

Business Plan: simulador de decisões gerenciais através de um plano de negócios

Henrique Dutra Fagundes Macedo, Caroline da Costa Duschitz, Claudio Vinicius Silva Farias (orientador)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Porto Alegre

hdfmacedo@gmail.com, caroline-duschitz@uergs.edu.br,
claudio.farias@poa.ifrs.edu.br

O uso de jogos no ensino de Administração é uma prática frequente nas escolas de gestão, tanto no Brasil quanto no exterior. O presente trabalho refere-se ao projeto “Business Plan – Simulador de decisões gerenciais através de um plano de negócios”, cujo objetivo foi construir uma plataforma online para execução de um jogo empresarial simulador como atividade educativa e avaliativa dentro de um ambiente acadêmico. O piloto deste projeto de ensino foi desenvolvido na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do Curso Técnico em Administração – Modalidade a Distância – vinculado ao IFRS – Campus Porto Alegre, em 2015/2. O cenário do jogo piloto permitiu a revisão e integração dos conteúdos discutidos nas diversas disciplinas do curso. Esta invenção serve como método efetivo de desenvolvimento e aprimoramento de habilidades gerenciais através da direção de uma empresa fictícia. A partir de um ambiente de mercado e de informações da empresa, os estudantes devem tomar decisões operacionais, táticas e estratégicas, envolvendo as diversas áreas da administração, de forma a obterem os melhores resultados. No Business Plan, existem 3 atores: professores (aqueles que criam e desenvolvem os cenários e as atividades e são responsáveis pela avaliação dos estudantes), tutores (aqueles que auxiliam os estudantes em dúvidas relacionadas à ferramenta e ao conteúdo) e estudantes (usuários finais do sistema, que utilizam a plataforma como ambiente virtual de aprendizado e, principalmente, como um simulador prático de decisões gerenciais). A ferramenta permite acesso a relatórios em que os professores podem verificar o nível de complexidade de cada atividade através de duas métricas medidas e informadas pelo jogo: tempo médio de resposta e percentual de acertos. Ou seja, com o passar do tempo, o professor pode aprimorar o ambiente e as atividades de acordo com a dificuldade esperada para as próximas turmas da disciplina. A plataforma permite a criação de diversas atividades para os estudantes desenvolverem e aplicarem seus conhecimentos teóricos, com a possibilidade de inserção de questões de campo aberto e fechado. A interface é amigável, intuitiva e completa para a realização de cada atividade proposta, não precisando o participante ir e voltar em telas para responder a cada exercício. O feedback dos alunos que participaram do piloto foi extremamente positivo, pois indicaram que foi utilizada uma lógica diferente da conhecida e aplicada em trabalhos de conclusão de curso nas diferentes instituições de ensino, permitindo o teste de conhecimentos de forma dinâmica e inovadora. Este piloto supriu a necessidade de inovar na forma de aprendizado, possibilitou, mesmo a distância, discussões aprofundadas de decisões gerenciais muito aplicáveis no mercado, muitas das quais de forma interdisciplinar, e permitiu ao aluno simular as práticas encontradas no mercado.

Palavras-chave: Jogo empresarial; jogos de empresas; simulador.