



Atribuição-NãoComercial-Compartilhável - CC BY-NC-SA



EDITORA  
ENTERPRISING

## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DE EMPRESAS NA FORMAÇÃO PROFISSIONAL E NA TOMADA DE DECISÃO EM MICRO E PEQUENAS EMPRESAS À PERSPECTIVA DOS ACADÊMICOS DO CURSO DE ADMINISTRAÇÃO DA UNIFAP

### THE IMPORTANCE OF BUSINESS GAMES IN VOCATIONAL TRAINING AND DECISION MAKING IN MICRO AND SMALL BUSINESSES UNDER THE PERSPECTIVE OF UNIFAP ADMINISTRATION COURSES

Julia Cristine Lima de Araújo<sup>1</sup>  
Clara Angel Amoras Furtado<sup>2</sup>  
Robson Antônio Tavares Costa<sup>3</sup>

**Resumo:** Os jogos empresariais têm se destacado pela sua capacidade de integração dos conhecimentos teóricos à prática no ambiente empresarial através de simuladores de situações reais das organizações. Para tal, este artigo tem como objetivo analisar os jogos de empresa sob a perspectiva dos acadêmicos focando na formação profissional e na tomada de decisão em micro e pequenas empresas. A pesquisa caracteriza-se como descritiva, tendo uma abordagem quantitativa, aplicando-se questionários para coleta de dados com o uso da escala de likert, tendo sido feito o pré-teste de validação com acadêmicos do curso de administração. Nos resultados percebe-se a receptividade dos acadêmicos quanto aos jogos empresariais para o desenvolvimento de sua capacidade gerencial e de tomada de decisão e seu entendimento acerca da contribuição dos jogos para sua formação profissional.

**Palavras-chave:** Jogos empresariais. Gestão. Acadêmicos. Micro e pequenas empresas.

#### **Abstract:**

Business games have stood out for their ability to integrate theoretical knowledge into practice in the business environment through simulators of real situations in organizations. To this end, this article aims to analyze business games from the perspective of academics focusing on professional training and decision making in micro and small companies. The research is characterized as descriptive, taking a quantitative approach, applying questionnaires to collect data using the Likert scale, having done a pre-test of validation with academics from the administration course. The results show the receptivity of academics regarding business games for the development of their managerial and decision-making skills and their understanding of the contribution of games to their professional training.

**Keywords:** Business games. Management. Academics. Micro and small companies.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Administração pela Universidade Federal do Amapá - E-mail: [araujojulia@gmail.com](mailto:araujojulia@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduanda em Administração pela Universidade Federal do Amapá - E-mail: [claraamoras0@gmail.com](mailto:claraamoras0@gmail.com)

<sup>3</sup> Phd. Professor Adjunto III da Universidade Federal do Amapá-UNIFAP - E-mail: [ratcosta@gmail.com](mailto:ratcosta@gmail.com)

## **1 INTRODUÇÃO**

Dentro do contexto de mudanças globais aceleradas, o mundo tornou-se mais dinâmico com transformações em todos os aspectos sociais e organizacionais. Essa instabilidade faz com que as empresas estejam cada vez mais atentas ao que está acontecendo no cenário mercadológico com o intuito de maximizar suas posições e não perder vantagem competitiva, seja com os processos internos quanto os externos, estando em uma constante busca de desenvolver novas competências e habilidades.

Devido às constantes transformações que ocorrem no cenário atual as organizações buscam aderir por iniciativa própria mudanças relacionadas aos seus processos, a fim de inovar e assumir riscos adotando novas estratégias com o propósito de acompanhar o mercado, logo, para atingir este objetivo a organização precisa ter a capacidade de enxergar que mudanças precisam ser feitas e como implementá-las no seu negócio.

Neste sentido, os jogos de empresa surgem como uma ferramenta alternativa de desenvolvimento de habilidades e de gerenciamento, sendo utilizada como método de ensino nas universidades e instrumento de treinamento nas organizações. Essa ferramenta tem desempenhado um papel relevante no treinamento em instituições educacionais e organizacionais, apresentando uma grande contribuição nos processos de tomada de decisão e ao desenvolvimento de habilidades fundamentais exigidas aos profissionais desta nova era.

Com base na necessidade do mercado de trabalho em profissionais versáteis e com habilidades empreendedoras utilizando ferramentas alternativas este estudo analisa os jogos de empresa sob a perspectiva dos acadêmicos focando na formação profissional e na tomada de decisão em micro e pequenas empresas. O presente estudo, justifica-se, em razão de apresentar qual a visão dos acadêmicos a respeito da ferramenta jogos empresariais e sua importância no âmbito educacional e organizacional, podendo contribuir de maneira significativa na inclusão desta metodologia no curso de administração na universidade.

## **2 MICRO E PEQUENAS EMPRESAS BRASILEIRAS**

## A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP

Segundo (CUSTÓDIO, 2011), no cenário mundial o Brasil exerce o papel de país com economia emergente, dentro do panorama nacional apesar de existirem grandes empresas nacionais e multinacionais se desenvolvendo dentro do país, no Brasil há relevante quantitativo de micro e pequenos empreendimentos que contribuem para a rotação da moeda nacional proporcionando a geração de riquezas internamente.

Diante da contribuição do mercado de pequenos empreendimentos, (DALONGARO ET AL, 2014) afirma que estas caracterizam-se como sendo predominantemente gerida com base em uma administração não profissional, de recursos financeiros escassos e mão de obra pouco qualificada além de haver administração pessoal do empreendimento, portanto, necessitam constantemente se renovar e sem gastos onerosos precisam trabalhar a gestão baseada na inovação para manterem-se no mercado competitivo em que estão inseridos, tendo a ideia reforçada pela afirmação de (LEMES & PISA, 2010) que definem que as micro e pequenas empresas como sendo em grande parte centralizadora das atividades operacionais no dono do negócio, causando falta de tempo para planejar e avaliar adequadamente sua estratégia de gerenciamento do empreendimento.

Para (SOUZA ET AL, 2007) a gestão localizada e falta de preparo técnico e de gestão empresarial muitas vezes conduz o empresário a tomada de decisão de maneira empírica baseada somente na visão de curto prazo, o que contraria a ótica sob a gestão de qualidade onde as decisões devem assegurar o conhecimento visando a decisão mais assertiva e possível.

A concentração dessas modalidades de empresas se concentram em pontos regionalizados do comércio, (SALIM & SILVA, 2010) afirma que dentro do mercado nacional as empresas de pequeno porte são representadas majoritariamente nas modalidades de comercialização, podendo compreendê-las como uma oferta que se consolida normalmente no último setor, suprindo as necessidades dos consumidores locais. Para (PORTO, 2013) a perspectiva do mercado globalizado não é suficiente para o desenvolvimento econômico local, portanto, o desafio é desenvolver estratégia de desenvolvimento nacional, regional e local para a incorporação de novas tecnologias para desenvolvimento de produtos e serviços com redução de custos e elevação de qualidade garantindo a inserção das MPEs no mercado competitivo.

A prática empreendedora tornou-se porta de entrada para o surgimento substancial de micro e pequenas empresas, ainda segundo (PORTO, 2013) o desenvolvimento de MPEs gera ganhos sociais e crescimento local por meio da geração de empregos e renda, causando movimentação do mercado local e a interiorização de práticas e fomentação do empreendedorismo.

Para (CHIAVENATO, 2012) às micro e pequenas empresas configuram o contexto mundial com o papel hegemônico no que diz respeito à quantidade existente e contribuição para a economia local e nacional, quando se trata de MPEs pode-se compreendê-las como uma oferta ascendente, que

## A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP

proporcionam dinâmica econômica, sendo vista como impulsionadora do mercado e pelo seu grande número tem capacidade geradora de oportunidades e emprego mesmo em situações de recessão econômica, através de sua capacidade de integrar tecnologia, qualidade, competitividade e baixo custo.

Ante ao mercado volátil e a elasticidade nos desejos das pessoas, às micro e pequenas empresas necessariamente têm de abordar a gestão voltada para o desenvolvimento e solidificação empresarial, para tal a capacitação de profissionais e empresários torna-se fundamental e relevante, dentro dessa perspectiva abre-se espaço para utilização de ferramentas como jogos de empresas para desenvolvimento de habilidades e capacidades estratégicas, bem como, técnicas de gestão das empresas.

### **2.1 Jogos aplicados no aprendizado acadêmico**

Tendo salientado a importância das micro e pequenas empresas para a geração de emprego e renda, nesse sentido os jogos empresariais estimulam os acadêmicos a desenvolverem suas habilidades e possíveis novos negócios, futuros profissionais necessitam se reinventar e capacitar-se de maneira que consigam acompanhar as mudanças locais e globais, para isso é necessário a busca contínua por conhecimento de novas práticas e métodos e inovação na forma de gerir suas atividades e competências dentro das organizações. (GUIMARÃES, 2011) afirma que as vantagens competitivas deixam de ser as clássicas como terras, capital e trabalho e passa a ser o conhecimento capaz de inovar na produção e criação de novos produtos de bens e serviços adquirindo valor no mercado por sua capacidade de criar e inovar em seus produtos. Com base na premissa na necessidade intrínseca do conhecimento sustenta-se a afirmativa de que as universidades e instituições sejam elas públicas ou privadas colaboram e trabalham de forma interdependente para o desenvolvimento e capacitação dos cidadãos para as atividades do mercado.

(OTTOBONI, 2003) afirma que o dinamismo nas relações de trabalho e na exigência social por produtos e serviços de melhor custo benefício trazem novos anseios ao mercado, este por sua vez necessita de um perfil profissional que tenha inúmeras qualidades, como autonomia, flexibilidade, criatividade e para isso as instituições de ensino tem a missão de inserir os alunos ao seu contexto de maneira a formar um profissional qualificado para o ambiente empresarial.

Para (CAMPELLI ET AL. 2011) o empreendedorismo educacional tornou-se uma metodologia alternativa para ensinar capacitação voltada a administração, as organizações de ensino que se propõem a ensinar técnicas empreendedoras, e paralelamente trabalha e aplica nas relações e processos novos paradigmas educacionais se propondo também a ser uma instituição empreendedora. RPGC, Portugal-PT, V.1, N°2, p. 01-17, Agos./Dez.2020 [www.revistas.editoraenterprising.net](http://www.revistas.editoraenterprising.net) Página 4

## A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP

Na era do conhecimento e informação as instituições de ensino desempenham importante papel na sociedade, pois se trata de um espaço privilegiado na construção de saberes, promovendo liberdade, raciocínio independente e criatividade.

SANTOS & LOVATO (2007) e COSTA & PASTANA (2015), afirmam que as aulas expositivas são bastante utilizadas no ensino no Brasil tanto em escolas quanto universidades destacando principalmente os aspectos teóricos dos métodos, então, necessariamente por diversas vezes é substituído ou complementado por métodos alternativos de aprendizado, como dinâmicas ou jogos interativos. Dentro desses aspectos alternativos de aprendizado os jogos empresariais tomam espaço e prospecção dentro das universidades, eles surgem como método de desenvolvimento cognitivo e técnico-científico do indivíduo, e para o ensino do empreendedorismo tornou-se uma ferramenta muito importante para a elevação do quantitativo de novos empreendedores de sucesso.

Segundo DATNER (2006) e COSTA & PASTANA (2015), constantemente estamos sendo bombardeados por mudanças no cenário empresarial com informações em alta velocidade causando pressão e forçando reações repentinas, e no mundo globalizado somente os conhecimentos acadêmicos tradicionais não são suficientes para suprir as necessidades que o mercado impõe, visando a buscar soluções e criatividade para obtenção de resultados esperados, portanto, os jogos tem importância no âmbito de entendimento do funcionamento e dinamismo do mercado, sendo tudo isso aplicado dentro dos jogos simuladores, dando ênfase na tomada de decisão e seu impacto dentro das organizações, com a finalidade de inserir aos acadêmicos os requisitos básicos para o profissional do futuro, essa ferramenta permite que sejam aplicados conceitos em um ambiente que simulado com situações e problemas do mercado real.

### **2.2 Jogos Empresariais**

Contextualizando as transformações em todas as facetas sociais, onde o indivíduo necessariamente precisa estar em constante aprimoramento e busca por ferramentas e conhecimentos que lhe proporcionem vantagem no mercado de trabalho e também nos negócios, a tecnologia e as novas maneiras de aprendizado digital são de fundamental importância, pois, o ambiente virtual proporciona ao ser humano a capacidade de trocar conhecimentos e aprendizado simultâneo com diversas pessoas em diversas situações.

Gottfried & Bernardi (2007) definem os jogos de empresa como simuladores, com finalidade de analisar e avaliar cenários de empresas trabalhando o aperfeiçoamento e aprimoramento das tomadas de decisões, incentivando o jogador a adequada aprendizagem sobre o comportamento em

## A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP

grupo e reforço da teoria da tomada de decisão, oferece o desenvolvimento de habilidade, como proatividade, interação interpessoal, organização e estratégias de planejamento, bem como outras habilidades. As simulações são representações de situações reais, porém de maneira simplificada possibilitando a aplicação dos conceitos teóricos buscando o desenvolvimento de habilidades essenciais aos profissionais do futuro.

Segundo (MARTINELLI, 1988) os jogos surgiram com a finalidade de auxiliar no treinamento de soldados nas guerras, sendo também desenvolvidos e aperfeiçoados durante esses períodos obtendo bastante aceitação e sendo visto com utilidade, entretanto, como ferramenta didática foram utilizados apenas a partir do ano de 1956 nos EUA nas universidades, recebendo seu aperfeiçoamento ao longo do tempo, e então no ano de 1963 os jogos foram postos em uma nova perspectiva, sendo trazidos para mundo virtual dos computadores havendo significativo desenvolvimento e evoluindo para jogos simulados de situações reais de atividades gerenciais em ambiente competitivo carregado de emoções, exigindo um alto nível de precisão, com seu progresso e posteriormente começou a ser aplicado pelas corporações aos seus executivos.

Para (SOUSA & LOPES, 2004) os jogos empresariais tem a capacidade de desenvolver o desempenho perceptivo do jogador e sua satisfação durante o processo, proporcionando a aplicação dos métodos e conceitos aprendidos nas simulações de empresas reais, buscando desenvolver a capacidade de tomada de decisão e pesquisa por informações de acordo com as necessidades impostas, os jogos simulados apresentando situações reais estimulando o jogador a analisar todas as proporções de mercado como clientes, produtos e comercialização, estabelecendo uma conexão entre as tomadas de decisão simuladas e as atividades e decisões reais das empresas.

### **2.3 Jogos Empresariais no Brasil**

Segundo (BERNARD, 2006) no Brasil os jogos foram introduzidos na década de 60, com pioneirismo na Universidade do Rio Grande do Sul, Universidade de São Paulo, Fundação Armando Alves Penteadó e Fundação Getúlio Vargas, no entanto, até a década de 80 ainda havia restrição quanto a aplicação nos cursos de ensino superior brasileiros sendo postos em apenas uma minoria, e somente a partir dos anos 90 que as instituições de ensino notaram a importância desse método e passaram a aplicá-lo.

As abordagens quanto aos jogos segundo (SAUAIÁ, 1995) dividem-se entre os diversos autores que dissertam sobre a temática de jogos de empresa, uns abordam quanto ao seu cunho de método de ensino classificando-o quanto suas características gerais e aplicação e como instrumento de pesquisa

A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP

sendo discutidos diferentes campos de aplicação, por outro lado tiveram teóricos voltando o foco dos jogos para as áreas de contabilidade e administração trabalhando-o como ferramenta, bem como, suas vantagens e desvantagens, subsequentemente ampliou-se mais os estudos voltados a proposta tecnológica dos jogos e de satisfação dos jogadores e desenvolvimento de suas habilidades, ampliando constantemente as áreas de aplicação desse método.

A utilização de jogos de empresa vem tendo notável número de IFES aderentes e organizações de mercado, (BERNARD, 2006) destaca que os cursos de administração 61,4% utilizam os jogos de empresa como disciplina na grade curricular do curso, mostrando que os jogos empresariais como ferramenta e método está cada vez mais visível e relevante dentro do ambiente acadêmico e consequentemente do contexto organizacional das empresas nacionais, principalmente no âmbito das ciências sociais aplicadas como a Administração e Contabilidade, reafirmando o potencial dos jogos empresariais.

### **3 METODOLOGIA UTILIZADA NA PESQUISA**

A pesquisa foi realizada com o objetivo de analisar os jogos de empresas sob a perspectiva dos acadêmicos focando na formação profissional e na tomada de decisão em micro e pequenas empresas.

Desta forma, a metodologia utilizada na construção deste artigo traz como abordagem o método quantitativo que segundo (ZANELLA, 2013) a pesquisa quantitativa se baseia na matemática para descrever as causas de algum fenômeno e/ou relações entre variáveis, tanto na coleta quanto no tratamento dos dados, e tem como ponto de vista dos seus objetivos a pesquisa descritiva que de acordo com (PRODANOV & FREITAS, 2013) através dela é possível para o pesquisador observar, registrar e interpretar os fatos do fenômeno pesquisado, sem manipulá-los. Nessa pesquisa há também o envolvimento de técnicas padronizadas de coletas de dados, como o questionário.

Quanto a coleta de dados, foi utilizado o questionário como ferramenta para o levantamento das informações necessárias, que segundo (PRODANOV & FREITAS, 2013) deve ter uma linguagem direta e clara para melhor compreensão dos participantes. O questionário é dividido em duas seções: na primeira seção contém a caracterização da amostra escolhida e na segunda seção contém afirmações onde as alternativas são analisadas utilizando a Escala de Likert, para ter um feedback sobre o nível de concordância dos entrevistados quanto às afirmações, segundo (JUNIOR & COSTA 2014) na escala likert os participantes são convidados a dizer qual é o seu grau de concordância a medida atribuída em cada item, e de acordo com a afirmação se tem o resultado, as medidas de concordância utilizadas são 1 a 5, onde 1 é para discordo totalmente e 5 para concordo totalmente.

Para análise de dados utilizamos o software Excel, tendo como base para os cálculos médias

A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP

aritméticas, desvio-padrão e coeficiente de variação respectivamente, foram divididos para tratamento e análise dos dados coletados da amostra. Tendo sido primeiro desenvolvido duas tabelas para a caracterização dos participantes, a primeira contém a idade, sexo e semestre e a segunda é constituída pela área de atuação na organização, a existência de vínculo empregatício e o porte da organização em que é vinculado. Para os dados coletados na escala de likert foi desenvolvida uma tabela com os constructos e variáveis, tendo sido feito a média aritmética, desvio-padrão e coeficiente de variação das variáveis individualmente e dos constructos da pesquisa.

O quadro 1 mostra os constructos e os respectivos autores-base na qual a pesquisa permeia.

**Quadro 1 - de constructos e autores-base**

CONSTRUCTOS	AUTORES-BASE
Aplicabilidade	SOUSA & LOPES (2004)
Entendimento	COSTA & PASTANA (2015); GOTTFRIED & BERNARDI (2007); SANTOS & LOVATO (2007);
Facilidade	COSTA & PASTANA (2015)
Interação	SANTOS & LOVATO (2007); GOTTFRIED & BERNARDI (2007)

Fonte: Elaborado pelos autores

### 3.1 Universo e amostra

A coleta de dados foi no período de agosto a setembro de 2019, a pesquisa foi realizada tendo como base de dados os acadêmicos de administração da Universidade Federal do Amapá -Campus Zerão, utilizando-se uma seleção probabilística, fez-se a aplicação do questionário para validação com 15 alunos do curso de administração, tendo sido feitas rodadas de feedback, possibilitando a identificação de falhas e redundâncias, sendo revisadas e ajustadas para aplicação do questionário final a amostragem, para analisar os dados coletados da amostra utilizou-se o software Excel para elaboração de uma tabela com cálculo da média e do desvio padrão da escala de likert.

Num universo de 150 acadêmicos, 100 responderam ao questionário e foram utilizadas as respostas de 28 deles, tendo como critério de escolha o porte da organização em que tinham vínculo que no caso são as de pequeno porte e microempresas, aplicado na Universidade Federal do Amapá, a fim de contribuir com a sua perspectiva a respeito dos jogos de empresa. O questionário se compôs de duas seções: caracterização da amostra e afirmações utilizando a escala Likert.

Na tabela 1, abaixo, será exposta a primeira seção acerca do sexo, idade e semestre.

#### 4 RESULTADOS

**Tabela 1- CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA**

Sexo	Quantidade	Porcentagem
Feminino	44	44%
Masculino	56	56%
Total		
Idade	Quantidade	Porcentagem
16 a 20	33	33%
21 a 25	35	35%
26 a 30	15	15%
31 ou mais	17	17%
Total		100%
Semestre	Quantidade	Porcentagem
1° ao 2°	18	18%
3° ao 4°	40	40%
5° ao 6°	30	30%
7° ao 8°	12	12%
Total		100%

Fonte: Tabela elaborada pelos autores

Entre os alunos pesquisados encontra-se uma maioria do sexo masculino representando 56% enquanto o sexo feminino apresenta 44%. Com relação a idade dos participantes tem-se um percentual maior em acadêmicos com idades de 21 a 25 anos e 16 a 20 anos, considerando respectivamente 35% e 33% em vista disso observa-se que o curso é composto, em sua maioria, por jovens que representam um total de 68% enquanto as idades de 21 a 25 anos e 31 ou mais retratam um total de 32%. No que diz respeito ao item semestre, os alunos do 4° e 6° obtiveram um percentual maior representando respectivamente 40% e 30%, esse percentual é relevante visto que os acadêmicos já estão com disciplinas mais avançadas que possibilitam um maior conhecimento acerca do tema abordado à medida que o 2° e 8° semestre alcançaram 18% e 12% respectivamente.

Fez-se necessário saber na caracterização dos participantes se eles possuem algum vínculo empregatício, qual a função e porte da empresa com o propósito de ter uma melhor compreensão do entendimento dos mesmos sobre o assunto abordado, destacando que o foco do estudo está nas micro e pequenas empresas. Dessa forma, observa-se na tabela 2, abaixo, essas informações.

**Tabela 2- Caracterização da ocupação dos participantes.**

TRABALHO	Quantidade	Porcentagem
Estágio	28	28%
Trabalho	39	39%
Nenhum	33	33%
Total		100%
PORTE DA EMPRESA	Quantidade	Porcentagem
Microempresa	11	11%
Pequena Empresa	16	16%
Grande Porte	37	37%
Setor Público	3	3%
Não trabalho	33	33%

A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP

Total		100%
FUNÇÃO	Quantidade	Porcentagem
Empreendedor	4	4%
Jurídico	1	1%
Recursos Humanos	1	1%
Secretária	1	1%
Setor Administrativo	46	46%
Setor Comercial	9	9%
Setor Financeiro	2	2%
Setor Operacional	3	3%
Nenhum	33	33%
Total		100%

Fonte: Tabela elaborada pelos autores

Na tabela 2, observa-se que uma quantidade relevante de acadêmicos faz estágio e trabalha representando respectivamente 28% e 39%, tendo-se um total de 67% de acadêmicos inseridos no mercado de trabalho, em contrapartida 33% dos acadêmicos não possuem nenhum vínculo empregatício. Quanto ao porte da empresa, nota-se que as micro e pequenas empresas representam 11% e 16%, apresentando um total de 27% sendo considerada por (DALONGARO ET AL, 2014) necessária visto que desempenha um papel de extrema importância na economia estando presente em todos os ramos. Enquanto as de grande porte representam 37% dos 65 acadêmicos que possuem o vínculo empregatício. No que se refere ao item função, 46% corresponde ao setor administrativo sendo seguido pelo setor comercial com 9%, tendo apenas 4% de acadêmicos empreendedores.

Adiante, os resultados da tabela 2 sobre a escala da perspectiva dos acadêmicos acerca dos jogos empresariais.

**Tabela 3- Resultado da escala de perspectiva dos acadêmicos sobre os jogos de empresa**

DIMENSÕES	MÉDIA	DESVIO PADRÃO	COEF. DE VAR.
<b>Aplicabilidade</b>	<b>4,39</b>	<b>0,68</b>	<b>0,16</b>
O Software pode ser utilizado em sala de aula.	4,48	0,75	0,17
O conteúdo dos jogos é aplicável à realidade profissional.	4,26	0,59	0,14
Os jogos de gestão empresarial ajudam na compreensão de problemas organizacionais.	4,41	0,75	0,17
Sei que posso ter oportunidades de utilizar na prática coisas que aprendo com os jogos empresariais de gestão.	4,37	0,69	0,16
É relevante aplicar os jogos empresariais de gestão aos acadêmicos.	4,41	0,64	0,14
<b>Entendimento</b>	<b>4,55</b>	<b>0,62</b>	<b>0,14</b>
Proporciona a obtenção de novos conhecimentos.	4,59	0,64	0,14
Possibilita facilidade de entendimento dos assuntos abordados.	4,44	0,51	0,11
Ferramenta que pode estimular o pensamento estratégico.	4,63	0,56	0,12
Estimula o desenvolvimento de técnicas para resolução de problemas.	4,56	0,75	0,16
Ocorre uma interação entre a teoria e a prática.	4,52	0,64	0,14
<b>Facilidade</b>	<b>4,24</b>	<b>0,8</b>	<b>0,19</b>
Facilidade para visualizar o ambiente empresarial holisticamente.	4,11	0,8	0,19

## A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP

Pode facilitar a compreensão do funcionamento da organização.	4,37	0,79	0,18
<b>Interação</b>	<b>4,17</b>	<b>0,81</b>	<b>0,2</b>
Os jogos empresariais de gestão estimulam os participantes.	4,48	0,64	0,14
Os jogos empresariais de gestão prendem a atenção dos participantes.	3,81	1	0,26
Os jogos promovem momentos de cooperação e/ou competição entre as pessoas que participam.	4,22	0,8	0,19

Fonte: Elaborado pelos autores

Em concordância com a tabela 3, percebe-se que a média aritmética está entre 3 e 4, o desvio-padrão se mantém entre 0,6 e 1 demonstrando que os dados têm pouca dispersão dentro da amostra e o coeficiente de variação se mantém entre 0,16 e 0,17 demonstrando que as respostas estão em concordância com as afirmações feitas na escala e revela que há grande nível de homogeneidade nos dados referentes a perspectiva dos alunos quanto aos jogos empresariais.

Os desvios-padrão abaixo de 1, representando quase a totalidade na tabela revela que os dados coletados estão consonância quanto às afirmações do questionário e quanto ao que os autores, Costa & Pastana (2015), Gottfried & Bernardi (2007), Santos & Lovato (2007) que reafirmam os jogos como ferramenta de desenvolvimento acadêmico voltado para a capacitação e habilitação dos profissionais e acadêmicos quanto às áreas de conhecimento necessárias para gestão e percepção das estruturas e situações de tomada de decisão dentro do ambiente organizacional.

A dimensão entendimento apresentou a média, desvio-padrão e coeficiente de variação com maior concordância dentre todas, confirmando as afirmações de Bernard (2007), Costa & Pastana (2015) e Gottfried & Bernardi (2007) de que os jogos proporcionam o desenvolvimento de determinadas habilidades, como a organização, percepção comportamental e comunicação intergrupar, exercício de tomada de decisão, desenvolvimento de estratégias de planejamento e proatividade, tendo por objetivo a integração das diversas áreas de conhecimento administrativo, estas sendo discutidas e desenvolvidas de maneira isoladas e que dificilmente durante o curso de graduação tem a oportunidade de serem integradas e aplicadas de maneira conjunta, portanto, os jogos vem com a intenção de fazer a ponte entre essas áreas de conhecimento e a prática.

As variáveis “É relevante aplicar os jogos empresariais de gestão aos acadêmicos.” e “O Software pode ser utilizado em sala de aula.”, possuem média de respostas de 4 e desvio-padrão entre 0,6 e 0,7 demonstrando que os respondentes estão de acordo com as afirmações, estando de acordo com Santos & Lovato (2007) que diz que os jogos podem ser considerados como um importante Instrumento didático, sendo considerados os jogos como ferramenta viável para aplicação aos acadêmicos das IES, utilizando esse tipo de método para complementar a formação de profissionais efetivamente habilitados para mercado de trabalho, percebe-se, portanto, o aumento da utilização dos jogos dentro do espaço acadêmico, tendo em vista a familiaridade das pessoas quanto ao uso de

dispositivos como computadores que cada vez se tornam fáceis para utilização.

Nas variáveis “Proporciona a obtenção de novos conhecimentos” e “Ferramenta que pode estimular o pensamento estratégico” são destaque dentro do constructo conhecimento dispostos na tabela 2, apresentando os maiores índices de média 4,59 e 4,63 respectivamente, e com um desvio-padrão de 0,64 e 0,56 respectivamente, sendo que a segunda afirmação apresenta o menor coeficiente de variação de 0,12 dentre as outras variáveis. Costa & Pastana (2015) tratam dessa variável afirmando que divisão de tarefas e departamentalização da empresa feita nos jogos permite uma visão estratégica e incita o treino e desenvolvimento de pessoas, tornando-o assim uma poderosa ferramenta de gestão empresarial.

A variável “Os jogos promovem momentos de cooperação e/ou competição entre as pessoas que participam” apresenta 4,22 de média e 0,8 de desvio-padrão, podendo se afirmar que são os dados mais dispersos dentro das variáveis da escala, no entanto, ainda pode-se afirmar que são dados que acordam com as afirmativas do questionário e que se alinham com as análises de Gottfried & Bernardi (2007) de que os jogos como ferramenta de simulação empresarial, incentivam também a interação intergrupala e um aprendizado sobre a forma de interação e comportamento do grupo.

Destacando a variável “Os jogos empresariais de gestão prendem a atenção dos participantes” essa com o desvio de 1 e como uma média de 3,81 representando o de maior discordância dentro de todas as variáveis apresentadas na tabela 2 dos constructos.

Da dimensão entendimento percebe-se o maior índice de média aritmética de 4,55, estando, portanto, de acordo com as afirmações de Costa & Pastana (2015), Gottfried & Bernardi (2007) e Sousa & Lopes (2004) que dizem um dos objetivos dos jogos empresariais é de mostrar as consequências de decisões sucessivas dentro do ambiente empresarial, isso é trazido na forma de simulações que são cópias de situações reais, no entanto, com aspectos simplificados que trazem os principais conceitos de gestão desenvolvendo habilidades cruciais aos profissionais, no que diz respeito à aplicação, estes vêm com o intuito de simular situações reais dentro de uma organização para o jogador, estimulando-o a aplicar os conhecimentos teóricos e mostrar como se reflete uma decisão no desenvolvimento e sobrevivência de uma organização no mercado, ocorrendo interação entre as disciplinas de áreas de conhecimentos, causando rompimento na limitação da multidisciplinaridade, rumo a interdisciplinaridade e integração, tendo desvio-padrão de 0,62 corrobora para afirmar a consistência e veracidade dos dados demonstrados.

## 5 CONCLUSÃO

Diante dos diversos pontos de vista citados na pesquisa, percebe-se os jogos como uma

## A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP

ferramenta de auxílio aos acadêmicos e profissionais, sendo de relevante importância no que diz respeito a pôr em prática conhecimentos aprendidos dentro da academia, estimulando as pessoas a conectarem os variados conhecimentos que adquiriram e canalizá-los para resolução de problemas ou tomadas de decisão na organizações e como suas atitudes afetam o funcionamento desta, desenvolvendo assim sua percepção estratégica de gerenciamento de uma organização, destacando que no processo de integração da teoria à prática os jogos empresariais simuladores tem papel importante, por serem mediadores dessa interação interdisciplinar, e dentro do contexto em que se insere o profissional atualmente é exigido que se tenha essas habilidades essenciais.

Dentro desse cenário, pode-se observar que existem muitas pesquisas bibliográficas sobre a temática de jogos empresariais, estudos de caso com a aplicação de diversas modalidades de jogos empresariais que em sua grande maioria trabalham com simulação simplificada de situações reais que possivelmente poderiam acontecer dentro de uma empresa.

Observou-se que os jogos empresariais dentro da perspectiva dos acadêmicos pode ser uma ferramenta muito relevante nas universidades, pois tem a capacidade de integração e desenvolvimento de pensamentos lógicos e estratégicos, bem como proporcionam a interação interpessoal e grupal dentro de sua aplicação, que podem em conjunto gerar impactos significativos na formação dos profissionais para o mercado de trabalho.

Através da análise quantitativa dos dados sobre a percepção dos acadêmicos quanto aos jogos focados na formação profissional e na tomada de decisão em micro e pequenas empresas, percebeu-se a receptividade dos acadêmicos para com os jogos empresariais e sua compreensão da importância para a sua formação profissional, destacando-se dentro dos constructos empregados o de “conhecimento” como sendo a característica fundamental e mais relevante dos jogos empresariais para os entrevistados.

A coleta de dados foi a que apresentou mais dificuldades no desenvolvimento da pesquisa, pois mesmo tendo um período de 2 meses, muitos acadêmicos não responderam o questionário online, limitando a amostragem a 100 pessoas para a finalização da pesquisa.

Sugere-se como estudos futuros, pesquisas sobre a os pontos negativos acerca da aplicação dos jogos empresariais já que a pesquisa revelou estes como sendo uma ferramenta bastante aceita e receptiva para implementação dentro as academias, bem como desenvolvimento e aplicação de jogos empresariais dentro do ambiente corporativo público, tendendo a testar sua efetividade nos órgãos e se há condições de adaptação dos jogos para diversos tipos e ambientes organizacionais destacando

A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP sua aplicabilidade.

## REFERÊNCIAS

BERNARD, Ricardo. **Estrutura de utilização dos jogos de empresa nos cursos de graduação em Administração e Ciências Contábeis do país e avaliações**. In: XVII ENANGRAD, 2006, SÃO LUÍS.

CAMPELLI, Magali Geovana Ramlow et al. Empreendedorismo no Brasil: situação e tendências. **Revista de Ciências da Administração**, v. 13, n. 29, p. 133-151, jan/abr 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/adm/article/view/16131>. Acesso em 18 jun. 2019.

CHIAVENATO, Idalberto. **Empreendedorismo: Dando asas ao espírito empreendedor**. 4. ed. São Paulo: Manoele, 2012.

COSTA, Robson Antonio Tavares. PASTANA, Sheila Trícia Guedes. **Jogos de empresa simulados como ferramenta de formação de empreendedores**. Revista de Administração Geral. v.1, n.1, p.1 - 22, jan. /Jul. 2015.

CUSTODIO, Telma Padilha. A importância do empreendedorismo como estratégia de negócio. 2011. Tese (Bacharelado em Administração) - Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, São Paulo. Disponível em: <<http://www.unisalesiano.edu.br>>. Acesso em 14 de jun. 2019.

DALONGARO, Roberto Carlos et al. **Inovação no modelo de gestão para micro e pequena empresa**. Revista Gesto, v. 2, n. 2, jul. /Dez. 2014. Disponível em 01 abril 2019.

DATNER, Yvette. **Jogos para educação empresarial: Jogos, jogos dramáticos, ROLE-PLAYING, jogos de empresa**. São Paulo: Agora, 2006.

GOTTFRIED, Francine Sacchis. Bernard, Giliane. O Ensino de Empreendedorismo através de Jogos de Empresa: a modelagem do jogo "cinema". Revista Renote, v. 5, n. 2, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14209>. Acesso em 16 de maio de 2019.

GUIMARÃES, Sônia K. Empreendedorismo intensivo no Brasil. CADERNO CRH, Salvador, v. 24, n. 63, p. 575-591, Set./Dez. 2011. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/crh/article/view/19273>. Acesso em 06 de agosto de 2019.

JUNIOR, Severino Domingos da Silva. COSTA, Francisco José. Mensuração e Escalas de Verificação: uma análise comparativa das Escalas Likert e Phrase Completion. **Revista Brasileira de Pesquisas de Marketin, Opinião e Mídia**. Disponível em: <[www.revistapmkt.com.br](http://www.revistapmkt.com.br)>. Acesso em 29 jun. 2019.

LEMES JÚNIOR, Antônio Barbosa. PISA, Beatriz Jackiu. **Administrando micro e pequenas empresas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

MARTINELLI, Dante Pinheiro. **A utilização dos jogos de empresas no ensino de Administração**. Revista de Administração, São Paulo, FEA-USP, Dissertação de mestrado, 1988.

OTTOBONI, Célia. **Empreendedorismo como metodologia inovadora de ensino:um estudo de caso**. SEMINÁRIO EM ADMINISTRAÇÃO FEA/USP, 6. São Paulo: 2003.

PORTO, Geciane Silva. **Gestão da inovação e empreendedorismo**. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, RPGC, Portugal-PT, V.1, Nº2, p. 01-17, Agos./Dez.2020 [www.revistas.editoraenterprising.net](http://www.revistas.editoraenterprising.net) Página 14

A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da UNIFAP  
2013.

PRODANOV, Cleber Cristiano. FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. ISBN 978-85-7717-158-3. Acesso em: <<http://www.feevale.br/institucional/editora-feevale/metodologia-do-trabalho-cientifico---2-edicao>>. Acesso em 30 jun. 2019.

SALIM, Cesar Simões. SILVA, Nelson Caldas. **Introdução ao empreendedorismo: despertando a atitude empreendedora**. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

SANTOS, Magda Raquel Guimarães Ferreira dos. Lovato, Susane. **Os jogos de empresa como recurso didático na formação de administradores**. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, v. 5, n. 2. Dez, 2007. Disponível em: <[http://www.cinted.ufrgs.br/renoteold/dez2007/apresentacoes/2a\\_apre.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renoteold/dez2007/apresentacoes/2a_apre.pdf)>. Acesso em 03 de maio de 2019.

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

SOUSA, Paulo Roberto Belomo de. LOPES, Paulo da costa. **Jogos de negócios como ferramentas para a construção de competências essenciais as organizações**. In: VII SEMEAD,7.,2004, Anais... São Paulo: USP, 2005.

SOUZA, Wendel. QUALHARINI, Eduardo. **O planejamento estratégico nas micro e pequenas empresas**. In:III Workshop Gestão Integrada: Riscos e Desafios, 2007, São Paulo. Anais... São Paulo: Centro Universitário SENAC, 2007. p. 2-11.

ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Metodologia de pesquisa. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/ UFSC, 2013**. Bibliografia: ISBN: 978-85-7988-111-3 Disponível em: <<https://uab.ufsc.br/administracao/>>. Acesso em 20 de jun. 2019

***THE IMPORTANCE OF BUSINESS GAMES IN PROFESSIONAL TRAINING AND DECISION MAKING IN MICRO AND SMALL COMPANIES FROM THE PERSPECTIVE OF ACADEMICS IN THE UNIFAP ADMINISTRATION COURSE***

**Abstract:** Business games have stood out for their ability to integrate theoretical knowledge into practice in the business environment through simulators of real situations in organizations. To this end, this article aims to analyze business games from the perspective of academics focusing on professional training and decision making in micro and small companies. The research is characterized as descriptive, taking a quantitative approach, applying questionnaires to collect data using the Likert scale, having done a pre-test of validation with academics from the administration course. The results show the receptivity of academics regarding business games for the development of their managerial and decision-making skills and their understanding of the games' contribution to their professional training.

**Keywords:** *Business games. Management. Academics. Micro and small companies.*

No item 5.1.4 da ABNT NBR 6022:2018 Datas de submissão e aprovação  
Devem ser indicadas as datas (dia, mês e ano) de submissão e aprovação do artigo para publicação.

Os editores colocaram as datas conforme o processo de encaminhamentos internos da revista no final do texto.

## Apêndice

### QUESTIONÁRIO

Esse questionário tem como finalidade coletar dados, dos cursos de Administração para o desenvolvimento de um artigo científico baseado na ferramenta Jogo de empresas. O Jogo de empresas trata-se de um método de ensino de caráter lúdico que tem por objetivo dar aos alunos a oportunidade de praticar os diversos conceitos aprendidos durante um curso ou programa de treinamento.

**1- Qual sua idade?**

- 16 a 20  21 a 25  26 a 30  31 ou mais

**2- Qual seu sexo?**

- Masculino  Feminino  Outros  Não quero responder

**3- Qual semestre está cursando?**

- 1 a 2  3 a 4  5 a 6  7 a 8  9 a 10

**4- Você trabalha ou faz estágio?**

- Trabalho  Estágio  Nenhum

**5- Qual a sua função na organização**

- Setor Administrativo  Setor Operacional  
 Setor Financeiro  Setor Comercial  
 Recursos Humanos  Autônomo  
 Outros  Não trabalho

**6- Qual o porte da empresa em que você trabalha?**

- Microempresa  Pequena Empresa  
 Médio Porte  Grande Porte  
 MEI  Não trabalho

#### Perguntas específicas

A simulação de uma organização gera nos participantes vivência em equipe que desenvolvem fenômenos emocionais os quais, somados aos aspectos empresariais, transformam-se em um poderoso instrumento de aprendizagem gerencial, podendo ser responsável pelo sucesso profissional no mercado de trabalho.

Os estudos da área de recursos humanos atribuem o desenvolvimento de habilidades e competências aos treinamentos gerenciais, e afirmam ainda que para serem bem-sucedidos devem ser desenvolvidas de forma precisa e dinâmica, para que elas fixem em sua forma de pensar uma contextualização prática e mercadológica.

**Legenda:**

1. Discordo Totalmente	2. Discordo parcialmente	3. Indiferente	4. Concordo	5. Concordo totalmente
------------------------	--------------------------	----------------	-------------	------------------------

**1- O Software pode ser utilizado em sala de aula.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**2- O conteúdo dos jogos é aplicável à realidade profissional.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**3- Os jogos de gestão empresarial ajudam na compreensão de problemas organizacionais.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**4- Sei que posso ter oportunidades de utilizar na prática coisas que aprendo com os jogos empresariais de gestão.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**5- É relevante aplicar os jogos empresariais de gestão aos acadêmicos.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**6-Proporciona a obtenção de novos conhecimentos.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**7-Possibilita facilidade de entendimento dos assuntos abordados.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**8-Ferramenta que pode estimular o pensamento estratégico**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**9-Estimula o desenvolvimento de técnicas para resolução de problemas**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**10-Ocorre uma interação entre a teoria e a prática.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**11-Facilidade para visualizar o ambiente empresarial holisticamente.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**12-Pode facilitar a compreensão do funcionamento da organização.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**13-Os jogos empresariais de gestão estimulam os Participantes.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**14-Os jogos empresariais de gestão prendem a atenção dos participantes.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

**15- Os jogos promovem momentos de cooperação e/ou competição entre as pessoas que participam.**

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----