

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO - MESTRADO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS
MINTER – UNISINOS/UNEMAT**

PAULO ROBERTO PIMENTA DA SILVA

**A CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESAS NA FORMAÇÃO DE
ALUNOS DO CURSO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS DA UNIVERSIDADE DO
ESTADO DE MATO GROSSO - UNEMAT**

SÃO LEOPOLDO

2013

PAULO ROBERTO PIMENTA DA SILVA

**A CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESAS NA FORMAÇÃO DE
ALUNOS DO CURSO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS DA UNIVERSIDADE DO
ESTADO DE MATO GROSSO - UNEMAT**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências Contábeis da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS para fins de obtenção do título de Mestre em Ciências Contábeis.

Orientador: Prof. Dr. Ernani Ott

SÃO LEOPOLDO

2013

Silva, Paulo Roberto Pimenta da.

S5861c A Contribuição da disciplina Jogos de empresas na formação de alunos do curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado de Mato Grosso - Unemat / Paulo Roberto Pimenta da Silva. – São Leopoldo, 2013.

141 f. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Ciências Contábeis) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2013.

Orientador: Dr. Ernani Ott

1. Jogos de Empresa. 2. Tomada de Decisão. 3. Gestão de Negócio. I. Autor. II. Título.

CDU 657:378

WALTER CLAYTON DE OLIVEIRA – CRB1/2049 - MT

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me agraciar com o dom da vida, e por meio deste, tudo o mais que por diante venho alcançando;

Agradeço aos meus pais, Paulino (*in-memoriam*) e Sebastiana, que desde pequeno me ensinaram que o estudo é o maior patrimônio que uma pessoa pode conquistar;

Agradeço a minha esposa Taysa, que me apoiou durante esta caminhada;

Agradeço aos meus sogros, Sr Gonçalo e Sra Maria das Graças, que me deram aporte quando necessitei para que pudesse ir ao encontro do meu orientador sempre que precisei;

Agradeço ao meu orientador, Prof Dr. Ernani Ott, que me acolheu com muito respeito e que foi fundamental para que eu pudesse finalizar esta etapa tão importante em minha jornada pelos caminhos do saber;

Agradeço aos meus ex-colegas de república, Mario Andrade, Márcio Moraes e Eder Munhão, que durante os meses que passamos em estudos, me ajudaram a atravessar etapas difíceis durante o curso;

Agradeço aos coordenadores dos departamentos de Ciências Contábeis dos Campi de Tangará da Serra, Sinop e Cáceres, que me permitiram o acesso necessário para aplicar o estudo de caso trabalhado nesta dissertação;

Agradeço ao coordenador do Campus de Tangará da Serra e o Diretor administrativo, que também me ajudaram conforme suas possibilidades para que pudesse concluir esta etapa da longa jornada pelo conhecimento;

Agradeço também ao casal, Sr Eloí e Sra Irene Nordio, como também agradeço a Thiago Kindlein, que me ajudaram todas as vezes que tive que ir a São Leopoldo;

Enfim, agradeço a ajuda de todos que contribuíram para que eu pudesse alcançar tão maravilhoso objetivo.

Dedico este trabalho aos meus Pais, Paulino e Sebastiana e a minha esposa Taysa, pelo amor e apoio recebidos em toda minha vida.

RESUMO

O objetivo do estudo é descrever a contribuição da disciplina jogos de empresa na formação de alunos do curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT, dos campi de Sinop, Tangará da Serra e Cáceres. Trata-se de uma pesquisa com natureza aplicada, abordagem qualitativa e descritiva, e procedimento técnico levantamento, com questionamento no início do segundo semestre letivo de 2012 de alunos do 7º semestre do curso de Ciências Contábeis de Sinop e do 6º semestre do curso de Tangará da Serra, e no final do segundo semestre de 2012 de alunos do 6º, 7º e 8º semestres do curso de Tangará da Serra, totalizando 104 alunos. Também foram entrevistados dois professores responsáveis pela disciplina e o coordenador do curso de Cáceres, onde a disciplina ainda não é ofertada. Do ponto de vista dos alunos, os resultados alcançados revelam que a disciplina jogos de empresa contribuiu para agregar conhecimentos por lhes permitir vivenciar situações presentes nas empresas, possibilitando-lhes uma atuação profissional com maior qualidade. Os docentes entrevistados ressaltam a contribuição da disciplina para formar um profissional mais voltado à gestão; por capacitar os alunos a avaliar os impactos de decisões tomadas; por fortalecer os seus relacionamentos mediante as atividades em grupo; e por qualificar o ensino na área contábil.

Palavras Chave – Jogos de empresa. Tomada de decisão. Gestão de negócio.

ABSTRACT

The aim of this study is to describe the contribution of the business games subject in the academics formation of the Accounting Sciences at the State of Mato Grosso University – UNEMAT, at Sinop, Tangará da Serra and Cáceres campuses. This is a research of applied nature, using qualitative and descriptive approach and technical procedure survey with questions raised with students at the beginning of the second semester of 2012 from the 7th semester in Sinop and 6th semester in Tangará Serra, and at the end of second semester of 2012 students from the 6th, 7th and 8th semesters in Tangará da Serra, in a total of 104 students. Two teachers who are in charge of the subject and the course coordinator in Cáceres, where the subject isn't offered yet, were also interviewed. From the academics point of view, the results achieved indicate the business games subject contributed to aggregate knowledge by allowing them to experience situations that happen in the companies, allowing them a professional performance with higher quality. The professors who were interviewed emphasize the contribution of the subject to form a professional who is more oriented to management, to empower the academics to assess the impacts of decision making, to strengthen their relationships through the group activities, and to qualify the teaching in the accounting area.

Keywords – Business games. Decision making. Business management.

LISTA DE SIGLAS

a.C – Antes de Cristo

AICPA – *American Institute of Certified Public Accountants* – Instituto Americano de Contadores Públicos Certificados

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CNE – Conselho Nacional de Educação

CES – Câmara de Ensino Superior

EMPRETEC – Programa de qualificação oferecido pelo SEBRAE

FCESC – Fundação Centro de Ensino Superior de Cáceres

FUCUC – Fundação Centro Universitário de Cáceres

FUNEMAT – Fundação Universidade do Estado de Mato Grosso

IES – Instituições de Ensino Superior

IESC – Instituto de Ensino Superior de Cáceres

JSE – Jogos de Simulação Empresarial

MEC – Ministério da Educação

MT – Estado de Mato Grosso

SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas

UNEMAT – Universidade do Estado de Mato Grosso

UNISINOS – Universidade do Vale do Rio dos Sinos

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Princípios e Funções Gerenciais.....	43
Figura 2 – Formato de Análise das Informações.....	49
Figura 3 – Ciclo de uma Rodada de Simulação.....	55

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Conceituações de Jogos de Empresa.....	39
Quadro 2 – Características e objetivos dos Jogos.....	50
Quadro 3 – Resumo das Respostas dos Alunos as Questões Abordadas na Pesquisa.....	71
Quadro 4 – Resumo das Respostas dos Docentes.....	84

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Composição e Amostra.....	- 48
--------------------------------------	------

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA E PROBLEMA.....	13
1.2 OBJETIVOS	15
1.2.1 Objetivo Geral	15
1.2.2 Objetivos Específicos	15
1.3 DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	15
1.4 JUSTIFICATIVA DO ESTUDO	16
1.5 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	17
2 REFERENCIAL TEÓRICO	18
2.1 ENSINO DA CONTABILIDADE.....	18
2.2 ATUAÇÃO DO DOCENTE NO ENSINO DA CONTABILIDADE.....	22
2.3 GESTAO DAS EMPRESAS	27
2.4 PROCESSO DECISÓRIO NAS EMPRESAS.....	30
2.5 JOGOS DE EMPRESA	33
2.6 PESQUISAS SOBRE JOGOS DE EMPRESA	44
3 METODOLOGIA	48
3.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA.....	48
3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA	48
3.3 COLETA DOS DADOS.....	49
3.4 TRATAMENTO E ANÁLISE DOS DADOS.....	50
3.5 LIMITAÇÕES DO MÉTODO.....	52
4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	53
4.1 CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO DE ENSINO	53
4.2 A DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESA NA UNEMAT	54
4.3 AMBIENTE DA PESQUISA.....	55
4.4 SIMULADOR UTILIZADO	56
4.5 ANÁLISE DAS QUESTÕES RESPONDIDAS PELOS ALUNOS	57

4.5.1 Capacidade de Compreender a Relação Sistêmica entre as Principais Funções Empresariais	57
4.5.2 Capacidade de Avaliar as Decisões Tomadas	60
4.5.3 Visão Crítica de Análise de Mercado.....	63
4.5.4 Visão da Importância do Comportamento Interpessoal.....	66
4.5.5 Compreensão da Necessidade de Informações para Tomada de Decisões....	68
4.5.6 Análise das Demais Questões	73
4.5.7 Comentários Gerais sobre a Experiência com a Disciplina Jogos de Empresa	78
4.6 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS COM OS PROFESSORES	78
4.6.1 Capacidade de o Aluno Compreender a Importância do Contador com uma Visão de Gestor.....	79
4.6.2 Capacidade de o Aluno Avaliar o Impacto de Decisões Tomadas em uma Empresa	81
4.6.3 Capacidade de o Aluno Compreender a Importância do Comportamento Interpessoal.....	82
4.6.4 Capacidade da Disciplina Jogos de Empresa ser um Avanço no Ensino da Contabilidade	83
4.6.5 Análise das Demais Questões	85
5 CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES	91
5.1 CONCLUSÃO.....	91
5.2 RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS.....	93
REFERÊNCIAS	94
APÊNDICES	94
ANEXOS	111

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA E PROBLEMA

As mudanças no ambiente de negócios desafiam os profissionais e os educadores da área contábil, uma vez que novas competências precisam ser desenvolvidas para que os contadores possam desempenhar suas atividades de maneira adequada, sejam elas relacionadas à contabilidade (auditoria, contabilidade financeira, fiscal) ou voltadas ao suporte da gestão nas empresas (PIRES, 2008).

Este posicionamento encontra abrigo nas Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de Ciências Contábeis (Res. CNE/CES 10/2004), as quais apregoam que uma visão sistêmica deve ser inserida na formação dos estudantes e futuros profissionais de contabilidade, tornando-se um importante instrumento na formação daqueles que estarão atuando na gestão das empresas, e contribuindo de forma interativa com a administração.

A metodologia da simulação aparece como um elemento capaz de proporcionar esta visão sistêmica, integrando teoria e prática, pois durante as simulações os participantes têm a oportunidade de administrar uma empresa fictícia, sendo levados a analisar as diversas áreas funcionais da empresa, o que proporciona acúmulo de experiência na gestão empresarial e em processos de tomada de decisão. Estas simulações da realidade empresarial podem ser feitas mediante jogos de empresa (BERNARD, 2011).

Nesse contexto, o estudo realizado por Dugaich (2005) evidencia que a maioria das instituições de ensino utiliza simuladores empresariais no ensino de planejamento estratégico, porém as ferramentas analisadas, por si só, não cumprem esse papel sem a interferência direta dos docentes dessa disciplina. Titton (2006), por seu turno, comparou resultados da aplicação de jogos de banco, observando uma abordagem não linear nos modelos de jogos de empresa, comprovando que o

aumento da complexidade dos jogos, mediante a implantação de um maior delineamento dos focos de decisão, traz benefícios para os participantes.

Rigodanzo (2007) desenvolveu um jogo de empresa visando qualificar gestores de micro e pequenas indústrias. O jogo denominado de Metaltec, além de ser uma ferramenta eficiente na qualificação gerencial, também pode ser adotado como um instrumento de ensino-aprendizagem; e Gomes (2009) utilizou os jogos de empresa no desenvolvimento de competências gerenciais. O autor verificou que os sujeitos da pesquisa consideram o planejamento como principal competência necessária para gerir bem uma empresa varejista.

Mello (2010) objetivou identificar as contribuições proporcionadas pela disciplina jogos de empresa na formação do profissional contábil, utilizando uma amostra de catorze alunos do curso de Ciências Contábeis de IES do Rio Grande do Sul. Após a análise dos dados coletados, constatou que a disciplina contribuiu na formação dos alunos, proporcionando-lhes uma visão sistêmica da empresa, capacidade de avaliar o impacto de decisões tomadas, visão crítica de análise de mercado, visão da importância do comportamento interpessoal e compreensão da necessidade de obter informações para melhorar o processo de tomada de decisões.

Tendo presente o estudo realizado por Mello (2010) e considerando que na Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT) a disciplina jogos de empresa também é ministrada nos cursos de Ciências Contábeis do campus de Sinop e de Tangará da Serra, apresenta-se o seguinte questionamento: Qual a contribuição da disciplina jogos de empresa na formação de alunos do curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT?

1.2 OBJETIVOS

Objetivo Geral

Examinar a contribuição da disciplina jogos de empresa na formação de alunos do curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT.

1.2.1 Objetivos Específicos

- Avaliar a percepção dos discentes em relação à contribuição da disciplina jogos de empresa na formação do futuro profissional de Ciências Contábeis.

- Avaliar a percepção dos docentes em relação à importância da disciplina jogos de empresa na formação dos alunos do curso de Ciências Contábeis dos campi de Sinop, Tangará da Serra e Cáceres.

1.3 DELIMITAÇÃO DO TEMA

O tema jogos de empresa pode ser abordado sob diversos ângulos, dependendo do interesse da pesquisa realizada. Nessa pesquisa o interesse recai sobre a sua contribuição na formação de bacharéis em ciências contábeis, do ponto de vista de alunos e docentes dos cursos ministrados nos campi de Sinop, Tangará da Serra e Cáceres da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT).

Portanto, em seu escopo não contempla a metodologia utilizada nas aulas, o método de avaliação adotado na disciplina, nem mesmo o *software* utilizado no ensino. Da mesma forma, não faz parte do escopo do estudo desenvolver uma nova metodologia para o ensino desta disciplina.

1.4 JUSTIFICATIVA DO ESTUDO

Autores como Siegel e Kulesza (1996) e Silva (2005), defendem a necessidade de o curso de Ciências Contábeis propiciar uma formação mais holística ao futuro profissional, para que este possa identificar e contribuir para a resolução de problemas vivenciados no ambiente organizacional, em estreita colaboração com os gestores das empresas, tornando-se, assim, um especialista em suporte às decisões. Isso passa pelo desenvolvimento de determinadas competências e habilidades, tal como preconizam as Diretrizes Curriculares Nacionais emitidas pelo CNE/CES (Resolução 10/2004). Nesse contexto, o processo de ensino deve contemplar disciplinas e atividades que favoreçam esta formação, como a utilização, por exemplo, de simulações (jogos de empresa), que colocam o aluno diante de situações que irá enfrentar no campo prático.

Estudos já foram realizados contemplando esta temática (DUGAICH, 2005; TITTON, 2006; RIGODANZO, 2007; GOMES, 2009; MELLO, 2010), cujos resultados confirmam a importância da disciplina jogos de empresa na formação dos alunos do curso de Ciências Contábeis. Em linha com estes estudos se desenvolve o presente, ambientado em uma região carente de estudos com esta abordagem, com o objetivo de conhecer a percepção de alunos e professores do curso de Ciências Contábeis da UNEMAT sobre a contribuição desta disciplina na formação dos futuros profissionais.

Nessa perspectiva, entende-se que o estudo encontra sua justificativa, na medida em que permite que se avaliem os resultados obtidos frente aos resultados de estudos anteriores, ampliando assim a pesquisa na área, além de oferecer aos interessados diretos, professores da disciplina, um *feedback* sobre a contribuição da mesma na ótica dos alunos, bem como aos coordenadores de curso, que passam a ter elementos que os auxiliem na organização do projeto pedagógico dos cursos sob sua responsabilidade, visando qualificar cada vez mais o ensino da contabilidade no país.

1.5 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

O capítulo 1 contempla a contextualização acerca do tema, define o problema, o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa, apresenta a delimitação do tema e a justificativa do estudo. No capítulo 2 apresenta-se o referencial teórico, abordando-se os temas relacionados com o ensino da contabilidade e a metodologia de jogos de empresas, identificando seu uso no ensino. O capítulo 3 contempla o aspecto metodológico, indicando o delineamento da pesquisa, população e amostra, sujeitos da pesquisa, coleta de dados, análise de dados e as limitações do método. No capítulo 4 tem-se a apresentação e análise dos dados; no capítulo 5 é apresentada a conclusão do estudo e recomendações para futuros estudos, seguido das referências, apêndices e anexos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 ENSINO DA CONTABILIDADE

Ludícibus (2006) cita que em termos de compreensão da evolução histórica contábil, raramente o estado da arte ultrapassa o grau de evolução econômica, institucional e social das sociedades analisadas, em cada época. Para o autor, a produção das teorias contábeis e de suas práticas está associada, na maioria das vezes, ao grau de evolução comercial, social e institucional das sociedades, cidades ou nações.

Segundo Peleias *et al.* (2007), a evolução do ensino da contabilidade começou no século XIX, com a instituição formal das Aulas de Comércio e do Instituto Comercial do Rio de Janeiro. No século XX, abrangeu o ensino comercial, os cursos profissionalizantes, a criação do ensino superior e a pós-graduação *stricto sensu* em Contabilidade

Conforme Mancini (1978), a regulamentação da profissão contábil, a criação das primeiras instituições de ensino comercial, e a aplicação da escrituração contábil nos negócios privados e públicos ofereceram as condições para o surgimento de mais obras impressas sobre Contabilidade no País. Em 1897 surge “Curso de Escrituração Mercantil”, editada por Antonio Tavares da Costa, citada em diversos jornais do Rio de Janeiro.

A década de 50 do século XIX foi palco de outros eventos importantes para o ensino comercial e contábil brasileiro. Ocorreu a reforma da Aula de Comércio da capital imperial, com o Decreto nº. 769, de 9.08.1854. Essa reforma materializou-se com o Decreto nº. 1763, de 14.05.1856, que deu novos estatutos à Aula de Comércio da Corte, formando um curso de estudos denominado Instituto Comercial do Rio de Janeiro. Grandes mudanças ocorreram na grade curricular, mantendo-se a duração do curso em dois anos.

Conforme Machado (2008), em meados da década de 1940, quando ocorreu um maior desenvolvimento dos cursos superiores de Contabilidade no país, já existia a figura do guarda-livros – o trabalhador regulamentado que, basicamente, fazia registros das partidas dobradas. Desde a oficialização da Contabilidade no Brasil, no dia 27 de maio de 1946, a profissão não parou de evoluir. Novas faculdades foram criadas. A teoria contábil, até então influenciada principalmente pelos europeus, foi substituída por idéias norte-americanas mais progressistas, culminando aos poucos na extinção da função de guarda-livros.

Oliveira Neto (2007) menciona que as duas últimas reformas do currículo de Ciências Contábeis no Brasil aconteceram em 1984 e 1994. A primeira não incluía qualquer disciplina de Informática ou Sistema de Informação nos cursos de Contabilidade. A reforma de 1994 incluiu Informática como disciplina da grade curricular.

Machado (2008) alerta para a importância da preparação adequada do profissional contábil, quando menciona que visando à congruência entre a formação e a atuação do profissional contábil, o Comitê Executivo para Educação Contábil do AICPA apresentou em 1998 uma proposta de distribuição de carga horária para os cursos de Contabilidade, na qual o curso de Contabilidade deveria ser dividido em: Educação Geral, com cerca de 46% da carga horária (contendo disciplinas como Ética, Economia, Computação, Psicologia, etc.); Educação e Negócios, com 30% da carga horária (contendo Marketing, Finanças, Legislação dos Negócios, etc.); e Contabilidade, com 24% do total de horas (contendo Contabilidade Financeira, Custos, Auditoria, etc.)

Neste novo cenário, Milanesi (2003) afirma que a Contabilidade deixa de ser meramente tributária e escritural e passa a desenvolver sua capacidade informativa, voltada ao suporte do processo decisório e às estratégias empresariais, o que requer que o contador não se limite à escrituração e elaboração de demonstrações contábeis, mas sim que seja capaz de fornecer informações que viabilizem uma compreensão mais ampla acerca dos rumos da organização.

Nesse contexto, Pires (2008) assinala que pode se concluir que as mudanças no ambiente de negócios trazem desafios aos profissionais e aos educadores da área contábil, uma vez que novas competências precisam ser desenvolvidas para que os Contadores possam desempenhar suas atividades de maneira adequada, sejam elas relacionadas à contabilidade (auditoria, contabilidade financeira, fiscal) ou voltadas ao suporte da gestão da empresa.

Martins (1993) entende que as inúmeras demandas originadas pelos diversos tipos de usuários, tais como: gestores, credores, investidores e o próprio governo, expandem o campo de atuação do profissional contábil, que pode atuar em empresas públicas ou privadas, de todos os setores econômicos, em organizações não-governamentais ou em entidades sem fins lucrativos, exercendo as mais diversas funções e ocupando cargos em todos os níveis hierárquicos.

Peleias e Brussolo (2003) mencionam que quanto maior o nível hierárquico ocupado pelo profissional, maior é a exigência por conhecimentos gerenciais e de negócios. Os autores afirmam que, em muitos casos, o profissional da contabilidade inicia sua carreira como auxiliar, passando então a assistente, analista e, por fim, contador, e que devido às mudanças no mercado de trabalho ele pode ascender rapidamente, ocupando cargos de gerente de contabilidade, de custos, de orçamento, administrativo-financeiro e de *controller*

Ainda sobre os diversos campos de atuação do Contador, Sharman (2007) chama a atenção para o fato de que a Contabilidade vai além da auditoria, do cálculo de impostos e da elaboração de demonstrações contábeis. O autor ressalta que a Contabilidade é uma profissão completa, que desempenha outros papéis voltados à promoção do desempenho da empresa, suportando o processo decisório, desenvolvendo plano de negócios e implementando e administrando os controles internos, constituindo, portanto, uma carreira completa que envolve um rico e vibrante conjunto de conhecimentos.

Para Andrade (2003), o contador moderno é um importante gerador de informações e de orientação especializada, calcada em seu conhecimento e experiência adquiridos no campo de trabalho. Siegel e Kulesza (1996) destacam

que a crescente automatização das transações contábeis liberou o profissional contábil das atividades contábeis mecânicas, atualmente realizadas pelos computadores. Isso significa que o antigo papel de processadores de informações deve ser substituído por atividades que agregam valor para a organização. Para tanto, os contadores devem ser capazes de explicar os possíveis impactos das alternativas disponíveis, subsidiando o processo decisório dos gestores. Os autores afirmam que a função do contador passou por uma evidente metamorfose: de processador de dados destinados para a elaboração das demonstrações, para especialista em suporte de decisões.

Padoan (2007) também reforça a ideia da evolução do profissional contábil pelo fato deste estar intimamente ligado a toda essa evolução, pois ele faz parte do mundo dos negócios. Entretanto, quando se trata do mundo dos negócios, é importante destacar que significa estar envolvido com assuntos econômicos, políticos e sociais, que causam grandes reflexos nos negócios. Desta forma, o Contador deve possuir conhecimentos diversos suficientes para que possa tomar suas decisões acertadamente.

Koliver (2001) reforça a questão da evolução do profissional contábil quando diz que, conforme a evolução dos mercados, passa ser mais exigido do contador, além do conhecimento profundo, abrangente e atualizado da Contabilidade, cultura humanística e domínio das ciências comportamentais. Um cidadão com uma visão mais aberta do mundo, capaz de adaptar-se facilmente a cenários cambiantes e que aceite a educação continuada como condição de vida.

Assim, observa-se que a tendência é que os profissionais contábeis passem a ter uma atuação mais focada no apoio ao processo decisório, o que não significa, na opinião de Sauser (2000), que as atividades relacionadas à contabilidade tradicional, auditoria e preparação de impostos tenham deixado de ser importantes, mas sim que as opções de carreira estão se expandindo.

Diante desse cenário, torna-se oportuno tratar da atuação do professor encarregado do ensino da contabilidade, foco da próxima seção.

2.2 ATUAÇÃO DO DOCENTE NO ENSINO DA CONTABILIDADE

O docente que está atuando em sala de aula tem a missão de relacionar os conhecimentos para que estes sejam cada vez mais fortalecidos, pois a aquisição do conhecimento não se dá de maneira desconexa, há que haver um elo entre as várias ciências, para que ele seja completo. Não se concebe mais um conhecimento desconexo, pois o mundo transformou-se em uma aldeia global e a Contabilidade precisa adaptar-se aos novos cenários socioeconômicos (PADOAN, 2007).

Em virtude de identificar-se a necessidade de mudança do papel do professor diante de um cenário socioeconômico-tecnológico que hoje se apresenta, o “futuro promissor do magistério” dependerá daqueles diretamente envolvidos no processo educacional: o professor, as forças políticas, as instituições de ensino e os estudantes. A utilização de recursos tecnológicos como aparelhos de vídeo, projeção de slides e microcomputadores, dentre outros, constituem fontes de atração para os estudantes. Por essa razão, se os professores desejarem comunicar-se de forma mais eficiente, não poderão ignorar esses meios de comunicação (ANDRADE, 2002).

Miranda, Casa Nova e Cornachione Junior (2012) também mencionam que os professores, quando chegam à docência na Universidade, trazem consigo inúmeras e variadas experiências do que é ser professor. Em geral, espelham-se nos professores que foram significativos em suas vidas, isto é, que contribuíram para a sua formação pessoal e profissional. Os autores enfatizam que no espaço contemporâneo, a formação profissional do professor de Contabilidade é premente, pois as funções do contador extrapolam os processos de escrituração e emissão de relatórios sobre dados passados. O profissional da Contabilidade deve utilizar suas competências para pensar a organização em sua totalidade e fornecer informações úteis para que esta cumpra da melhor forma sua missão.

O aluno deve ser sempre estimulado a construir seu próprio conhecimento por meio da apreensão e conexão de tudo que aprende, pois a Contabilidade trabalha com vários campos do saber. Dessa forma, quando se fala em curso de Contabilidade, tem-se a ideia de um conjunto de conhecimentos interligados

entre si, com propósito de capacitar o formando a entender e operacionalizar o conteúdo da Contabilidade (PADOAN, 2007).

Miranda, Casa Nova e Cornachione Junior (2012) afirmam que a partir destas informações, pode-se atribuir uma situação que engloba duas dimensões do ensino:

(1) habilidade do professor em criar estímulo intelectual, que compreende a clareza com que o professor apresenta suas aulas e o impacto emocional estimulante sobre os alunos; e

(2) habilidade do professor em criar empatia interpessoal com os estudantes, que trata da consciência que o professor tem dos fenômenos interpessoais e sua habilidade de interagir com os estudantes a fim de aumentar sua motivação, prazer e aprendizado.

Envolvida nesta dimensão, a Contabilidade tem sido apontada como um ramo do conhecimento com potencialidades para a aplicação de técnicas e instrumentos de ensino, especialmente apoiados pelas inovações de tecnologias, que também vêm automatizando as atividades no mundo do trabalho e transformando os ambientes organizacionais. Nesta conjuntura, destaca-se a perspectiva de uma educação mais sistêmica, voltada para a formação de contadores/gestores com novas habilidades e competências profissionais, que atendam às novas demandas de uma sociedade em constante mudança (CASAGRANDE, 2002).

Conforme Andrade (2002), acredita-se que a chamada “sociedade tecnológica” possa trazer a possibilidade de tornar a educação acessível para um público mais amplo, que muitas vezes não a obteve por falta de recursos, porque necessitou trabalhar muito cedo para ajudar a família financeiramente por razões comuns ao cotidiano social.

Conforme é afirmado por Franco (1999), o contador tornou-se um consultor profissional confiável, cujo aconselhamento é solicitado para ampla gama de assuntos. Para serem bem sucedidos, contudo, os contadores precisam ser treinados de forma diferente. Além dos conhecimentos técnicos essenciais, o contador da atualidade precisa também desenvolver habilidades relativas à comunicação, às relações humanas e à administração, criando um

balanceamento adequado entre a formação teórica e a experiência prática. De forma ainda mais fundamental, o treinamento deve, doravante, ser baseado em dois pólos: educação inicial e educação continuada.

Há uma expectativa na sociedade de que a qualificação de profissionais competentes aconteça pelo contato dos alunos com grandes mestres e especialistas em suas áreas, para com eles aprenderem os conhecimentos teóricos e suas aplicações práticas. No ensino superior, encontra-se muito a figura do professor transmissor de conhecimento, sem o comprometimento de relacionar o conteúdo específico com o mundo real que aparece fora dos bancos escolares. Acaba desvinculando a teoria da realidade na qual os alunos estão inseridos. O professor deve estimular seus alunos a aprender a aprender. Deve criar um espírito de busca permanente de novas descobertas. Não há dúvidas de que o conhecimento é um processo que deverá estar em constante desenvolvimento (NOSSA, 1999).

Para Santos (1991), a formação profissional deve estar aliada a outros mecanismos que possibilitem ao docente resistir à rotina e às práticas tradicionais vigentes nas escolas. Esses mecanismos incluem uma política de incentivo à organização de associações profissionais, à criação de publicações voltadas também para os diferentes campos ou áreas de ensino, à pesquisa e à criação de cursos de pós-graduação voltados para o ensino das diferentes disciplinas escolares. Uma das formas de refletir sobre sua atuação no ensino é realizar pesquisas entre seus alunos, bem como em todas as áreas de atividades em que está envolvido. É importante que nesse processo o docente tenha a colaboração de um colega, também professor, dando maior transparência aos resultados do trabalho. O problema da defasagem existente entre a preparação ou treinamento oferecido pelas escolas de formação profissional e a realidade da atividade prática futura é um ponto que tem aflorado nas discussões sobre a questão da capacitação para o trabalho.

Conforme pode ser observado em Nossa (1999), é importante que se tenha uma ligação da teoria com a prática naquilo que é apresentado ao aluno, para que este se sinta seguro em relação ao conteúdo de sua aprendizagem, o qual é imprescindível para sua formação profissional. Para que isso aconteça, no

entanto, é necessário que o professor seja conhecedor dessa dialética: teoria e prática. Deve-se evitar que um professor, detentor de uma grande vivência profissional específica, tenha poucos conhecimentos teóricos que envolvam essa prática. Numa situação dessa, o docente estaria transmitindo para seus alunos um conhecimento gerado em situações particulares vivenciadas por ele próprio e que não se pode generalizar para as demais situações.

Para Silva (2005), o curso de Ciências Contábeis deve proporcionar uma formação holística e generalista que capacite o profissional a identificar e solucionar problemas vivenciados nos diversos ambientes organizacionais e societários. Para tal, deve por meio de conteúdos programáticos, metodologia de ensino, de avaliação, de práticas pedagógicas e atividades acadêmicas complementares, desenvolver competências e habilidades com o objetivo de possibilitar e incentivar o indivíduo a utilizar todos os conhecimentos obtidos antes e durante a vida acadêmica, capacitando o indivíduo a transferi-lo do cotidiano para o ambiente de trabalho, ou vice e versa.

Vasconcelos (1996) destaca que o perfil ideal para o professor de nível superior é ter num só indivíduo três capacidades igualmente desenvolvidas: 1) a de transmitir os conhecimentos, ou seja, aquele que sabe ensinar; 2) a do crítico das relações socioculturais da sociedade que o cerca e do momento histórico no qual vive; e 3) a do pesquisador, capaz de, por intermédio de estudos sistemáticos e de investigações empíricas, produzir o novo e induzir seu aluno a também criar conhecimento.

Outras habilidades, tais como capacidades técnicas, desenvolvimento cognitivo, conhecimento de sua área específica de ensino, domínio de técnicas/estratégias adequadas e a constante atualização, deveriam estar presente em todos os docentes. Em algumas áreas do conhecimento surge a figura dos profissionais liberais, como, engenheiro, advogado, economista, contador etc. Muitos destes desempenham a função de professor universitário, em tempo parcial ou na condição de horista, ministrando disciplinas de formação específica, nas quais apresentam um desempenho profissional proeminente ou das quais possuem um considerável conhecimento teórico, obtido em sua vida acadêmico-profissional (NOSSA, 1999).

Vale lembrar que conforme dito por Schwez (1997), o processo motivacional compreendido pelo professor deve permitir aos alunos a aquisição de comportamentos que assegurem um eficiente ajustamento pessoal e sociocultural, podendo-se destacar algumas destas características relacionadas ao papel do professor na área contábil: (a) apresentar de tal maneira sua disciplina que, ao aprendê-la, o aluno esteja, ao mesmo tempo, aprimorando seus instrumentos de trabalho mental (didática, planejamento, metodologia); (b) aceitar que os alunos são indivíduos que possuem diferentes características, e saber agir para cada caso com bom-senso e coerência; (c) prover *feedback* imediato e específico às respostas do aluno; e (d) reconhecer que as respostas dos alunos, sejam corretas ou incorretas, são tentativas de aprender, e acompanhá-las de comentários positivos.

É preciso que o professor de Contabilidade tenha uma percepção clara da sociedade que se encontra em contínua evolução. Deve compreender a realidade em que vive, integrando diariamente os diversos fenômenos sociais, políticos, econômicos e jurídicos. Em outras palavras, deve ter conhecimentos técnicos da Contabilidade e de áreas afins, de metodologia de ensino, de cultura geral e aptidões sociais. Para que o professor possa desempenhar o papel que a modernidade cultural exige, é necessário que ele participe de programas de reciclagem e aprofundamento do conhecimento. A pós-graduação constitui-se como instrumento maior dessa reciclagem, de preferência nos níveis de mestrado e doutorado, ou subsidiariamente, no nível de especialização pedagógica (NOSSA 1999).

Silva (2005) também ressalta que as técnicas estão disponíveis para serem utilizadas, cabendo ao professor a melhor maneira de utilizar estas ferramentas, buscando sempre a excelência do ensino e da aprendizagem, pois o mercado necessita de pessoas com formação sólida. Seja qual for a área de atuação, as empresas darão prioridade a pessoas que possuam uma melhor capacitação para o preenchimento dessas vagas. Por isso, cada vez mais deve-se procurar melhorar a formação acadêmica, buscando novas formas de ensino, mas não deixando de utilizar formas já bem sucedidas de ensino.

Franco (1999) comenta que o panorama atual requer do Contador uma formação humanista bem forte, e uma cultura voltada para o saber pensar. Ao falar

sobre o ensino de Contabilidade, o autor ressalta que o perfil profissional dos dias atuais exige que o ensino prepare um intelectual que tenha condições de orientar as empresas para a prosperidade e eficácia.

Tickell e Lim (2004) reforçam esta linha mencionando que em uma pesquisa com estudantes da Monash University verificaram que um grupo de estudantes do curso de Contabilidade e Finanças apresentou reações negativas quanto a atenção ao curso, e estes sentimentos negativos foram originados pelo nível de dificuldade, prazos para conclusão de atividades, e questões sobre a natureza do curso, entre outras. Para os autores estes resultados indicam que deveria ser mudada a estrutura de curso e a forma de lecionar.

As reflexões dos autores mencionados sobre o papel dos docentes mostram a necessidade destes desenvolverem nos alunos competências e habilidades que os aproximem mais da gestão das empresas. Este é o foco de atenção na próxima seção.

2.3 GESTAO DAS EMPRESAS

Tomando por base o empresário como gestor e a necessidade de redução da taxa de mortalidade dos negócios, Rosas e Sauaia (2009) desenvolveram um simulador educacional para vivência pelos alunos do processo de exploração de oportunidades de negócios. Esse simulador tem como foco os seguintes elementos:

- 1 - Posicionamento do mercado;
- 2 - Finanças;
- 3 - Formação de equipe e contatos;
- 4 - Aspectos formais e legais.

Para a adequada gestão nas empresas, os gestores devem apoiar suas decisões em informações. Conforme Cautela e Poloni (2001 *apud* MACCARI; SAUAIA, 2006),

sistema de Informação é um conjunto de elementos interdependentes (subsistemas), logicamente associados, para que, de sua interação, sejam geradas informações úteis, necessárias à tomada de decisões. As informações propiciadas pelo sistema de informação devem ser cercadas de qualidades ou atributos, a saber: ser claras, precisas, rápidas e dirigidas.

Entre os benefícios que as empresas procuram obter com o uso de Sistemas de Informação, destacam-se (MACCARI; SAUAIA, 2006): (a) melhoria na tomada de decisões, por meio do fornecimento de informações mais rápidas e precisas; (b) estímulo de maior interação entre os tomadores de decisão; (c) carga de trabalho reduzida; (d) redução de custos operacionais; (e) melhoria na estrutura organizacional, por facilitar o fluxo de informações; (f) redução da mão-de-obra burocrática; (g) aperfeiçoamento nos sistemas, eficiência, eficácia, efetividade, produtividade; (h) melhoria no acesso às informações, propiciando relatórios mais precisos e rápidos, com menor esforço; (i) fornecimento de melhores projeções dos efeitos das decisões; (j) redução dos níveis hierárquicos.

Khajavi e Nazemi (2006) também mencionam que flexibilidade da informação, tecnologia avançada, programação e controle, esboço e inovação de produto, estrutura de organização, controles financeiros, controle bancário, controle sobre o planejamento estratégico, administração de qualificação inclusiva de pessoal, e controle da gestão no processo de negócio, são considerados como as principais características de companhias de primeira classe.

Conforme Sauaia e Zerrenner (2009, p. 192),

os gestores nas organizações têm como desafio atender as preferências de diferentes grupos de interesses (acionistas, fornecedores, clientes e concorrentes, entre outros), o que, geralmente, implica lidar com metas conflitantes, limitação de recursos, falta de tempo suficiente para desenvolver e selecionar boas alternativas de decisão.

Os autores complementam que: (a) o acionista, por exemplo, deseja receber dividendos antecipados, enquanto o gestor posterga seu pagamento para dispor de capital de giro e investir em novos projetos; (b) o fornecedor espera que seu cliente encomende insumos para a produção de maneira planejada e regular, respeitando os prazos de fornecimento, enquanto o gestor gostaria de receber os insumos imediatamente após a colocação do pedido de compra, para suprir sua linha de produção; (c) o cliente demanda produtos de baixo preço e elevado nível de serviço

e tecnologia, enquanto o gestor redefine sua política de preço para aumentar a margem de contribuição; (d) os concorrentes desafiam o mercado, oferecendo novos atributos em busca de fatia adicional, enquanto o gestor gostaria que isto não ocorresse, para manter sua participação de mercado com mínimo esforço. Qualquer que seja o conflito, sua solução culmina com uma escolha ou tomada de decisão.

Bushee (1998) adverte que os mercados importantes podem criar pressão sobre os gerentes para sacrificar investimentos visando a manutenção de salários a curto prazo; muitos críticos alegam isso devido a volatilidade do mercado e o foco no curto prazo de investidores institucionais, que criam incentivos para que gerentes evitem uma decepção nos resultados, que ativaria ampla venda de ações por parte dos investidores e causaria uma redução no preço de ação da empresa. Outros argumentam que resultados positivos e a sofisticação dos investidores pode permitir monitorar e disciplinar os gestores, assegurando com isto que os mesmos passam a escolher opções de investimento para maximizar valor de longo prazo em lugar de escolher investimentos a curto prazo.

Bergstresser e Phillippon (2004) contribuem ao mencionar que na literatura de gestão a “tensão” pode ser o conflito de interesses entre os donos-investidores de empresas e os gestores contratados para determinar o investimento que as empresas projetam e decisões de pagamento. Isto pode mostrar que em média, os gestores podem desfrutar de um aumento no valor das suas ações no caso de que os mesmos consigam de forma positiva agregar aumentar a riqueza dos acionistas. Na corporação moderna faz-se a separação de propriedade e controle. Investidores confiam em gestores profissionais que raramente possuem mais que uma fração mínima de ações das companhias que eles administram, para tomar decisões sobre pagamentos e investimentos.

Entre as competências necessárias a estes gestores estão o conhecimento dos negócios da companhia e o conhecimento do processo de gestão. Um gestor pode adquirir estas competências por treinamento interno ou externo e também por experiência. Assim, ele se torna mais capaz de gerenciar a empresa e o processo financeiro de forma eficiente (CHTOUROU; BÉDARD; COURTEAU, 2001).

Kiff, Michaud e Mitchell (2002) discorrem também sobre a relevância do gestor em administrar a necessidade de captação de recursos através de empréstimos, uma vez que e o prestador pode ter pouco incentivo para prover este recurso. Estas instituições costumam exigir garantias para a concessão de tais empréstimos, o que pode comprometer a liquidez da empresa.

Os elementos tratados nessa seção estão relacionados ao processo de tomada de decisão nas empresas, tópico que é abordado na próxima seção.

2.4 PROCESSO DECISÓRIO NAS EMPRESAS

Conforme observado por Riggs e Kalbaugh (1981), todos os pontos essenciais na vida demandam uma decisão. Tem sido assim desde que os homens escolheram entre atirar pedras em animais famintos ou fugir. Simon (1965) acrescenta que as decisões minuciosas que governam ações específicas são, inevitavelmente, exemplos da aplicação de decisões mais amplas relativas a finalidades e a métodos. Cada decisão envolve a seleção de uma meta, e de um comportamento com ela relacionado. Toda decisão compõe-se de dois tipos de elementos, denominados elementos de “fato” e elementos de “valor”, que levam em primeiro lugar à compreensão da decisão correta, e em segundo lugar a distinção entre questões de política e questões administrativas.

As decisões que a organização toma em relação ao indivíduo consistem, ordinariamente; na especificação de suas funções, fixando o âmbito e a natureza de seus deveres; na distribuição da autoridade, isto é, na determinação de quem terá o poder para tomar novas decisões que afetam o indivíduo ou a organização; no estabelecimento de limites e na faculdade de agir no que for necessário para coordenar as atividades da organização (SIMON, 1959).

Riggs e Kalbaugh (1981) também enfatizam que as decisões que envolvem riscos ocorrem quando um resultado tem diferentes valores para diferentes condições futuras. Quando as decisões envolvem situações em que os resultados são conhecidos, mas sua probabilidade de ocorrência não pode ser determinada,

existem diversos elementos para ajudar o tomador da decisão, mas nenhuma regra de decisão tem o apoio unânime dos profissionais ou teóricos. A seleção de instrumentos de decisões específicos depende da escolha individual, política administrativa e recursos disponíveis para ajudar o processo de decisão.

Para Simon (1959), uma decisão envolve metas ou valores e alguns fatos sobre o ambiente. As metas e valores podem ser simples ou complexos, consistentes ou contraditórios; os fatos podem ser reais ou supostos, baseados em observação ou relatórios; as conclusões podem ser válidas ou falsas. Todo processo pode ser considerado como um processo de argumentar, onde os valores e fatos servem como locais, e a decisão que é finalmente alcançada é deduzida destes locais

Decidir envolve sempre a percepção sobre os fatos. Com a percepção se verifica as informações que estão disponíveis no meio, as quais são avaliadas para se poder escolher o caminho a seguir. O comportamento na direção escolhida é resultado deste processo inicial e, portanto, dependente da percepção. Assim, para se entender o processo de decisão de cada investidor é preciso entender como ele percebe a situação e suas conseqüências (TOMASELLI, 2010).

Simon (1965) argumenta que em um sentido mais restrito, uma decisão pode influir no futuro de duas maneiras: a) o comportamento presente determinado por esta decisão pode limitar possibilidades futuras; b) as decisões futuras podem ser guiadas em maior ou menor grau pela decisão presente. Dessa possibilidade de influenciar a escolha futura por meio de decisões presentes que decorre a ideia de um contexto de decisões. Depois que se apresenta o problema e se encontra a solução para ele, uma decisão servirá de guia para outras decisões sobre o assunto. Isso pode ser feito por meio de: (a) determinados valores que servirão como critérios para decisões posteriores; (b) determinadas classes de conhecimentos empíricos, considerados relevantes para decisões posteriores; (c) determinadas alternativas de comportamento que sejam únicas e que necessitam ser estudadas para escolhas posteriores.

Lousada e Valentin (2011) esclarecem que a organização que não tem informação correta para subsidiar suas decisões, assim como sua gestão, estará em desvantagem em relação às demais organizações. No processo de tomada de

decisão, a maneira mais fácil para se obter um resultado satisfatório refere-se a analisar as informações que contradizem a decisão escolhida, pois, através dessa análise, é possível detectar seus pontos fracos, isto é, qual é a possibilidade da decisão falhar ou de não se obter o resultado esperado. Já as informações que confirmam a decisão podem ser comprometedoras, principalmente, pelo indivíduo que pode se sentir confiante com a decisão tomada.

Para Angeloni (2003), as características individuais que moldam o modelo mental de cada pessoa podem interferir na interpretação dos elementos decisórios, acarretando muitas vezes distorções individuais que podem ocasionar problemas no processo de decisão. Assim sendo, o gestor tomador de decisão deve ter a consciência de que o maior desafio não é obter as informações, mas sim aceitar de que no processo de interpretação destas informações as distorções ocorrem e que existem formas para amenizá-las.

Fernandes, Klann e Figueredo (2010) mencionam que a tentativa de estruturar a decisão, fornecer informações precisas, comparáveis e confiáveis geralmente remete a análises numéricas, baseadas em elementos quantitativos. De fato, o uso das informações de cunho quantitativo é inerente à atuação da contabilidade, que desde o seu início é voltada à formatação de relatórios de caráter eminentemente monetários, inclusive adotando a moeda como um denominador comum aplicado aos trabalhos do contador.

Segundo Simon (1965), duas técnicas possuem grande importância durante o processo de tomada de decisão: a primeira delas é o planejamento, que constitui uma técnica na qual as habilidades podem ser aplicadas ao estudo de um problema antes de se chegar ao estágio formal da tomada de decisão; a segunda técnica é a revisão, através da qual se responsabiliza o indivíduo pelas “consequências” resultantes do processo de decisão.

A preparação dos alunos do curso de Ciências Contábeis com foco mais voltado à gestão das empresas, requer a oferta de disciplinas que lhes coloquem frente à situações que irão enfrentar na realidade empresarial. Por esta razão, se aborda na próxima seção o tópico jogos de empresa.

2.5 JOGOS DE EMPRESA

Gramigna (2007) menciona que o jogo sempre esteve presente na história da humanidade. Hoje, pinturas rupestres e pesquisas arqueológicas revelam que nos primórdios da civilização já existiam jogos. Laughlin e Marchuk (2005) assinalam que vários modelos de jogos (simuladores) foram criados desde a década de 1950 e estudados por pesquisadores a partir do início de seu uso educacional, chegando a uma variedade de critérios que apontam para várias direções: elaborar, aplicar e avaliar resultados. Atualmente, o uso de simuladores está consolidado em educação e treinamento

Ben-Zvi (2010) se refere à importância da aplicabilidade dos jogos, relatando que é um dos meios para aquisição de conhecimento, contribuindo no processo de aprendizagem. Trata-se de executar tarefas empíricas, colocando em prática conhecimentos teóricos adquiridos. O uso de simulações no ensino de Sistemas de Apoio de Decisão tem significativas vantagens sobre outras ferramentas. Noy, Raban, e Ravid (2010) também contribuem ao mencionar que jogos e simulações são frequentemente usadas para treinamento profissional ou educação acadêmica. Em tais ambientes de aprendizagem interativos, as experiências subjetivas e objetivas são entrelaçadas a resultados. Enquanto normalmente são desenvolvidas teorias dentro de um domínio de conhecimento específico, jogos e simulações habilitam provas teóricas conhecidas dentro de novos domínios onde eles podem ser elaborados e ser estendidos.

Lacruz e Villela (2005) afirmam que os jogos de empresas originaram-se dos jogos de guerra, que teriam sido usados inicialmente na China e na Índia, por volta de 3000 a.C; tem-se conhecimento também de jogos de guerra usados nos séculos XV, XVI e XIX. Klabbers (2008) menciona que exemplares de jogos podem ser encontrados em artefatos e na ilustração de paredes de construções da Roma antiga. Nela, destacam-se o jogo da trilha (*Mill*) - um dos mais antigos jogos de tabuleiro da história -, o *ludus latruncularum* (jogo do soldado) e a trilha circular (*Circular Mill*). O primeiro livro publicado sobre o assunto é o *Libro de Juegos*, em

1283, parte de uma coleção enciclopédica com volumes que versam, individualmente, sobre história, legislação, religião, astronomia e mágica.

Huizinga (1980) assinala que o jogo é mais antigo que a cultura, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupondo a sociedade humana. O jogo não deixa de ser um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica, tendo uma função significativa, que encerra um sentido. Todo jogo significa alguma coisa. Ao descrever o jogo como elemento da cultura, o autor analisa aquele produzido pelo meio social, apontando as suas características: (a) o prazer; (b) o caráter “não-sério”; (c) a liberdade; (d) a separação dos fenômenos do cotidiano; (e) as regras; (f) o caráter fictício ou representativo; e (g) a sua limitação do tempo e do espaço.

O autor argumenta que o seu uso por meio de computadores, como instrumento didático em Instituições de Ensino Superior (IES), data de 1956 com o lançamento do *Top Management Decision Simulation* nos Estados Unidos, cuja idéia era dar aos executivos uma ferramenta de treinamento semelhante à de que dispunham os militares.

Conforme pode ser verificado em Lacruz e Villela (2005), no Brasil a sua utilização em IES começou na década de 1970. Credita-se à Universidade Federal do Rio Grande do Sul o pioneirismo na utilização de jogos de empresas. Por outro lado, existem informações de que a primeira vez que foi utilizada a metodologia de jogos de empresas como suporte ao ensino foi em 1962 na Fundação Getúlio Vargas.

Andrade e Amboni (2002) também afirmam que o uso de simuladores é integrante do perfil técnico do graduando, entendendo-se aqui como qualificação em estudos de tecnologias aplicadas; ele deve fazer parte do curso de administração e implicar estudos sobre o uso e gestão de recursos tecnológicos e do processo produtivo. A simulação é caracterizada por situações em que cenários simulados representam modelos e fatos reais, o que torna possível a reprodução do cotidiano. Isto pode-ser visto também nas palavras de Ben-Zvi (2010), quando este menciona que os jogos de simulação de negócio apresentam uma alternativa efetiva a

métodos pedagógicos tradicionais e que eles proveem uma ligação entre conceitos abstratos e problemas do mundo real.

O conhecimento por simulação é a construção de um modelo computacional pelo qual pode se reproduzir um processo, um ciclo, um movimento, enfim, qualquer evento cujo desenvolvimento seja parcialmente indeterminado. Na exploração do modelo, o usuário pode simular o comportamento do sistema em condições as mais diversas, a partir da manipulação de parâmetros e modificações de variáveis. Tal prática permite ao aluno explorar ativamente situações que, de outro modo, só seria possível assimilar teórica e abstratamente, interferindo na dinâmica do processo, criando soluções novas etc. Pelo fato da palavra *jogo* ter, em alguns casos, um sentido vulgar e de brincadeira, algo não sério, é que muitos pesquisadores da linha de pesquisa sobre jogos prefere utilizar o termo simulação (CASAGRANDE, 2006).

No artigo 4º inciso V da Resolução CNE/CES 10, de 16 de dezembro de 2004 que instituiu as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Ciências Contábeis, bacharelado, consta que o curso deve “desenvolver, com motivação e através de permanente articulação, a liderança entre equipes multidisciplinares para a captação de insumos necessários aos controles técnicos, à geração e disseminação de informações contábeis, com reconhecido nível de precisão”.

Gramigna (2007) também destaca a importância da aplicabilidade dos jogos, quando afirma que além de aprimorar as habilidades técnicas, o jogo proporciona a melhoria das relações sociais. As situações oferecidas modelam a realidade social e todos têm a oportunidade de vivenciar seu modelo comportamental e atitudinal para atingir os objetivos. Os jogadores passam por um processo de comunicação intra e intergrupar, no qual são exigidas habilidades como:

- Ouvir, processar, entender e repassar informações;
- Fornecer e receber feedback de forma efetiva;
- Discordar com cortesia, respeitando a opinião dos outros;
- Adotar posturas de cooperação;
- Ceder espaços aos colegas;
- Mudar de opinião quando necessário;

- Tratar idéias conflitivas com flexibilidade e neutralidade.

Considerando o já exposto, pode se conceituar jogos de empresas como uma técnica educacional dinâmica desenvolvida para propiciar aos “jogadores” uma experiência de aprendizado marcante, servindo como uma ponte entre a academia, a vivência passada e o ambiente empresarial, a partir de representação da realidade por meio de abstrações matemáticas, pela utilização de técnicas de simulação e pela vivência com participantes dos jogos (LACRUZ; VILLELA, 2005).

A evolução contínua dos jogos de empresas avançou por várias áreas da administração, como marketing, finanças, produção e recursos humanos. Sempre que há interesse em prover os alunos com algum laboratório, onde seja viável experimentar decisões em um ambiente seguro e controlado, os jogos de empresa são uma solução possível de ser utilizada (TITTON, 2006). Bushell (2004 *apud* CASAGRANDE, 2006) acredita que a utilização de jogos de empresas proporciona a realização de quatro atividades essenciais para a formação de competências nos alunos, de modo geral:

a) trabalhar regularmente com problemas: os jogos de empresas, ao abordarem situações do cotidiano organizacional, proporcionam situações problemáticas ou de aprendizagem dos alunos, as quais são analisadas para se resolver as questões-problemas;

b) propiciar conhecimentos novos: os jogos de empresas auxiliam os participantes na percepção sobre onde e quando aplicar os novos conhecimentos teóricos. Essa atividade tende a suprir as necessidades individuais de aprendizagem, proporcionando mais segurança no desempenho das atividades profissionais;

c) criar e utilizar outros meios de ensino: os jogos de empresas ocorrem em forma de dinâmica de grupo e com o apoio de *softwares* que trazem para o ambiente de sala de aula mais dinamicidade;

d) reduzir a divisão disciplinar: os jogos de empresas têm características inter e transdisciplinares. A visão sistêmica, nesse sentido, tende a ser um dos aprendizados mais lembrados pelos alunos-participantes.

O Ministério da Educação (MEC), em seu processo de avaliação, atribui uma pontuação maior às Instituições de Ensino Superior que apresentem práticas inovadoras em seus cursos. Os sistemas de simulação gerencial ou jogos de empresas enquadram-se nessa categoria. A principal vantagem da metodologia da simulação está na integração entre teoria e prática. Durante as simulações, os participantes têm a oportunidade de administrar uma empresa simulada, sendo levados a analisar as diversas áreas funcionais de uma empresa, o que proporciona acúmulo de experiência na gestão empresarial e em processos de tomada de decisão. Além de analisar cada departamento isoladamente, a simulação gerencial proporciona aos participantes terem uma visão organizacional sistêmica, verificando os impactos de cada setor nos resultados (BERNARD, 2010).

Titton (2010) acredita que o uso de simuladores resulta em aumento da competência pela experimentação vivencial do conteúdo, obtido ao atuar sobre o contexto objetivado, além de treinar a habilidade de tomada de decisões. Utilizar uma maneira de experimentar o conteúdo educacional em um ambiente simulador da realidade é muito atraente, desde que exista boa aproximação com os objetivos pedagógicos. A inclusão de aspectos lúdicos de competitividade nas simulações acrescenta uma motivação a mais para os alunos, formando os jogos de simulação de empresas

Tal como acontece na realidade empresarial, o produto de qualquer trabalho de equipe depende da forma como se atuou; quando uma delas se sobressai, há motivos técnicos ou comportamentais que determinam seu sucesso, o mesmo acontece com grupos que se dão mal na competição. As causas tanto do sucesso quanto do fracasso devem ser detectadas e discutidas (GRAMIGNA, 2007).

O jogo começa depois de uma apresentação em que o instrutor revela que terá um papel bastante passivo. Quer dizer, é esperado que os estudantes apliquem conhecimento de sala de aula ao jogo com pouca orientação, desafiando a sua genialidade e criatividade. O processo decisório é baseado em: (1) análise da história da companhia apresentada aos jogadores quando o jogo começa; (2) interação com outras companhias (BEN-ZVI , 2010).

Nas simulações deverão ser considerados fatores como taxa de juros, índice de crescimento econômico, inflação do mercado, sazonalidade, motivação e produtividade dos empregados (salários, treinamento, participação nos lucros, contratação e demissão, greve), qualidade dos produtos ou serviços prestados. Também deverão ser consideradas as necessidades de instalações, custos de estocagem e depreciação, empréstimos, financiamentos, aplicação de recursos, investimentos em marketing, investimento em pesquisa e desenvolvimento, recuperação judicial, além de diversas outras variáveis que influenciam o desempenho das empresas. Em cada simulação, deve ser possível que o coordenador da simulação (professor) dê ênfase aos pontos que considere de maior relevância momentânea (BERNARD, 2010).

Gramigna (2007) contribui ao mencionar que antes de estruturar um jogo, é necessário familiarizar-se com ele; quando se conhece uma atividade, pode se torná-la mais atrativa, lúdica e principalmente passível de alcançar o objetivo pretendido. Ter claro os objetivos pretendidos e especificados os comportamentos pretendidos ao final da atividade, para avaliar se o jogo permitiu alcançá-los com efetividade. Poderá haver casos em que o aplicador do jogo determine em seu planejamento que irá expor as regras conforme o desenvolvimento das atividades; isto se torna interessante ao produzir situações em que as pessoas devam estar atentas ao contexto e que adotem iniciativa de pesquisa de informações

Quando se incluem elementos de competição em um simulador, é efetuado um acréscimo no aspecto lúdico do instrumento, tornando-o mais atraente aos participantes e com consequência muito importante, devido à possibilidade de uso da teoria aprendida com o objetivo a ser alcançado. A partir desta conjunção de um simulador com as características de um jogo, conforma-se o que se denomina Jogo de Simulação (JS). Entre esses JS, um exemplo são os de guerra, dos quais se tem notícia desde a China antiga e que evoluíram, nos tempos modernos, para adequar-se às atuais táticas e equipamentos bélicos em destaque nas guerras mundiais (KLABBERS, 2008).

Conforme Ben-Zvi e Carton (2007), o objetivo de um jogo de negócios é oferecer aos estudantes a oportunidade de aprender fazendo, envolvê-los em uma experiência simulada do mundo real, para mergulhá-los em uma situação autêntica

de gestão de uma empresa. O comportamento observado em um ambiente de laboratório que imita situações da vida real pode ser generalizado para a realidade.

Para nutrir uma construção de conhecimento colaboradora, devem ser propostos aos estudantes problemas práticos a serem resolvidos. Um processo de aprendizagem cognitivo inclui também a divisão de conhecimento como, por exemplo, em forma de simulações empresariais. Além de simulações, os estudos de casos com conteúdo específicos são ferramentas apropriadas ao aprendizado (JENTZSCH; WEINBERG, 2010).

Kopittke (1989) enriquece a idéia quando descreve que os simuladores empresariais fundamentam-se, em geral, em modelos matemáticos desenvolvidos para simular determinados ambientes empresariais, considerando as principais variáveis que agem nestes ambientes. Assim, o aluno poderá habituar-se à realidade do mercado de trabalho antes de efetivamente atuar como profissional.

Conforme pode ser verificado em Jentzsch e Weinberg (2010), jogos complexos podem exigir um pouco mais de tempo para serem entendidos. As vantagens de jogos complexos são: motivação dos estudantes, melhoria de suas atitudes, compromisso, maior atenção ao jogo, e desejo de obter resultados.

Gramigna (2007) frisa o quanto é importante ressaltar que o papel do professor é o de proporcionar oportunidades de reformulações, de tal modo que cada um experimente um acréscimo pessoal e profissional ao final das atividades. Como qualquer inovação, os jogos ainda estão sujeitos a má aplicação e ao uso inadequado; deve-se considerar que não existe jogo ruim, existem jogos mais utilizados. Os cuidados do professor ao utilizar jogos de empresas incluem desde a estruturação e escolha corretas, o planejamento prévio de recursos, o ambiente e cenário até a adoção de uma postura flexível e de abertura durante o desenvolvimento das atividades. As vantagens da aplicação do jogo são inúmeras, tanto para o professor quanto para o grupo

Titton (2006) recolhe conceitos sobre jogos de empresas emitidos por vários autores, como pode ser observado no Quadro 1.

Quadro 1 – Conceituações de Jogos de Empresa

Conceito	Referencia
Atividade entre dois ou mais tomadores de decisões que procuram alcançar seus objetivos em algum contexto limitador	ABT, 1974, p. 6 <i>apud</i> FREITAS, 2002
Jogo é qualquer exercício que atenda a estas quatro condições: 1. Tenha uma estrutura suficientemente evidente, de modo a poder ser reconhecido como o mesmo, sempre que for utilizado. 2. Confronte os participantes com uma situação de mudança, sendo esta total ou parcialmente decorrente de suas próprias ações. 3. Permita a identificação antecipada (se for desejável) de algum critério segundo o qual se ganhe ou perca. 4. Exija, para sua operação certa quantidade de dados, documentos, materiais administrativos ou comportamentais	ELGOOD, 1987, p. 1 <i>apud</i> FREITAS, 2002
Atividade essencial ao ser humano, não somente como uma atividade lúdica, traduzindo diversão, lazer.	SAUAIA, 1990 <i>apud</i> COSENTINO, 2002
Instrumento lúdico, por meio do qual as pessoas exercitam habilidades necessárias ao seu desenvolvimento integral. A vivência é a atividade inicial do jogo em si mesmo: fazer, realizar, construir.	GRAMIGNA, 1993 <i>apud</i> AMSTALDEN, 2004;
Realidade imaginária sob regras absolutas.	HUIZINGA, 1993 <i>apud</i> AMSTALDEN, 2004
Atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”	HUIZINGA, 1993, p. 33 <i>apud</i> FREITAS, 2002
O jogo é o resultado da imaginação, a facilidade de algumas pessoas em arquitetar regras, situações, fazer réplicas simplificadas de casos reais e/ou participar delas	CHECCHINATO, 2002

Fonte: Adaptado de Titton (2006).

Em complemento a este conjunto de conceituações, há de se fazer distinção entre “jogos” e “teoria dos jogos”. Enquanto nos primeiros há um conjunto de técnicas (como conceitos, ferramentas e métodos) aplicadas para a realização de experimentos, operação e ensino, na teoria dos jogos, outro conjunto de técnicas estuda o uso de modelos matemáticos para representar conflitos e cooperação entre agentes tomadores de decisão. Assim, a teoria dos jogos analisa o efeito interativo de decisões tomadas entre agentes (KLABBERS, 2008).

Gramigna (2007) contribui ao mencionar que a abordagem de jogos de empresas está fundamentada na participação ativa do grupo; ele constroi sua aprendizagem e seu desenvolvimento a partir de experiências vivenciadas conforme a aplicabilidade do cenário escolhido. Para isto, cita alguns tipos de metodologia de aplicabilidade para o jogo:

- **Método diretivo direto**

É aquele em que o aplicador tem todo o poder de decisão nas mãos. É mais utilizado em congressos e reuniões de grande porte.

- **Método ativo direto**

Nesta técnica, os participantes trocam experiências e defendem ideias a partir de um tema proposto pelo aplicador. Enquanto um grupo discute o outro observa e em dado momento, trocam-se os papéis iniciando nova dinâmica.

- **Método ativo-participativo**

É o caso mais utilizado em jogos de empresas. Parte-se do momento em que o aplicador lança o desafio ao grupo, e ao mesmo tempo estabelece papéis estruturados e regras para a participação.

- **Método Inovador**

Neste, o problema é lançado e o grupo toma todas as decisões para resolvê-lo, sem interferência do aplicador. O aplicador torna-se um

observador do processo grupal, participando somente na análise dos resultados.

Em qualquer programa, a dosagem metodológica é fundamental, teoria e prática devem ser alternadas, de forma que proporcione um clima agradável favorecendo a produtividade do grupo e a manutenção de sua motivação.

Conforme afirma Ben-Zvi (2010), como o processo de aprendizagem acontece nos níveis do conhecimento adquirido de forma teórica, o jogo serve como uma ferramenta para envolver os níveis inferiores e mais altos da cadeia de comando. O jogo pode promover a aquisição de conhecimento efetivo através da execução de tarefas relativamente simples. Além disso, pode promover atividades intelectuais mais complexas como planejar.

Conforme Gramigna (2007), algumas das qualidades que devem ser observadas pelo aplicador durante a aplicação dos jogos são:

- Capacidade de adaptação e flexibilidade
- Capacidade de trabalhar sobre pressão
- Capacidade empreendedora
- Capacidade negocial
- Comunicação e interação
- Criatividade e inovação
- Cultura de qualidade
- Gestão de resultados
- Gestão de processos
- Liderança
- Organização
- Orientação para resultados
- Planejamento
- Tomada de decisão
- Trabalho em equipe
- Visão sistêmica
- Visão de negócio

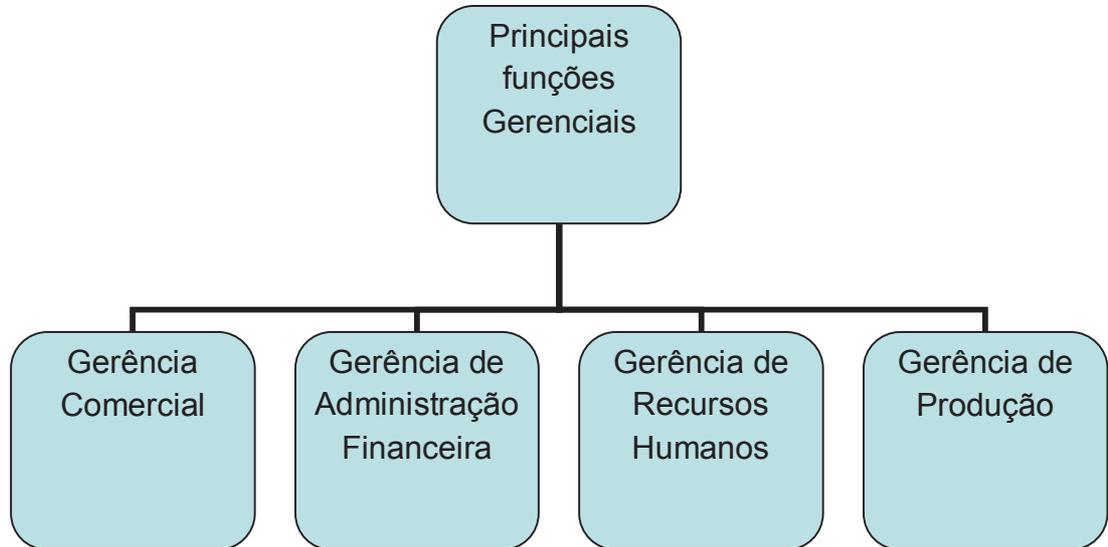
Ben-Zvi (2010) sugere que ao se empregar a simulação empresarial como uma ferramenta pedagógica, esta força os estudantes a argumentar de forma clara e lógica. Os estudantes desenvolvem modelos de processo decisório formais, e os integram com sistemas de informação que eles constroem. Além disso, jogos empresariais proporcionam aos estudantes a chance para praticar a arte do processo decisório sob condições de incerteza.

Em termos de pedagogia, os jogos empresariais proveem uma alternativa efetiva para métodos pedagógicos tradicionais. Os estudantes tendem a estar mais entusiasmados, incentivados e tornarem-se ativamente envolvidos no processo decisório no jogo e no desenvolvimento da suas escolhas. Também provê viabilidade adicional e ilustra as inter-relações entre o processo decisório, o sistema de informação projetado e os resultados de seu uso (BEN-ZVI, 2010).

Um exemplo da importância que pode ser dada aos Jogos de Empresas é o *Annual Business Plan Contest* (Concurso Anual de Plano de Negócios) que é realizado na *Harvard Business School* (Escola de Negócios de Harvard). A Associação de Pequenas Empresas e Empreendedorismo dos Estados Unidos reconheceu o programa de empreendedorismo da *Harvard Business* como o melhor do país.

A integração promovida pelos Jogos de Empresas nos currículos dos cursos, visa contribuir para que o aluno coloque em prática os conhecimentos adquiridos durante o curso. Ao longo do semestre o aluno passa a gerir uma empresa simulada do ramo industrial, que tem como principais funções gerenciais (BERNARD, 2011) aquelas ilustradas na Figura 1:

Figura 1 – Principais Funções Gerenciais



Fonte: Adaptado de Bernard (2011).

Na figura é possível verificar as várias gerências que devem ser exercidas nas organizações para que estas alcancem os seus objetivos.

2.6 PESQUISAS SOBRE JOGOS DE EMPRESA

Dentre as pesquisas já realizadas no Brasil sobre esta temática, foram identificadas as seguintes:

Sauaia (1995) desenvolveu sua tese de doutorado investigando a satisfação e aprendizagem em jogos de empresas visando contribuir para a educação gerencial. Foram analisados três tipos de variáveis: opiniões, estrutura dos programas e perfil demográfico de 659 graduandos, pós-graduandos e profissionais que participavam em vinte e três cursos. As análises multivariadas indicam que a aprendizagem cognitiva (30,7%) prevaleceu ante a todos os fatores encontrados, muito acima da satisfação (3,9%). Foram caracterizados quatro tipos atitudinais: entusiastas precavidos (32,6%), voltados para a aprendizagem vivencial; empreendedores

determinados (34,4%), atraídos pela complexidade do jogo; observadores unidos (27%), que preferem o ensino expositivo tradicional; e críticos desambientados (6%), para os quais o que importa é ganhar ou perder o jogo.

Colombo (2003) trata do desenvolvimento e experimentação prática de um aplicativo para jogo de empresas, baseado no acoplamento de um modelo empresarial genérico, construído dentro do paradigma de dinâmica de sistemas, com um modelo em aplicativo de planilhas, operando como um gerador randômico de cenários. Este aplicativo pode ser usado tanto na forma individual, com vários participantes, de maneira individual ou em grupos, com a participação de um administrador. O autor menciona que a geração automática e randômica de cenários num jogo de empresas, propicia um ambiente diferenciado às metas de aprendizado e treinamento dos participantes.

Dugaich (2005) investigou em uma primeira unidade de pesquisa como são utilizados os simuladores empresariais nas instituições de ensino no Brasil. Os dados para essa pesquisa foram coletados por meio de questionário estruturado. Na segunda unidade de pesquisa investigou se os simuladores empresariais são uma boa ferramenta de ensino de planejamento estratégico, segundo as dez escolas definidas por Mintzberg. Os resultados evidenciam que a maioria das instituições de ensino utiliza simuladores empresariais como instrumento de ensino de planejamento estratégico, porém as ferramentas analisadas, por si só, não cumprem esse papel sem a interferência direta dos docentes dessa disciplina.

Titton (2006) testou sob forma controlada em uma turma de graduação, como se desenvolve a aplicação das duas formas (“linear sequencial” e “com maior complexidade”) de aplicação do jogo de bancos, e comparou os resultados apresentando um conjunto de observações que sugerem uma abordagem não linear nos modelos de jogos de empresas. Concluiu que o aumento da complexidade dos jogos, mediante a implantação de um maior delineamento dos focos de decisão, traz benefícios para os participantes.

Rigodanzo (2007) desenvolveu um jogo de empresas voltado à qualificação de gestores de micro e pequenas indústrias (Metaltec). O jogo desenvolvido simula a realidade de um ambiente composto de seis serralherias, sendo que os gerentes de

cada empresa terão que administrar todos os seus setores, desde a produção até a comercialização de seus produtos, criando e avaliando suas estratégias. O jogo foi modelado matematicamente, programado em linguagem Excel e aplicado em uma turma do PPGEF da UFSM. A análise dos resultados mostrou que o Metaltec, além de ser uma ferramenta eficiente na qualificação gerencial, também pode ser utilizado como um instrumento de ensino-aprendizagem.

Gomes (2009) utilizou os jogos de empresa no desenvolvimento de competências gerenciais, enfocando o contexto de empreendedores varejistas paraibanos habitantes das cidades de João Pessoa, Guarabira e Bananeiras. Para a concretização deste trabalho, utilizou pesquisa aplicada, descritiva e de laboratório. A amostra foi intencional, composta por participantes do Programa Empretec, desenvolvido pelo Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas da Paraíba e potenciais empresários. O tratamento dos dados foi realizado por meio do *software* Sphinx Plus2, para a análise qualitativa e quantitativa. Em termos de resultados, o autor verificou que os sujeitos da pesquisa consideram o planejamento como principal competência necessária para gerir bem uma empresa varejista.

Mello (2010) objetivou identificar as contribuições proporcionadas pelos jogos de empresas na formação do profissional contábil, mediante a sua aplicação aos alunos da disciplina Laboratório de Gestão II nos semestres 02/2009 e 01/2010. Os sujeitos da pesquisa foram os alunos do curso de Ciências Contábeis. Após a análise de conteúdo realizada com base nos dados coletados, os resultados confirmaram que os jogos de empresas contribuíram na formação dos alunos, proporcionando-lhes uma visão sistêmica, uma capacidade de avaliar o impacto das decisões tomadas, uma visão crítica de análise de mercado, uma visão da importância do comportamento interpessoal e uma compreensão da necessidade de obter informações para melhorar o processo de tomada de decisões.

Titton (2011) desenvolveu uma arquitetura para orientar a seleção de jogos de empresas por IES para o ensino de Logística. Concebeu um exemplar que utilizou a especificação baseada na competência do conhecimento em gestão de desempenho logístico. O estudo buscou preencher uma lacuna do conhecimento ao contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, fornecendo uma arquitetura para selecionar

JSE para uso em IES.

Nesse capítulo destinado a apresentar uma revisão da literatura, tanto teórico como empírica sobre o tema em estudo, iniciou-se com uma abordagem acerca do ensino da contabilidade; examinou-se a atuação do docente no ensino da contabilidade; os principais elementos que devem ser observados no processo de gestão empresarial; como se dá o processo decisório nas organizações; culminando na abordagem sobre jogos de empresa, tópico central do estudo; apresentando, também, resultados de pesquisas já realizadas sobre o mesmo.

3 METODOLOGIA

3.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Silva e Menezes (2003) classificam as pesquisas quanto à sua natureza, forma de abordagem do problema, objetivos e procedimentos técnicos.

Quanto à natureza, a pesquisa pode ser classificada como aplicada, uma vez que se destina a resolver um problema no campo aplicado (mundo real). Quanto à abordagem do problema pode se enquadrar o estudo como de abordagem qualitativa, pois se trata de verificar o entendimento entre os acadêmicos e professores do curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT, sobre a relevância da disciplina “Jogos de Empresas” na sua formação profissional.

No que tange ao objetivo, pode se considerar a pesquisa como exploratório-descritiva, uma vez que se trata de um tema pouco explorado, especialmente, em se tratando de cursos de Ciências Contábeis. Os resultados obtidos serão descritos, levando em consideração os objetivos propostos no estudo, justificando tratar-se, também, de uma pesquisa descritiva. O procedimento técnico a ser adotado pode ser classificado como pesquisa de campo, na medida em que foram interrogados alunos e professores de turmas matriculadas no semestre 2012/2 da IES.

3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A população do estudo compreende todos os alunos do curso de Ciências Contábeis matriculados na disciplina Jogos de Empresa ou similar durante o segundo semestre de 2012 no campus de Sinop e no campus de Tangará da Serra da UNEMAT que possuem o curso de Ciências Contábeis, além dos professores responsáveis pela disciplina e o coordenador do curso no campus de Cáceres. A

amostra, não probabilística, por acessibilidade, é composta pela quantidade de alunos que responderam o questionário, como consta na Tabela 1.

Tabela 1 – Composição da Amostra

No. de Respondentes	Semestre	Campus
Matriculados na disciplina		
20 alunos	7º sem.	Sinop
18 alunos	7º sem.	Tangará da Serra
38 alunos		
Cursaram a disciplina		
23 alunos	6º sem.	Tangará da Serra
21 alunos	7º sem.	Tangará da Serra
22 alunos	8º sem.	Tangará da Serra
66 alunos		

Portanto, a amostra final do estudo é composta por 104 alunos, 38 que irão cursar e 66 que cursaram a disciplina jogos de empresa. Também responderam o instrumento de pesquisa três professores, sendo dois responsáveis pela disciplina nos campi de Sinop e Tangará da Serra e o coordenador do curso do campus de Cáceres, cuja disciplina ainda não é contemplada na grade curricular.

3.3 COLETA DOS DADOS

Os dados foram coletados por meio de questionário respondido pelos acadêmicos, professores e coordenador de curso (Apêndices A, B, C e D), tendo por base os critérios estabelecidos por Bushell (2004), utilizado no estudo realizado por Casagrande (2006) e o estudo realizado por Mello (2010). Os acadêmicos responderam um questionário no início da disciplina (início do semestre), onde se procurou averiguar suas expectativas em relação à disciplina jogos de empresas, e um questionário no final do semestre, com o propósito de avaliar o conhecimento adquirido pelo acadêmico após cursar a disciplina.

Os professores da disciplina também responderam um questionário. Foram-lhes formuladas questões para averiguar o seu entendimento acerca da contribuição

da disciplina na formação do acadêmico do curso de Ciências Contábeis, quais suas expectativas ao início do semestre letivo e ao final da disciplina na conclusão do semestre, bem como sugestões para a melhoria na aplicação da disciplina, tanto de novas metodologias de ensino como de melhorias nas metodologias já aplicadas.

Antes da efetiva aplicação dos questionários foi feito um pré-teste com três sujeitos com as mesmas características daqueles que deveriam respondê-los, para verificar a necessidade de fazer correções visando o claro entendimento das questões propostas, sendo que pequenos ajustes se fizeram necessário.

3.4 TRATAMENTO E ANÁLISE DOS DADOS

As respostas obtidas foram tratadas e analisadas conforme modelo proposto por Bushell (2004), estudo realizado por Mello (2010) e ementa da disciplina, como pode ser visualizado na Figura 1.

Figura 2 – Formato de análise das informações



Fonte: Adaptado de Mello (2010).

As características que foram observadas para critério de análise quanto ao alcance dos objetivos propostos pela disciplina jogos de empresa constam no Quadro 2.

Quadro 2 – Características e Objetivos dos Jogos

CRITÉRIOS A OBSERVAR	CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS DOS JOGOS
A disciplina desenvolveu no aluno:	Capacidade de compreender a relação sistêmica entre as principais funções empresariais
A disciplina desenvolveu no aluno:	Capacidade de avaliar as decisões tomadas
A disciplina desenvolveu no aluno:	Visão crítica de análise de mercado
A disciplina desenvolveu no aluno:	Importância do comportamento interpessoal
A disciplina desenvolveu no aluno:	Compreensão da necessidade de informações para tomada de decisões

Fonte: Baseado em Bushell (2004) e Mello (2010).

Os pontos abordados nas questões encaminhadas aos professores buscaram verificar o seu entendimento com relação aos seguintes aspectos:

- Capacidade de o aluno compreender a importância do contador com visão de gestor;
- Capacidade da percepção dos alunos em avaliar o impacto de decisões tomadas em uma empresa;
- Capacidade da percepção dos alunos de compreenderem a importância do comportamento interpessoal;
- Capacidade de avaliar o avanço do ensino da contabilidade através da disciplina jogos de empresa;

Para uma melhor compreensão quanto a interpretação das respostas, foi utilizada a seguinte legenda para identificar os professores:

Professor 1 – Professor do Campus de Tangará da Serra

Professor 2 – Professor do Campus de Sinop

Professor 3 – Professor do Campus de Cáceres

3.5 LIMITAÇÕES DO MÉTODO

Por se tratar de uma pesquisa com abordagem qualitativa, a interpretação e análise dos dados foram efetuadas de forma descritiva, sem uso de métodos quantitativos, sujeitas, portanto, a interpretações e vieses por parte do pesquisador. Também se constitui em limitação, o fato dos resultados obtidos no estudo serem fruto unicamente de percepções de discentes e docentes sobre a contribuição da disciplina jogos de empresa na formação dos futuros profissionais contábeis, além do tamanho da amostra, restrita a vinte discentes do curso de Ciências Contábeis do campus de Sinop e dezoito do campus de Tangará da Serra, que responderam a pesquisa quanto à sua expectativa com relação à disciplina; sessenta e seis discentes do curso do campus de Tangará da Serra que responderam a pesquisa após terem cursado a disciplina e três docentes dos cursos de Ciências Contábeis dos campi de Sinop, Tangará da Serra e Cáceres.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Nesse capítulo apresenta-se uma caracterização da instituição objeto de estudo, bem como são analisadas as respostas dos acadêmicos, professores e coordenador de curso nos respectivos instrumentos de pesquisa.

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO DE ENSINO

Segundo informações divulgadas na página web da UNEMAT, no dia 20 de Julho de 1978 foi criado o Instituto de Ensino Superior de Cáceres, que traz em sua história a marca de ter nascido no interior. Por meio do Decreto Federal 89.719, de 30 de maio de 1984, foi autorizado o funcionamento dos cursos ministrados pelo Instituto. Em 1985, com a Lei Estadual 4.960, de 19 de dezembro, o Poder Executivo institui a Fundação Centro Universitário de Cáceres (FUCUC), entidade fundacional, autônoma, vinculada à Secretaria de Educação e Cultura do Estado de Mato Grosso, que visa promover a pesquisa e o estudo dos diferentes ramos do saber e a divulgação científica, técnica e cultural. A Lei Estadual 5.495, de 17 de julho de 1989, altera a Lei 4.960 e atendendo às normas da legislação de Educação passa a denominar-se Fundação Centro de Ensino Superior de Cáceres (FCESC).

Em 1992, pela Lei Complementar nº 14, de 16 de janeiro, a Fundação Centro de Ensino Superior de Cáceres (FCESC) passa a denominar-se Fundação de Ensino Superior de Mato Grosso (FESMAT), cuja estrutura organizacional é implantada a partir de maio de 1993. Em 15 de dezembro de 1993, através da Lei Complementar 30, institui-se a Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), mantida pela Fundação Universidade do Estado de Mato Grosso (FUNEMAT). Para vencer as barreiras geográficas impostas pela gigantesca extensão territorial, desenvolve em uma estrutura multi-campi. Fica criada a Sede Administrativa em Cáceres e novos campi em diferentes pontos do Estado: Sinop, Alta Floresta, Nova Xavantina, Alto Araguaia, Pontes e Lacerda, Médio Araguaia (localizado em Luciara), Vale do Teles Pires (Colíder), Barra do Bugres e Tangará da Serra.

Atualmente, a UNEMAT está presente em 108 dos 141 municípios mato-grossenses, com 11 campi e 15 núcleos pedagógicos. Cerca de 15 mil acadêmicos são atendidos em 82 cursos regulares e modalidades diferenciadas oferecidas em todo o Estado, 49 especializações e 2 mestrados institucionais. Para atender a enorme demanda do Estado, possui um quadro com 619 professores efetivos, sendo 105 doutores e 321 mestres.

O curso de Ciências Contábeis da UNEMAT tem como objetivo formar profissionais capacitados e qualificados ao exercício profissional, dotados de senso analítico e crítico, comprometidos com os valores cristãos de nossa sociedade, e a missão da instituição, com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento das sociedades, com a competência técnico-acadêmica desta profissão

4.2 A DISCIPLINA JOGOS DE EMPRESA NA UNEMAT

Na UNEMAT a disciplina jogos de empresa procura fazer com que o aluno use os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, conforme consta na ementa da disciplina. Esta tem o objetivo de proporcionar aos alunos o conhecimento prático de um sistema de Gestão Empresarial Contábil integrada, de forma a completar os conhecimentos teóricos nas diversas disciplinas do curso, utilizando para isto os recursos de informática e a criação de um ambiente empresarial dentro de um laboratório. Os objetivos a serem atingidos na disciplina são: (a) Trabalhar em equipe; (b) Organizar o trabalho individual; (c) Criar controles gerenciais e contábeis; (d) Conhecer a dinâmica do mercado; (e) Entender a utilidade da contabilidade na prática da gestão; (f) Realizar pesquisas para melhor gerenciar empresas; e (g) Compreender os erros que ocorrem na gestão em simulação para evitá-los na realidade empresarial.

4.3 AMBIENTE DA PESQUISA

Na UNEMAT, tanto no campus de Tangará da Serra quanto no campus de Sinop, as aulas desta disciplina ocorrem em salas estruturadas no formato de laboratório de informática, com mesas e cadeiras em alinhamento paralelo. Em cada uma destas salas ficam disponibilizados microcomputadores tipo desktop, com monitor de LCD. A sala apresenta ainda um projetor multimídia usado para apresentar os resultados parciais e finais. O material que é disponibilizado especificamente para a disciplina é composto pelo manual do sistema operacional e por uma apresentação da sistemática das aulas em Power Point.

Para que se obtenham os resultados esperados, a Bernard Sistemas (2011) sugere que cada empresa seja formada por equipes de 3 a 4 participantes. Cada membro da equipe deve ter uma função específica na administração da empresa, como: finanças, produção, recursos humanos, comercial. Os *softwares* da Bernard simulam até 3 anos da administração de uma empresa, sendo que no início da simulação todas as empresas partem de uma mesma situação.

As tomadas de decisões são realizadas com base na utilização de relatórios empresariais e um jornal editado pelo coordenador da simulação, que também é responsável pela definição do ambiente macroeconômico. As decisões são processadas pelo simulador, gerando novos relatórios. O coordenador edita então um novo jornal contendo informações válidas para o período atual (taxa de juros, preços dos insumos, etc.) que serão utilizados para um novo processo de tomada das decisões. Na UNEMAT, campus de Tangará da Serra é ofertada uma turma da disciplina por semestre, o mesmo ocorrendo no campus de Sinop. No campus de Cáceres está sendo estudada pela coordenação do curso a implantação desta disciplina em sua grade curricular.

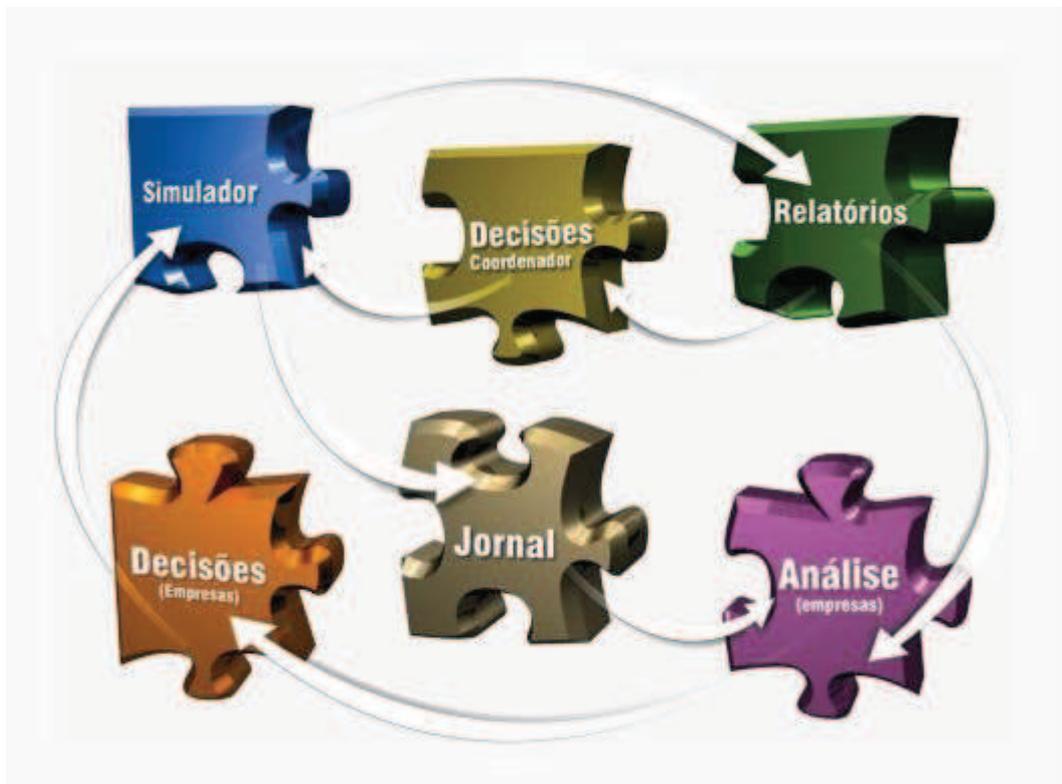
4.4 SIMULADOR UTILIZADO

A aplicação da disciplina jogos de empresa se dá por meio da utilização do *Software* de simulação SadInd© fornecido pela empresa Bernard Sistemas, sediada em Florianópolis/SC.

Com base em informações da Bernard Sistemas, as simulações aplicadas pelo *software* SadInd© levam em conta alguns fatores que estão relacionados com os conhecimentos prévios que os alunos obtiveram ao longo do curso.

Na Figura 3 está ilustrado o ciclo em cada simulação:

Figura 3 – Ciclo de uma rodada de simulação



Fonte: Bernard Sistemas (2011).

Os fatores que o software de simulação levam consideração são: a) taxa de juros nas compras e vendas; b) índice de crescimento econômico; c) inflação do mercado; d) sazonalidade; e) motivação e produtividade dos empregados (salários, treinamento, participação nos lucros, contratação, demissão, greve); f) necessidades de instalações; g) custos de estocagem e depreciação; h) empréstimos,

financiamentos e aplicação de recursos; i) recuperação judicial; e j) investimentos em marketing.

4.5 ANÁLISE DAS QUESTÕES RESPONDIDAS PELOS ALUNOS

Nos questionários respondidos pelos alunos procurou-se identificar se as contribuições que a disciplina jogos de empresa lhes proporcionou eram as mesmas previstas na ementa da disciplina e se estava alinhada também com os critérios apresentados por Bushell (2004 *apud* CASAGRANDE, 2006).

As questões abordadas na pesquisa compreendiam:

- Capacidade de compreender a relação sistêmica entre as principais funções empresariais;
- Capacidade de avaliar o impacto de decisões tomadas em uma empresa;
- Visão crítica de análise de mercado;
- Compreensão da importância do comportamento interpessoal;
- Compreensão da necessidade de informações para melhorar o processo de tomada de decisões.

Todas as respostas obtidas são apresentadas no Apêndice E (alunos iniciantes e Apêndice E (alunos concluintes).

4.5.1 Capacidade de Compreender a Relação Sistêmica entre as Principais Funções Empresariais

Levando-se em conta este primeiro fator, foram apresentadas aos alunos que estavam iniciando a disciplina jogos de empresa e aos que a tinham concluído as seguintes questões:

Alunos iniciantes: (5ª. Questão) - De que forma você espera que a disciplina contribua no desenvolvimento de uma visão mais sistematizada, mais integrada de uma organização?

Dos vinte alunos do 7º semestre do curso do Campus de Sinop, cinco não responderam esta questão e um dos dezoito alunos do 6º semestre do curso de Tangará da Serra também não a respondeu. As respostas obtidas apresentam uma boa expectativa dos alunos, de modo geral, quanto à disciplina contribuir para uma visão mais sistematizada da organização. Destas respostas são destacadas uma de aluno de Sinop e uma de aluno de Tangará da Serra:

“Estará exigindo conhecimentos de forma sistêmica e integrada quanto aos fatos que ocorrem dentro da organização, possibilitando agir diante de várias situações inusitadas” (Aluno 9, campus de Sinop).

“Mostrando que os diversos setores estão interligados um com o outro, que uma decisão pode gerar consequências não muito boas e por consequência prejudicar outros setores” (Aluno 16, campus de Tangará da Serra).

Examinando o conjunto de respostas, constata-se que os alunos do curso de Tangará da Serra revelam um melhor entendimento a respeito do significado de desenvolvimento de visão sistêmica, frente as respostas dos alunos de Sinop.

Alunos concluintes: (4ª Questão) - A disciplina lhe proporcionou uma visão mais sistêmica das organizações? Justifique.

Esta questão foi respondida pelos sessenta e seis alunos do 6º ao 8º semestre do curso de Tangará da Serra que cursaram a disciplina jogos de empresa. Desse grupo, apenas sete alunos entendem que a disciplina não atingiu seu objetivo, cinco que esta atingiu em parte seu objetivo e a maioria (82%) considera que a disciplina proporcionou uma visão sistêmica da organização. Para ilustrar, apresentam-se algumas das respostas de alunos de cada semestre.

“Sim, proporcionou uma visão mais ampla e de como deve ser realmente o funcionamento e planejamento estratégico da empresa, para que possa gerar resultados satisfatórios” (Aluno 11, 6º semestre).

“Sim, a disciplina desenvolve o raciocínio lógico e propõe a visão de que os setores de uma organização precisam estar em comunicação e interligados para que as decisões tomadas não interfiram de forma negativa nas decisões de outro gestor dentro da organização” (Aluno 6, 7º semestre). “Sim, entendi que numa organização as decisões devem ser tomadas observando uma série de fatores e por várias pessoas” (Aluno 4, 7º semestre). “Sim, demonstra principalmente como uma decisão tomada em um setor afeta diretamente outros setores da empresa” (Aluno 10, 7º semestre). “Sim, todas as áreas da empresa foram estudadas ou todos os departamentos, como funciona e as formas de melhor controlá-las” (Aluno 18, 7º semestre).

“Com certeza algumas questões que não haviam sido esclarecidas, através da matéria pode se tomar conhecimento e perceber o quanto ela é importante” (Aluno 20, 8º semestre). “Sim, com certeza, pois com esta disciplina eu pude ter uma noção de como é o funcionamento de uma organização” (Aluno 7, 8º semestre). “Sim, nos ensina a usar métodos e sistemas na execução do serviço, pois sem ele não sairíamos do lugar” (Aluno 15, 8º semestre). “Sim, devemos observar a empresa como um todo para a tomada de decisão” (Aluno 18, 8º semestre).

Considerando as respostas dos alunos do 6º ao 8º semestre do curso no campus de Tangará da Serra, pode se perceber que no entendimento destes alunos a disciplina atingiu em grande parte os resultados esperados como previsto na sua ementa e também considerando os critérios abordados por Bushell. Percebe-se que os alunos compreenderam o desenvolvimento da visão sistêmica nas organizações conforme mencionado por (Franco 1999), quando argumenta que além dos conhecimentos técnicos essenciais, o contador da atualidade precisa também desenvolver habilidades relativas à comunicação, às relações humanas e à administração; onde pode se reforçar o aprendizado de forma interativa.

As respostas obtidas corroboram o posicionamento apresentado por alunos que integraram a pesquisa de Mello (2010), os quais mencionam que a disciplina jogos de empresa lhes proporcionou o entendimento do conceito de visão sistêmica na organização, conceito este agregado a partir da prática e das decisões que tiveram que tomar no transcurso da disciplina.

Alguns alunos do curso de Tangará da Serra que cursaram a disciplina mencionaram alguma dificuldade no seu acompanhamento, como, por exemplo: *“por não saber qual o produto comercializado pela empresa”* (Aluno 6, 6º. Semestre); *“no começo da disciplina tive alguma dificuldade de entendimento, mas depois fui assimilando a idéia e tirei proveito da mesma”* (Aluno 9, 8º semestre).

4.5.2 Capacidade de Avaliar as Decisões Tomadas

Com relação a este fator, foram apresentadas aos alunos que estavam iniciando a disciplina jogos de empresa e aos que a tinham concluído as seguintes questões:

Alunos iniciantes: (6ª. Questão) - Você acredita que poderá estar mais bem preparado para um ambiente de tomada de decisão após cursar esta disciplina? Justifique.

O intuito desta questão era verificar se a capacidade de avaliar o impacto de decisões tomadas em uma empresa tem relação direta com a capacitação do gestor.

Dos vinte alunos do campus de Sinop, quatro não responderam a questão formulada; e dos dezoito alunos do campus de Tangará da Serra apenas um não a respondeu. Nas respostas dos alunos do 7º semestre do curso de Sinop constam somente duas em que os alunos não se manifestam afirmativamente, revelando alguma dúvida. A mesma situação também é observada nas respostas dos alunos do 6º semestre do curso de Tangará da Serra. A seguir são apresentadas algumas respostas de alguns alunos do campus de Sinop.

“Acredito que sim, provavelmente essa disciplina irá nos submeter a um ambiente de tomada de decisão” (Aluno 8, 7º semestre). *“Provavelmente sim, pois irá melhorar o desempenho gerencial e nas tomadas de decisão”* (Aluno 15, 7º semestre). *“Sim, acredito fielmente, já que esta é uma das propostas da disciplina, que é voltada a gestão”* (Aluno 18, 7º semestre).

Em relação aos alunos do campus de Tangará da Serra, algumas das respostas obtidas são transcritas como segue:

“Com certeza, pois vamos examinar vários casos em que teremos que tomar a melhor decisão” (Aluno 4, 6º semestre). *“Sim, na disciplina aprenderemos a analisar todos os fatores envolvidos na tomada de decisão, e analisando esses fatores conseguiremos compreender e termos uma decisão mais precisa da abrangência total da organização”* (Aluno 11, 6º semestre). *“Acredito que sim, mesmo estando no início da matéria percebe-se que a disciplina é cheia de informações que são necessárias para auxiliar o profissional contábil”* (Aluno 18, 6º semestre).

Observa-se, de parte dos alunos dos dois campi uma expectativa positiva quanto ao fato da disciplina contribuir para desenvolver-lhes uma capacitação para tomar decisões. Tal posição corrobora as palavras de Simon (1965), para quem a eficácia de um indivíduo na realização de suas finalidades, em qualquer situação social, dependerá não apenas de sua própria atividade, mas também de como essa atividade se relaciona com o que os outros indivíduos estão fazendo.

Alunos concluintes: (5ª. Questão) - Você acredita estar melhor capacitado para tomada de decisões após ter cursado esta disciplina? Justifique.

Dos sessenta e seis alunos do 6º, 7º e 8º semestres do curso de Tangará da Serra, quatro do 6º. Semestre, três do 7º semestre e um do 8º semestre mencionam não se considerar melhor capacitado para tomar decisões após ter cursado a disciplina jogos de empresa. Os demais entendem que a disciplina contribui para esta capacitação. Para ilustrar apresentam-se as respostas de alguns alunos de cada semestre.

“Teoricamente acredito estar preparado, mas sei que na prática as coisas podem ser diferentes e temos que ter muito jogo de cintura para driblar os contratemplos do dia-a-dia” (Aluno 16, 6º semestre). *“Apesar da disciplina ter colaborado muito no meu aprendizado, a prática irá consolidar a dinâmica com a realidade”* (Aluno 3, 6º semestre). *“Apesar de a disciplina ter colaborado muito no meu aprendizado, ainda tenho muito a desenvolver”* (Aluno 11, 6º semestre). *“Para*

ser um bom gestor, é preciso conhecer bem a empresa, seus setores, saber como ela esta, para poder organizar a funcionalidade da mesma” (Aluno 17, 6º semestre).

“O sentimento é de que mesmo com o poder de decisão, é fundamental analisar o posicionamento dos outros colaboradores da empresa, para depois tomar a melhor decisão” (Aluno 17, 7º semestre). *“Hoje me sinto mais capacitado na tomada de decisões na empresa onde trabalho, me abriu os olhos em alguns pontos que antes deixava de observar e dar atenção”* (Aluno 3, 7º semestre). *“Me sinto bastante capacitado, pois aprendemos com os erros que cometemos durante a disciplina, e certamente quanto estivermos no mercado não iremos repeti-los”* (Aluno 1, 7º semestre). *“Sim, pois nos faz raciocinar sobre todas as áreas dentro da organização”* (Aluno 8, 7º semestre).

“Bem melhor do que antes de cursar a disciplina, pois o nível de conhecimento aumentou consideravelmente, pois é o que almejamos cada dia após o curso, tornar-nos cada vez mais capacitados” (Aluno 5, 8º semestre). *“Pensar bem antes de agir, analisar o mercado, analisar o ambiente interno e principalmente planejar”* (Aluno 9, 8º semestre).

Pelas respostas obtidas pode se verificar que a disciplina promoveu uma melhoria na condição dos alunos enfrentarem o processo de tomada de decisão. Verifica-se também a percepção da utilização da decisão compartilhada em que não se toma uma decisão isoladamente, mas que para tal deve se analisar os dados dos setores que compõem a organização. Outro detalhe observado é nos casos em que os questionados já atuam em empresas, sendo-lhes exigido algum tipo de posicionamento de liderança, ou seja, já possuem uma rotina ligada à tomada de decisão. Para esses, a disciplina ajudou a entender melhor a complexidade deste processo.

Os depoimentos dos alunos que participaram na pesquisa realizada por Mello (2010) são convergentes aos depoimentos aqui apresentados, na medida em que aqueles mencionaram encontrarem-se mais aptos a tomarem decisões, pois passaram a compreender seus reflexos no âmbito da empresa.

Alguns destes alunos que cursaram a disciplina registraram um posicionamento ou pouco diferente, mas, no entanto, não chegaram a desconsiderar a

importância da disciplina. As posições colocadas foram, por exemplo: *“a carga horária da disciplina é insuficiente* (Aluno 7, 6º semestre); *“tive alguma dificuldade de compreender como cada decisão reflete no resultado da empresa”* (Aluno 14, 6º semestre); *“as situações apresentadas foram fictícias, e algumas vezes pareciam fora da realidade do mercado* (Aluno 9, 7º semestre); *“em alguns pontos faltou melhor esclarecimento”* (Aluno 11, 8º semestre).

4.5.3 Visão Crítica de Análise de Mercado

Visando atender a este fator, foram questionados os alunos que estavam iniciando a disciplina jogos de empresa e aos que a tinham concluído o seguinte:

Iniciantes: (9ª Questão) - De que maneira você espera que a disciplina proporcione uma visão sistêmica das organizações, ou seja, uma visão geral da integração das diversas áreas de organização? Justifique.

Dos alunos do 7º semestre do curso de Sinop e do 6º semestre do curso de Tangará da Serra (20 e 18 alunos, respectivamente) respondentes, três de Sinop e três de Tangará da Serra não responderam a questão. Nas respostas obtidas de alunos do curso de Sinop, constam as apresentadas a seguir a título de ilustração.

“Espero que ela nos coloque frente as dificuldades de uma empresa para que possamos ter mais conhecimento e poder trabalhar melhor no futuro” (Aluno 6, 7º semestre). *“Criando situações comparativas à realidade encontrada, o que me trará experiência e conhecimento para agir em determinadas situações encontradas”* (Aluno 14, 7º semestre).

Ao responderem essa questão, os alunos revelam inicialmente que esperam agregar conhecimento sobre os conceitos de análise crítica e de visão sistêmica, em conjunto com a importância de se pensar antes de cada decisão e de analisar as decisões com todas as ferramentas e informações que possuem.

Esse pensamento se alinha ao exposto por Maccari e Sauer (2006) que entendem que para uma adequada gestão nas empresas, os gestores devem apoiar

suas decisões em informações. Os autores conceituam sistema de Informação como um conjunto de elementos interdependentes (subsistemas), logicamente associados, para que, de sua interação, sejam geradas informações úteis, necessárias à tomada de decisões.

Nas respostas de alunos do curso de Tangará da Serra são mencionadas a título de ilustração as seguintes:

“Que mostre como uma organização deve funcionar, que todos os setores fazem parte de uma mesma engrenagem” (Aluno 4, 6º semestre). *“Com os relatórios a gente pode ver a empresa como um todo e isso acredito que será o principal instrumento para ver o funcionamento da organização”* (Aluno 9, 6º semestre). *“Como a disciplina envolve todas ou melhor, diversas áreas da organização, isso vai me ajudar a tomar decisões com mais facilidade em todas as áreas”* (Aluno 15, 6º semestre).

Observa-se pelas respostas dadas, que os alunos do curso de Tangará da Serra também esperam agregar os conhecimentos necessários que os capacitem sobre o assunto. Portanto, tanto os alunos do campus de Sinop quanto os alunos do campus de Tangará da Serra possuem as melhores expectativas em relação a aprendizagem deste ponto, entendendo que com o conhecimento de cada setor seja possível elaborar um planejamento mais apropriado para a organização funcionar da melhor maneira possível.

Concluintes: (3ª Questão) - Uma vez que a disciplina reúne procedimentos de recursos humanos, produção, vendas, marketing e financeiro, o quanto a mesma contribuiu em seu processo de aprendizado? Justifique.

Esta questão foi apresentada aos alunos do 6º, 7º e 8º semestres do curso de Tangará da Serra que haviam concluído a disciplina jogos de empresa. Somente um aluno do 7º semestre do curso não a respondeu. A título de ilustração apresenta-se a seguir respostas de alguns alunos sobre esta questão.

“Ela contribui da melhor forma possível, por fazer com que presenciemos a rotina em todos os departamentos da empresa e sua relação com o mercado” (Aluno

2, 6º semestre). *“Contribuiu para um melhor raciocínio no dia-a-dia, principalmente com relação a finanças”* (Aluno 6, 6º semestre).

“Sim, a disciplina em questão é de suma importância pois é possível ter contato com situações praticamente como no mercado e/ou indústria, podendo o acadêmico aplicar o que aprendeu em ABC, Custos, Contabilidade Comercial, enfim, a disciplina propõe ao aluno tomar decisões e constatar os efeitos” (Aluno 15, 7º semestre). *“Contribuiu com a relação de como trabalhar com as pessoas diversas, estratégias de mercado no sentido de conquistar clientes e como estudar o segmento em que atua”* (Aluno 5, 7º semestre).

“Ela contribui de forma adequada. Proporcionou na prática uma boa visão de tudo aquilo que aprendemos na teoria” (Aluno 13, 8º semestre). *“Contribuiu muito, foram ensinamentos cruciais para mostrar a interconexão entre as disciplinas”* (Aluno 7, 8º semestre).

Depreende-se que, de modo geral, a disciplina conseguiu trabalhar nos alunos as rotinas necessárias, agregando-lhes o conhecimento esperado. Como visto nas afirmações acima, observa-se que a disciplina conseguiu despertar nos alunos a importância do gestor estar munido do máximo de informações gerenciais dos setores da empresa para tomar as medidas mais apropriadas para que o curso da organização se mantenha da melhor maneira possível. Também serviu para que os alunos percebessem que é necessário possuir uma visão de mercado, a qual, junto aos demais setores permite fazer-se o melhor planejamento para a organização.

Os posicionamentos aqui expressos guardam similaridade com os posicionamentos obtidos por Mello (2010), em que os alunos pesquisados responderam que a visão crítica de mercado exige do analista não só enxergar unicamente os números, mas este deve procurar suas causas e conseqüências.

4.5.4 Visão da Importância do Comportamento Interpessoal

Com relação a este fator, os alunos que estavam iniciando a disciplina jogos de empresa e os que a tinham concluído responderam as seguintes questões:

Iniciantes: (8ª Questão) - Quais as suas expectativas em realizar trabalhos em grupo?

Todos os alunos dos dois campi responderam esta questão. Dos alunos do curso de Sinop, dois mencionam não ter boa expectativa em relação a realizar trabalhos em grupo, embora não sejam taxativos em relação a isso. Das respostas obtidas de alunos do curso de Sinop (Apêndice E, alunos iniciantes) apresentam-se as de três alunos a título de ilustração.

“Boas, pois você passa a interagir com pessoas de pensamentos diferentes, com isto se ampliam as discussões sobre os assuntos” (Aluno 9, 7º semestre). *“As expectativas são em relação a ter um melhor conhecimento pelo fato de ver diferentes opiniões sobre diversos assuntos”* (Aluno 3, 7º semestre). *“Espero que possamos trabalhar realmente juntos e que todos estejam preparados para ouvir a opinião dos colegas”* (Aluno 11, 7º Semestre).

Das respostas obtidas de alunos do curso de Tangará da Serra (Apêndice E, alunos iniciantes) apresentam-se as de quatro alunos a título de ilustração.

“Espero que todos possam contribuir com seus conhecimentos e que todos possam ajudar uns aos outros transmitindo esse conhecimento” (Aluno 17, 6º semestre). *“Boas mas também difícil, pois engloba muitas opiniões diferentes, sendo necessário uma discussão para entrar em um consenso em comum”* (Aluno 13, 6º semestre). *“Passar o máximo de conhecimento para quem busca obtê-lo, e que todos aprendam de forma agradável e que tirem lições para toda a sua vida”* (Aluno 7, 6º semestre). *“Ao realizar trabalhos em grupo, o interessante é o resultado mais conciso e original que “nasce” a partir de pontos de vista diferentes, ideias e percepções de mundo de pontos diferentes dos participantes”* (Aluno 9, 6º semestre).

Tanto os alunos de Sinop quanto de Tangará da Serra revelam compreender a importância da realização de trabalhos em grupo, o que está de acordo com o que menciona Gramigna (2007), de que a abordagem de jogos de empresa está fundamentada na participação ativa do grupo; ele constrói sua aprendizagem e seu desenvolvimento a partir de experiências vivenciadas conforme a aplicabilidade do cenário escolhido.

Concluintes (6ª. Questão) - No geral, como se sentiu ao trabalhar em equipe cursando a disciplina Jogos de Empresas? Como foi a sua interação com os demais membros do seu grupo?

Todos os alunos dos três semestres (6º, 7º e 8º) do curso de Tangará da Serra responderam esta questão. Sete alunos do 6º semestre relatam alguma dificuldade no trabalho em equipe e interação no grupo; dois alunos do 7º semestre mencionam não ter gostado da disciplina e que esta foi cansativa; e todos os alunos do 8º semestre se manifestam de forma positiva em relação à questão formulada. Portanto, de maneira geral as respostas revelam um sentimento positivo em relação à realização de trabalho em equipe desenvolvido na disciplina. Algumas das respostas são apresentadas a seguir a título de ilustração.

“Me senti bem, pois o trabalho em equipe é essencial para se obter bons resultados, claro que há divergências e discussões, mas no final se entra em um consenso em comum” (Aluno 6, 6º. Semestre). *“Me senti bem, a interação foi boa, as vezes com algum conflito de opiniões, mas no final tudo deu certo”* (Aluno 3, 6º semestre). *“Ela contribuiu da melhor forma possível, por fazer com que presenciássemos a rotina em todos os departamentos de uma empresa”* (Aluno 11, 6º semestre).

“No início tivemos alguns atritos devido ao individualismo de alguns membros, isto causou algumas discussões, porém, a partir da quarta decisão aprendemos que todos precisam trabalhar juntos para o bem de todos os setores da organização, e o trabalho se tornou prazeroso” (Aluno 10, 7º semestre). *“Gostei muito da forma que foi aplicada a disciplina, no início não trabalhei junto com o grupo, mas com o passar dos períodos percebi que tomar decisões em grupo é de extrema importância”* (Aluno 15, 7º semestre). *“Ao se trabalhar em grupo, tem idéias que não batem com a*

outra, mas me senti bem, fora algumas divergências a interação foi muito boa” (Aluno 2, 7º semestre).

“Trabalho em grupo é sempre mais interessante e proporciona maior desenvolvimento aos envolvidos, e não foi diferente com esta matéria, após começar a compreender a matéria, o grupo se mostrou bastante interessado e participativo” (Aluno 14, 8º semestre). *“Me senti dentro de uma empresa, foi muito bom trabalhar em equipe. A empresa trabalha em forma de uma engrenagem, e se todas engrenagens trabalham em sintonia, a empresa irá prosperar”* (Aluno 6, 8º semestre). *“Ótimo, trabalhamos em equipe em que as tomadas de decisões eram tomadas em reuniões para decidir a melhor maneira de se aplicar o planejamento”* (Aluno 9, 8º semestre).

Como mencionado anteriormente, percebe-se que o resultado foi satisfatório, na medida em que os alunos reforçam a importância de se trabalhar em grupo, sendo este um aspecto que está presente na abordagem da disciplina. Os depoimentos também dão conta do interesse e participação dos alunos em aula, que compreenderam o efeito positivo do trabalho em grupo para se atingir resultados satisfatórios nas empresas.

Posicionamento idêntico foi observado por Mello (2010) em sua pesquisa com alunos, os quais concluíram que boa parte do sucesso das empresas se deve ao trabalho em equipe e ao exercício de uma boa gestão interpessoal.

4.5.5 Compreensão da Necessidade de Informações para Tomada de Decisões

Este fator que trata da compreensão sobre a necessidade de se contar com informações para a tomada de decisões, obteve dos alunos que estavam iniciando a disciplina jogos de empresa e daqueles que a tinham concluído as respostas às questões a seguir mencionadas.

Iniciantes: (3ª Questão) - Você pensa em utilizar outros materiais de estudo (livros, revistas, manuais) para poder interagir com o *software* que será adotado na disciplina, ou o seu conhecimento atual será suficiente?

Esta questão foi respondida por todos os alunos dos dois campi (Apêndice E, alunos iniciantes), e todos entendem que devem utilizar outros materiais de estudo para interagir com o *software* da disciplina. Das respostas obtidas são destacadas as seguintes a título de ilustração.

“Para mim, a disciplina ainda é novidade e sempre que não conhecemos algo totalmente devemos buscar formas de conhece-la melhor, portanto, sem duvida serão utilizados outros métodos, além da orientação passada pelo instrutor” (Aluno 10, 7º semestre). *“Estamos em caráter de formação na universidade, e seria hipocrisia da minha parte afirmar que não utilizaria livros, revistas ou manuais para orientar-me, pois nestes será possível encontrar os meios necessários que irão colaborar de forma expressiva e positiva”* (Aluno 1, 7º semestre). *“Eu pretendo usar outros materiais, sim, pois o mercado esta sempre mudando e trazendo novos desafios, então devemos estar nos atualizando”* (Aluno 7, 7º semestre). *“O objetivo é especializar e aprofundar o conhecimento em relação a empresas, seria de suma importância a utilização de outros meios de aprendizagem para conhecimento. Eu utilizarei”* (Aluno 15, 7º semestre).

Das respostas de alunos do curso de Tangará da Serra são apresentadas as seguintes, a título de ilustração.

“Penso que conhecimento nunca é suficiente, sempre existe algo novo para melhorar os meus conhecimentos, e utilizando livros, revistas, manuais, etc, são de grande ajuda” (Aluno 2, 6º semestre). *“Quanto mais informação melhor será a tomada de decisão, meu conhecimento é pouco, por isto o auxilio de todo material disponível será importante”* (Aluno 13, 6º semestre). *“Não tenho conhecimento nem do conteúdo e nem do software, mas como iniciante acho que sem o apoio de livros ou revistas é quase impossível”* (Aluno 7, 6º semestre).

Tanto os alunos de Sinop quanto de Tangará da Serra se mostram conscientes sobre a necessidade de buscar informações em outros materiais de estudo para obter o melhor aproveitamento possível na disciplina, até porque não tinham conhecimento do *software* utilizado na disciplina.

Concluintes (2ª Questão) - Descreva se para cursar esta disciplina você utilizou outros materiais de pesquisa (livros, revistas, manuais), ou o seu conhecimento

prévio, adquirido dentro e fora da universidade foram suficientes para as tomadas de decisões necessárias?

Dos alunos que concluíram a disciplina no curso em Tangará da Serra somente um aluno do 6º semestre menciona não ter utilizado outros meios para a realização da disciplina. Todos os demais deste semestre e do 7º e 8º semestres indicam ter utilizado outros meios. Algumas das respostas obtidas constam a seguir:

“Os livros ajudaram bastante, de forma bem sucinta para a melhor tomada de decisão” (Aluno 7, 6º semestre). *“Foram utilizados livros, manuais e internet para um melhor desenvolvimento da disciplina”* (Aluno 10, 6º semestre). *“Foram feitas pesquisas na internet, assim como também em livros e revistas”* (Aluno 8, 6º semestre). *“Realmente foram necessários outros conhecimentos, realizando buscas em livros, revistas e internet”* (Aluno 17, 6º semestre).

“Sim, foi necessário livros de contabilidade e gestão de custos para formação de preço, ponto de equilíbrio e outros assuntos em tomada de decisões, os livros utilizados foram encontrados alguns na biblioteca da universidade e outros de origem particular” (Aluno 4, 7º semestre). *“Todo material de pesquisa é fundamental para o conhecimento, não só dentro da universidade, mas também fora da mesma”* (Aluno 18, 7º semestre). *“Utilizei livros da biblioteca do campus, e também sites de contabilidade e de artigos relacionados com o curso”* (Aluno 10, 7º semestre). *“Foram necessárias pesquisas para a realização da disciplina, só o conhecimento não foi o bastante”* (Aluno 13, 7º semestre). *“Somente o conhecimento já adquirido durante o curso não bastou, tive sim que recorrer a livros e até a pesquisas já realizadas”* (Aluno 15, 7º semestre).

“Em ocasiões específicas se faz necessário a busca de conhecimento fora da sala da aula, como por exemplo, artigos e TCC, tornando suficiente para a ocasião” (Aluno 17, 8º semestre). *“Utilizei outros materiais, como livros, internet, artigos que contribuíram para meu conhecimento”* (Aluno 8, 8º semestre). *“A internet hoje em dia é o principal meio de pesquisa, e foi nela que eu busquei auxílio, também foi utilizado o conhecimento adquirido na faculdade”* (Aluno 2, 8º semestre). *“Nos momentos de dúvida – que foram muitos, busquei conhecimentos com colegas de*

salas, outros contadores formados que conheço e a internet, já os livros foram poucos” (Aluno 12, 8º semestre).

Independente do semestre que estão cursando, 6º, 7º ou 8º, os respondentes reconhecem a necessidade de buscar auxílio, principalmente, em livros, artigos e internet, além de conhecimentos já obtidos no decorrer do curso. Esse procedimento é importante no contexto da disciplina, uma vez que revela iniciativa por parte dos alunos, a qual se configura como um elemento esperado nos gestores de empresas.

Confrontando o posicionamento destes alunos com o posicionamento dos alunos envolvidos na pesquisa realizada por Mello (2010), observa-se que há uma compreensão similar em relação à necessidade de buscar informações complementares àquelas obtidas em sala de aula para contribuir na gestão das empresas.

Um resumo das respostas dos alunos às cinco questões abordadas na pesquisa, segundo Bushell (2004) constam no Quadro 3.

Quadro 3 – Resumo das respostas dos alunos às questões abordadas na pesquisa

Capacidade de compreender a relação sistêmica entre as principais funções empresariais	Percebe-se que os alunos compreendem a idéia da visão sistêmica nas organizações, ou seja, além dos conhecimentos técnicos essenciais, o contador da atualidade precisa também desenvolver habilidades relativas à comunicação, relações humanas e administração; onde pode-se reforçar o aprendizado de forma interativa.
Capacidade de avaliar as decisões tomadas	Verifica-se que os alunos percebem a importância da utilização da decisão compartilhada em que não se toma uma decisão isoladamente, mas que devem ser analisados os dados dos setores que compõem a organização. A disciplina também ajudou aos alunos que já atuam em empresas onde lhe são exigidos algum tipo de posicionamento de liderança, a entender melhor a complexidade deste processo.
Visão crítica de análise de mercado	A disciplina conseguiu despertar nos alunos a importância do gestor estar munido do máximo de informações gerenciais dos setores da empresa, para que possa adotar as medidas mais apropriadas para que a organização se mantenha da melhor maneira possível, e que é necessário ter uma visão de mercado para que junto aos demais setores possa-se fazer o melhor planejamento para a organização.
Visão da importância do comportamento interpessoal	Os alunos reforçam a importância de se trabalhar em grupo, sendo este um aspecto que está presente na abordagem da disciplina. Os depoimentos também dão conta do interesse e participação dos alunos em aula, que compreenderam o efeito positivo do trabalho em grupo para se atingir resultados satisfatórios nas empresas.
Compreensão da necessidade de informações para tomada de decisões	Independente do semestre que estão cursando, 6º, 7º ou 8º, os alunos reconhecem a necessidade de buscar auxílio, principalmente, em livros, artigos e internet, além de conhecimentos já obtidos no decorrer do curso. Esse procedimento é importante no contexto da disciplina, uma vez que revela iniciativa por parte dos alunos, a qual se configura como um elemento esperado nos gestores de empresas.

Fonte: Dados da pesquisa.

Os questionários respondidos por alunos que estavam iniciando a disciplina (Sinop e Tangará da Serra) e que a tinham concluído continham, respectivamente, 10 e 8 questões, das quais foram analisadas cinco respostas. As respostas das demais questões são analisadas no próximo tópico.

4.5.6 Análise das Demais Questões

As respostas das demais questões por parte de alunos que estavam iniciando a disciplina jogos de empresa, tanto do curso de Sinop quanto de Tangará da Serra, e aos que haviam concluído a disciplina no curso de Tangará da Serra, são apresentadas e analisadas a seguir:

a) Expectativas quanto à disciplina e opiniões sobre a mesma

Iniciantes (1ª. Questão) - “Descreva quais as suas principais expectativas quanto à disciplina.”

Os posicionamentos de alguns dos alunos do curso de Sinop foram:

“Como em qualquer outra disciplina ofertada pela universidade, espero que contribua em minha formação e visão crítica. Tanto no aspecto gerencial como também no aspecto conceitual, para posterior aplicação no mercado econômico” (Aluno 5, 7º semestre). *“Espero que a mesma contribua para que o profissional contábil tenha mais possibilidades em novos desafios, que o profissional saia um pouco da rotina de escrita fiscal de uma empresa. Acredito ainda que ela possa despertar mais a curiosidade e atenção dos acadêmicos”* (Aluno 3, 7º semestre). *“Eu espero obter maiores conhecimentos estratégicos de gestão, simulando a prática administrativa conciliada com a contabilidade”* (Aluno 13, 7º semestre). *“As expectativas são de vivenciar a prática de uma empresa e poder aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos durante o curso”* (Aluno 10, 7º semestre). *“Ter uma noção da realidade da empresa, do que ocorre no dia-a-dia, como são tomadas as decisões, por quem, enfim, praticar o que aprendemos em sala”* (Aluno 18, 7º semestre). *“Eu espero obter conhecimento, pois nesta disciplina faremos a simulação, e com isto poderemos trabalhar com a gestão e planejamento estratégico para tomar a melhor decisão”* (Aluno 12, 7º semestre).

Já com relação aos alunos do curso de Tangará da Serra, alguns posicionamentos foram:

“Espero que a matéria possa me proporcionar um maior conhecimento sobre a área contábil e melhorar na tomada de decisões” (Aluno 1, 6º semestre). *“Espero*

que ela possa nos ajudar a se tornar futuros gestores, auxiliando nosso cliente na melhor opção em suas tomadas de decisões” (Aluno 5, 6º semestre). “Obter conhecimento sobre a disciplina para poder me tornar um bom profissional; ter uma visão geral de como funciona uma empresa e em que implica cada tomada de decisão, erros e acertos” (Aluno 7, 6º semestre). “Primeiro, compreender melhor o universo administrativo das empresas e buscar na contabilidade ferramentas que possam suprir as eventuais necessidades” (Aluno 11, 6º semestre). “Ter conhecimento suficiente para atuar com eficiência depois de formada, a gestão é o caminho que todos os contadores tem que seguir, então quanto mais experiência melhor” (Aluno 15, 6º semestre).

As respostas, tanto dos alunos do curso de Sinop quanto de Tangará da Serra, revelam grande expectativa em cursar a disciplina, pela sua contribuição para utilização no ambiente de trabalho, mas, principalmente, para sua formação com vistas a estarem mais bem preparados para futuramente atuar no mercado de trabalho, na medida em que entendem que a disciplina poderia agregar conhecimento sobre a complexidade das organizações e, evidentemente, sobre o processo de tomada de decisão.

Concluintes (8ª Questão) - “De modo geral, como pode resumir a disciplina Jogos de Empresas?”

Aos alunos de Tangará da Serra que haviam cursado a disciplina foi colocada a questão apresentada anteriormente. A seguir são transcritas algumas das respostas obtidas de alunos do 6º a 8º semestres do curso.

“Jogos de Empresa, uma boa disciplina para se ter uma visão geral de como planejar, analisar e tomar decisões dentro de uma entidade e buscar entender os resultados positivos ou negativos identificando os supostos erros” (Aluno 5, 6º semestre). “Ajuda a reconhecer onde estão os erros para que no futuro da empresa se obtenha sucesso, se jogue limpo e se seja honesto com os resultados” (Aluno 9, 6º semestre).

“Bastante importante no curso, pois foi com essa disciplina que entendi como é a gestão de uma empresa” (Aluno 9, 7º semestre). “Uma disciplina que é de grande valia para o curso, pois submete os acadêmicos a tomar decisão com a

“pressão” que o mercado exige” (Aluno 3, 7º semestre). “É uma matéria de suma importância, pois ajuda a termos uma noção do que acontece no mercado de trabalho” (Aluno 11, 7º semestre). “Um pouco cansativa, porém agrega conhecimento da realidade comercial, o que é bem válido” (Aluno 15, 7º semestre). “É uma disciplina que mostra os resultados de decisões tomadas em uma empresa que produz e vende mercadorias, e as consequências dessas decisões sejam elas positivas ou negativas” (Aluno 5, 7º semestre).

“A disciplina nos mostra como podem refletir certas tomadas de decisões e qual delas são relevantes para a empresa. Mesmo que as situações fossem fictícias, estas poderiam ocorrer na realidade das empresas” (Aluno 8, 8º semestre). “Ela nos mostrou como tomar decisões dentro de uma empresa” (Aluno 10, 8º semestre). “A disciplina foi introduzida de forma prática, o que contribui muito para um maior entendimento sobre como funciona uma organização, e como cada setor precisa trabalhar em conjunto” (Aluno 2, 8º semestre). “Bom exercício para tomada de decisões, simulando empresas reais” (Aluno 13, 8º semestre). “Uma matéria bem difícil as vezes,, dinâmica, que obriga o aluno a correr atrás de material para agregar informações” (Aluno 9, 8º semestre).

De forma unânime percebe-se que os alunos aprovaram a disciplina pelo que a mesma lhes agregou de conhecimento sobre o processo de tomar decisões nas empresas, ao se defrontarem com situações que simulavam a realidade existente nas empresas.

b) Atuação na área contábil e justificativa por atuação na área contábil

Os alunos matriculados na disciplina jogos de empresas, tanto de Sinop quanto de Tangará da Serra responderam a seguinte questão. As respostas dos alunos de Sinop constam a seguir:

Iniciantes (2ª Questão) - “Após se formar, como pretende atuar na área contábil? Justifique”

“Pretendo atuar em escritório de contabilidade ou em uma empresa na área de Recursos Humanos” (Aluno 2, 7º semestre). “Pretendo ajudar a empresa a traçar planos de investimento, atividades como auditoria e perícia não inclusa nesta área” (Aluno 3, 7º semestre). “Pretendo trabalhar na área para adquirir conhecimentos na

prática e como foco principal nos concursos públicos, e dependendo das condições, abrir minha própria empresa” (Aluno 5, 7º semestre). “De forma correta, ética e responsável, objetivando alcançar as melhores soluções possíveis para a empresa, órgão ou entidade em que estiver cooperando ou orientando” (Aluno 11, 7º semestre). “Após concluir o curso, pretendo prestar concursos públicos na área contábil e prosseguir com mais estudos, como também exercer a docência” (Aluno 15, 7º semestre). “Pretendo fazer concursos públicos, mas ainda não tenho uma área definida” (Aluno 16, 7º semestre).

Todos os alunos estão convencidos de que atuarão na área contábil, seja em escritórios contábeis, em empresas e, principalmente, em órgãos públicos, uma vez que referem a intenção de participar de concursos públicos. Registre-se a intenção de um dos respondentes em prosseguir estudos com vistas a exercer a docência.

Os alunos de Tangará da Serra também responderam esta questão. Algumas das respostas obtidas são transcritas a seguir:

“Pretendo começar em seguida a me preparar melhor para auditoria, que é minha área de interesse, hoje já trabalho em contabilidade, mas quero me dedicar mais na área de auditoria após me formar” (Aluno 10, 6º semestre). “Pretendo continuar na área financeira e administrativa, pois é a área em que futuramente abrirá oportunidades para um próprio negócio” (Aluno 2, 6º semestre). “Pretendo atuar na área de auditoria ou como professor; o motivo é que são áreas que acho mais interessantes e com as quais mais me identifico” (Aluno 1, 6º semestre). “Quero usar a contabilidade para tomada de decisões e não para tão somente informar o fisco da movimentação da empresa” (Aluno 4, 6º semestre). “No ensino, quero obter experiência para poder ser uma professora e ensinar aos demais que querem aprender sobre contabilidade” (Aluno 8, 6º semestre). “Não pretendo atuar diretamente como contador, mas pretendo atuar na área da educação voltada a contabilidade, ou como perito” (Aluno 9, 6º semestre). “Até o momento desejo a carreira da docência” (Aluno 11, 6º semestre). “Pretendo fazer uma pós graduação em gestão de pessoas e atuar na área contábil mediante concurso público” (Aluno 16, 6º semestre).

Com relação aos alunos do curso de Tangará da Serra, observa-se uma maior preferência por atuação em auditoria e no ensino da contabilidade.

Para os alunos do curso de Tangará da Serra foi encaminhada a seguinte questão, cujas respostas de alguns alunos são apresentadas na seqüência.

Concluintes (1ª Questão) - “Após a conclusão do curso, pretende atuar na área Contábil? Justifique”

“Não pretendo atuar na área contábil, pretendo atuar na área de concursos públicos” (Aluno 2, 6º semestre). *“Não, pretendo fazer concursos públicos”* (Aluno 4, 6º semestre). *“Não, pois tenho pouca experiência profissional, por isto pretendo fazer concursos públicos”* (Aluno 9, 6º semestre). *“Sim, pretendo, também desejo atuar na área de gestão de pessoas”* (Aluno 11, 6º semestre). *“A princípio não, pois já possuo emprego com estabilidade”* (Aluno 7, 6º semestre). *“Pretendo porque a contabilidade tem ampla área de atuação”* (Aluno 13, 6º semestre).

“Sim, gosto muito da área, especialmente na área fiscal, que inclusive atuo no momento, e seu amplo leque de opções facilita muito a despertar o interesse dos alunos” (Aluno 7, 7º semestre). *“Sim, pois já atuo na área contábil, mas especificamente na área pública, e pretendo me qualificar ainda mais na área”* (Aluno 11, 7º semestre). *“Sim, pois já atuo na área atualmente, após a formação, pretendo continuar”* (Aluno 3, 7º semestre). *“Não, pois pretendo fazer concursos públicos”* (Aluno 5, 7º semestre).

“Sim, mas após a conclusão do curso almejo um estágio de forma a me “situar” na área contábil, para poder adquirir uma melhor prática e assim atuar com mais eficiência na área” (Aluno 11, 8º semestre). *“Sim, pois pretendo me especializar em alguma área da contabilidade”* (Aluno 7, 8º semestre). *“Sim, na realidade já atuo na área, mas não ainda como responsável técnico”* (Aluno 1, 8º semestre). *“Sim, mas pretendo seguir a carreira publica”* (Aluno 3, 8º semestre). *“Por não ter a prática em escritório, meu objetivo é atuar na área publica”* (Aluno 9, 8º semestre).

Os alunos do 6º semestre não se mostram convencidos quanto a atuar na contabilidade, tendendo mais a utilizar os conhecimentos obtidos no curso para participar em concursos públicos. Já a maioria dos alunos do 7º e 8º semestres atuam na área e revelam o desejo de continuar atuando na área agregando mais qualidade às suas atuações.

4.5.7 Comentários Gerais sobre a Experiência com a Disciplina Jogos de Empresa

Com base na experiência vivenciada em sala de aula pelos alunos do curso ministrado no campus de Tangará da Serra, percebem-se indícios de que eles agregaram conhecimentos relacionados a: Visão Sistêmica, Visão Crítica e Analítica, bem como puderam avaliar o impacto de suas decisões nos resultados da empresa e compreender melhor a importância do trabalho em equipe.

Também pode se observar uma evolução no pensamento dos alunos sobre gestão de empresas, o que vem de encontro à proposta da disciplina que é justamente proporcionar aos alunos o conhecimento prático de um modelo de gestão empresarial, de forma a completar os conhecimentos teóricos adquiridos nas diversas disciplinas do curso, utilizando para isto, recursos de informática e a criação de um ambiente empresarial dentro do laboratório (Ementa da disciplina, 2012).

Os alunos do curso ministrado no campus de Sinop, por seu turno, cuja disciplina ainda não havia sido oferecida, mostram grande expectativa em relação à mesma, na medida em que esta deverá permitir que ponham em prática conhecimentos adquiridos nas demais disciplinas já cursadas, mediante a simulação de situações vivenciadas nas empresas, especialmente, vivenciando o processo de tomada de decisão.

4.6 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS COM OS PROFESSORES

As entrevistas foram realizadas com três professores, dois que ministram a disciplina jogos de empresa, respectivamente, das IES de Sinop e Tangará da Serra, e o coordenador do curso de Ciências Contábeis do campus de Cáceres. Estas ocorreram durante o segundo semestre de 2012.

As questões colocadas aos professores versavam sobre as suas expectativas no que tange a aprendizagem dos alunos em relação à disciplina, se estes poderiam adquirir uma visão mais voltada para a gestão e não somente para a escrituração contábil e fiscal; se a disciplina poderia contribuir para formar nos alunos uma visão mais crítica sobre os fatos que venham a vivenciar no dia-a-dia depois de formados;

se as contribuições da disciplina eram as mesmas previstas na ementa; se estava alinhada os critérios apregoados por Bushell (2004).

No caso do coordenador do curso de Cáceres, como no campus ainda não é lecionada a disciplina, os comentários são em relação a como o mesmo entende que a disciplina poderá contribuir com o aprendizado dos alunos a partir do momento em que a mesma esteja sendo ministrada.

Os pontos abordados nas entrevistas tinham por base o entendimento dos entrevistados sobre:

- Capacidade de o aluno compreender a importância do contador com uma visão de gestor;
- Capacidade de o aluno avaliar o impacto de decisões tomadas em uma empresa;
- Capacidade de o aluno compreender a importância do comportamento interpessoal;
- Capacidade da disciplina jogos de empresa ser um avanço no ensino da contabilidade.

Para permitir uma melhor compreensão quanto ao posicionamento de cada professor, utilizou-se a seguinte legenda para suas identificações:

Professor 1 – Professor do Campus de Tangará da Serra

Professor 2 – Professor do Campus de Sinop

Professor 3 – Professor do Campus de Cáceres

4.6.1 Capacidade de o Aluno Compreender a Importância do Contador com uma Visão de Gestor

Nesse tópico buscou-se conhecer a expectativa dos respondentes quanto a disciplina jogos de empresa ser capaz de despertar nos alunos a capacidade de compreender a importância do contador com uma visão voltada para a gestão. Para

tanto, foi-lhes colocada a seguinte questão: “Descreva como os alunos podem entender a importância da disciplina na formação de um perfil mais voltado à gestão do negócio.”

O Professor 1, ao responder a questão, menciona: “ *Para despertar a motivação dos meus alunos, irei mostrar para eles como a disciplina pode lhes ajudar. Em outros países, em outros estados, em outras faculdades, o contador é realmente diferente, ele não tem mais atribuições que ainda hoje são consideradas em nosso estado. O contador precisa ter mais o papel de aconselhador, de fomentar a informação que realmente faça a diferença na administração, então é mais para esse lado que eu vou, motivando-os em relação à disciplina.*”

O Professor 2 entende que “*a idéia mesmo é moldar esse perfil de gestor, trabalhar esta habilidade. Acho que o aluno quer na verdade é ter a vivencia, ele quer saber como a coisa é na pratica, numa situação de tomada de decisão mesmo, já que é isto que eles vão ter que fazer, eles vão ter que ter tempo para tomar esta decisão, e então a disciplina jogos de empresa, por ser algo muito próximo da realidade empresarial, pode cumprir este papel. Por isso acho que a grande expectativa do aluno é justamente verificar nesta questão de vivencia que é mesmo que ele vai ter depois lá no mercado de trabalho.*”

Quanto ao Professor 3, mesmo ainda não existindo a disciplina jogos de empresa no currículo do curso, este menciona que “*é possível que os acadêmicos observem este programa como de suma importância, no sentido de prepará-los para tomar decisões no dia-a-dia, no exercício de sua profissão. Esse ambiente virtual poderá ajudar muito esses acadêmicos a formarem idéias e desta forma, assumirem posicionamentos, posturas, que resultarão em resolutividade*”.

As respostas obtidas à questão formulada mostram um posicionamento bastante convergente dos três professores, os quais nutrem expectativas positivas em relação à contribuição da disciplina jogos de empresa em despertar nos alunos um perfil mais voltado à gestão, pois acreditam que a vivência em situações práticas, mesmo em um ambiente virtual, possa permitir que se atinja esse objetivo.

4.6.2 Capacidade de o Aluno Avaliar o Impacto de Decisões Tomadas em uma Empresa

Nesse tópico buscou-se verificar, do ponto de vista de cada professor, a sua expectativa em relação a quanto a disciplina despertou nos alunos a capacidade de avaliarem o impacto de decisões tomadas em uma empresa. Dessa forma, a questão apresentada aos respondentes foi: “Você acredita que durante a disciplina contribuiu-se para que o aluno aprimorasse sua capacidade de tomada de decisão?”

Para o Professor 1, *“toda simulação é desenvolvida em torno de tomada de decisão, e eles vêem rapidamente qual é o reflexo da tomada de decisão que eles tiveram, então isso dá para eles uma dimensão do que é uma decisão, o peso de uma decisão.”*

O Professor 2, ao responder a indagação, mencionou: *“Eu acredito sim que a disciplina realmente contribui para ampliar a capacidade do acadêmico, já que ele vai ter que saber o momento de avançar ou até mesmo retroceder na hora de tomar uma decisão, uma vez que este processo envolve aspectos relacionados ao momento certo de tomar decisão, e um aluno (gestor) vai ter que saber medir isto. Como os alunos vão ter que trabalhar em equipe, a disciplina amplia a capacidade de tomar decisão, uma vez que a decisão não vai impactar apenas o setor dele, vai impactar outros setores, o que amplia a capacidade de tomar decisão, até mesmo o relacionamento que ele deverá ter com os outros setores da organização.”*

Os comentários dos dois professores são positivos quanto ao fato da disciplina capacitar os alunos a avaliar os impactos de decisões tomadas, sinalizando que os mesmos podem compreender que a experiência vivida na disciplina irá contribuir para tal.

O Professor 3, do campus de Cáceres, argumenta que *“ainda que a mesma aconteça dentro de um ambiente virtual, é possível perceber que faz-se necessário antes de tudo o amadurecimento e internalização da capacitação dos alunos em organização.”*

Observa-se que no caso do campus de Cáceres, mesmo sem a disciplina, o Professor 3 também exalta a contribuição que esta pode dar ao gerar o

conhecimento necessário para que o futuro profissional contábil se capacite a avaliar as decisões tomadas, o quanto isso pode refletir nos resultados da organização.

4.6.3 Capacidade de o Aluno Compreender a Importância do Comportamento Interpessoal

Esse tópico é abordado em função da pergunta: “Durante a aplicação da disciplina houve uma contribuição com o desenvolvimento do trabalho em equipe? Exprese sua opinião a respeito.”

Ao responder a questão, o Professor 1 mencionou que *“o trabalho em equipe talvez seja uma das maiores contribuições, apesar que se tem na faculdade trabalhos que são feitos em conjunto, mas muitas vezes somente um aluno faz e os demais ficam acompanhando. Nesse caso não, deixa um título para cada área, e cada um faz a sua parte, mas isso é feito em conjunto, porque um não pode tomar decisão sem a ajuda do outro, sem a consciência do outro, no final vira uma tomada de decisão em conjunto, em que todos participaram. Não tem como um só trabalhar, não existe essa possibilidade, porque o trabalho não se desenvolve; é o trabalho em equipe deles, a integração deles, e a interdependência que acaba acontecendo é impressionante. Logo no começo quando você fala, vamos formar as equipes, eles já começam a trabalhar nas equipes, eles já se relacionam melhor, já vão ali fazendo um trabalho bem interessante.”*

A respeito da questão formulada, o Professor 2 argumenta que *“a disciplina é trabalhada em equipes de 4 a 6 integrantes, onde cada integrante tem a sua função específica dentro de um contexto organizacional. Cada integrante vai ter que tomar suas decisões, mas levando em consideração as propostas definidas pela organização como um todo. Assim esses integrantes vão ter que tomar decisão sempre em conjunto com as outras áreas da organização da empresa; sem trabalho de equipe, sem discussão, sem ter esses detalhes bem amarrados, sem ter tudo isso bem discutido, parceria entre os setores da empresa, não há como fazer isso, então uma decisão está sempre atrelada a outro setor, a outro departamento dentro da organização, pelo qual cada um desses alunos será responsável. Por isso*

acredito que a disciplina jogos de empresa é uma das melhores para se trabalhar a questão relacionada ao desenvolvimento de espírito de equipe.

Como no curso de Ciências Contábeis do campus de Cáceres ainda não é ofertada a disciplina aos alunos, não se fez questionamento ao professor desta IES.

As respostas dos Professores 1 e 2 revelam que a disciplina agrega em termos de relacionamento entre os alunos que compõem os grupos, estando estes responsáveis por departamentos/setores de empresa fictícia, e nessas condições devem tomar decisões em conjunto para que esta venha a se desenvolver da melhor maneira possível.

4.6.4 Capacidade da Disciplina Jogos de Empresa ser um Avanço no Ensino da Contabilidade

Nesse tópico objetivou-se verificar junto aos professores de que forma o ensino da disciplina jogos de empresa pode ser considerado um avanço no ensino da contabilidade, uma vez que a mesma reúne vários conhecimentos adquiridos durante o curso. Para isto foi efetuada a pergunta: “Você entende que a disciplina Jogos de Empresa é um avanço no ensino da Contabilidade? Como justificaria a sua resposta?”

Sob a ótica do Professor 1, *“é um avanço com certeza, a academia tem que acompanhar e está acompanhando a evolução do papel do contador. Isso se vê com a introdução desta disciplina na grade curricular do curso, porque obviamente o papel do contador não é aquele que era há 20 anos atrás, mudou muito e a academia tem que acompanhar. Nesse sentido, os jogos de empresa dão uma dimensão muito boa para o contador, do seu papel, fazendo com que os alunos percebam que as informações fornecidas pelos contadores são muito importantes ao processo de tomada de decisão, influenciando os rumos das organizações.*

Ao refletir sobre esta questão, o Professor 2 argumenta que *“o aluno entra no curso de ciências contábeis com a visão de um curso voltado a área de negócios e*

espera sair dali com uma vivencia voltada para questões que envolvem a gestão das organizações. Assim, acho que a disciplina realmente é um avanço na medida que ela realmente pode dar essa vivencia para o aluno de como a coisa é em um ambiente organizacional. Nesse sentido entendo que a disciplina tem muito a oferecer para os acadêmicos, a disciplina não fica presa apenas aos aspectos relacionados com a teoria, já que ela trabalha um ambiente organizacional onde a empresa está inserida a um ambiente externo, ou seja, além de suas paredes.

As respostas dos dois professores revelam o seu entendimento de que a disciplina jogos de empresa pode ser considerada um avanço no ensino na área contábil, na medida em que reúne conhecimentos teóricos adquiridos durante o curso e aplicados de forma prática, mesmo sendo em um ambiente simulado, virtual, conhecimentos estes que são exigidos no processo de gestão. Desta forma, entendem que os alunos saem mais bem preparados para enfrentar a realidade empresarial que irão encontrar ao sair da graduação.

No caso do professor do campus de Cáceres, houve uma pequena alteração na pergunta, devido ao fato de que neste campus ainda não é ministrada esta disciplina. Nesse caso a pergunta formulada foi: “Você entende que a disciplina Jogos de Empresa pode ser um avanço no ensino da Contabilidade? Como justificaria a sua resposta?”

Ao responder a pergunta, o Professor 3 mencionou que *“tudo o que possibilite a ampliação do conhecimento em relação a tomada de decisão, e melhore a capacidade produtiva quer seja intelectual ou econômica, precisa ser implementado, com a disciplina jogos de empresa não seria diferente”*.

Depreende-se deste comentário que o Professor 3 acompanha o pensamento dos demais professores, de que a disciplina pode ser considerada um avanço no ensino da contabilidade.

Um resumo das respostas dos professores entrevistados é apresentado no Quadro 4.

Quadro 4 – Resumo das respostas dos docentes

Capacidade de o aluno compreender a importância do contador com uma visão de gestor	Há um posicionamento convergente dos três professores em termos de expectativas positivas em relação à contribuição da disciplina jogos de empresa em despertar nos alunos um perfil mais voltado à gestão, pois acreditam que a vivência em situações práticas, mesmo em um ambiente virtual, pode permitir que se atinja esse objetivo.
Capacidade de o aluno avaliar o impacto de decisões tomadas em uma empresa	Os posicionamentos dos dois professores (Sinop e Tangará da Serra) são positivos quanto à disciplina capacitar os alunos a avaliar os impactos de decisões tomadas, sinalizando que a experiência vivida na disciplina irá contribuir para tal. O professor do campus de Cáceres também ressalta a contribuição da disciplina em gerar o conhecimento necessário para que o aluno se capacite a avaliar as decisões tomadas, e o quanto isso pode refletir nos resultados da organização.
Capacidade de o aluno compreender a importância do comportamento interpessoal	Os professores 1 e 2 entendem que a disciplina agrega em termos de relacionamento entre os alunos que compõem os grupos, sejam responsáveis por departamentos/setores de empresa fictícia. Consideram que nessas condições devem tomar decisões em conjunto para que a empresa venha a se desenvolver da melhor maneira possível.
Capacidade da disciplina jogos de empresa ser um avanço no ensino da contabilidade	As respostas dos professores revelam que a disciplina jogos de empresa significa um avanço no ensino na área contábil, reunindo conhecimentos teóricos adquiridos durante o curso e aplicados de forma prática, mesmo que em ambiente virtual, conhecimentos estes que são exigidos no processo de gestão. Entendem que os alunos saem mais bem preparados para enfrentar a realidade empresarial que irão encontrar ao sair da graduação.

Fonte: Dados da pesquisa.

4.6.5 Análise das Demais Questões

As respostas das demais questões formuladas aos professores são apresentadas e analisadas a seguir:

1ª Questão: “O que você entende como Jogos de Empresa?”

O Professor 1 respondeu esta indagação da seguinte forma: *“Acho Jogos de Empresa uma disciplina interessante, pelo motivo que o aluno aplica na prática o que vê na teoria. Ele é colocado diante de situações da realidade das empresas por*

meio de simulação empresarial, e pode avaliar os reflexos de suas decisões na situação da empresa. Entendo que isso é importante na formação do contador nos dias de hoje”.

O Professor 2 entende que “jogos de empresa é uma disciplina que vai dar a vivência do contexto empresarial para o acadêmico, é o momento que o aluno tem de colocar em prática uma parcela significativa do conhecimento que ele teve no decorrer dos semestres anteriores. Normalmente a disciplina é trabalhada no 7º ou 8º semestre, quando o aluno já tem um certo aprendizado e por isso pode desenvolvê-lo. O fato da disciplina trabalhar a questão de gestão empresarial, propicia também o desenvolvimento de técnicas relacionadas com o comportamento desses acadêmicos, na medida que a equipe que trabalha na disciplina vivencia uma competição entre si e isso motiva os alunos. Nesse sentido trabalha também a questão do perfil dos egressos. Em suma, a disciplina alia teoria e prática e contribui para preparar melhor o acadêmico para atuar no mercado de trabalho”.

No entender do Professor 3, a disciplina jogos de empresa “pode ser compreendida como um mecanismo que poderá auxiliar no treinamento de equipes, para que possam vivenciar situações semelhantes àquelas vivenciadas numa realidade empresarial. Pode se dizer que os jogos de empresa abordam variáveis ambientais (sistêmicas), abordam aspectos humanos presentes no cotidiano empresarial (jogos humanos) ou ainda unem as variáveis ambientais e as características humanas, com a finalidade primordial de simular possibilidades possíveis dentro de um sistema gerencial real, partindo de algo fictício”.

As respostas a esta questão permitem observar que os professores entendem como muito positivo a presença desta disciplina no currículo do curso de Ciências Contábeis em suas IES, e concordam que a mesma vem a contribuir com a formação de alunos com um perfil mais voltado para a gestão. Com isso podem ser geradores de opinião, apoiando aos gestores das empresas, bem como a micro e pequenos empreendedores, que na maioria das vezes procuram justamente um profissional contábil para lhes orientar sobre a melhor maneira de gerir os seus negócios.

3ª Questão: “De acordo com a estrutura curricular do curso, como você poderia definir a contribuição deste tipo de disciplina na formação do futuro profissional em Ciências Contábeis?”

Ao responder este questionamento, o Professor 1 manifestou-se mencionando que *“a disciplina realmente ajuda muito, porque sem algo prático para exercitar a teoria aprendida na academia, o futuro profissional corre o risco de sair formado como um mero escriturador contábil. Essa disciplina faz com que os alunos se conscientizem que este não é o seu papel na condição de profissionais. A disciplina também ajuda a reforçar a importância da contabilidade como elemento capaz de propiciar as informações necessárias para que as decisões possam ser tomadas nas organizações.*

Refletindo sobre a questão proposta, o Professor 2 argumenta que *“a disciplina é importante, na medida em que no mercado de trabalho o egresso irá se deparar com situações semelhantes àquelas que foram simuladas em sala de aula, mesmo que se reconheça que a dinâmica empresarial é muito intensa. Para isso a disciplina deve procurar simular situações o mais próximo possível deste ambiente dinâmico vivenciado nas empresas”.*

O Professor 3 menciona que *“a matriz curricular do curso não contempla essa disciplina, no entanto acredito que se houvesse, poderia contribuir no sentido de que suas posturas em relação as demais disciplinas poderão ser diferentes, sendo uma forma de por em prática conhecimentos teóricos adquiridos durante o curso”.*

Os posicionamentos dos professores conduzem ao entendimento de uma efetiva contribuição da disciplina na formação dos futuros profissionais contábeis, pela possibilidade que oferece de aliar conhecimentos teóricos e práticos, em que os alunos podem perceber que os conhecimentos teóricos adquiridos nas diversas disciplinas lhes dão suporte na resolução das questões práticas propostas.

7ª Questão: “Relacione as suas expectativas ao iniciar o semestre quanto ao aprendizado dos alunos, em relação ao resultado alcançado ao final do semestre”.

Em sua resposta, o Professor 1 assinalou: *“Espero sinceramente que no final do semestre os alunos tenham consciência do papel deles. Que ao analisar demonstrações, mercado e relatórios, eles tenham consciência de que realmente o papel deles mudou, e que eles vejam isso na prática. Que eles possam perceber a sua importância para as empresas, como parceiros importantes dos gestores nas tomadas de decisões. Que não fiquem cuidando apenas do passado, mas que tenham um papel pró-ativo em termos de gerenciamento da empresa”*.

O Professor 2 menciona: *“no início do semestre você tem uma expectativa em relação à disciplina, e percebe no final do semestre que o objetivo não só foi alcançado como superado, mostrando que os alunos compreenderam a importância da disciplina para a sua formação, e se capacitaram a avaliar os impactos de suas decisões sobre os resultados das empresas fictícias com que estavam trabalhando. Para o professor é motivo de satisfação e o incentiva a aprimorá-la. A competição que se estabelece entre os grupos de alunos é muito importante, pois é isso que eles irão encontrar no exercício profissional.*

Os professores vislumbram a possibilidade de a disciplina contribuir para mudar o pensamento dos alunos, fazendo-os perceber que se espera deles como profissionais muito mais do que somente cuidar de escrituração contábil e fiscal. A disciplina deve despertar neles o espírito de competição saudável e aprender como atuar em equipe.

No curso ministrado no campus de Cáceres, que ainda não possui tal disciplina, procurou-se verificar de que forma os alunos são preparados para atuar mais voltados para a gestão do negócio. Assim, a questão encaminhada ao professor desta IES foi:

7ª Questão: “Na ausência da disciplina Jogos de Empresa em sua grade curricular, como você pode contextualizar a formação do perfil de gestor ao futuro profissional contábil?”

A resposta obtida do Professor 3 foi: *“Outras disciplinas podem, pelo menos a princípio, estar trabalhando essas possibilidades, é o caso de contabilidade*

gerencial, que busca demonstrar através de conceitos e exercícios, situações simuladas de possíveis tomadas de decisão”.

Provavelmente este é o pensamento dominante nos cursos em que a disciplina jogos de empresa não é ofertada aos alunos. Entende-se que a disciplina contabilidade gerencial cumpre um importante papel no curso, como assinalado pelo professor, porém não oferece ao aluno a possibilidade de relacionar diversos outros conhecimentos como faz a disciplina jogos de empresa.

8ª Questão: *“Expresse sua opinião sobre a contribuição das Diretrizes Curriculares Nacionais do MEC na formação dos alunos de Ciências Contábeis”.*

Ao responder esta questão, o Professor 1 mencionou: *“Na minha opinião as diretrizes curriculares do MEC contribuíram para eliminar disciplinas já ultrapassadas, sendo substituídas por disciplinas que podem contribuir mais na formação do contador, e assim equiparar-lhe com contadores formados no mundo, em linha com a harmonização nas normas contábeis.*

Para o Professor 2, *“as diretrizes curriculares em vigor nos cursos de Ciências Contábeis favorecem a adoção da disciplina jogos de empresa, por todos os elementos já colocados nas questões precedentes, uma vez que contribui para atender as demandas de conhecimentos e habilidades esperadas dos egressos do curso como prevêem as diretrizes”.*

O Professor 3 argumenta, em relação à questão formulada, que *“as diretrizes nacionais curriculares buscaram em um sentido mais amplo, direcionar os cursos para a formação de alunos capacitados a atuar no novo mercado vivenciado pelas empresas”.*

De modo geral os professores entendem que as mudanças ocorridas a partir da adoção das novas Diretrizes Curriculares atualmente em vigor, vieram para enriquecer o currículo do curso de Ciências Contábeis, atualizando-o segundo as necessidades do mercado, tanto internas quanto externas.

Finalizando as entrevistas, foi solicitado aos professores que se manifestassem livremente sobre a disciplina jogos de empresa. Os comentários apresentados pelos mesmos foram:

Professor 1: *“Quando fiz o curso e me formei depois de seis anos, não existia esta disciplina. Agora que estou lecionando e acompanhando a evolução da atividade contábil, fico feliz por ver esta disciplina sendo ministrada no curso. Isso mostra uma evolução, visando a formação de um contador que amplia as suas atividades, especialmente voltando-se mais para a gestão das organizações”.*

Professor 2: *“Vou repetir o que você ouviu dos alunos e do professor que estava na sala de aula. Queremos ver o resultado desta pesquisa, porque faz parte do que foi exposto aqui, de que o professor precisa ter esta ambientação, precisa ter esse feeling para captar o que realmente é necessário para esta disciplina, e o resultado da sua pesquisa vai contribuir muito para isto, também os aspectos relatados pelos alunos, que é a outra ponta. Enquanto docente é necessário ter este feedback dos alunos, embora eu acredite que todos os professores devam fazer isto, em toda e qualquer disciplina, mas o resultado de sua pesquisa será muito significativo e vai me auxiliar e muito na condução da disciplina, assim como aos professores que forem trabalhar com a mesma”.*

Professor 3: *“O que posso considerar é que a nossa sociedade vem evoluindo de forma cada vez mais rápida, e o pensamento do profissional da contabilidade tem que acompanhar esta evolução. Nesse sentido, a disciplina jogos de empresa pode contribuir para a formação do futuro profissional, de tal forma que este possa assumir maiores responsabilidades nas organizações e ser uma espécie de “orientador” da gestão, passando da fase de mero escriturador contábil e fiscal, para um formador de opinião dentro da empresa”.*

Em seus comentários finais, os docentes entrevistados reafirmam a importância da disciplina jogos de empresa na formação dos alunos do curso de Ciências Contábeis, reconhecendo que a sua inclusão no currículo do curso significa uma evolução deste ao voltar sua atenção mais à gestão das organizações.

5 CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES

5.1 CONCLUSÃO

Este estudo foi desenvolvido com o intuito de atender ao objetivo geral de examinar a contribuição da disciplina jogos de empresa na formação de um perfil mais voltado à gestão nos alunos do curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT. Participaram na pesquisa 104 alunos, respectivamente, dos campi de Sinop e Tangará da Serra e três professores destes dois campi e do campus de Cáceres.

Adotou-se como base para o estudo, a pesquisa realizada por Mello (2010) e o modelo proposto por Bushell (2004), apresentado em estudo desenvolvido por Casagrande (2006), para verificar se a disciplina jogos de empresa contribui para os alunos compreenderem a relação sistêmica entre as principais funções empresariais; avaliarem o impacto de decisões tomadas em uma empresa; terem uma visão crítica de análise de mercado; compreenderem a importância do comportamento interpessoal e da necessidade de informações para melhor o processo de tomada de decisões.

Os resultados da pesquisa permitem concluir, do ponto de vista dos alunos, que a disciplina jogos de empresa contribuiu para a sua compreensão acerca da visão sistêmica da organização; capacitou-lhes a enfrentar o processo de tomada de decisão mediante a compreensão acerca da utilização de decisão compartilhada, em que deve se analisar os dados dos diversos setores que compõem a organização; despertou-lhes a importância de o gestor estar de posse de informações gerenciais relacionadas com os diversos setores da empresa, para adotar medidas apropriadas que mantenham a organização no rumo esperado, fazendo-se necessário para tal ter uma visão de mercado.

A disciplina também contribuiu para a sua compreensão sobre a importância da realização de trabalhos em grupo, fundamento da abordagem de jogos de empresa, e fato percebido pelo interesse e participação dos alunos em sala de aula;

e conscientizou-lhes acerca da necessidade de buscar informações em diversas fontes, aliadas aos conhecimentos já obtidos durante o curso, para melhor instruir o processo de tomada de decisão, revelando iniciativa, a qual se configura como um importante elemento na formação de um gestor.

Assim, pode se observar que os alunos percebem que a disciplina jogos de empresa lhes agregou conhecimentos ao simular a realidade vivenciada nas empresas, que lhes serão úteis para uma atuação profissional mais qualificada, seja em escritórios contábeis, auditoria, empresas privadas, entidades públicas ou mesmo exercendo a docência.

Tal posicionamento está em sintonia com o observado por alunos que participaram na pesquisa realizada por Mello (2010), ou seja, de que a disciplina contribuiu na sua formação, proporcionando-lhes uma visão sistêmica da empresa, capacitando-os a avaliar o impacto de decisões tomadas, desenvolvendo-lhes condições de ter uma visão crítica de análise de mercado e da importância do comportamento interpessoal, bem como fornecendo-lhes elementos para compreender a necessidade de obter informações para melhorar o processo de tomada de decisões.

Do ponto de vista dos docentes, percebe-se que estes ressaltam a contribuição da disciplina jogos de empresa para a formação de um perfil de aluno mais voltado à gestão, na medida em que esta simula a vivência de situações do cotidiano das empresas; para capacitá-los a avaliarem os impactos nos resultados da organização em função de decisões tomadas; para fortalecer o relacionamento entre os alunos que compõem os grupos responsáveis por determinados setores da empresa fictícia, o que contribui para a tomada de decisões em conjunto; e para qualificar o ensino na área contábil, pela reunião de conhecimentos teóricos obtidos no curso e sua aplicação no campo prático, entendendo que os alunos saem mais bem preparados para enfrentar o mundo empresarial ao se graduarem.

Os posicionamentos, tanto dos alunos como dos professores, se coadunam com o que sugerem as Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de Ciências Contábeis, na medida em que estas enfatizam a necessidade de se proporcionar

uma visão sistêmica aos estudantes do curso, aproximando-os mais da gestão das organizações.

Por fim, como já mencionado, o estudo desenvolvido está baseado na percepção de uma amostra de discentes e docentes, significando os seus posicionamentos quanto à contribuição da disciplina jogos de empresa na formação dos bacharéis em Ciências Contábeis. Nessas condições, a abordagem utilizada é a qualitativa, onde podem estar presentes possíveis vieses do seu autor.

5.2 RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS

Espera-se que este estudo possa contribuir para que novas pesquisas sejam realizadas, como, por exemplo, comparar os efeitos provocados pela disciplina jogos de empresa na formação de contadores e administradores.

Recomenda-se, também, analisar a contribuição da disciplina jogos de empresa na formação dos futuros profissionais contábeis em cursos de outras IES brasileiras que a oferecem, com vistas a comparar os resultados obtidos com os alcançados neste estudo.

Por fim, recomenda-se também um estudo em que se compare o impacto causado pela disciplina jogos de empresa na formação dos alunos que a cursaram, em comparação com aqueles que não a cursaram.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Cacilda Soares de. **O ensino de contabilidade introdutória nas universidades públicas do Brasil**. - Dissertação de Mestrado – Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo, 2002. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/12/12136/tde-11112004-140947/pt-br.php>. Acesso em: 25 ago. 2011.

ANDRADE, Guy Almeida. **Profissão Contábil no Brasil**: primórdios, perspectivas e tendências. Revista de Contabilidade CRC-SP. São Paulo, n.23, mar. 2003, p. 20-32.

ANDRADE, Marcelo Machado Teixeira de.; SAUAIA, Antonio Carlos Aidar . Barreiras e facilitadores para a geração do conhecimento e sua utilização entre projetos encadeados: um estudo de caso com jogos de empresas. In: SEMINÁRIOS EM ADMINISTRAÇÃO - SEMEAD, 10., 2007, São Paulo. **Anais...** São Paulo, 2007 disponível em: <http://www.ead.fea.usp.br/semead/10semead/sistema/resultado/trabalhosPDF/115.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2011.

ANDRADE, Rui Otávio Bernardes de; AMBONI, Nerio. **Projeto Pedagógico para Cursos de Administração**. São Paulo: Makron Books, 2002.

ANGELONI, Maria Terezinha. Elementos intervenientes na tomada de decisão. **Ciência da Informação. Revista Online**. Vol. 32, n.1, pp. 17-22, 2003.

BATAGLIA, Walter; YU, Abraham Sin Oih. A sincronização da tomada de decisão estratégica com o planejamento estratégico formal. **RAM - Revista de Administração Mackenzie**. Vol.9, n.5, pp. 82-111, 2008.

BEN-ZVI, Tal; CARTON Thomas C.. From Rhetoric to Reality: Business Games as Educational Tools. **INFORMS Transactions on Education**, 8:1(10-18) 2007. Disponível em: <https://www.informs.org/Pubs/ITE/Archive/Volume-8/From-Rhetoric-to-Reality-Business-Games-as-Educational-Tools>. Acesso em: 10 set. 2012.

BEN-ZVI, Tal; The Efficacy of Businss Simulation Games in Creating Decision Support Systems: An Experimental Investigation - Decision Support Systems, Vol. 49, No. 1, pp. 61-69, 2010. Disponível em: <http://ssrn.com/abstract=2150622>. Acesso em: 12 set. 2012.

BERGSTRESSER, Daniel B.; PHILIPPON, Thomas. CEO Incentives and Earnings Management. **Journal of Financial Economics**, Forthcoming; HBS Finance Working; 2004. Disponível em: <http://ssrn.com/abstract=640585>. Acesso em: 12 set. 2012.

BERNARD Simulação Gerencial - Disponível em:

http://www.bernard.com.br/sistemas_bernard/sis_sistemas.php. Acesso em: 21 jul. 2011.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução n.06 de 10 de março de 2004**. Institui a lei das diretrizes curriculares nacionais do curso de Graduação de Ciências Contábeis, bacharelado. Brasília, 2004. Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces06_04.pdf. Acesso em: 20 ago. 2011.

BUSHEE, Brian J; **Institutional Investors, Long-term Investment, And Earnings Management**. Harvard University - 1998. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.52686>. Acesso em: 12 out. 2012.

CASAGRANDE. Maria Denize Henrique. **Jogo De Empresa Na Prática De Ensino De Contabilidade**. Tese de Doutorado . Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) . Florianópolis . 2006 . Disponível em:

<http://www.inf.ufsc.br/~cezar/indexorientacoes.html>. Acesso em: 15 set. 2011.

CAUTELA, Alciney Lourenço; POLLONI, Enrico Giulio Franco. **Sistemas de Informação na administração de empresas**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

CHTOUROU, Sonda Marrakchi; BÉDARD, Jean; COURTEAU, Lucie; **Corporate Governance and Earnings Management** (2001). Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.275053> Acesso: 30 ago. 2012.

COLLIS. Jill; HUSSEY, Roger. **Pesquisa Em Administração**. 2ª ed. São Paulo: Bookman, 2005.

COLOMBO, Roberto. **Aplicação de Jogo de Empresas: Um experimento com geração randômica de cenários em sistemas dinâmicos**. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas / Escola de Administração de Empresas de São Paulo, 2003, 348 p. Tese de doutorado, disponível em:

<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/2473>. Acesso em 30 ago. 2012.

CUNHA, Luiz Antônio C. R. A pós-graduação no Brasil: função técnica e função social. **Revista de Administração de Empresas**. Rio de Janeiro, v. 14, n. 5, p. 66-70, set./out. 1974.

DUGAICH, Ricardo Luiz Casella; **Jogos de Empresa e Ensino de Estratégia Empresarial: Resultados de Pesquisa Empírica no Brasil**. Rio de Janeiro, 2004. 240p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Administração, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0212549_05_pretextual.pdf. Acesso em: 15 jun. 2012.

FERNANDES, Francisco Carlos; KLANN, Roberto Carlos; FIGUEREDO, Marcelo Salmeron. Teoria Da Decisão: Um Estudo Sobre as Necessidades de Informações Qualitativas e Quantitativas para a Gestão – XII SEMEAD – Seminários em Administração – Resumos. **Anais...** Setembro de 2010. Disponível em:

<http://www.ead.fea.usp.br/semead/13semead/resultado/trabalhosPDF/532.pdf>

Acesso em: 16 jul. 2013.

FRANCO, Hilário. A educação técnica e cultural do contador. **Revista de Contabilidade e Comércio**. Lisboa, v. XLIV, n. 176, 1980 disponível em: <http://www.revistadecontabilidade.com/?sec=rcc>. Acesso em: 26 out. 2012.

_____. A Contabilidade na era da globalização. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5 Ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GOMES, Jairo de Pontes. **O Uso de Jogos Empresariais no Desenvolvimento de Competências Gerenciais de Empreendedores Varejistas Paraibanos**. 133 f. Dissertação (Mestrado em Administração). Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2009. Disponível em:

http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=165422. Acesso em: 26 out. 2012.

GRAMIGNA, Maria Rita Miranda. **Jogos de empresa**. 2ª edição - São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

HARVARD Business School - **Holds 12th Annual Business Plan Contest** - <http://www.hbs.edu/news/releases/businessplan2008.html> - Apr 29 2008. Acesso em: 22 jul. 2011.

HUINZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

IUDÍCIBUS, Sergio de. **Teoria da Contabilidade**. 8ª. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

JENTZSCH, Stefan; BECHTER, Clemens. **Simulation Games as Replication of Real Business**. Thammasat University, Bangkok. 2010. disponível em: <http://ssrn.com/abstract=1894226>. Acesso em: 23 out. 2012.

KHAJAVI, Shokrollah; NAZEMI, Amin; **Innovation in Management Accounting: The Needs of World-Class Firms** - 2006. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.949200>. Acesso em: 29 set. 2012.

KIFF, John, Michaud; FRANCOIS, Louis; MITCHELL, Janet; **Instruments of Credit Risk Transfer: Effects on Financial Contracting and Financial Stability** - 2002. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.374640>. Acesso em: 26 out. 2012.

KLABBERS, J. H. G. Terminological Ambiguity : Game and Simulation. **Simulation & Gaming**, vol. 40, n. 4, p. 446-463, 2009, originally published online december, 2008. Disponível em: <http://sag.sagepub.com/content/40/4/446.full.pdf+html> . Acesso em: 30 out. 2011.

KOLIVER, Olívio. A formação e o exercício profissional dos contadores e a

multidisciplinaridade. **Revista do Conselho de Contabilidade do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre, n. 107, dez. 2001

KOPITTKE, Bruno Hertmut. **Jogos de empresas**: manual do jogador. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2001. Disponível em: <http://fesppr.br/~marcelo/Laborat%F3rio%20Cont%E1bil%20II%20-%20Jogos%20de%20empresas/Manual%20do%20Jogador%20GI-MICRO.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2011.

LACRUZ, Adonai José; VILELA, Lamounier Erthal. Jogos de Empresas como Instrumento de Capacitação de Graduandos em Administração: Uma Análise à Luz da Sociedade Pós-Industrial. XVI ENANGRAD. **Anais...** Belo Horizonte-MG. 28 a 31 de agosto de 2005.

LAUGHLIN, Daniel.; MARCHUK, Nick. **A guide to computer games in education for NASA**. NASA'S Office Of The Chief Education Officer, Technology and Products Office, Program Executive, 2005. Disponível em: <http://education.jsc.nasa.gov/pdfs/NASA-Games-Guide-Laughlin-2005.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2011

LOUSADA, Mariana; VALENTIM, Marta Lígia Pomim. Modelos de tomada de decisão e sua relação com a informação orgânica. **Revista Perspectivas em Ciência da Informação**. 2011, vol.16, n.1, pp. 147-164. ISSN 1413-9936. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pci/v16n1/a09v16n1.pdf> Acesso em: 16 jul. 2013.

MACCARI, Emerson Antônio e SAUAIA, Antonio Carlos Aidar. Aderência de sistemas de informação na tomada de decisão: um estudo multicaso com jogos da empresa. **JISTEM J. Inf. Syst. Technol. Manag.** (Online) 2006, vol.3, n.3, pp. 371-388 . Disponível em: http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1807-17752006000300007&lng=pt&nrm=iso. ISSN 1807-1775. Acesso em: 24 out. 2011.

MACHADO, Vinícius Sucupira de Alencar; CASA NOVA, Silvia Pereira Castro. Análise Comparativa entre os Conhecimentos Desenvolvidos no Curso de Graduação em Contabilidade e o Perfil do Contador Exigido pelo Mercado de Trabalho: Uma Pesquisa de Campo sobre Educação Contábil. **Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade (REPeC)**. 2009. Disponível em: <http://www.repec.org.br/index.php/repec/article/view/19/21>. Acesso: 10 out. 2011.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa: Planejamento e Execução de Pesquisas, Amostras e Técnicas de Pesquisas, Elaboração, Análise e Interpretação de Dados**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MARTINS, Eliseu. **Contabilidade de Custos** . 9.ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MELLO, Róbison Fabiano de. **A Contribuição para a Formação do Profissional Contábil Proporcionada pelo Ensino Mediante Jogos de Empresa**. Dissertação (Mestrado em Ciências Contábeis) da UNISINOS, 2010. Disponível em: http://bdtd.unisinos.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1564. Acesso em: 15 jul. 2011.

MENEZES, Sulamita Ponzio. **Logo e a Formação de Professores: O Uso Interdisciplinar do Computador na Educação**. Dissertação (Mestrado) Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo. São Paulo, 1993, 305p.

MILANESI, Almir. **Atuação Empreendedora do Profissional de Escritórios de Contabilidade da Grande Vitória/ES**. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção). Universidade Federal de Santa Catarina – USFC, Florianópolis, 2003.

MIRANDA, Gilberto José; CASA NOVA, Sílvia Pereira de Castro; CORNACCHIONE JUNIOR, Edgard Bruno. Os saberes dos professores-referência no ensino de contabilidade. **Revista Contabilidade e Finanças** [online]. 2012, vol.23, n.59, pp. 142-153. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1519-70772012000200006>. Acesso em: 27 out. 2012.

NASCIMENTO, Adriano Roberto Afonso do; MENANDRO, Paulo Rogério Meira. Análise léxica e análise de conteúdo: uma proposta de utilização conjugada. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, UERJ, RJ, ano 6, N. 2, 2º semestre de 2006. Disponível em: <http://www.revispsi.uerj.br/v6n2/artigos/pdf/v6n2a07.pdf>. Acesso em: 28 out. 2011.

NOSSA, Valcemiro; **Ensino da contabilidade no Brasil: uma análise crítica da formação do corpo docente**. Dissertação de mestrado. São Paulo : FEA/USP, 1999. Disponível em: [http://www.fucape.br/_public/producao_cientifica/6/Dissertacao%20Valcemiro%20\(2\).pdf](http://www.fucape.br/_public/producao_cientifica/6/Dissertacao%20Valcemiro%20(2).pdf) Acesso: 26 out. 2012.

NOY, Avi; RABAN, Daphne Ruth; RAVID, Gilad - **Testing Social Theory in CMC through Gaming and Simulation**. 2010 Disponível em: <http://ssrn.com/abstract=999996> Acesso em: 10 out. 2012.

OLIVEIRA NETO, José Dutra de; MARINO JUNIOR, João and MORAIS, Leonardo Teixeira. Os cursos de ciências contábeis no Brasil e o conteúdo das disciplinas de sistemas de informação: a visão acadêmica versus a necessidade prática. **Revista de contabilidade e finanças**. [online]. 2001, vol.12, n.27 [cited 2011-12-12], pp. 59-65. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-70772001000300004&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 10 out. 2012.

PADOAN, Aparecida da Cruz; **A Interdisciplinaridade no Ensino da Contabilidade Gerencial em Instituições Públicas de Ensino Superior do Estado do Paraná** – Dissertação de Mestrado – UFPR – 2007 Disponível em: <http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/14355/fatima%20padoan.pdf?sequence=1>. Acesso em: 26 out. 2012.

PATTON, Michel Quinn. **Qualitative evaluation and research methods**. Newbury Park, CA. Sage Publications, 1990. Disponível em: <http://digilib.bc.edu/reserves/sc794/leac/sc79402.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2012.

PELEIAS, Ivam R; BRUSSOLO, Fábio. A Evolução Hierárquica do Profissional de Contabilidade nas Organizações: Uma Visão do Mercado de Trabalho e sua Correlação com os Estudos da Administração. Encontro Nacional dos Programas de

Pós-graduação em Administração – ENANPAD. **Anais...** São Paulo, 2003.

Disponível em:

http://anpad.org.br/evento.php?acao=trabalho&cod_edicao_subsecao=48&cod_evento_edicao=7&cod_edicao_trabalho=1771 . Acesso em: 12 out. 2011.

PELEIAS, Ivam Ricardo et al . Evolução do ensino da contabilidade no Brasil: uma análise histórica. **Revista Contabilidade e Finanças**. São Paulo, v. 18, n. spe, June 2007 . Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-70772007000300003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 20 set. 2011.

PIAGET, J. Aprendizagem e conhecimento. In: PIAGET, J., GRÉCO, P. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PIRES, Charline Barbosa. **A Formação e a Demanda do Mercado de Trabalho do Contador na Região Metropolitana de Porto Alegre – RS**. 2008. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ciências Contábeis, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS, 2008. Disponível em:

http://biblioteca.asav.org.br/biblioteca/index.php?resolution2=1024_1&tipo_pesquisa=&filtro_bibliotecas=&filtro_obras=&termo=&tipo_obra_selecionados=#posicao_dados_acervo. Acesso em: 20 set. 2011.

RIGGS, James L.; KALBAUGH, A. James; **A Arte da Administração: Princípios e Regras**. São Paulo: Pioneira, 1981.

RIGODANZO, Jonas; **Metaltec: Jogo de Empresas Voltado à Qualificação de Gestores de Micro e Pequenas Indústrias**. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção Universidade Federal de Santa Maria – 2007. Disponível em:

http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=988. Acesso em: 20 set. 2011.

ROSAS, André Rosenfeld; SAUAIA, Antonio Carlos Aidar. Modelo conceitual de decisões no estágio de criação de um negócio: base para construção de um simulador para jogos de empresas. **Revista de Administração Contemporânea** 2009, vol.13, n.4, pp. 663-682. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1415-65552009000400009>. Acesso em: 26 out. 2012.

SANTOS, Lucíola Lucínio de C. P. Problemas e alternativas no campo da formação de professores. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 72, n. 172, p. 318-34, set./dez. 1991. Disponível em: <http://www.emaberto.inep.gov.br/index.php/RBEP/article/viewFile/475/485>. Acesso em: 26 out. 2012.

SAUAIA, Antônio Carlos Aidar., **Satisfação e Aprendizagem em Jogos de Empresas: Contribuições para a Educação Gerencial**, São Paulo, FEA-USP, Tese de Doutorado, 1995. Disponível em:

<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/12/12134/tde-23112005-193556/pt-br.php>. Acesso em: 26 out. 2012.

SAUAIA, Antônio Carlos Aidar; ZERRENNER, Sabrina Arruda . Jogos de Empresas e Economia Experimental: Um Estudo da Racionalidade Organizacional na Tomada de Decisão. **Revista de Administração Contemporânea**. Curitiba, v. 13, n. 2, art. 2, p. 189-209, Abr./Jun. 2009 Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s1415-65552009000200003&script=sci_arttext.

Acesso em: 26 out. 2012.

SAUSER, Lane D. The CPA Profession: Responding To A Changing Environment. S.A.M. **Advanced Management Journal** , v.65, n.2, 2000, p. 36-40. Disponível em:

<http://www.thefreelibrary.com/The+CPA+Profession%3A+Responding+to+a+Changing+Environment.-a062205445>. Acesso em 26 out. 2012.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 22.ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SHARMAN, Paul. Rebalancing The Accounting Profession. **Cost Management** , v.21, n.1, jan./fev. 2007, p. 6-9. Disponível em:

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/jcaf.20291/pdf> . Acesso em: 20 out. 2011.

SIEGEL, Gary; KULESZA, C .S. The Coming Changes In Management Accounting Education. **Management Accounting Education** , v. 77, jan. 1996, p. 43-7.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. 3.ed. rev. Florianópolis: UFSC/PPGEP/LED, 2003. Disponível em:

[http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7B7AF9C03E-C286-470C-9C07-](http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7B7AF9C03E-C286-470C-9C07-EA067CECB16D%7D_Metodologia%20da%20Pesquisa%20e%20da%20Disserta%C3%A7%C3%A3o%20UFSC%202005.pdf)

[EA067CECB16D%7D_Metodologia%20da%20Pesquisa%20e%20da%20Disserta%C3%A7%C3%A3o%20UFSC%202005.pdf](http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7B7AF9C03E-C286-470C-9C07-EA067CECB16D%7D_Metodologia%20da%20Pesquisa%20e%20da%20Disserta%C3%A7%C3%A3o%20UFSC%202005.pdf) . Acesso em: 16 ago. 2011.

SILVA, João Luiz da; MENDONÇA, Janete de Fátima; O Ensino da Contabilidade por Aplicação de Projetos: Uma Aplicação da Multidisciplinaridade. **Revista Contemporânea de Contabilidade**; ano 2, vol 1, nº 4, 2005 p 99-119. Disponível em: http://www.rcc.ufsc.br/edicao4/documentos/artigo_5.pdf Acesso em: 26 out. 2012.

SIMON, Herbert. **Comportamento Administrativo**. 1ª Ed. Missão Norte-Americana de Cooperação Econômica e Técnica do Brasil – USAID. Rio de Janeiro, 1965.

_____. Theories of Decision-Making in Economics and Behavioral Science. The **American Economic Review**, Vol. 49, No. 3 (Jun., 1959), pp. 253-283. URL: <http://www.jstor.org/stable/1809901>. Acesso em: 27 jun. 2012.

SCHWEZ, Nicolau. O reconhecimento do processo de comunicação e do processo de motivação no ensino da contabilidade. **Revista do CRCRS**. Porto Alegre, v. 26, n. 89, p. 32-9, abr./jun. 1997

TICKELL, Geoff A.; LIM, Tiong Kiong, **Teaching the Introductory Accounting Course: Student Perceptions and Expectations**. American Accounting Association 2004 Mid-Atlantic Region Meeting Paper. Available at SSRN: Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.468942>. Acesso em: 15 out. 2012.

TITTON, Luiz Antonio. **Jogos de Empresas: Decisões de Carteiras em um Jogo de Bancos**. Dissertação - Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto - Universidade de São Paulo. Ribeirão Preto, 2006. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/96/96132/tde-25042007-154032/pt-br.php> Acesso em: 20 jul. 2011.

_____, **Arquitetura para Orientar a Seleção de Jogos de Simulação de Empresas por Instituição de Ensino Superior: Contribuição para o Ensino de Logística**. Tese de doutorado. Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto - Universidade de São Paulo. Ribeirão Preto, 2010. Disponível em: https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&ved=0CDcQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.teses.usp.br%2Fteses%2Fdisponiveis%2F12%2F12139%2Ftde-19082011-195540%2Fpublico%2FLuizAntonioTitton.pdf&ei=tC71Ue_LHlbs8wSy-IDQAg&usq=AFQjCNGZZ0kL3YpQOKhKL_zzLLUnDcYx5A&sig2=imuagRn8OU_zJvypV5-VMw. Acesso em: 10 ago. 2011.

TOMASELLI, Tatiana Renaux. A ACP e a tomada de decisão em investimentos. **Fractal, Revista de Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 3, dez. 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-02922010000900006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 13 jul. 2013.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO – UNEMAT. Portal. Disponível em: <<http://www.novoportal.unemat.br/>>. Acesso em: 13 jul. 2013.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e Métodos**. 2ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.

ZHOU, Jian; LOBO, Gerald J.; Disclosure Quality and Earnings Management - **Asian-Pacific Journal of Accounting and Economics**. V8 (1): 1-20 (2001). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.265550>. Acesso em: 26 out. 2012.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário inicial aplicado aos alunos do 7º semestre do campus de Sinop e 6º semestre do campus de Tangará da Serra



UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS
MESTRADO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS

O objetivo da pesquisa é analisar a percepção dos Acadêmicos de Ciências Contábeis quanto à contribuição da disciplina Jogos de Empresa na sua formação profissional.

Não há necessidade de identificação do respondente, pois o questionário não se destina a uma avaliação individual. Todas as informações serão tratadas de forma confidencial e de forma agregada.

Agradecemos sua preciosa colaboração.

Instruções para o preenchimento:

- A- Preencher o questionário com caneta de cor azul ou preta;
- B- As letras e números devem ser preenchidos da forma mais clara possível, para não deixar dúvidas no momento do levantamento das informações;
- C- Preencher com a maior quantidade de informações possíveis, para que as mesmas possam contribuir da melhor maneira com o estudo proposto.

1ª- Descreva quais as suas principais expectativas quanto à disciplina?

2ª- Após se formar, como pretende atuar na área contábil? Justifique.

3ª- Você pensa em utilizar outros materiais de estudo (livros, revistas, manuais) para poder interagir com o *software* que será adotado na disciplina, ou o seu conhecimento atual será suficiente?

4ª- Uma vez que a disciplina relaciona conhecimentos de uma prática empresarial, compras, vendas, financeiro, recursos humanos; você compreende que esta disciplina irá contribuir no seu processo de aprendizado?
Apresente seu comentário a respeito.

5ª- De que forma você espera que a disciplina contribua no desenvolvimento de uma visão mais sistematizada, mais integrada de uma organização?

6ª- Você acredita que poderá estar mais bem preparado para um ambiente de tomada de decisão após cursar esta disciplina? Justifique.

7ª- Você já participou de alguma espécie de dinâmica de grupo? Justifique ou apresente seu comentário a respeito.

8ª- Quais as suas expectativas em realizar trabalhos em grupo?

9ª- De que maneira você espera que a disciplina proporcione uma visão sistêmica das organizações, ou seja, uma visão geral da integração das diversas áreas de organização? Justifique.

Muito obrigado por sua colaboração!

APÊNDICE B – Questionário aplicado no final do semestre as turmas do 6º semestre, 7º semestre e 8º semestre do Campus de Tangará da Serra



UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS
MESTRADO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS

O objetivo da pesquisa é analisar a percepção dos Acadêmicos de Ciências Contábeis quanto à contribuição da disciplina Jogos de Empresa na sua formação profissional.

Não há necessidade de identificação do respondente, pois o questionário não se destina a uma avaliação individual. Todas as informações serão tratadas de forma confidencial e de forma agregada.

Agradecemos sua preciosa colaboração.

Instruções para o preenchimento:

- D- Preencher o questionário com caneta de cor azul ou preta;
- E- As letras e números devem ser preenchidos da forma mais clara possível, para não deixar dúvidas no momento do levantamento das informações;
- F- Preencher com a maior quantidade de informações possíveis, para que as mesmas possam contribuir da melhor maneira com o estudo proposto.

1ª. Após a conclusão do curso, pretende atuar na área contábil? Justifique.

2ª. Descreva se para cursar esta disciplina você utilizou outros materiais de pesquisa (livros, revistas, manuais), ou o seu conhecimento prévio, adquirido dentro e fora da universidade foram suficientes para as tomadas de decisões necessárias?

3ª. Uma vez que a disciplina reúne procedimentos de recursos humanos, produção, vendas, marketing e financeiro, o quanto a mesma contribuiu em seu processo de aprendizado? Justifique

4ª A disciplina lhe proporcionou uma visão mais sistêmica das organizações? Justifique.

5ª. Você acredita estar melhor capacitado para tomadas de decisões após ter cursado esta disciplina? Justifique.

6ª. No geral, como se sentiu ao trabalhar em equipe cursando a disciplina Jogos de Empresas? Como foi a sua interação com os demais membros do seu grupo?

7ª. Procure descrever, após ter cursado a disciplina, o quanto você se sente capacitado ao refletir sobre suas ações como gestor? Justifique.

8ª. De modo geral, como pode resumir a disciplina Jogos de Empresas?

Muito obrigado por sua colaboração!

APÊNDICE C – Questionário aplicado em entrevistas aos professores da disciplina Jogos de Empresas do Campus de Sinop e de Tangará da Serra



UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS
MESTRADO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS

O objetivo da pesquisa é analisar a percepção dos Professores do quanto a disciplina Jogos de Empresa (ou similar) pode contribuir na formação profissional dos alunos do curso de Ciências Contábeis.

Não há necessidade de identificação do respondente, pois o questionário não se destina a uma avaliação individual. Todas as informações serão tratadas de forma confidencial e agregada.

Agradecemos sua preciosa colaboração.

- 1º O que você entende como Jogos de Empresas?
- 2º Descreva como os alunos podem entender a importância da disciplina na formação de um perfil mais voltado à gestão do negócio?
- 3º De acordo com a estrutura curricular do curso, como você define a contribuição da disciplina na formação do futuro profissional em Ciências Contábeis?
- 4º Durante a aplicação da disciplina houve uma contribuição com o desenvolvimento do trabalho em equipe? Expresse sua opinião a respeito.
- 5º Você acredita que durante a disciplina contribuiu-se para que o aluno aprimorasse sua capacidade de tomada de decisão?
- 6º Você entende que a disciplina Jogos de Empresa é um avanço no ensino da Contabilidade? Como justificaria a sua resposta?
- 7º Relacione as suas expectativas ao iniciar o semestre quanto ao aprendizado dos alunos, em relação ao resultado alcançado ao final do semestre?

8º Exprese sua opinião sobre a contribuição das Diretrizes Curriculares Nacionais do MEC na formação dos alunos de Ciências Contábeis.

APÊNDICE D – Questionário aplicado em entrevistas ao professor coordenador do curso de Ciências Contábeis do Campus de Cáceres



UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS
MESTRADO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS

O objetivo da pesquisa é analisar a percepção dos Professores do quanto a disciplina Jogos de Empresa (ou similar) pode contribuir na formação profissional dos alunos do curso de Ciências Contábeis.

Não há necessidade de identificação do respondente, pois o questionário não se destina a uma avaliação individual. Todas as informações serão tratadas de forma confidencial e agregada.

Agradecemos sua preciosa colaboração.

- 1º O que você entende como Jogos de Empresas?
- 2º Descreva como os alunos poderiam entender a importância da disciplina na formação de um perfil mais voltado à gestão do negócio?
- 3º De acordo com a estrutura curricular do curso, como você poderia definir a contribuição deste tipo de disciplina na formação do futuro profissional em Ciências Contábeis?
- 5º Você acredita que esta disciplina pode contribuir para que o aluno aprimore sua capacidade de tomada de decisão?
- 6º Você entende que a disciplina Jogos de Empresa pode ser um avanço no ensino da Contabilidade? Como justificaria a sua resposta?
- 7º Na ausência da disciplina Jogos de Empresa em sua grade curricular, como você pode contextualizar a formação do perfil de gestor ao futuro profissional contábil?

8º Exprese sua opinião sobre a contribuição das Diretrizes Curriculares Nacionais do MEC na formação dos alunos de Ciências Contábeis.

APENDICE E (Alunos iniciantes)

4.5.1. CAPACIDADE DE COMPREENDER A RELAÇÃO SISTÊMICA ENTRE AS PRINCIPAIS FUNÇÕES EMPRESARIAIS

pergunta 5 Alunos Sinop 7º semestre	De que forma você espera que a disciplina contribua no desenvolvimento de uma visão mais sistematizada, mais integrada de uma organização?
aluno 1	Criando situações comparativas a realidade encontrada, o que me trará experiência e conhecimento para agir em determinadas situações encontradas
aluno 2	Nos colocando a par da realidade diária de uma empresa
aluno 3	Colocando-nos a par da realidade existente dentro de uma empresa
aluno 4	Na forma gerencial da organização
aluno 5	<i>Não respondeu</i>
aluno 6	Utilizando-as de forma paralela entre sistema contábil e sistema de gestão
aluno 7	Quando for tomar as decisões no jogo, isto é, na disciplina
aluno 8	<i>Não respondeu</i>
aluno 9	<i>Estará exigindo conhecimentos de forma sistêmica e integrada quanto aos fatos que ocorrem dentro da organização, possibilitando agir diante de várias situações inusitadas</i>
aluno 10	Mostrando realmente o que as empresas buscam ou fazem
aluno 11	Espero que o conteúdo seja passado de uma forma bem clara, precisa e com assuntos que usaremos nos empregos
aluno 12	<i>Não respondeu</i>
aluno 13	Todo conhecimento adquirido será um meio de melhoria do futuro profissional
aluno 14	Por ver na prática o que já vemos na teoria, teremos uma ideia do que ocorre
aluno 15	<i>Não respondeu</i>
aluno 16	Que a disciplina mostre a relação entre as diversas áreas da contabilidade
aluno 17	No que diz respeito ao que as empresas esperam dos novos contadores no mercado e de como isto é feito
aluno 18	Espero que melhore
aluno 19	<i>Não respondeu</i>
aluno 20	<i>Espero que possa contribuir de forma a agregar mais conhecimento e uma futura prática profissional</i>

pergunta 5 Alunos Tangará 6º semestre	De que forma você espera que a disciplina contribua no desenvolvimento de uma visão mais sistematizada, mais integrada de uma organização?
aluno 1	Através do desenvolvimento dos relatórios e decisões e a consequência que eles trarão para a empresa

aluno 2	Espero que ela possa nos apresentar a empresa como um todo, setor por setor, e suas individualidades que devem ser superadas para o sucesso da organização
aluno 3	Pretendo buscar conhecimento que me faça pensar sobre o que se pretende construir de conhecimento possível de ser aplicado na prática
aluno 4	Espero de certo modo que se em algum dia, vier a ter o meu próprio negócio, vou saber como proceder, caso tenha problemas
aluno 5	De como funciona uma empresa
aluno 6	Quando tiver minha empresa poderei tomar as decisões nas áreas envolvidas, pois a disciplina as envolve
aluno 7	Espero conseguir compreender os sistemas da empresa, ajude nas tomadas de decisões e analisando esses fatores conseguimos compreender e tomar uma decisão mais precisa de abrangência total da organização
aluno 8	Através de tomada de decisão micro e macro ambientais
aluno 9	Ela vai colaborar pois vai aplicar situações reais em que toda as divisões da empresa vão ter que trabalhar juntas
aluno 10	Analisando mais detalhadamente cada tomada de decisão entre seus diretores para um melhor aproveitamento
aluno 11	Entender que os setores são interligados e que na economia, uma decisão errada pode influenciar na vida de todos
aluno 12	Espero que consiga compreender como uma empresa funciona nas suas decisões finais, como reagir com os demais gestores, ser uma equipe
aluno 13	Na tomada de decisão e na gestão ambiental da organização
aluno 14	Mais sistematizada é impossível, pois o tempo é pouco e o processo dentro de uma organização é mais amplo
aluno 15	Não respondeu
aluno 16	<i>Mostrando que os diversos setores estão interligados um com o outro, que uma decisão pode gerar consequências não muito boas e por consequência prejudicar outros setores</i>
aluno 17	Quando tiver uma empresa ou em surgimento de problemas no serviço
aluno 18	Espero que me de conhecimento suficiente para quem sabe um dia utiliza-lo na prática fora da faculdade

4.5.2 CAPACIDADE DE AVALIAR AS DECISÕES TOMADAS

Pergunta 6 Alunos Sinop 7º Semestre	Você acredita que poderá estar mais bem preparado para um ambiente de tomada de decisão após cursar esta disciplina? Justifique
Aluno 1	Sim, todo conteúdo ajuda na tomada de decisão, principalmente quanto voltado para pessoal
Aluno 2	Acredito que sim, vivenciando na prática ajudará bastante
Aluno 3	Espero que sim, pois como em um jogo onde temos que tomar decisões rápidas e certas, isto nos levará a aprimorar nossas habilidades para tomada de decisão nas empresas reais
Aluno 4	Não respondeu
Aluno 5	Não de forma totalmente otimizada, mas sem sombra de dúvida, com um embasamento teórico

	relevante que irá me ofertar e trazer confiabilidade para a tomada de decisão
Aluno 6	Não respondeu
Aluno 7	Sim, pois ela trará a parte prática imprescindível, o que nos deixa melhor preparado para um ambiente de tomada de decisão
Aluno 8	<i>Acredito que sim, provavelmente essa disciplina irá nos submeter a um ambiente de tomada de decisão</i>
Aluno 9	Não respondeu
Aluno 10	Sim, pela integração entre teoria e prática e trabalho de grupo
Aluno 11	Como já falado antes sim, pois contribui mesclando teoria com a prática
Aluno 12	Sim, com certeza o conhecimento será maior depois de cursar a disciplina
Aluno 13	Não respondeu
Aluno 14	Desde já, acredito que se a disciplina for aplicada de forma clara e objetiva, é de certeza que irá contribuir muito
Aluno 15	<i>Provavelmente sim, pois irá melhorar o desempenho gerencial e nas tomadas de decisão</i>
Aluno 16	Não sei até onde esta disciplina abrange para poder responder
Aluno 17	Acredito que a disciplina poderá contribuir para isto
Aluno 18	<i>Sim, acredito fielmente, já que esta é uma das propostas da disciplina, que é voltada a gestão</i>
Aluno 19	Acredito que possa ajudar, já que é uma das propostas da disciplina
Aluno 20	Sim, teremos conhecimento e estaremos preparados para um ambiente de trabalho

Pergunta 6 Alunos Tangará 6º Semestre	Você acredita que poderá estar mais bem preparado para um ambiente de tomada de decisão após cursar esta disciplina? Justifique
Aluno 1	Sim, porque aprendemos como funciona na realidade, terei mais conhecimento
Aluno 2	Com certeza, porque como a disciplina envolve várias áreas, você tem um conhecimento mais amplo e isso ajudará bastante
Aluno 3	Não respondeu
Aluno 4	<i>Com certeza, pois vamos examinar vários casos em que teremos que tomar a melhor decisão</i>
Aluno 5	Sim, pois creio que aprendemos a aplicar todas as situações possíveis que influenciam na tomada de decisão
Aluno 6	Sim, pois estarei tomando decisões juntamente com meus colegas, que irão influenciar no bom funcionamento da empresa
Aluno 7	Se fizer a minha parte, como acadêmico e não me prender apenas ao lógico, mas também ficar a par de tudo o que a disciplina oferecer, com certeza que sim
Aluno 8	Acredito que não totalmente, uma vez que o mercado atual costuma ser bastante diferente dos ambientes simulados
Aluno 9	Espero e crio que sim, pois a matéria está nas minhas mãos, e a sede de aprender é minha, e quero

	estar preparado para a 1ª decisão que iremos tomar ao iniciar as atividades
Aluno 10	Acredito que sim, irá me ajudar em que é preciso investir para poder crescer e até ser uma empresa sempre em destaque de renome internacional
Aluno 11	<i>Sim, na disciplina aprenderemos a analisar todos os fatores envolvidos na tomada de decisão, e analisando esses fatores conseguiremos compreender e termos uma decisão mais precisa da abrangência total da organização</i>
Aluno 12	Sim, pois ela nos abre muitas portas de conhecimentos e nos dá mais tranquilidade para tomar decisões
Aluno 13	Dependendo do resultado da minha empresa, sim
Aluno 14	Penso que teremos uma base apenas, pois a preparação e a maturação do conhecimento é diferente em um lugar planejado e na prática
Aluno 15	Estamos no início da disciplina, mas espero que sim, por estou com boas expectativas, achei a matéria interessante
Aluno 16	Acredito que não, pois a tomada de decisão é complexa se limitando apenas a trabalhar com números sistematicamente ensaiados
Aluno 17	Ainda não sei, por estamos ainda iniciando a disciplina
Aluno 18	<i>Acredito que sim, mesmo estando no início da matéria percebe-se que a disciplina é cheia de informações que são necessárias para auxiliar o profissional contábil</i>

4.5.3 VISÃO CRÍTICA DE ANÁLISE DE MERCADO

Pergunta 9 7º Semestre Alunos Sinop	De que maneira você espera que a disciplina proporcione uma visão sistêmica das organizações, ou seja, uma visão geral da integração das diversas áreas de organização? Justifique
Aluno 1	Criando situações comparativas a realidade encontrada, o que me trará experiência e conhecimento para agir em determinadas situações encontradas
Aluno 2	Irá nos mostrar os vários âmbitos das organizações, não ficando focados somente em um departamento
Aluno 3	Por proporcionar trabalhar com todas as áreas de uma organização
Aluno 4	Uma visão ampla de toda a organização
Aluno 5	Mostrando a realidade das empresas
Aluno 6	<i>Espero que ela nos coloque frente as dificuldades de uma empresa para que possamos ter mais conhecimento e poder trabalhar melhor no futuro</i>
Aluno 7	Não respondeu
Aluno 8	Pela integração dos grupos, com certeza os que tiverem maior união, se sairão melhor
Aluno 9	Em um mundo de competitividade que estamos vivendo hoje, quem não for competitivo não chegará a seus objetivos
Aluno 10	Através da prática, e com os grupos, pois aqueles que conseguem trabalhar em equipe, terão as melhores decisões
Aluno 11	Não respondeu

Aluno 12	Exemplos de empresas que passaram por dificuldades e como resolveram, questões cotidianas e problemas que surgiram
Aluno 13	Não respondeu
Aluno 14	<i>Criando situações comparativas à realidade encontrada, o que me trará experiência e conhecimento para agir em determinadas situações encontradas</i>
Aluno 15	A minha visão é que um dia eu possa ser um empreendedor de visão e que possa ajudar outros empresários
Aluno 16	Que possa verificar de uma maneira prática que os conhecimentos recebidos de forma teórica contribuem para nosso desenvolvimento profissional
Aluno 17	Que os conhecimentos que adquirimos na academia sejam proveitosos no mercado de trabalho
Aluno 18	Que possa me tornar um formador de opinião dentro de uma empresa
Aluno 19	Espero que possa me tornar um bom profissional e que possa agregar valor a empresa onde venha estar
Aluno 20	Que possa me tornar um bom profissional

Pergunta 9 6º Semestre Alunos Tangará	De que maneira você espera que a disciplina proporcione uma visão sistêmica das organizações, ou seja, uma visão geral da integração das diversas áreas de organização? Justifique
Aluno 1	Do funcionamento de cada setor
Aluno 2	Mostrando as diversas funcionalidades dos setores que funcionam interligados
Aluno 3	de forma a analisar a organização de forma específica e global
Aluno 4	<i>Que mostre como uma organização deve funcionar, que todos os setores fazem parte de uma mesma engrenagem</i>
Aluno 5	Não respondeu
Aluno 6	Que mostre como uma organização deve funcionar, que todos os setores fazem parte de uma mesma engrenagem
Aluno 7	Que as áreas trabalhem juntas para um melhor resultado
Aluno 8	Não respondeu
Aluno 9	<i>Com os relatórios a gente pode ver a empresa como um todo e isso acredito que será o principal instrumento para ver o funcionamento da organização</i>
Aluno 10	Tenho uma noção
Aluno 11	Uma visão mais ampla, mais com conhecimentos para tomar decisões com critérios técnicos
Aluno 12	Me ajudando a compreender o ciclo de uma empresa e poder tomar as decisões mais corretas possíveis
Aluno 13	Justamente, pelo fato de uma decisão interferir em outros setores mesmo indiretamente, por quanto a falta de uma base sólida interfere no aprimoramento e entendimento das informações
Aluno 14	Sendo um grupo dividido em setores, todos devem trabalhar juntos
Aluno 15	<i>Como a disciplina envolve todas ou melhor, diversas áreas da organização, isso vai me ajudar a tomar decisões com mais facilidade em todas as áreas</i>

Aluno 16	Tenho uma noção de que as áreas apesar de diferentes se integram muito e espero aprender mais sobre isto na prática
Aluno 17	Não respondeu
Aluno 18	Com vídeos ou algum filme, porque usando só apostilas fica complicado saber ao certo o que a professora exige, fica vago as explicações, ou uma aula mais dinâmica ajudaria também

4.5.4 VISÃO DA IMPORTÂNCIA DO COMPORTAMENTO INTERPESSOAL

Pergunta 8 7º Semestre Alunos Sinop	Quais as suas expectativas em realizar trabalhos em grupo?
Aluno 1	Espero encontrar pessoas maduras e que tenham certo respeito, confiança, caráter crítico e moral para as interações obtidas nos trabalhos
Aluno 2	Não boas, desde que todos se empenhem em realizar esforços, para que possamos chegar a um bom resultado
Aluno 3	<i>As expectativas são em relação a ter um melhor conhecimento pelo fato de ver diferentes opiniões sobre diversos assuntos</i>
Aluno 4	Espero que possamos trabalhar realmente juntos e que todos estejam preparados para ouvir a opinião dos colegas
Aluno 5	Como o próprio nome já fala, eu espero que o trabalho seja realmente feito em grupo e que cada um compre o papel que lhe cabe
Aluno 6	Sempre depende do tipo (estrutura, composição) do grupo, o que irá caracterizar o desempenho do grupo
Aluno 7	Como já falado anteriormente, eu gosto desse método e minhas expectativas são boas, já que trabalho em grupo fortalece o dinamismo
Aluno 8	A lidar melhor com as decisões tomadas por outros
Aluno 9	<i>Boas, pois você passa a interagir com pessoas de pensamentos diferentes, com isto se ampliam as discussões sobre os assuntos</i>
Aluno 10	Em grupo, podemos compartilhar nossos conhecimentos, e ajudar uns aos outros em suas dificuldades
Aluno 11	<i>Espero que possamos trabalhar realmente juntos e que todos estejam preparados para ouvir a opinião dos colegas</i>
Aluno 12	Saber se relacionar com colegas e dividir funções
Aluno 13	Espero sempre a cooperação de todos, e o máximo de empenho de cada um, inclusive o meu
Aluno 14	As expectativas são de chegar a um objetivo em comum
Aluno 15	Troca de experiência, organização, divisão de função, trabalho em equipe
Aluno 16	Minhas expectativas são em relação a integração de opiniões diferentes
Aluno 17	As expectativas são em relação a ter um maior conhecimento pelo fato de ver diferentes opiniões sobre diversos assuntos
Aluno 18	Em alguns momentos são muito bons

Aluno 19	Não realizar muitos, mas infelizmente são fundamentais na sociedade de hoje
Aluno 20	São as melhores possíveis, que possamos trabalhar bem em grupo e que possamos alcançar o sucesso no final

Pergunta 8 6º Semestre Alunos Tangará	Quais as suas expectativas em realizar trabalhos em grupo?
Aluno 1	São; compartilhar conhecimento e aperfeiçoar ideias
Aluno 2	Espero que todos possam contribuir com seus conhecimentos e que todos possam ajudar uns com os outros transmitindo esse conhecimento
Aluno 3	Para melhor desenvolvimento pessoal e da equipe, saber trabalhar em grupo, etc
Aluno 4	Passar o máximo de conhecimento para quem busca obtê-lo, e que todos aprendam de forma agradável e que tirem lições para toda a sua vida
Aluno 5	Trocar ideias, assim se aprende um com o outro
Aluno 6	São as melhores possíveis, uma união saudável e bem estruturada só tende a gerar bons resultados
Aluno 7	<i>Passar o máximo de conhecimento para quem busca obtê-lo, e que todos aprendam de forma agradável e que tirem lições para toda a sua vida</i>
Aluno 8	Muito boas, pois relacionamento é essencial para o bom desenvolvimento
Aluno 9	<i>Ao realizar trabalhos em grupo, o interessante é o resultado mais conciso e original que "nasce" a partir de pontos de vista diferentes, ideias e percepções de mundo de pontos diferentes dos participantes</i>
Aluno 10	É bom pois teremos várias opiniões e veremos isso de olhos diferentes
Aluno 11	De integração e troca de experiências e conhecimentos com os demais membros do grupo
Aluno 12	Quando trabalhamos em grupo nos motivamos mais e pensamos melhor e desenvolvemos ideias mais óbvias, mais objetivas
Aluno 13	<i>Boas mas também difícil, pois engloba muitas opiniões diferentes, sendo necessário uma discussão para entrar em um consenso em comum</i>
Aluno 14	trabalhar com opiniões diferentes não é fácil, espero melhorar e aprender mais com essas opiniões
Aluno 15	Melhorar habilidades como interação com as pessoas, além de absorver o conteúdo trabalhado
Aluno 16	Quando iniciei trabalhando em empresas, aprendi no 1º dia muito sobre trabalho em grupo e assumir líderes de equipe, durante todo o tempo de trabalho
Aluno 17	<i>Espero que todos possam contribuir com seus conhecimentos e que todos possam ajudar uns aos outros transmitindo esse conhecimento</i>
Aluno 18	Boas mais também difícil, pois engloba muitas opiniões diferentes, sendo necessário uma discussão para entrar em um consenso em comum

4.5.5 COMPREENSÃO DA NECESSIDADE DE INFORMAÇÕES PARA TOMADA DE DECISÕES

Pergunta 3 7º Semestre Alunos Sinop	Você pensa em utilizar outros materiais de estudo (livros, revistas, manuais) para poder interagir com o software que será adotado na disciplina, ou o seu conhecimento atual será suficiente?
--	---

Aluno 1	<i>Estamos em caráter de formação na universidade, e seria hipocrisia da minha parte afirmar que não utilizaria livros, revistas ou manuais para orientar-me, pois nestes será possível encontrar os meios necessários que irão colaborar de forma expressiva e positiva</i>
Aluno 2	Pretendo utilizar pesquisas sim, para aperfeiçoar na matéria
Aluno 3	Pretendo utilizar outros materiais de estudo
Aluno 4	pretendo utilizar material de estudo, pois entendo que a sempre algo que ainda não sei e é interessante aprofundar o conhecimento já existente
Aluno 5	pretendo utilizar outros materiais
Aluno 6	Sim, pretendo sempre que seja necessário
Aluno 7	<i>Eu pretendo usar outros materiais, sim, pois o mercado esta sempre mudando e trazendo novos desafios, então devemos estar nos atualizando</i>
Aluno 8	Será utilizado conforma a dificuldade do aluno, talvez alguns não necessitarão e outros sim, pois só após o inicio da disciplina saberá sua necessidade
Aluno 9	ainda não se sabe com certeza, pois somente após o desenvolvimento da mesma será verificado a necessidade
Aluno 10	<i>Para mim, a disciplina ainda é novidade e sempre que não conhecemos algo totalmente devemos buscar formas de conhece-la melhor, portanto, sem duvida serão utilizados outros métodos, além da orientação passada pelo instrutor</i>
Aluno 11	Estamos em caráter de formação na universidade, e seria hipocrisia da minha parte afirmar que não utilizaria livros, revistas ou manuais para orientar-me, pois nestes será possível encontrar os meios necessários que irão colaborar de forma expressiva e positiva
Aluno 12	É de total importância materiais adicionais como apoio a disciplina
Aluno 13	Pretendo sim, por é essencial o auxilio de livros para reforçar ainda mais nosso conhecimento
Aluno 14	O que for necessário para aprender, para interagir, o conhecimento que tenho ajuda, mas acredito que sempre precisamos estar estudando e pesquisando
Aluno 15	<i>O objetivo é especializar e aprofundar o conhecimento em relação a empresas, seria de suma importância a utilização de outros meios de aprendizagem para conhecimento. Eu utilizarei</i>
Aluno 16	Se faz necessário a incorporação através de estudos exploratórios
Aluno 17	Não conheço a disciplina, e provavelmente terei que buscar outros métodos de estudo
Aluno 18	Eu pretendo usar outros materiais, sim, pois o mercado esta sempre mudando e trazendo novos desafios, então devemos estar nos atualizando
Aluno 19	Utilizar outros materiais para dar suporte as decisões que serão tomadas
Aluno 20	O meu conhecimento será o suficiente

Pergunta 3 6º Semestre Alunos Tangará	Você pensa em utilizar outros materiais de estudo (livros, revistas, manuais) para poder interagir com o software que será adotado na disciplina, ou o seu conhecimento atual será suficiente?
Aluno 1	Pretendo utilizar outros livros e materiais auxiliares
Aluno 2	<i>Penso que conhecimento nunca é suficiente, sempre existe algo novo para melhorar os meus conhecimentos, e utilizando livros, revistas, manuais, etc, são de grande ajuda</i>
Aluno 3	Acredito que será preciso
Aluno 4	Sim, pretendo me interagir com livros, revistas e outros materiais, para aprimorar meus conhecimentos
Aluno 5	Com certeza irei pesquisar outros recursos para obter mais informações sobre a disciplina
Aluno 6	Pretendo usar manuais, pois tenho muitas duvidas
Aluno 7	<i>Não tenho conhecimento nem do conteúdo e nem do software, mas como iniciante acho que sem o apoio de livros ou revistas é quase impossível</i>
Aluno 8	Sim, livros, manuais, uma vez que o sistema possui suas particularidades
Aluno 9	Não tenho conhecimento nem do conteúdo e nem do software, mas como iniciante acho que sem o apoio de livros ou revistas é quase impossível
Aluno 10	Com certeza, é de suma importância informações complementares
Aluno 11	Conhecimento nunca é o suficiente, quando se trata de conhecimento quanto mais tiver, melhor será
Aluno 12	Pretendo utilizar todos os materiais disponíveis que possam auxiliar no conhecimento e no bom desenvolvimento
Aluno 13	<i>Quanto mais informação melhor será a tomada de decisão, meu conhecimento é pouco, por isto o auxílio de todo material disponível será importante</i>
Aluno 14	Penso em utilizar outros materiais de estudo, pois quanto mais conhecimento, melhor será nosso entendimento
Aluno 15	Quanto mais informação melhor será a tomada de decisão, meu conhecimento é pouco, por isto o auxílio de todo material disponível será importante
Aluno 16	Já estou usando e sei que devo e vou usar mais formas e revistas pois é uma visão de como esta funcionando as empresas em tempo real
Aluno 17	Com certeza irei utilizar esses recursos para poder esclarecer minhas duvidas
Aluno 18	Se preciso for, com certeza

APÊNDICE E (Alunos concluintes)

4.5.1. CAPACIDADE DE COMPREENDER A RELAÇÃO SISTÊMICA ENTRE AS PRINCIPAIS FUNÇÕES EMPRESARIAIS

pergunta 4 6º Semestre	A disciplina lhe proporcionou uma visão mais sistêmica das organizações? Justifique.
aluno 1	<i>São, devido ao fato de não saber qual produto a empresa comercializará;</i>
aluno 2	<i>Sim, nos ensina a usar métodos e sistemas na execução do serviço, pois sem ele não sairíamos do lugar;</i>
aluno 3	<i>Sim, tivemos que observar a empresa como um todo para a tomada de decisão;</i>
aluno 4	<i>Claro, até então algumas questões não havia sido esclarecidas a qual pode através da matéria tomar conhecimento e perceber o quão importante a disciplina é.</i>
aluno 5	<i>Em partes, o curso é muito bitolado e fechado em certos aspectos não permitindo uma clara conexão com a realidade da profissão;</i>
aluno 6	<i>Não, por não saber qual o produto comercializado pela empresa</i>
aluno 7	<i>Sim, proporcionou mais clareza;</i>
aluno 8	<i>Em relação ao jogo de empresa, a disciplina não proporcionou esta visão sistemática, meu grupo não estava unido nas tomadas de decisões, além de não entendermos como tomar as melhores decisões, minha empresa em nenhuma das faces foi bem qualificada. o professor também era a primeira que ele estava ministrando a matéria.</i>
aluno 9	<i>Sim, isso com certeza, pois foi somente com essa disciplina que eu pude ter uma noção de como funciona o funcionamento de uma organização.</i>
aluno 10	<i>Sim nos ensina a usar métodos e sistemas na execução do serviço ,pois sem ele não sairemos do lugar;</i>
aluno 11	<i>Sim, proporcionou uma visão mais ampla e de como deve ser realmente o funcionamento e planejamento estratégico da empresa, para que possa gerar resultados satisfatórios</i>
aluno 12	<i>Não; esperava um pouco mais da disciplina</i>
aluno 13	<i>Sim, a disciplina ajudou muito a ter uma visão voltada a como gerenciar uma empresa mesmo sendo em um ambiente virtual</i>
aluno 14	<i>Em partes, no inicio foi um pouco confuso, mas com o passar do semestre pude aprender melhor como funciona e no final ela foi muito proveitosa</i>
aluno 15	<i>Ajudou como ver como a mesma funciona, de como é ter uma visão sistema de uma organização</i>
aluno 16	<i>Sim, foi uma disciplina muito interessante, a mesma contribuiu muito em como ter uma visão sistêmica de uma organização</i>
aluno 17	<i>Não, não consegui entender como a mesma funciona</i>
aluno 18	<i>Sim alguns pontos foram importantes;</i>
aluno 19	<i>Na medida do possível sim, mesmo apresentando uma dificuldade no começo, ao cursar a disciplina a mesma foi sendo esclarecida</i>
aluno 20	<i>Sim, foi uma matéria interessante, nos ajudou sim a ter uma visão sistêmica de como funciona uma empresa</i>
aluno 21	<i>Acredito que sim, espero que possa utilizar o conhecimento teórico na pratica</i>

Aluno 22	<i>Sim, ajudou muito a entender do funcionamento sistêmico de uma empresa</i>
Aluno 23	<i>Contribuiu sim, pois com ela pode-se verificar como uma empresa funciona sistemicamente</i>

Pergunta 4	A disciplina lhe proporcionou uma visão mais sistêmica das organizações? Justifique.
7º Semestre	
aluno 1	<i>Sim ela proporciona, porem é exposto de uma forma de difícil compreensão de modo que no momento que você começa a compreender os conceito o semestre já esta finalizando;</i>
aluno 2	<i>Não , pois o que foi abordado era muito fictício , os dados eram de difícil compreensão;</i>
aluno 3	<i>Sim, todas as áreas da empresa foram estudadas ou todos os departamentos , como funciona e quais as formas de melhor controla-las;</i>
aluno 4	<i>Sim, entendi que numa organização as decisões devem ser tomadas observando uma série de fatores e por várias pessoas</i>
aluno 5	<i>Não o quanto seria necessário;</i>
aluno 6	<i>Sim, a disciplina desenvolve o raciocínio lógico e propõe a visão de que os setores de uma organização precisam estar em comunicação e interligados para que as decisões tomadas não interfiram de forma negativa nas decisões de outro gestor dentro da organização</i>
aluno 7	<i>Sim, pois nos fez raciocinar as áreas relevantes dentro de uma organização;</i>
aluno 8	<i>Sim, demonstrava, principalmente como a decisão a tomada em um setor afeta diretamente outros setores da empresa;</i>
aluno 9	Sim
aluno 10	<i>Sim, demonstra principalmente como uma decisão tomada em um setor afeta diretamente outros setores da empresa</i>
aluno 11	<i>Sim, pois abrange as organizações em um todo;</i>
aluno 12	<i>Relativamente, pois mais no sentido de atrapalhar do que ajudar;</i>
aluno 13	<i>Sim, aconteceu o que realmente acontece nas organizações;</i>
aluno 14	Na medida do possível sim, mesmo tendo alguma dificuldade de compreensão no inicio
aluno 15	Sim, foi uma disciplina muito interessante que nos ajudou muito
aluno 16	Sim, pois é uma disciplina que nos prepara para o mundo real, onde temos que entender como funciona uma empresa
aluno 17	Sim, foi uma disciplina que ajudou bastante a ver como funciona de forma sistêmica uma empresa
aluno 18	<i>Sim, todas as áreas da empresa foram estudadas ou todos os departamentos, como funciona e as formas de melhor controlá-las</i>
aluno 19	<i>Sim, pois é uma forma de entendermos na prática o que o curso nos ensina na teoria</i>
aluno 20	<i>Sim, pois é uma maneira interessante de entendermos o interior de uma empresa</i>
aluno 21	<i>Sim, pois de maneira prática, mesmo em um ambiente virtual, podemos começar a compreender o funcionamento de uma empresa</i>

pergunta 4 8º Semestre	A disciplina lhe proporcionou uma visão mais sistêmica das organizações? Justifique.
Aluno 1	<i>Sim, fez com que analise de forma diferente cada setor e duas particularidades;</i>
Aluno 2	<i>Sim, como a concorrência as vezes é desleal;</i>
Aluno 3	<i>Em partes sim, pois é muito complexa, no começo é bem difícil de entender, mas com tempo vai entrando na idéia e se organiza como toda disciplina;</i>
Aluno 4	<i>Sim, proporcionou uma visão, mais ampla de como deve ser realmente seu funcionamento e seu planejamento estratégico para que possa gerar resultados satisfatórios;</i>
Aluno 5	Infelizmente não
Aluno 6	Sim, mesmo sendo uma disciplina que poderia ter sido aplicada no 7º ou no 8º semestre
Aluno 7	<i>Sim, com certeza, pois com esta disciplina eu pude ter uma noção de como é o funcionamento de uma organização</i>
Aluno 8	Sim, é uma disciplina interessante, pois é onde podemos colocar em prática os conhecimentos adquiridos em sala de aula
Aluno 9	<i>No começo da disciplina tive alguma dificuldade de entendimento, mas depois fui assimilando a idéia e tirei proveito da mesma</i>
Aluno 10	Sim, foi uma disciplina que contribuiu para meu aprendizado
Aluno 11	Foi uma matéria interessante no ponto de vista que a mesma envolve o conhecimento de outras disciplinas no aprendizado do sistema de gestão
Aluno 12	No início ouve um pouco de dificuldade no aprendizado, mas depois foi compreendido o objetivo da matéria
Aluno 13	Poderia ter sido melhor
Aluno 14	Ajudou sim, pois serve de base de como deve ser compreendido os processos dentro de uma empresa
Aluno 15	<i>Sim, nos ensina a usar métodos e sistemas na execução do serviço, pois sem ele não sairíamos do lugar</i>
Aluno 16	Foi interessante, podemos ter uma ideia geral de como é o funcionamento de uma empresa
Aluno 17	Poderia ter sido melhor, na medida que a mesma fosse aplicado em outro semestre, mais no final do curso
Aluno 18	<i>Sim, devemos observar a empresa como um todo para a tomada de decisão</i>
Aluno 19	De certa forma contribuiu sim
Aluno 20	<i>Com certeza algumas questões que não haviam sido esclarecidas, através da matéria pode se tomar conhecimento e perceber o quanto ela é importante</i>
Aluno 21	<i>Com certeza</i>
Aluno 22	<i>Foi uma forma interessante de verificarmos na pratica o que o curso nos ensina na teoria</i>

4.5.2 CAPACIDADE DE AVALIAR AS DECISÕES TOMADAS

Pergunta 5 6º Semestre	Você acredita estar melhor capacitado para tomadas de decisões após ter cursado esta disciplina? Justifique.
Aluno 1	Sim, as rotinas empresariais fictícias nos da uma noção muito grande
Aluno 2	Acredito que sim
Aluno 3	Não, pois a introdução visual não forneceu base suficiente para me qualificar a tomada de decisões
Aluno 4	Não necessariamente, pois a carga horária é pouca
Aluno 5	Sim, pelo conhecimento constituído
Aluno 6	Sim
Aluno 7	<i>A carga horária da disciplina é insuficiente</i>
Aluno 8	Sim, vemos as decisões de maneira diferente, aprendemos a ter confiança, conhecimento, planejar nossas atitudes
Aluno 9	Eu acho que tivemos uma noção, mas devemos nos aprofundar mais
Aluno 10	Depende do quão é importante e que se aplica as decisões, pois se sabe quando maior a decisão maior terá que ser a informação, mas respondendo a questão, a curto prazo creio que dependendo da decisão é não mas pode ser que sim a longo prazo
Aluno 11	<i>Apesar de a disciplina ter colaborado muito no meu aprendizado, ainda tenho muito a desenvolver</i>
Aluno 12	Não, o curso não da noções de decisão
Aluno 13	Sim, mas em conhecimentos técnicos
Aluno 14	<i>Tive alguma dificuldade de compreender como cada decisão reflete no resultado da empresa</i>
Aluno 15	Sim, contribuiu muito para tomada de decisão
Aluno 16	<i>Teoricamente acredito estar preparado, mas sei que na prática as coisas podem ser diferentes e temos que ter muito jogo de cintura para driblar os contratemplos do dia-a-dia</i>
Aluno 17	<i>Para ser um bom gestor, é preciso conhecer bem a empresa, seus setores, saber como ela esta, para poder organizar a funcionalidade da mesma</i>
Aluno 18	Não, provavelmente por culpa minha mesmo, por não gostar do curso e não estar entrosado com as matérias
Aluno 19	Mais ou menos, pois não aprendi profundamente as tomadas de decisão
Aluno 20	Acredito que sim, já que era baseada nas decisões tomadas que era medido o desempenho da empresa
Aluno 21	Sim, pois foi baseado nas decisões que era tomadas pelo grupo que era gerenciada a empresa
Aluno 22	Com certeza, a medida que tomamos decisões na simulação, podemos constatar o quanto as mesmas influenciam no andamento da empresa
Aluno 23	Creio que sim

Pergunta 5 7º Semestre	Você acredita estar melhor capacitado para tomadas de decisões após ter cursado esta disciplina? Justifique.
Aluno 1	<i>Me sinto bastante capacitado, pois aprendemos com os erros que cometemos durante a disciplina, e certamente quanto estivermos no mercado não iremos repeti-los</i>
Aluno 2	Sim, a disciplina nos deu uma visão muito grande do que acontece em uma organização e tivemos que tomar decisões, que teríamos que tomar se estivéssemos no mercado de trabalho
Aluno 3	<i>Hoje me sinto mais capacitado na tomada de decisões na empresa onde trabalho, me abriu os olhos em alguns pontos que antes deixava de observar e dar atenção</i>
Aluno 4	Não
Aluno 5	Pode contribuir para tomada de decisão com a minha formação
Aluno 6	Sim
Aluno 7	Sim, mas não o suficiente
Aluno 8	<i>Sim, pois nos faz raciocinar sobre todas as áreas dentro da organização</i>
Aluno 9	<i>As situações apresentadas foram fictícias, e algumas vezes pareciam fora da realidade do mercado</i>
Aluno 10	Sim, todas as materias contribuem de alguma forma, todo conhecimento adquirido é valido na tomada de decisão
Aluno 11	Com certeza, no decorrer do curso podemos apreender como os erros e acertos e podemos entender que algumas decisões por pequena que seja pode afetar completamente a situação de uma empresa
Aluno 12	Sim, pois aprendemos a ter mais cautela na tomada de decisão
Aluno 13	Não, a matéria é um tanto quanto desnecessária
Aluno 14	Sim, agora sei onde obter informações para tomada de decisão
Aluno 15	Sim, o embasamento teórico aprendido na universidade em conjunto com ações praticas capacitam nas tomadas de decisão que sem o curso não teriam o mesmo cuidado
Aluno 16	Não, pois o que estudamos não faz parte da realidade do mercado
Aluno 17	<i>O sentimento é de que mesmo com o poder de decisão, é fundamental analisar o posicionamento dos outros colaboradores da empresa, para depois tomar a melhor decisão</i>
Aluno 18	Não da mesma forma que poderia estar se fosse melhor elaborado; não nos foi explicado como cada decisão, seja referentes a funcionários, maquinas ou matérias-primas, pode refletir no resultado da empresa
Aluno 19	Acredito que sim, a medida que durante a disciplina podemos ir verificando os reflexos das decisões tomadas
Aluno 20	Sim, pois de forma que acredito interessante, vemos os resultados de nossas decisões conforme analisamos o andamento da empresa
Aluno 21	Sim, mesmo em um ambiente virtual, nossas decisões influenciam o desempenho de uma empresa

Pergunta 5 8º Semestre	Você acredita estar melhor capacitado para tomadas de decisões após ter cursado esta disciplina? Justifique.
Aluno 1	Sim, porque para qualquer tomada de decisão é necessário analisar o problema para a melhor resposta buscando sempre o melhor resultado
Aluno 2	Acredito que sim
Aluno 3	Sim, as as rotinas empresariais fictícias nos dá uma noção muito melhor
Aluno 4	Acredito que sim, pois nos proporcionou uma base teórica e uma visão de como as decisões devem ser tomadas
Aluno 5	<i>Bem melhor do que antes de cursar a disciplina, pois o nível de conhecimento aumentou consideravelmente, pois é o que almejamos cada dia após o curso, tornar-nos cada vez mais capacitados</i>
Aluno 6	Sim, porque obtemos um conhecimento superficial de tudo
Aluno 7	Sim, em algumas áreas
Aluno 8	De certa maneira sim.
Aluno 9	<i>Pensar bem antes de agir, analisar o mercado, analisar o ambiente interno e principalmente planejar</i>
Aluno 10	Acredito que sim, pois a mesma a todo momento nos testava fazendo que tomássemos decisões que influenciaram o desempenho da mesma
Aluno 11	<i>Em alguns pontos faltou melhor esclarecimento</i>
Aluno 12	Teoricamente sim, mas acredito que na prática não deva ser muito diferente da situação fictícia vivida na matéria
Aluno 13	Espero que sim
Aluno 14	Partindo do princípio que durante a disciplina tínhamos que tomar decisões, que impactavam no desempenho da mesma, creio que me sinto capacitado sim
Aluno 15	Acredito que sim
Aluno 16	Foi uma disciplina interessante, que nos fazia tomar decisões tanto individuais quanto coletivas, por isto acredito que sim
Aluno 17	Mesmo sendo em um ambiente virtual, a disciplina ajudou a capacitar sim
Aluno 18	Na medida do possível sim
Aluno 19	É um ambiente de simulação, mas acredito que na vida real, a matéria ajudou a melhorar a capacidade de tomar decisões sim
Aluno 20	Não muito
Aluno 21	Acredito que sim, mas espero que na pratica, no mundo real, posso estar capacitado a tomar decisões que favoreçam o desempenho de uma empresa
Aluno 22	Espero que sim

4.5.3 VISÃO CRÍTICA DE ANÁLISE DE MERCADO

Pergunta 3 6º Semestre	Uma vez que a disciplina reúne procedimentos de recursos humanos, produção, vendas, marketing e financeiro, o quanto a mesma contribuiu em seu processo de aprendizado? Justifique
Aluno 1	Contribuiu para se ter uma visão de comportamento dos setores, entendendo a influencia em cada departamento
Aluno 2	<i>Ela contribui da melhor forma possível, por fazer com que presenciemos a rotina em todos os departamentos da empresa e sua relação com o mercado</i>
Aluno 3	Sim, pela aplicabilidade da teoria ao cotidiano
Aluno 4	Sim
Aluno 5	Sim, contribuiu muito
Aluno 6	<i>Contribuiu para um melhor raciocínio no dia-a-dia, principalmente com relação a finanças</i>
Aluno 7	Todas tem seu grau de contribuição, nos ensina a comunicar melhor, a lidar sob pressão, lidar com pessoas ou seja, a viver em sociedade
Aluno 8	A disciplina foi extremamente interessante e importante para visualizar o processo como um todo, a única critica é que ela deveria ser associada a outras matérias do semestre, como ABC por exemplo, pois tivemos dificuldades em analisar os balanços dados nos jogos
Aluno 9	Para ser sincero, não pude pegar 100% a matéria, mas o suficiente para que possa praticar no dia-a-dia, no controle financeiro familiar e praticas no trabalho
Aluno 10	Contribuiu muito, foi uma disciplina importante para a interconexão com outras disciplinas do curso
Aluno 11	Contribuiu de forma básica
Aluno 12	Após a matéria tive uma outra visão sobre os procedimentos de recursos humanos
Aluno 13	Na parte de vendas e marketing ouve grande aprendizado, acho que as aulas mais despojadas me ajudaram a ter mais atenção; na parte de produção não agregou muito, posso dizer que não tive aulas que contribuíram em meu conhecimento. Já na parte financeira obtive maior conhecimento para fazer o TCC, que é voltado a este tema
Aluno 14	Contribuiu um pouco para entender o conhecimento de como abrir e movimentar uma empresa, porém não gostei muito deste disciplina
Aluno 15	De certa forma sim, pois ajudou a entender o funcionamento de uma organização
Aluno 16	Em partes, pois em certos momentos não consegui acompanhar o ritmo do grupo, e tinha que pedir ajuda dos mesmos
Aluno 17	Sim, ajudou a compreender melhor como uma empresa deve se manter em sintonia seus setores
Aluno 18	Ajudou sim, pois tivemos a oportunidade de por em prática, os conhecimentos teóricos adquiridos durante as aulas
Aluno 19	Contribuiu mostrando como deve ser o funcionamento dos departamentos de uma empresa
Aluno 20	Contribuiu um pouco
Aluno 21	Ajudou a entender como funciona uma empresa
Aluno 22	Ajudou a ver como deve ser a relação entre os departamentos que compõe uma empresa

Aluno 23	Sim, pois podemos ver na simulação que um departamento possui relação com outros e que estes devem manter uma certa sintonia
----------	--

Pergunta 3 Semestre 7°	Uma vez que a disciplina reúne procedimentos de recursos humanos, produção, vendas, marketing e financeiro, o quanto a mesma contribuiu em seu processo de aprendizado? Justifique
Aluno 1	Bastante, pois se tratar de uma disciplina que trabalha com muitas atividades práticas, e com isto, nos ajuda como um todo
Aluno 2	Contribuiu para que percebesse a interdisciplinariedade voltado a área contábil
Aluno 3	Em vários aspectos, pois contribui de forma construtiva na formação do acadêmico e profissional
Aluno 4	Não respondeu
Aluno 5	<i>Contribuiu com a relação de como trabalhar com as pessoas diversas, estratégias de mercado no sentido de conquistar clientes e como estudar o segmento em que atua</i>
Aluno 6	Contribuiu bastante, auxiliou em uma visão holística
Aluno 7	Contribuiu para a experiência em certas tomadas de decisões, bem como para compreender melhor o mercado
Aluno 8	Contribuiu bastante, pois simula a sensação de quase realidade das empresas
Aluno 9	Bastante, é importante para o dia-a-dia em uma empresa
Aluno 10	Contribuiu para minha carreira profissional, pois entendi melhor sobre processos de decisões nas organizações
Aluno 11	Contribuiu com a relação de como trabalhar com pessoas diversas, estratégias de mercado no sentido de conquistar clientes e como estudar o segmento em que atua
Aluno 12	Me aproximou melhor da interação com a equipe
Aluno 13	Contribuiu de forma adequada, pois proporcionou uma pratica de tudo aquilo que estamos aprendendo na teoria
Aluno 14	Contribuiu para melhorar na minha formação acadêmica, com conhecimentos que poderei aplicar na pratica no mercado
Aluno 15	<i>Sim, a disciplina em questão é de suma importância pois é possível ter contato com situações praticamente como no mercado e/ou indústria, podendo o acadêmico aplicar o que aprendeu em ABC, Custos, Contabilidade Comercial, enfim, a disciplina propõe ao aluno tomar decisões e constatar os efeitos</i>
Aluno 16	Contribuiu em como me relacionar melhor no trabalho em equipe
Aluno 17	Contribuiu no sentido que devemos nos preparar para o mercado de trabalho, no processo de tomada de decisão
Aluno 18	Contribuiu na minha formação acadêmica
Aluno 19	Contribuiu a melhorar como deve ser a relação entre os departamentos de uma empresa
Aluno 20	Acredito que sim

Pergunta 3 Semestre 8°	Uma vez que a disciplina reúne procedimentos de recursos humanos, produção, vendas, marketing e financeiro, o quanto a mesma contribuiu em seu processo de
-------------------------------	---

	aprendizado? Justifique
Aluno 1	Adquiri uma noção superficial de tudo, podendo auxiliar em uma possível tomada de decisão
Aluno 2	Contribuiu para poder ter uma melhor compreensão dos procedimentos na empresa,
Aluno 3	A parte financeira é a mais objetiva, no entanto que da uma ajuda no dia-a-dia
Aluno 4	Muito, pois não atuo na área, foi muito interessante
Aluno 5	Contribuiu, pois nos fez pensar nas rotinas administrativas de todos os departamentos de uma empresa
Aluno 6	Contribuiu na melhor formação de minha opinião, ajudou a trabalhar melhor em grupo
Aluno 7	<i>Contribuiu muito, foram ensinamentos cruciais para mostrar a interconexão entre as disciplinas</i>
Aluno 8	Na medida do possível sim
Aluno 9	Foi uma disciplina interessante, nos ajudou muito a ter uma noção do funcionamento dos departamentos de uma organização
Aluno 10	Mesmo não compreendendo o funcionamento da disciplina inicialmente, com o passar do semestre, pude compreender os objetivos da disciplina
Aluno 11	<i>a simulação está fora da realidade</i>
Aluno 12	Sim, já que a mesma possuía na simulação vários departamentos que eram geridos tanto de forma individual quanto em grupo
Aluno 13	<i>Ela contribui de forma adequada. Proporcionou na prática uma boa visão de tudo aquilo que aprendemos na teoria</i>
Aluno 14	Não muito
Aluno 15	Na medida do possível sim
Aluno 16	Sim, pois foi interessante partindo do princípio que era uma empresa e que tínhamos que tomar decisões para ganharmos das outras equipes
Aluno 17	Acredito que sim, pois como em qualquer empresa, temos que tomar decisões que irão impactar de forma tanto positiva quanto de forma negativa na empresa
Aluno 18	De certa parte sim
Aluno 19	Sim, pois é uma forma da universidade nos preparar para a realidade empresarial
Aluno 20	Não
Aluno 21	A medida que comparamos a experiência da realidade fictícia com a realidade de fato verifica-se uma relação de aprendizado
Aluno 22	É uma experiência interessante, já que pode nos preparar para desempenhar um papel de qualidade no mercado

4.5.4 VISÃO DA IMPORTÂNCIA DO COMPORTAMENTO INTERPESSOAL

Pergunta 6	6°	No geral, como se sentiu ao trabalhar em equipe cursando a disciplina Jogos de Empresas? Como foi a sua interação com os demais membros do seu grupo?
Aluno 1		<i>A interação foi boa mais o aprendizado foi bem superficial;</i>

Aluno 2	<i>No começo disperso, mais no final interessante e encantador;</i>
Aluno 3	<i>Me senti bem, a interação foi boa, as vezes com algum conflito de opiniões, mas no final tudo deu certo</i>
Aluno 4	<i>Foi muito boa, pois conheci muitas pessoas especiais</i>
Aluno 5	<i>A matéria mostrou os acertos e erros em tomadas de decisões</i>
Aluno 6	<i>Me senti bem, pois o trabalho em equipe é essencial para se obter bons resultados, claro que há divergências e discussões, mas no final se entra em um consenso em comum</i>
Aluno 7	<i>Houve alguns conflitos, pois alguns membros do grupo não se relacionavam bem com os demais</i>
Aluno 8	<i>Me senti dentro de uma empresa, foi muito legal trabalhar em equipe, que a empresa trabalha em forma de uma engrenagem e se todas as engrenagens trabalhar em sintonia a empresa vai prosperar;</i>
Aluno 9	<i>Como o grupo já era conhecido de longa data, foi fácil o trabalho em grupo fluir muito bem, o que não ocorreu com outros grupos;</i>
Aluno 10	<i>Otimo, trabalhamos em equipe o qual as tomadas de decisões eram tomadas por reuniões para decidir a melhor maneira de se</i>
Aluno 11	<i>Ela contribuiu da melhor forma possível, por fazer com que presenciássemos a rotina em todos os departamentos de uma empresa</i>
Aluno 12	<i>Me senti frustrado, achei que a disciplina daria uma noção maior sobre gestão;</i>
Aluno 13	<i>Insatisfatório</i>
Aluno 14	<i>Foi meio conflitante pois alguns membros do grupo não se dava bem com os demais;</i>
Aluno 15	<i>Não houve muita interação a principio estávamos eufóricos, logo após os resultados só que riamos que a empresa não falice para passarmos logo por esta disciplina;</i>
Aluno 16	<i>Gostei pois me dou muito bem trabalhando em grupo , tivemos uma boa interação;</i>
Aluno 17	Teve suas dificuldades, mas no final foi satisfatório
Aluno 18	Trabalhar com pessoas nunca é fácil, mas no final conseguimos atingir os objetivos
Aluno 19	Não foi fácil de inicio, com muitas ideias conflitantes, mas durante o curso conseguiu afunilar os pensamentos e no final, deu tudo certo
Aluno 20	Muito difícil
Aluno 21	Não foi fácil, mas é esta a particularidade de se trabalhar com pessoas, por todos temos pensamentos diferentes, nas no final conseguimos nos organizar e desenvolver um bom trabalho
Aluno 22	Como dizem, trabalhar com pessoas sempre será um grande desafio, mas no geral, foi um trabalho proveitoso
Aluno 23	Trabalhar com pessoas sempre será complicado, pois tem-se que sempre trabalhar pelo consenso nas decisões

Pergunta 6	7º	No geral, como se sentiu ao trabalhar em equipe cursando a disciplina Jogos de Empresas? Como foi a sua interação com os demais membros do seu grupo?
Aluno 1		<i>Trabalho em grupo é sempre mais interessante e proporciona maior desenvolvimento aos envolvidos , e não foi diferente com esta matéria. após começar a compreender a matéria, o</i>

	<i>grupo se mostrou bastante interessado e participativo;</i>
Aluno 2	<i>Ao se trabalhar em grupo, tem idéias que não batem com a outra, mas me senti bem, fora algumas divergências a interação foi muito boa</i>
Aluno 3	<i>Trabalhar em equipe foi ótimo, interagimos com muita facilidade, nossa interação foi a melhor possível</i>
Aluno 4	<i>O sentimento é de ouvir atentamente a discutir a melhor decisão a tomar de forma democrática, pois todos podem contribuir;</i>
Aluno 5	<i>Gostei bastante da forma que foi aplicada a disciplina, no início não trabalhei junto com o grupo, mas com o passar dos períodos percebi que tomar as decisões em grupo é de extrema importância ;</i>
Aluno 6	<i>Cansativa</i>
Aluno 7	<i>Se resume em palavra "tensa", porem se senti muito bem, pois aprendemos trabalhar em equipe;</i>
Aluno 8	<i>No início tivemos alguma atritos devido ao individualismo de alguns membros , isso causou algumas discussões porem na quarta decisão aprendemos que todos precisam trabalhar juntos para o bem de todos os setores da organização, em razão disso nossa empresa foi a vencedora;</i>
Aluno 9	<i>Interagi bem, a matéria demonstrou bem como é o dia a dia de uma de uma organização;</i>
Aluno 10	<i>No início tivemos alguns atritos devido ao individualismo de alguns membros, isto causou algumas discussões, porém, a partir da quarta decisão aprendemos que todos precisam trabalhar juntos para o bem de todos os setores da organização, e o trabalho se tornou prazeroso</i>
Aluno 11	<i>A simulação está fora da realidade</i>
Aluno 12	<i>Não gostei da disciplina;</i>
Aluno 13	<i>Uma disciplina que não considera tão importante apesar da simulação ainda esta fora da realidade;</i>
Aluno 14	<i>Percebi que não sabia nada de administração de empresa, mas foi muito gratificante o que aprendi;</i>
Aluno 15	<i>Gostei muito da forma que foi aplicada a disciplina, no início não trabalhei junto com o grupo, mas com o passar dos períodos percebi que tomar decisões em grupo é de extrema importância</i>
Aluno 16	<i>Me senti como em uma empresa, sem rumo. a interação visava apenas a nota;</i>
Aluno 17	<i>Sempre trabalhar em grupo tem ideias que não batem uma com a outra, mas me senti bem, fora algumas divergências a interação foi muito boa;</i>
Aluno 18	<i>Em resumo um grande desafio, mas se torna um grande aprendizado aprender a trabalhar com varias pessoas</i>
Aluno 19	<i>Trabalhar com pessoas sempre será complicado, pois sempre terão divergências que devem ser superadas em beneficio do todo</i>
Aluno 20	<i>Trabalhar em grupo é uma tarefa as vezes difícil, pois é necessário a verdadeira administração de conflitos, mas no final tudo deu certo</i>
Aluno 21	<i>Foi um grande desafio</i>

Pergunta 6 8º Semestre	No geral, como se sentiu ao trabalhar em equipe cursando a disciplina Jogos de Empresas? Como foi a sua interação com os demais membros do seu grupo?
Aluno 1	<i>Sempre tranquilo respeitando todas as opiniões ;</i>
Aluno 2	<i>Foi bom o trabalho em equipe, acredito que mais aprendi do que ensinei;</i>
Aluno 3	<i>Em grupo é bem melhor porque varias pessoas pensando junto chega no objetivo melhor;</i>
Aluno 4	<i>Me senti bem, pois o trabalho em equipe é essencial para se obter bons resultados, claro que há divergências e discussões , mas no final se entra num consenso em comum;</i>
Aluno 5	<i>Podemos verificar como um depende do outro;</i>
Aluno 6	<i>Me senti dentro de uma empresa, foi muito bom trabalhar em equipe. A empresa trabalha em forma de uma engrenagem, e se todas engrenagens trabalham em sintonia, a empresa irá prosperar</i>
Aluno 7	<i>Me senti bem, a interação foi boa, as vezes com algum conflito de opinião , mas no fim tudo deu certo;</i>
Aluno 8	Foi interessante
Aluno 9	<i>Ótimo, trabalhamos em equipe em que as tomadas de decisões eram tomadas em reuniões para decidir a melhor maneira de se aplicar o planejamento</i>
Aluno 10	Na medida do possível foi boa, pois aprendemos a conviver com opiniões diferentes, nos fazendo a chegar a um acordo de como tomar as decisões
Aluno 11	Foi boa, já que nos faz melhorar a forma de se relacionar com as pessoas
Aluno 12	Na medida do possível foi boa
Aluno 13	Teve algumas discussões com entre os participantes da equipe, mas acho que foi boa a relação com todos
Aluno 14	<i>Trabalho em grupo é sempre mais interessante e proporciona maior desenvolvimento aos envolvidos, e não foi diferente com esta matéria, após começar a compreender a matéria, o grupo se mostrou bastante interessado e participativo</i>
Aluno 15	Trabalhar em equipe sempre será um desafio, pois todos possuem suas opiniões e tem-se que chegar a um acordo no momento das decisões tomadas
Aluno 16	De modo geral, foi boa
Aluno 17	Foi um grande aprendizado, já que tínhamos que trabalhar em equipe
Aluno 18	Teve seus momentos bons e ruins, mas de forma geral, foi interessante
Aluno 19	Conviver em grupo sempre tem suas dificuldades, mas no final foi um bom convívio com o grupo
Aluno 20	De certa forma, foi interessante
Aluno 21	No começo um desafio, mas durante o curso os pensamentos começaram a se convergir para o bom andamento da empresa
Aluno 22	Nunca é fácil, afinal cada pessoa possui um pensamento diferente do outro, então há sempre a busca pelo consenso para o bom desenvolvimento da empresa

4.5.5 COMPREENSÃO DA NECESSIDADE DE INFORMAÇÕES PARA TOMADA DE DECISÕES

Pergunta 2 6º Semestre	Descreva se para cursar esta disciplina você utilizou outros materiais de pesquisa (livros, revistas, manuais), ou o seu conhecimento prévio, adquirido dentro e fora da universidade foram suficientes para as tomadas de decisões necessárias?
Aluno 1	Não utilizei outros meios para a realização da disciplina, somente utilizei o conhecimento adquirido para tomar as decisões
Aluno 2	Nos momentos de duvidas que foram vários, busquei conhecimento com os colegas de sala, com outros profissionais da área e internet
Aluno 3	Utilizamos o manual, livros e pesquisas feitas na internet
Aluno 4	Livros e conhecimentos próprios
Aluno 5	Utilizei outros materiais, como livros, internet e artigos, que contribuíram para meu conhecimento
Aluno 6	Em ocasiões específicas se fez necessário a busca por outras fontes para construir o conhecimento necessário
Aluno 7	<i>Os livros ajudaram bastante, de forma bem sucinta para a melhor tomada de decisão</i>
Aluno 8	<i>Foram feitas pesquisas na internet, assim como também em livros e revistas</i>
Aluno 9	Sim, como também foram baseados em outras experiências também
Aluno 10	<i>Foram utilizados livros, manuais e internet para um melhor desenvolvimento da disciplina</i>
Aluno 11	A internet hoje em dia é a principal fonte de pesquisa, foi nela que me baseei assim como no conhecimento adquirido na universidade
Aluno 12	Outros estudos foram também utilizados
Aluno 13	Utilizei outros meios como entrevistas com outras pessoas com experiência na área
Aluno 14	Necessitei de informações em livros, internet e revistas
Aluno 15	Foram utilizados mais informações de acadêmicos que já cursaram a disciplina que foram muito uteis
Aluno 16	Alem do manual do sistema, artigos em revistas, livros bem como informações de outros alunos
Aluno 17	<i>Realmente foram necessários outros conhecimentos, realizando buscas em livros, revistas e internet</i>
Aluno 18	Também foram utilizados outras fontes
Aluno 19	Foi utilizado juntamente com o manual do sistema, ajuda de outros colegas que já cursaram a disciplina como informações extraídas da internet
Aluno 20	Alem do conhecimento próprio, orientações de outros alunos bem como os manuais do sistema e internet
Aluno 21	Basicamente os manuais do sistema, como a internet e a ajuda de outros colegas
Aluno 22	Busquei alem do material disponibilizado pelo professor, ajuda dos colegas
Aluno 23	Além dos manuais do sistema, foi utilizado pesquisas na internet como auxilio dos colegas

Pergunta 2 7º Semestre	Descreva se para cursar esta disciplina você utilizou outros materiais de pesquisa (livros, revistas, manuais), ou o seu conhecimento prévio, adquirido dentro e fora da universidade foram suficientes para as tomadas de decisões necessárias?
Aluno 1	Acredito que poderia ter sido melhor
Aluno 2	Utilizei outros materiais de pesquisa
Aluno 3	Utilizei manuais, livros e conhecimentos adquiridos na universidade
Aluno 4	<i>Sim, foi necessário livros de contabilidade e gestão de custos para formação de preço, ponto de equilíbrio e outros assuntos em tomada de decisões, os livros utilizados foram encontrados alguns na biblioteca da universidade e outros de origem particular</i>
Aluno 5	Sim, para fazer as tabelas de fluxo de caixa, etc
Aluno 6	Utilizava conhecimentos adquiridos para contribuir nas tomadas de decisões
Aluno 7	Utilizei outros materiais, mas a experiência do dia-a-dia foi o bastante importante
Aluno 8	Foi utilizado o manual que a disciplina disponibilizou, e um pouco de conhecimento que a vida nos deu
Aluno 9	Além do manual do sistema, também foi utilizado pesquisas na internet, livros da biblioteca e pesquisa com outros colegas do curso
Aluno 10	<i>Utilizei livros da biblioteca do campus, e também sites de contabilidade e de artigos relacionados com o curso</i>
Aluno 11	Além do manual do sistema, também foi utilizado outras fontes
Aluno 12	Foram utilizados livros, revistas, pesquisas na internet, como também o manual do sistema
Aluno 13	<i>Foram necessárias pesquisas para a realização da disciplina, só o conhecimento não foi o bastante</i>
Aluno 14	Na verdade o meu comportamento em relação a disciplina foi muito disperso, não me dediquei o suficiente, devido ela ser aplicada em, um semestre com matérias que me exigiram mais; ou seja, não busquei outros materiais, mas não por já possuir conhecimento próprio e sim por focar em outras matérias
Aluno 15	<i>Somente o conhecimento já adquirido durante o curso não bastou, tive sim que recorrer a livros e até a pesquisas já realizadas</i>
Aluno 16	Foi utilizado materiais como manual do sistema, livros e pesquisa na internet
Aluno 17	Todo material encontrado na internet, como também pesquisa com outros colegas, manual do sistema e livros
Aluno 18	<i>Todo material de pesquisa é fundamental para o conhecimento, não só dentro da universidade, mas também fora da mesma</i>
Aluno 19	<i>Como a grande maioria da turma, utilizei os manuais do sistema bem como pesquisas complementares</i>
Aluno 20	<i>Busquei não somente pelo manual do sistema, mas como livros, artigos como também pesquisas na internet</i>
Aluno 21	<i>Praticamente utilizei somente o manual do sistema</i>

Pergunta 2 8º Semestre	Descreva se para cursar esta disciplina você utilizou outros materiais de pesquisa (livros, revistas, manuais), ou o seu conhecimento prévio, adquirido dentro e fora da universidade foram suficientes para as tomadas de decisões necessárias?
Aluno 1	Fiz pesquisas na internet, revistas e livros
Aluno 2	<i>A internet hoje em dia é o principal meio de pesquisa, e foi nela que eu busquei auxílio, também foi utilizado o conhecimento adquirido na faculdade</i>
Aluno 3	Não, foram necessários livros, revistas manuais, internet
Aluno 4	Não utilizei os materiais acima, no grupo haviam pessoas que após entendimento do jogo conseguiu dominar
Aluno 5	Os livros ajudaram bastante de forma sucinta para as melhores decisões
Aluno 6	Foram utilizados livros, manuais e internet para um melhor desenvolvimento da disciplina
Aluno 7	Somente conhecimentos adquiridos na universidade
Aluno 8	<i>Utilizei outros materiais, como livros, internet, artigos que contribuíram para meu conhecimento</i>
Aluno 9	Foi utilizado principalmente o manual do sistema, mas também recorri a outras fontes
Aluno 10	Foi utilizado livros, internet, manuais, explicação do professor
Aluno 11	Utilizei todas as formas de ajuda possíveis
Aluno 12	<i>Nos momentos de dúvida – que foram muitos, busquei conhecimentos com colegas de salas, outros contadores formados que conheço e a internet, já os livros foram poucos</i>
Aluno 13	Utilizei o que estive ao meu alcance, manuais, livros, internet, ajuda dos colegas
Aluno 14	Usei o que estive disponível para ajudar a entender como era o funcionamento do sistema
Aluno 15	Durante o semestre, utilizei todas as ferramentas que pude, como os manuais do sistema, explicação do professor, ajuda dos colegas, artigos
Aluno 16	Praticamente só o manual do sistema
Aluno 17	<i>Em ocasiões específicas se faz necessário a busca de conhecimento fora da sala da aula, como por exemplo, artigos e TCC, tornando suficiente para a ocasião</i>
Aluno 18	Utilizei muito da ajuda do professor, assim como a ajudas dos demais colegas do grupo
Aluno 19	Utilizei em grande parte a ajuda do professor, mas também procurei auxílio nos manuais do sistema, como também contei com a ajuda dos colegas do grupo
Aluno 20	Praticamente somente os manuais
Aluno 21	Alem de ter utilizado o manual do sistema, também procurei o auxílio dos colegas como também do professor
Aluno 22	Com certeza busquei por outros materiais, como livros e pesquisas na internet

ANEXOS

ANEXO A – Ementa da disciplina de Jogos de Empresas do 8º semestre Campus de Sinop

GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO CIÊNCIAS CONTÁBEIS E ECONÔMICAS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE SINOP
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS

Disciplina: OPTATIVA II

Pré-requisitos: Auditoria Contábil I

Crédito: 4.0.0.0 - Carga Horária: 60 horas = 72 horas/aulas

8º Semestre

Escolha nº 01: **OPTATIVA II-TÓPICOS CONTEMPORÂNEOS EM CONTABILIDADE e JOGOS DE EMPRESAS – 4.0.0.0**

EMENTA

Análise de questões relevantes e atuais relacionadas à área contábil discutidas previamente com chefe de departamento, professor da disciplina e acadêmicos, homologados pelo Colegiado de curso.

JOGOS DE EMPRESAS:

Atividade de ensino realizada em Laboratório através de Sistema Integrado de Simulação Empresarial, no ramo de empresas Comerciais ou Industriais com o objetivo de Proporcionar aos alunos o conhecimento prático de um modelo de Gestão Empresarial Contábil integrada, de forma a completar os conhecimentos teóricos adquiridos nas diversas disciplinas do curso, utilizando para isso, os recursos de informática e a criação de um ambiente empresarial dentro do laboratório.

BIBLIOGRAFIA

Revista Brasileira de Contabilidade

Revista Razão Contábil

MARION, José Carlos e MARION, Arnaldo Luís Costa. **Metodologias de ensino na área de negócios: para cursos de administração, gestão, contabilidade e MBA.**

1 Ed. São Paulo: Atlas, 2006.

ATKINSON, A. BANKE, R. D. KAPLAN, R. S. e YOUNG, S.M. **Contabilidade Gerencial. São Paulo:** Atlas, 2000.

PADOVEZE, C. L. **Contabilidade Gerencial: um enfoque em sistema de informação contábil.** 3. ed. São Paulo, 2000.

ANEXO B – Ementa e plano de Ensino da disciplina Jogos de Empresas do Campus de Tangará da Serra



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO, CIÊNCIAS CONTÁBEIS E ECONÔMICAS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE TANGARÁ DA SERRA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS



Missão da UNEMAT: "Garantir a produção e a difusão do conhecimento através do ensino, pesquisa e extensão, visando o desenvolvimento sustentável."

Série: 6º. SEMESTRE
Disciplina: Jogos de Empresas
Carga horária: 60 horas/aula
Aulas Semanais: 04

EMENTA

- Atividade de ensino realizada em Laboratório através de Sistema Integrado de Simulação Empresarial, no ramo Industrial.

OBJETIVOS

Proporcionar aos alunos o conhecimento prático de um modelo de Gestão Empresarial Contábil integrada, de forma a completar os conhecimentos teóricos adquiridos nas diversas disciplinas do curso, utilizando para isso, os recursos de informática e a criação de um ambiente empresarial dentro do laboratório.

BIBLIOGRAFIAS

SIMULAÇÃO COMERCIAL, Manual do Coordenador, SIMCO 4.0, Bernard Sistema LTDA., Florianópolis, julho de 2004.
SIMULAÇÃO INDUSTRIAL, Manual do Coordenador, SIMCO 4.0, Bernard Sistema LTDA., Florianópolis, julho de 2004.
SIMULAÇÃO COMERCIAL, Manual da Empresa, SIMCO 4.0, Bernard Sistema LTDA., Florianópolis, julho de 2005.
SIMULAÇÃO INDUSTRIAL, Manual da Empresa, SIMCO 4.0, Bernard Sistema LTDA., Florianópolis, julho de 2005.

PLANO DE ENSINO	ANO DO VESTIBULAR: 2009/2
DEPARTAMENTO	CAMPUS UNIVERSITÁRIO
CIÊNCIAS CONTÁBEIS	TANGARÁ DA SERRA
CURSO: CIÊNCIAS CONTÁBEIS	ANO LETIVO: 2012/1 SEMESTRE: 6º Semestre
DISCIPLINA:	CARGA HORÁRIA:
Jogos de Empresas	60 Horas aulas
PRÉ-REQUISITOS DA DISCIPLINA	PRÉ-REQUISITO PARA

1. EMENTA

Introdução ao ambiente de simulação empresarial; simulação de empresa industrial; relatórios gerenciais aplicados na simulação.

2. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. INTRODUÇÃO AO AMBIENTE SIMULADO

- 1.1. Origem e evolução da simulação;
- 1.2. Apresentação da dinâmica do trabalho com simulador;
- 1.2. Classificação dos simuladores;
- 1.3. Benefícios do método;
- 1.4. Limitações do método;
- 1.5. Simulação industrial e simulação comercial
- 1.6. Formação de equipes.

2. SIMULAÇÃO INDUSTRIAL

- 2.1. Apresentação do mercado e da empresa simulada;
- 2.2. Gazeta Industrial;

- | | |
|--|--|
| <p>2.3. Relatórios individuais e coletivos;</p> <p>2.4. Departamento de Vendas;</p> <p>2.5. Departamento de Produção;</p> <p>2.6. Departamento de Recursos Humanos;</p> <p>2.7. Departamento Financeiro;</p> <p>2.8. Relatório para a administração;</p> <p>2.9. Planilhas de controle gerencial setorial.</p> | |
|--|--|

3. OBJETIVOS

- | |
|---|
| <p>Trabalhar em equipe;</p> <p>Organizar o trabalho individual;</p> <p>Criar controles gerenciais e contábeis;</p> <p>Conhecer a dinâmica do mercado;</p> <p>Entender a utilidade da contabilidade na prática da gestão;</p> <p>Realizar pesquisas para melhor gerenciar empresas;</p> <p>Compreender os erros que ocorrem na gestão em simulação para evitá-los na realidade empresarial;</p> <p>Elaborar relatórios para a administração com informações importantes.</p> |
|---|

4. METODOLOGIA

- | |
|---|
| <p>Aula expositiva e dialogada com o uso de quadro de giz, retroprojetor, televisor e dvd player e datashow;</p> <p>Exercícios de cálculo com dados simplificados da realidade através do uso de simulador de empresas industriais ou comerciais.</p> <p>Leituras complementares;</p> <p>Aplicação questionários;</p> <p>Aplicação de Simulações Gerenciais em ambiente interativo;</p> |
|---|

Orientações durante o processo de tomada de decisão;

Apresentação de Seminários em formato de assembleias de acionistas;

Discussão dos resultados.

5. AVALIAÇÃO

Três provas escritas, com resultados entregues à caneta, sendo uma prova teórica, com questões sobre a empresa simulada, uma prova prática, com cálculos de custo de compra, fluxo de caixa e resultado do exercício, uma prova teórica-prática, com questões de cálculo com análise e reflexão do resultado no formato de relatório gerencial; Uma nota individual referente ao conteúdo exposto durante uma das assembleias de acionistas.

6. BIBLIOGRAFIAS

Bibliografia básica

Bibliografia complementar

BRUNI, Adriano Leal; **FAMÁ**, Rubens. **Gestão de custos e formação de preços: com aplicações na calculadora HP 12c e Excel**. 3.Ed. São Paulo: Atlas, 2004, 549p.

BRUNI, Adriano Leal. **A administração de custos, preços e lucros**. São Paulo: Atlas, 2006, 388p.

CREPALDI, Silvio Aparecido. **Contabilidade gerencial: teoria e prática**. 3.Ed. São Paulo: Atlas, 2004, 373p.

MARTINS, Eliseu. **Contabilidade de custos**. 9.Ed. São Paulo: Atlas, 2003, 370p.

MARTINS, Eliseu; **ROCHA**, Welington. **Contabilidade de custos: livro de exercícios**. 9.Ed. São Paulo: Atlas, 2006, 165p.

MEGLIORINI, Evandir. **Custos: análise e gestão**. 2.Ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007, 208p.

PADOVEZE, Clóvis Luís. **Contabilidade gerencial: um enfoque em sistema de informação contábil**. 4.Ed. São Paulo: Atlas, 2004, 619p.

SILVA, Edson Cordeiro da. **Como administrar o fluxo de caixa das empresas – Guia de sobrevivência empresarial**. 5ª. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

MARION, José Carlos. **Análise das demonstrações contábeis: contabilidade empresarial**. 6ª. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

PROFESSOR: Edinéia Souza Nunes

UNEMAT – Campus Universitário de Tangará da Serra/MT

Prof.

Professor(a)


Eugênio Carlos Stieler
Coordenador do Curso de Ciências Contábeis
Campus de Tangará da Serra-MT
Portaria nº 1132/2011