 2: Benefícios alcançados

Na seqüência, abordaram-se alguns itens considerados relevantes para o desempenho do aluno na aplicação do método. Esses itens tendem a demonstrar os aspectos relevantes na aplicação do método, bem como analisar a percepção dos discentes perante essa metodologia.

Dentre os itens apontados, cabe ressaltar que competição entre empresas e companheiros em equipe, foi o que mais se destacou. Todos os itens foram considerados relevantes para a percepção dos discentes, conforme gráfico nº 3.

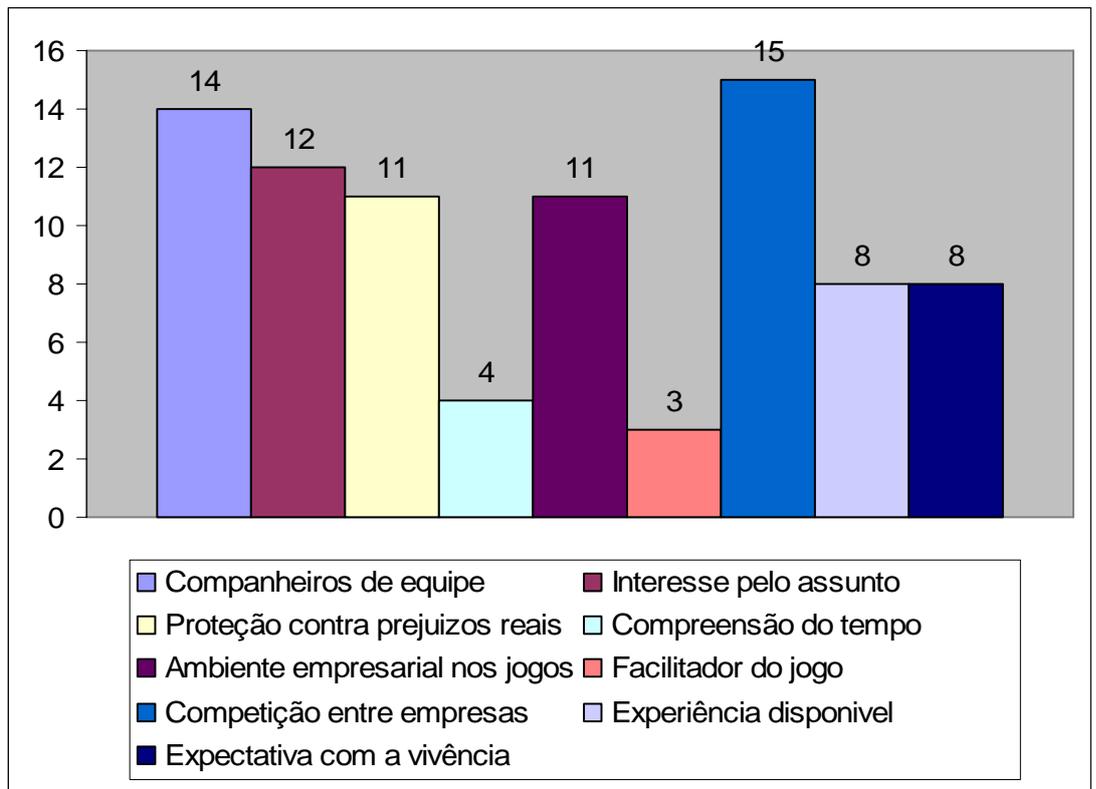


Gráfico 3: Relevâncias do itens.

Dando continuidade no aspecto de avaliação do jogo, na visão dos discentes, mas com o enfoque na satisfação do aluno, nota-se que o jogo de empresas possibilita uma melhor integração entre os alunos propiciando, em conjunto, ferramentas para o processo decisório.

Dos respondentes, 39% consideram que o jogo de empresa “melhora a integração entre teoria e prática, seguida de 35% de que possibilita praticar a tomada de decisão, 14% considera que desenvolve o raciocínio lógico e a intuição e 12% da população acredita que o jogo é um facilitador para aplicar o conteúdo abordado em outras disciplinas, conforme evidencia o gráfico nº 4.

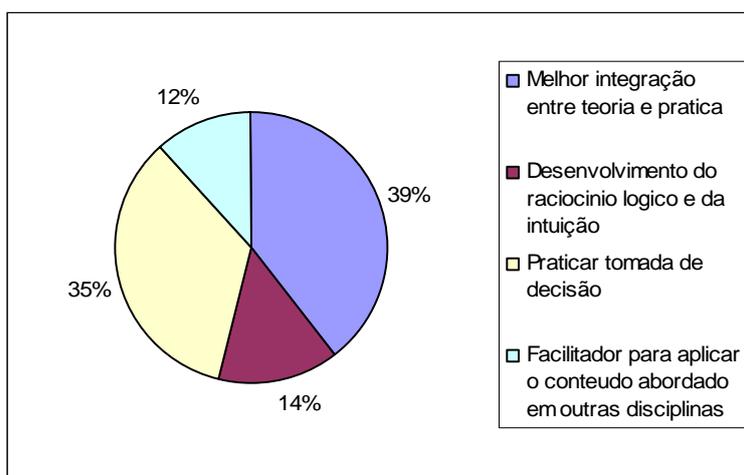


Gráfico 4: Satisfação dos discentes.

6.3 Avaliação do modelo para fins de aperfeiçoamento

A questão nº 5 abordou o aspecto de melhorias a serem proporcionadas no modelo aplicado. Na percepção dos alunos, conclui-se que há necessidade de aperfeiçoamento no âmbito comportamental, na questão do tempo e também buscar melhorarias para técnica do jogo, conforme apresentado no gráfico nº 5.

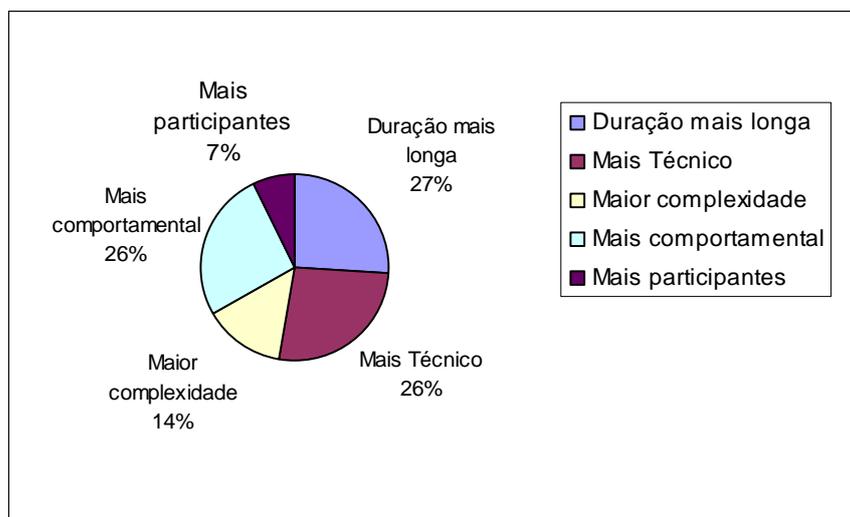


Gráfico 5: Aperfeiçoamento do método

Para fins de aprimoramento do método, avaliou-se a opinião geral dos discentes em relação ao jogo de empresas. Dos respondentes, 53% consideram “Bom” a metodologia aplicada, 9% consideram “ Muito Bom “ e 29% consideram “Ótimo”. Dessa forma, cabe ressaltar que 91% das avaliações consideram positiva a aplicação do jogo de empresas com um método de ensino, conforme gráfico nº 6.

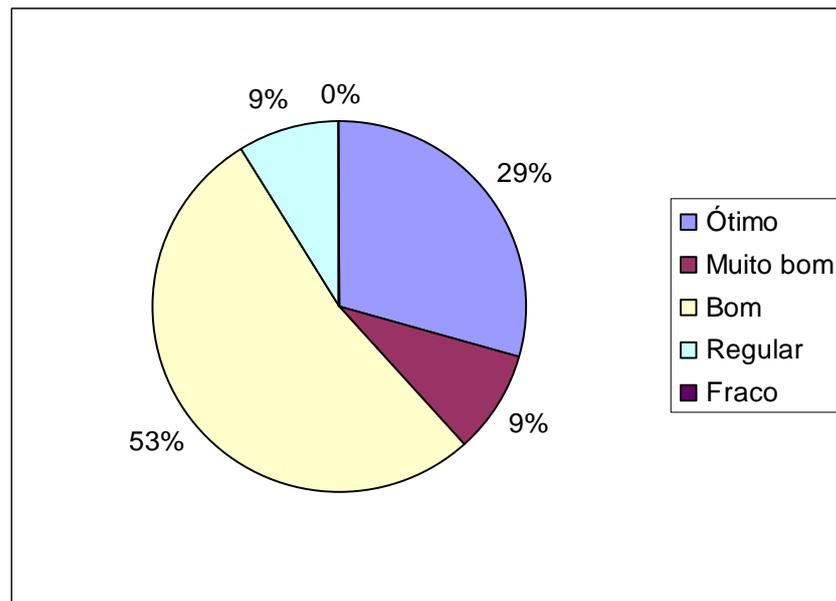


Gráfico 6: Avaliação geral do método

7 Considerações Finais

Tendo em vista que as empresas estão em busca de profissionais que apresentem mais expertise e que sejam tanto eficientes quanto eficazes, faz-se necessária a inovação das metodologias de ensino nas universidades. Diante disso, a aplicação do método de ensino “jogo de empresa” possibilita o uso de ferramentas que desenvolvem as habilidades gerenciais dos discentes, para que os mesmos possam ingressar no mercado de trabalho com uma melhor formação profissional.

Partindo do pressuposto que a experiência só pode ser adquirida com a prática, podemos considerar que o “jogo de empresa” agrega valor e conhecimento para os discentes, proporcionando-lhes uma melhor formação do aprendizado e melhores condições de ensino, ao permitir-lhes, em conjunto, manipular as informações apresentadas e tomar as decisões que julgam ser as melhores para a empresa.

O método proposto na disciplina de Controladoria demonstrou ser eficaz na formação gerencial do aluno, Tratando-se de aplicação bastante objetiva, apresenta mecanismos que levam o aluno à análise do cenário e a participar de todo o processo de planejamento, execução e avaliação da empresa simulada. A simulação do cenário empresarial impulsiona o aluno a usar o raciocínio lógico, a interpretar os resultados e, principalmente, a trabalhar em equipe.

O presente trabalho permite concluir que a aplicação da metodologia “jogos de empresas”, é importante e necessária para a eficácia do processo de aprendizado, por possibilitar ao discente praticar tomada de decisão, aprimorar seus conhecimentos e desenvolver habilidades gerenciais.

A percepção dos discentes, inquiridos em pesquisa, em relação ao modelo proposto foi bastante satisfatória, observando-se uma boa aceitação do método de ensino proposto e a real possibilidade de uma maior integração entre os envolvidos no processo de aprendizagem.

8 Referências

CATELLI, Armando .**Controladoria: Uma abordagem da gestão econômica GECON**. 2.ed. São Paulo: Atlas,2001.

MARION, José Carlos. **O Ensino da Contabilidade**. 2.ed.São Paulo: Atlas, 2001.

MARION, José Carlos; MARION, Arnaldo Luis Costa. **Metodologias de ensino na área de negócios para cursos de Administração, Gestão, Contabilidade e MBA**. 1.ed.São Paulo: Atlas,2006.

MARTINS, Gilberto de Andrade; THEÓPHILO, Carlos Renato. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas**. São Paulo, SP: Atlas, 2007.

PIRES, Eder Alexandre. Simulação empresarial com método de ensino: uma análise da eficácia na formação gerencial sob a perspectiva da aprendizagem no curso de ciências contábeis. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CUSTO**, XIV., 2007, João Pessoa. Anais Eletrônicos... São Leopoldo: ABC Custos, 2007 Disponível em:

<http://www.abcustos.org.br/texto/viewpublic?ID_TEXTO=2571>. Acesso em Mar. 2008

PIRES, Luciana Gomes; MENDES, Frederico; NEVES JUNIOR, Idalberto José das. Estudo exploratório sobre a aplicação de jogos empresariais na disciplina de controladoria do curso de ciências contábeis da universidade católica de Brasília sob a ótica do domínio cognitivo. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CUSTOS**. XIV., 2007, João Pessoa. Anais Eletrônicos... São Leopoldo: ABC Custos, 2007. Disponível em:

<http://www.abcustos.org.br/texto/viewpublic?ID_TEXTO=2566>. Acesso em: Mar. 2008.

SANTOS, Roberto Vatan dos. “Jogos de Empresas” aplicados ao processo de ensino e aprendizagem de contabilidade. **Revista de Contabilidade e Finanças – USP**, São Paulo, n. 31, jan/abr 2003. Disponível em: <http://www.eac.fea.usp.br/cadernos/completos/cad31/art6_revis_31.pdf>. Acesso em: Mar. 2008.

TEIXEIRA, Gilberto. Métodos de ensino usados na administração: **Características e Aplicações**. Disponível em: <http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/textos.php?modulo=14>. Acesso em: Set. 2008.