

OS JOGOS DE EMPRESA: REALIDADE VIRTUAL NO CURSO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS¹

Mércia Freitas Limeira²

1. INTRODUÇÃO

No contexto da “Era do Conhecimento”, as empresas e a própria sociedade anseiam por respostas cada vez mais dinâmicas. Inseridos neste universo de questionamentos sobre: Qual alternativa adotar na busca da maximização dos lucros? Como manter a qualidade dos produtos sem majorar preços? Ou ainda, que caminhos adotar para expansão da empresa?, os estudantes de Ciências Contábeis sentem necessidade de vivenciar situações que os desafiem ainda no meio acadêmico.

Dentre as alternativas para formação de gestores contábeis, algumas universidades, através dos JOGOS EMPRESARIAIS, adotam mais esta técnica de ensino com o objetivo de envolver o aluno num cenário virtual, onde ele interaja com as diversas situações apresentadas e desenvolva a capacidade de conduzir o desempenho da organização.

Ensinar e aprender, apesar de serem duas atividades muito antigas e de terem sido fundamentais na história do homem, nunca deixaram de ser questões problemáticas. Estas questões têm sido uma constante não só entre os educadores da área didático/pedagógico, mas em todas as áreas de ensino. Os Conselhos Federal e Regionais de Contabilidade podem ser citados como exemplo, eles promovem cursos e palestras, freqüentemente visando o aprimoramento dos profissionais e, inclusive, a melhoria do quadro de docentes em todo o País.

O professor Marion (2001 *apud* BATISTA, 2000)) confessa que se sentiu frustrado ao terminar o Curso de Ciências Contábeis (em boa faculdade, com bons professores) sem se sentir apto para o exercício profissional.

Nosso tema se desenvolve no contexto das metodologias aplicadas no curso de Ciências Contábeis e do novo método de ensino praticado em algumas instituições: Os Jogos de Empresa. Pesquisamos alguns conceitos sobre os jogos e procuramos esclarecer a diferença entre Simuladores e Jogos Empresariais, já que a palavra jogo é um sinônimo de “brincadeira” e talvez por causa desse sentido lúdico algumas pessoas preferam chamá-los de Simuladores Empresariais.

Abordamos diversos métodos pedagógicos freqüentemente utilizados nas universidades e descrevemos três tipos de jogos comercializados no mercado, sejam eles: GI-MICRO, Máster e SIND. O Jogo e suas diversas aplicações pedagógicas, portanto, compõem nosso objeto de estudo.

Com o objetivo de relatar algumas experiências da aplicação dos JOGOS EMPRESARIAIS durante a graduação, investigaremos a relevância desta ferramenta pedagógica aplicada nas Universidades em prol do desenvolvimento de gestores contábeis.

A experiência aplicada aos alunos de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Uberlândia – UFU, com o SIND – Simulação Industrial da Empresa Bernard, sob a coordenação de Prof. João Batista Mendes, Mestre em Ciências Contábeis pelo ISEC/FVG-RJ, foi muito construtiva e serve como referência em diversos trabalhos.

O Prof. João Batista (2000) dividiu equipes com três ou quatro alunos e esclareceu que a ênfase da atividade não seria a do "jogo pelo jogo", mas sim em criar uma atmosfera de competitividade que pressupõe o ato de gerenciar como um desafio e como um processo de aprendizagem e de *feed-back* permanente. Os alunos foram orientados a atuarem como "executivos"

¹ Pesquisa monográfica, apresentada à Faculdade de Ciências Contábeis, na Universidade Católica do Salvador, como requisito final para obtenção do grau de Bacharel em Ciências Contábeis, sob a orientação do Professor Dílson Cerqueira da Silva.

² Pós-Graduanda do Curso de Especialização em Contabilidade Gerencial da Universidade Católica do Salvador – UCSal.

de uma grande Companhia, e não como os "donos" (em sentido estrito) das empresas que iriam administrar. Foram desenvolvidas diversas atividades nas áreas: RH, Produção, Vendas, Finanças, além de trabalhos com informações referentes a importações, indicadores de crescimento, índices de inflação, taxas de juros, preços de insumos, disponibilidade de mão-de-obra, cotações de ações na bolsa de valores e ranking das empresas.

Foi detectado um amplo despreparo para gerência de recursos humanos por parte dos alunos que se deparavam com situações emergenciais de redução de custos. Talvez por falta de abrangência de uma matéria específica relacionada a este tema (Administração de Recursos Humanos) ou por uma cultura empresarial que prefere a alternativa de demissões em massa por ser mais prática, ao invés de deixá-la como derradeira opção. Alertamos que este despreparo deve ser revisto no currículo do curso Ciências Contábeis.

Uma observação importante, que pode demonstrar a importância deste tipo de avaliação, está descrita na reflexão do Prof. João Batista (2000):

Em algumas situações, a avaliação do desempenho das empresas, e dos alunos, podem até estar correlacionada. Ou seja, as equipes que obtém um bom nível de aprendizado também conseguem um bom desempenho na administração de suas empresas. Por outro lado, entretanto, nem sempre o desempenho das empresas espelha o real nível de aprendizado das equipes e dos alunos. Há casos de empresas que apresentam um bom desempenho, sem que os alunos tenham atingido níveis de aprendizado satisfatório, assim como há casos de equipes que alcançam alto grau de aprendizagem sem que o desempenho de suas empresas tenha sido satisfatório.

Entendemos que não deve existir um critério pré-estabelecido, pelo qual se determine quem auferir mais lucro para a empresa é quem deve ganhar mais pontos por aprendizado, por isso é importante uma disciplina contínua do coordenador em estabelecer ordem e comprometimento dos alunos para a realização das tarefas, pois somente assim ela poderá avaliar melhor cada desempenho.

Outra experiência pesquisada está relatada num artigo de Mirela Porto Bianchini, Diovana Barbosa Loriato e Hermedes Cestari Júnior que, ao apresentarem o desenvolvimento às habilidades e as vantagens do trabalho em equipe, expõem a experiência vivenciada por equipes do Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas da Universidade Federal de Santa Catarina, através da simulação dos Jogos de Empresa GI-EPS.

O objetivo deste artigo era o de destacar o papel relevante de uma equipe e o processo de vivência simulada em jogos de empresas visando ao aprendizado e ao desenvolvimento de habilidades gerenciais nas tomadas de decisão em gestão de organizações.

O jogo foi aplicado durante a disciplina de Gestão Industrial, nos cursos de Mestrado e Doutorado do departamento. Foram formadas seis equipes, compostas por três participantes cada uma. Foram observados aspectos como entrosamento em grupo, no mercado simulado, analisando as questões estratégicas como preço, propaganda e prazo, além do controle de caixa, empréstimos, compras, ociosidade, demanda nas regiões, produtividade, etc.

O forte compromisso com o trabalho em equipe e a combinação das habilidades individuais levaram a equipe a alcançar um alto desempenho nas jogadas iniciais. Esse desempenho gerou uma forte motivação nos componentes da equipe. Entretanto, quando o desempenho da empresa caía em termos de resultado no ranking de lucro líquido acumulado, os componentes da equipe se mostravam desestimulados. Uma das razões para isso, é que o jogo não apresentava nenhum mecanismo para fortalecer um *feedback* confidencial sobre as decisões tomadas – erros, acertos, estratégias utilizadas.

Passaremos a descrever o trabalho realizado por Bernardo Calixto Knabben e Rodrigo do Amaral Ferrari na Universidade do Estado de Santa Catarina. Eles abordam os jogos de empresa como sendo uma alternativa metodológica eficaz e efetiva para o aprendizado. Além disso, enfatizam que este método é muito difundido em países desenvolvidos, e que só recentemente vem sendo discutido e aplicado no Brasil, por conta disso, notam uma escassez de bibliografia

especializada e consultaram vários estudos americanos de forma a comprovar a simulação estratégica como metodologia eficaz.

Após citarem diversas experiências, concluem:

A simulação estratégica, desde que aplicada, com o objetivo de crescimento pessoal dos alunos e não como crítica as qualidades pessoais, buscando o seu aperfeiçoamento toma-se indispensável nos cursos de graduação, adequando-se perfeitamente a qualquer tipo de grade curricular, apenas adaptando-o ao perfil de aluno que se quer formar. (KNABBEN e FERRARI).

Esta citação confere uma base importante para a nossa conclusão sobre a eficiência dos Jogos de Empresa como método de ensino, sem a pretensão de esgotar o assunto ou de eliminar os métodos tradicionais de ensino, todavia deixamos clara a nossa intenção de inserir os Jogos de Empresa, cada vez mais, nos cursos de graduação.

2. METODOLOGIA

Nesta pesquisa utilizamos diversos artigos e experiências vivenciadas e apresentadas em conclusões de mestrado, além de bibliografias específicas sobre Jogos Empresariais, estratégias e métodos de ensino-aprendizagem e metodologia de ensino no curso de Ciências Contábeis.

Descrevemos o processo de aplicação de alguns jogos, como um passo-a-passo do seu manual de procedimentos. Queremos, neste caso, enriquecer a investigação de dados claros que facilitem o entendimento do pesquisador.

O ensino superior de Ciências Contábeis tem origem no conhecimento empírico, cria bases técnicas uniformes e evolui como ciência. Ensinar contabilidade nunca esteve em repetir informações isoladamente da prática, mas conciliar os dois métodos.

Iremos demonstrar neste trabalho que as limitações dos Jogos de Empresa podem ser tantas quantas as dos métodos tradicionais, contudo, passar aos alunos, num exercício de imaginação, os fenômenos contábeis prováveis de uma empresa, estimula-os a desenvolver soluções e alternativas aos quesitos apresentados sem que haja um prejuízo financeiro e/ou social em questão.

Fica claro que a situação virtual deste método torna-se realidade, mesmo sendo uma abstração, em função da não existência dos compromissos formais, mas incentiva os alunos a expressarem suas próprias idéias, a investigarem e buscarem os meios para o seu desenvolvimento.

Pesquisamos sobre a utilização dos jogos na Universidade Federal de Uberlândia (curso de graduação em Ciências Contábeis), a vivência das equipes do Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas da Universidade Federal de Santa Catarina utilizando o GI-EPS, e também o trabalho realizado por Bernardo Calixto Knabben e Rodrigo do Amaral Ferrari na Universidade do Estado de Santa Catarina.

3. CONCLUSÃO

Em Rocha (*apud* JOÃO BATISTA) lemos que é possível classificar os métodos de ensino da seguinte forma: método prático, ou "aprender fazendo"; método conceitual, ou "aprender a teoria"; método simulado ou "aprender na realidade imitada"; e método comportamental, ou "aprender por crescimento psicológico".

Nérici (1967, p.145) defende o método expositivo quando aplicado de forma compreensível ao aluno e ainda faz críticas à exposição de conceitos prontos que não estimulam o raciocínio:

A exposição como meio de apresentação da matéria, quando usada adequadamente, ainda é recurso válido de ensino. O apresentador, porém, deve assumir um aspecto

simples de conversão, tendendo para o diálogo, e de forma lógica, concretizada, ilustrada e participante. A exposição quando é efetuada em termos de conhecimento acabado, e ao qual tem de se render o estudante, recebe o nome de exposição dogmática. Ao estudante não resta, então, mais que o trabalho de decorar o que o professor disse [...].

Para Gramina (1994, p.70), a desvantagem deste método é que ele diminui as chances de *feedback*. Se o orador não atender às expectativas do grupo, só saberá mais tarde, quando seu tempo de oratória estiver terminado.

Entendemos que a utilização isolada e prolongada dos métodos expositivos e conceituais põe em risco a análise crítica do aluno sobre o assunto proposto, retarda a investigação e estimula-o a decorar sem questionar como poderá aplicar este conhecimento em sua vida profissional.

Notamos que os atos de “aprender fazendo” e “jogar” permitem que os aprendizes vejam uma mesma situação de diferentes ângulos e isso aumenta a possibilidade de surgimento de diversas resoluções criativas do mesmo problema, estendendo a probabilidade de inovações.

Desta nossa pesquisa podemos concluir que o estudo de caso ou simulação é uma importante ferramenta de ensino/aprendizagem à disposição dos professores. Assim, temos a convicção de que os Jogos de Empresa são eficazes e, desde quando aplicados com a seriedade devida e acompanhamento de um profissional comprometido com os objetivos da aula, devem ser inseridos urgentemente como matéria obrigatória nos cursos de Ciências Contábeis de todas as universidades.

O investimento favorecerá os futuros contabilistas, tornando-os mais competitivos e atuantes no cenário globalizado em que vivem; sugerimos, em tempo, que os jogos serão mais eficazes se houver a possibilidade de se apresentarem em, pelo menos, três semestres do curso.

4. REFERÊNCIAS

BIANCHINI, Mirela Porto; LORIATO, Diovana Barbosa; JÚNIOR Hermedes Cestari. Trabalho em equipe. Um processo de aprendizado em jogos de empresa. Artigo. Florianópolis, SC.

BORDENAVE DÍAZ, Juan e PEREIRA MARTINS, Adair. **Estratégias de Ensino Aprendizagem**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GRAMINA, M^a Rita Miranda. **Jogos de Empresa**. São Paulo: Makron Books Personal Education do Brasil, 1994.

KNABBEN, Bernardo Calixto; FERRARI, Rodrigo do Amaral. A Simulação Estratégica no Processo de Ensino/Aprendizagem – Os jogos de Empresa. Trabalho realizado na UDESC – Universidade do Estado de Santa Catarina – C.C. da Administração. <http://www.angrad.com>. Acesso em 10 jan. 2003.

MANUAL SIMULADOR EMPRESARIAL GI-MICRO

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

MASTER SISTEMAS DE DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DE PROGRAMAS. Demo Jogo Máster. <http://www.masterdgc.com.br>. Acesso em 15 jan. 2003.

MENDES, João Batista. Utilização de Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade - uma experiência no Curso de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Uberlândia. In: XVI Congresso Brasileiro de Contabilidade. Goiânia, Goiás, 2000.

NÉRICI, Imídeo G. **Metodologia do Ensino Superior**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1967.

OLIVEIRA, João Batista Araújo e; CHADWICK, Clifton. **Aprender & Ensinar**. São Paulo: Global Editora, 2002.