

Aplicação de uma Dinâmica para o Ensino-Aprendizagem Interdisciplinar em Administração: Uma simulação baseada em Jogos Empresariais

AMANDA PATERNO SBISSA

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ (UNIVALI)

PATRINÊS APARECIDA FRANÇA ZONATTO

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ (UNIVALI)

JULIANO VALDIR DE SOUZA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA (UFSC)

APLICAÇÃO DE UMA DINÂMICA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM INTERDISCIPLINAR EM ADMINISTRAÇÃO: UMA SIMULAÇÃO BASEADA EM JOGOS EMPRESARIAIS

RESUMO

A aplicação de simulações para ensino aprendizagem vem se difundindo como uma alternativa para assimilação de conceitos teóricos no ensino superior. Esta metodologia traz para a sala de aula a demonstração do ambiente real, por meio do qual os acadêmicos podem aplicar, de forma prática os conceitos abordados teoricamente. Este relato de experiência apresenta uma forma de relacionar a prática conceitos teóricos de estratégia, marketing, gestão de pessoas e administração da produção, abordando os temas de forma prática e interdisciplinar. A dinâmica proposta utiliza a simulação dividida em quatro blocos de atividades dinâmicas. Uma das contribuições desse relato é a apresentação de um roteiro completo para a posterior aplicação da dinâmica por outros docentes da administração e áreas correlatas. O sucesso na utilização da dinâmica foi comprovado após sua aplicação, confirmado por meio das respostas positivas obtidas em um questionário de avaliação aplicado aos acadêmicos.

Palavras-chave: Dinâmica de Grupo. Atividade Interdisciplinar. Ensino Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

Uma dificuldade que os acadêmicos enfrentam é a ligação dos conceitos teóricos com a prática empresarial. Segundo Fernandes (1999) essa dificuldade é refletida nas empresas quando o estudante se torna profissional e apresenta fragilidades em sua formação. Assim, uma deficiência no processo de aprendizagem ocasiona prejuízos não só a formação acadêmica, mas também seu desempenho profissional. Esse fato faz com que seja necessário buscar métodos de ensino que estimulem os acadêmicos e completem sua formação de forma prática. Para minimizar essa deficiência, os autores Belhot et al. (2001), sugerem como uma alternativa para melhorar o processo de aprendizagem a aplicação de métodos didáticos interativos que são capazes de estimular a memorização do aluno.

Tubino e Schafranski (2000) sugerem a dinâmica de grupo, com simulações através de jogos empresariais que possibilitam a aplicação prática de conceitos de maneira descontraída, permitindo a avaliação dos impactos das escolhas das mais convenientes para cada situação. Os jogos empresariais possuem como base a utilização de simulações de uma condição real no ambiente acadêmico, com a finalidade de proporcionar aos estudantes participantes a possibilidade de tomar decisões, assim como, promover a aplicação de teorias apreendidas à realidade prática.

Nesta perspectiva, observa-se que a integração de um método de ensino aprendizagem baseado em dinâmicas de jogos traz grande avanço no que tange o ensino superior. Este trabalho apresenta a operacionalização de uma dinâmica que faz uso da simulação, para tanto, descreve a aplicação desta dinâmica realizada em quatro blocos: 1) Administração Estratégica, 2) Administração da Produção, 3) Gestão de Pessoas e Equipes, 4) Gestão de Marketing; e demonstra a opinião dos alunos participantes quanto às vantagens que essa metodologia traz ao ensino em comparação com os métodos tradicionais.

Além da contribuição teórica, por proporcionar uma discussão sobre técnicas e recursos de ensino aprendizagem no ensino superior, este artigo apresenta uma contribuição prática, por trazer uma apresentação de um roteiro completo para a aplicação de uma atividade dinâmica em administração e ou em áreas correlatas.

2 DISCUSSÃO TEÓRICA E RELATO DE EXPERIÊNCIA

Nessa sessão, será abordado sobre o tema técnicas e recursos de ensino, onde é exposto o relato da experiência em que foi aplicando metodologias ativas de aprendizagem.

2.1 TÉCNICAS E RECURSOS DE ENSINO

Contamos com um elevado número de recursos e técnicas para o processo de ensino aprendizagem. A escolha de cada uma delas está relacionada com o perfil do professor, da turma, e principalmente com os conteúdos que se deseja abordar. A aula trabalhada de forma expositiva, é um processo em que o docente explica os conteúdos, sem levar em consideração a diversidade dos acadêmicos, é uma aula em que o professor explica os conteúdos, e os alunos de forma geral participam, ouvindo, tomando notas e tirando dúvidas, sendo uma técnica interessante quando o acadêmico está tendo sua primeira experiência com aquele conteúdo. A mudança no processo de ensino-aprendizagem, é um processo complexo, pois busca a inovação do modelo tradicional (SOBRAL; CAMPOS, 2012).

Nesse sentido, surgem as metodologias ativas em que os acadêmicos assumem um papel ativo, buscando conhecimentos relevantes aos problemas e aos objetivos da aprendizagem. As metodologias ativas estimulam a iniciativa por parte dos alunos, a curiosidade científica, o espírito crítico reflexivo, e a cooperação para o trabalho em equipe (MITRE, 2008).

Segundo, Pinto et al. (2012) algumas práticas ativas de aprendizagem como a aprendizagem cooperativa, a aprendizagem baseada em problemas, a aprendizagem entre pares, métodos de caso, as dinâmicas de grupos e as simulações são algumas abordagens que promovem a aprendizagem ativa.

Nesta perspectiva, observa-se que a integração de um método de ensino aprendizagem baseado em dinâmicas proporciona grande avanço no que tange o ensino superior, principalmente quando os alunos já apresentam uma base de conhecimento prévio. Os autores Tubino e Schafranski (2000), sugerem que o uso de dinâmicas de grupo, auxilia os participantes a avaliar de forma empírica o processo de decisão.

Em complemento Motta et al. (2012) afirmam que aulas dinâmicas facilitam a absorção do conhecimento, incentivam a tomada de decisão por parte dos acadêmicos e desenvolvem habilidades interpessoais para o trabalho. Dessa forma, o relato de experiência é uma pesquisa de natureza descritiva, realizada com fins educacionais. Adotou-se a pesquisa de natureza qualitativa, por ser mais indicada quando se deseja compreender um fenômeno, além disso, o estudo qualitativo é particularmente indicado para pesquisas sobre práticas inovadoras educacionais (MERRIAM, 1988).

2.2 RELATO DE EXPERIÊNCIA

A atividade foi realizada com o curso de Administração, na disciplina de Gestão da Qualidade, que é ofertada na 7ª fase, na turma consta 45 alunos matriculados, porém na data da aplicação estavam presentes 32 alunos. Os alunos já passaram pelas disciplinas de Gestão de Marketing (3ª fase), Gestão de Pessoas e Equipes (4ª fase), Administração da Produção (5ª fase) Administração Estratégica (7ª fase), conforme grade curricular constante no Anexo I.

Nessas disciplinas, os acadêmicos receberam e trabalharam de forma conceitual os temas referentes as essas áreas de conhecimento, contudo, a disciplina de Gestão da Qualidade, buscou trabalhar de forma interdisciplinar abordando os temas relacionados as essas disciplinas, com os conceitos de Qualidade Total na aplicação da dinâmica da simulação baseada em jogos empresariais.

O Quadro 1, a seguir, apresenta as áreas que foram trabalhadas na dinâmica, bem como os principais conceitos e autores de conhecimento dos acadêmicos.

Quadro 1: Principais Conceitos e Autores de Conhecimento dos Acadêmicos

Área de Conhecimento	Conceitos Abordados	Principais Autores Estudados
Gestão de Marketing	Fundamentos, histórico e evolução dos conceitos de Marketing e vendas; Reconhecimento das aplicações de valor, satisfação, desejos, necessidades. Clientes e consumidores. Marketing como processo de trocas. Qualidade: valores intrínsecos e extrínsecos. Gerenciamento da Demanda de marketing. Desafios do Marketing Contemporâneo. Ambiente de marketing e os mercados: B2C; B2B; B2G; C2C. Segmentação de Mercado. Composto de Marketing: produto, preço, distribuição e promoção. Estratégias de gestão de Marcas. Precificação: Mark-up, ROI, Ponto de equilíbrio, lucratividade. Estratégias, objetivos e ações de marketing. Modelos e canais de distribuição. Publicidade, Propaganda, Relações Públicas, Marketing Direto.	KOTLER, Philip. Marketing para o século XXI : como criar, conquistar e dominar mercados. 12.ed. São Paulo: Futura, 2009. KOTLER, Philip; ARMSTRONG Gary. Princípios de Marketing . 12.ed. Rio de Janeiro: Prentice Hall do Brasil, 2007. LAS CASAS, Alexandre Luzzi. Marketing: Conceitos, exercícios e casos 8.ed. São Paulo: Atlas, 2009.
Administração Estratégica	As organizações como sistemas abertos; ambiente organizacional: conceito e classificação; fatores que conduzem as mudanças nas organizações; adaptação estratégica; administração Estratégica (AE): evolução, natureza, processo e desenvolvimento; o processo de Administração Estratégica: análise do ambiente, estabelecimento da diretriz organizacional, missão e objetivos, formulação de estratégia, implementação de estratégia e controle estratégico. Administração Estratégica e fundamentos: de operação, financeiros e de marketing. Administração Estratégica e responsabilidade social.	OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. Planejamento estratégico : conceitos, metodologia e práticas. 26 ed. São Paulo, Atlas, 2009. TIFFANY, Paul; PETERSON, Steven D. Planejamento estratégico : o melhor roteiro para um planejamento estratégico. Rio de Janeiro: Campus, 1998. VASCONCELLOS FILHO, Paulo de; PAGNONCELLI, D. Construindo Estratégias para vencer! Rio de Janeiro: Campus, 2001.
	Evolução da Administração da Produção: evolução histórica; eventos tecnológicos das décadas do Século XX; sistemas de Produção; funções, responsabilidades e objetivos. Estudo do trabalho: métodos, tempos, ergonomia, higiene e segurança no trabalho; metodologia da decisão. Decisões sobre o fluxo de: pessoas, investimentos, áreas, máquinas/equipamentos e materiais; elementos e	CORRÊA, Henrique, GIANESI, Irineu e CAON, Mauro. Planejamento, Programação e Controle da Produção: MRP II/ERP : conceitos, uso e implantação. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2009. MARTINS, Petrônio Garcia;

Administração da Produção	critérios de decisão. Manutenção: objetivos, tipos e custos de avaria; localização de empresas e arranjo físico: localização de empresas e arranjo físico: planejamento do local; tipos de instalação; determinação de layout e determinantes; tipos, características, princípios de arranjo físico; determinação das necessidades de equipamentos. Métodos analíticos específicos: programação linear, filas e simulação.	LAUGENI, Fernando P. Administração da Produção . 2.ed. São Paulo: Saraiva, 2005 RITZMAN, Larry P.; KRAJEWSKI, Lee J. Administração da produção e operações . São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004.
Gestão de Pessoas e Equipes	O contexto e conceito da Gestão de Pessoas (GP). Objetivos e responsabilidades das unidades de GP. Evolução e tendências da GP. Cultura e clima organizacional: conceitos e componentes. Processo seletivo: conceito de recrutamento de pessoas, técnicas de recrutamento; conceito de seleção de pessoas, técnicas de seleção de pessoas; avaliação dos resultados do processo seletivo; contratação de pessoas com deficiência e programa aprendiz legal. Processos de socialização dos novos funcionários. Modelagem de cargos. Estratégias de avaliação de desempenho. Treinamento e desenvolvimento de pessoas: conceito, diagnóstico das necessidades, desenho, condução do programa, e avaliação do programa de treinamento. Remuneração tradicional e variável, e programa de benefícios. Higiene do trabalho, saúde ocupacional, programas de qualidade de vida, e segurança no trabalho.	GIL, Antônio Carlos. Gestão de pessoas : enfoque nos papéis profissionais. São Paulo: Atlas, 2011. KARKOTLI, Ana Paula Balbueno; KARKOTLI, Gilson; ROCHA, Rudimar Antunes da Gestão de pessoas . Curitiba: Camões, 2008. CHIAVENATO, Idalberto. Recursos Humanos : o capital humano da organização. 8.ed. São Paulo: Atlas, 2004.

Fonte: Elaborado para a pesquisa, 2018.

Diante desse contexto, para a aplicação da dinâmica da simulação elaborou-se quatro blocos para a realização da dinâmica de simulação. O primeiro bloco foi referente aos conceitos básicos de Planejamento Estratégico, o segundo bloco aplicado foi referente aos conceitos de Administração da Produção, o terceiro bloco foi explanado sobre Gestão de Recursos Humanos enquanto o último bloco abordou-se sobre temas do Marketing, a seguir é explicado o funcionamento da simulação.

2.2.1 Operacionalização da Prática da Atividade

Nessa seção serão apresentados os passos para desenvolvimento da simulação baseada em jogos, trazendo um roteiro completo para a aplicação da atividade.

2.2.1.1 Planejamento do Material

Na etapa de planejamento da atividade compete ao docente providenciar todo o material para realização da dinâmica. Trata-se de materiais com um baixo custo e fáceis de se encontrar:

- 1) Folhas de papel A4, 2 por grupo.
- 2) Canetas esferográficas azuis, aproximadamente 20 por grupo.
- 3) Canetas esferográficas pretas, aproximadamente 20 por grupo.
- 4) Canetas esferográficas vermelhas, aproximadamente 20 por grupo.
- 5) Elásticos de dinheiro, aproximadamente 5 por grupo.
- 6) Canetas variadas, aproximadamente 20 por grupo.

7) Um prêmio, a critério do docente, podendo ser caixas de bombons, pontos na média, ou algum outro prêmio, de preferência do docente.

Ainda nesta etapa, o docente deve prever o número de grupos para participação da atividade para que o planejamento de materiais esteja correto. Para tanto cada grupo deverá ter no máximo 15 integrantes.

As canetas constantes nos itens 2, 3 e 4 devem ser da mesma marca e que seja possível a desmontagem. Sendo que serão retiradas a carga e a tampa da caneta do seu corpo, sugere-se para a aplicação da atividade as canetas esferográfica da marca BIC, conforme a Figura 1.

Figura 1 - Produto sugerido para simulação



Fonte: Dados da Pesquisa, 2018.

As demais canetas, constantes no item 6 serão usadas apenas para dificultar a linha de montagem e deve ser de uma ou várias marcas, sendo, porém, diversa da utilizada nos itens 2, 3 e 4, as canetas do item 6 também podem ser desmontadas para aumentar o grau de dificuldade.

2.2.2 Roteiro de Aplicação

A execução da atividade inicia-se com o instrutor (docente) relembrando os conceitos básicos de cada um dos temas que serão abordados, conforme os temas descritos no Quadro 1.

Logo após a explicação da teoria sobre o assunto, o docente deve propor a formação dos grupos. Os grupos devem ser compostos por aproximadamente 15 integrantes e os próprios alunos devem se organizar para a composição do grupo.

Na aplicação realizada a divisão dos grupos deu da seguinte forma:

1º) Ocorreu uma votação, em que todos os alunos da turma escolheram seus representantes, ao final da votação o primeiro e o segundo colocado, foram nomeados como líder das equipes, sendo formado duas equipes, que representariam duas empresas adversárias.

2º) O primeiro colocado teve a chance de escolher 10 dos seus membros da equipe, sendo orientados pelo docente, que os critérios de escolha não deveriam ser amizade, e sim critérios específicos de seleção de pessoas. Logo após o segundo colocado, também pode escolher 10 membros, os alunos que restaram foram escolhidos um por um pelos líderes das equipes. Para melhor entendimento denominamos o grupo do primeiro colocado de Alfa e o segundo de Beta.

3º) Os últimos dois alunos ficaram para auxiliar na aplicação da atividade, com atividades de somar a pontuação, e serem os clientes.

Após a divisão dos grupos, o docente orientou os líderes das duas equipes de como seria o funcionamento da atividade. Com o seguinte roteiro: “você são empresas montadoras de canetas, e passaram por quatro blocos de atividades, a primeira sobre planejamento

estratégico, a segunda administração da produção, a terceira gestão de pessoas e equipes e a última gestão de marketing. Todos os blocos irão gerar pontos, sendo que o bloco de administração da produção terá duas etapas, e ao final a equipe com mais pontos será a vencedora.

2.2.2.1 Primeiro bloco: Administração da Produção

A dinâmica proposta consiste em simular uma montadora de canetas, os produtos a serem manufaturados são fardos de cinco canetas da mesma cor, unidos por um elástico conforme Figura 1, e há três modelos de produto, sendo eles definidos pela cor das canetas, variando entre azul, preto e vermelho como demonstra a Figura 2.

Figura 2 - Produtos solicitados na simulação



Fonte: Dados da Pesquisa, 2018.

Nessa parte da atividade, os grupos que recebem várias cargas, tampas, e corpos de canetas (da marca BIC e de outras marcas), e elásticos de dinheiro. Os grupos se organizam delegando funções aos membros da equipe, e formam sua linha de produção.

Na primeira rodada recebem um pedido do cliente: 5 canetas, completas, em perfeito funcionamento, de cor vermelha, unidas com elástico, no prazo de 4 minutos.

Na segunda rodada recebem outro pedido: 7 canetas, completas, em perfeito funcionamento, de cor preta, unidas com elástico, no prazo de 5 minutos.

O grupo que conseguiu atingir primeiro ganha os pontos, sendo um ponto para cada rodada.

Na aplicação ocorrida o grupo Beta ganhou as duas rodadas, entregando antes do tempo estipulado e em conformidade com as especificações, enquanto o grupo Alfa entregou depois do tempo estipulado e na segunda entrega com a cor incorreta. Dessa forma, o grupo Beta acumulou dois pontos. Esse bloco da simulação levou aproximadamente 15 minutos.

2.2.2.2 Segundo bloco: Planejamento Estratégico

Nessa etapa da dinâmica os alunos receberam o desafio de simular uma etapa do planejamento estratégico da empresa montadora de canetas.

O desafio proposto foi: Elaborar a missão, visão e valores da empresa e estabelecer diretrizes organizacionais. Os dois grupos tinham 10 minutos para elaborar e apresentar para a turma, podendo a apresentação ser feita por um ou mais membros, a critério do grupo. Na aplicação ocorrida os grupos Alfa e Beta conseguiram executar a tarefa, sendo que nessa rodada as duas equipes pontuaram.

2.2.2.3 Terceiro bloco: Gestão de Pessoas e Equipes

Nessa etapa da dinâmica os líderes das duas equipes foram retirados da sala, cada integrante do grupo tinha que colocar três características marcantes sobre si, em um papel, podendo ser positiva e/ou negativa, precisava ser algo que representasse a pessoa.

Quando todos os integrantes terminaram os líderes voltaram para a sala, cada um dos ajudantes do docente recolheu todos os papéis com as características, logo após, foi feita a leitura e o líder com base nas características, tinha que identificar quem era o membro da equipe com aquelas qualidades ou defeitos. Na aplicação ocorrida o grupo Alfa acertou 11 e errou 4, enquanto o grupo Beta acertou apenas 1 e errou 14. Dessa forma, o grupo Alfa pontou nessa rodada. O terceiro bloco levou aproximadamente 25 minutos.

2.2.2.4 Quarto bloco: Gestão de Marketing

Nesse bloco da dinâmica os acadêmicos receberam o desafio de simular uma propaganda, sendo apresentada de forma lúdica com um teatro ou vídeo. A propaganda deveria estar alinhada com a missão, visão e valores da empresa. Além disso os alunos precisaram deixar claro na propaganda o Composto de Marketing: produto, preço, praça e promoção da empresa (4P'S). Os grupos tinham 10 minutos para preparar e 5 para apresentar.

Na aplicação ocorrida o grupo Beta conseguiu realizar a tarefa e ganhou um ponto, enquanto o grupo Alfa não conseguiu terminar dentro do prazo estipulado.

2.2.3 Resultados Alcançados

Após a aplicação de todas as etapas foi feito um fechamento com debates sobre as teorias vistas na prática, por meio da simulação, os alunos expressarão suas opiniões, dificuldade, e pontos fortes sobre a atividade. Na sequência foi feita a contagem dos pontos e entregue o prêmio para a equipe vencedora, nessa atividade o prêmio foi uma caixa de bombons e dois kits do marketing institucional da Faculdade. Os alunos ajudantes do docente também receberam um kit cada. O resultado da aplicação da simulação e a pontuação das equipes pode ser visualizada no Quadro 2.

Quadro 2: Resultados da Aplicação da simulação baseada em jogos empresariais

Equipe	Bloco/Pontuação	Total
Alfa	Produção 0/ Planejamento estratégico 1/ Gestão de pessoas 1/ Gestão de Marketing 0	2
Beta	Produção 2/ Planejamento estratégico 1/ Gestão de pessoas 0/ Gestão de Marketing 1	4

Fonte: Elaborado para a pesquisa, 2018.

Após a realização da dinâmica de simulação os alunos responderam a um questionário para avaliar a atividade desenvolvida, o questionário entregue aos acadêmicos está no anexo II. O resultado obtido desta avaliação, identificou a aceitação dos alunos, as respostas estão constantes no Quadro 3, a seguir.

Quadro 3: Avaliação dos Acadêmicos

		Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Aprendizagem	A atividade promoveu aprendizagem dos conteúdos	0%	0%	0%	6%	94%
Motivação e Envolvimento	Estava motivado e envolvido para a realização da dinâmica	0%	0%	0%	0%	100%
Percepção da Prática	Foi possível adquirir uma visão prática organizacional por meio da simulação	0%	0%	0%	0%	100%
Importância para formação acadêmica	Acredito que seja muito importante para minha formação acadêmica dinâmicas de simulações	0%	0%	0%	2%	98%
Ligação com as Teorias	Por meio da simulação foi possível a ligação dos conteúdos teóricos de forma prática	0%	0%	0%	3%	97%

Fonte: Elaborado para a pesquisa, 2018.

Por meio das respostas obtidas, observou-se uma grande aceitação dos acadêmicos pela a realização da atividade, sendo que o item que obteve menor percentual (94%) foi relacionado a aprendizagem. No entanto, todas as respostas dos acadêmicos ficaram entre concordo e concordo plenamente, evidenciando o envolvimento e motivação dos alunos, e que os acadêmicos conseguiram relacionar a prática da atividade com a teoria.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo descreveu uma dinâmica de simulação baseada em jogos empresariais de ensino interdisciplinar, utilizada para compreensão de temas da administração, como Gestão de Marketing, Gestão de Pessoas e Equipes, Administração da Produção e Administração Estratégica.

A dinâmica seguiu a metodologia de aprendizagem ativa, envolvendo estudantes que experimentarem situações que permitiam auxiliá-los a consolidar conceitos teóricos e a construir seu próprio conhecimento.

Este relato de experiência contribuiu detalhando o funcionamento da dinâmica da simulação interdisciplinar trazendo um roteiro que pode ser seguido facilmente por outros professores ou por instrutores de cursos de treinamento na área da Administração.

Após a realização, os acadêmicos responderam um questionário sobre a aplicação da dinâmica. As respostas do questionário de avaliação, aplicado logo após a realização da dinâmica, confirmaram a ampla aceitação que a mesma teve entre os estudantes. Como efeito dessa aceitação, foi observada uma maior motivação nas aulas posteriores à aplicação. Por fim, pode-se afirmar a utilização de novas metodologias de aprendizagem, as metodologias ativas, contribuem para o ensino-aprendizagem de maneira significativa.

REFERÊNCIAS

BELHOT, R. V.; FIGUEIREDO, R. S.; MALAVÉ, C. O. O uso de simulação no ensino de engenharia. In: XXIX COBENGE – Congresso Brasileiro de Ensino de Engenharia, 2001, Porto Alegre. **Anais....**Porto Alegre, 2001.

FERNANDES, F. C. F. A pesquisa em gestão da produção: evolução e tendências. In: XIX ENEGEP – Encontro Nacional de Engenharia de Produção, 1999, Rio de Janeiro. **Anais....** Rio de Janeiro, 1999.

MERRIAM, S. **Case study research in education: A qualitative approach**. San Francisco, CA: Jossey Bass, 1988.

MITRE, S. M.; SIQUEIRA-BATISTA, R.; GIRARDI-DE-MENDONÇA, J. M.; MORAIS-PINTO, N. M. de; MEIRELLES, C. DE A. B.; PINTO-PORTO, C.; MOREIRA, T.; HOFFMAN, L. M. A. Metodologias ativas de ensino aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. **Ciência & Saúde Coletiva**. 13, p. 2133-2144, 2008.

MOTTA, G. S.; MELO, D. R. A.; PAIXÃO, R. B. O jogo de empresas no processo de aprendizagem em administração: o discurso coletivo de alunos. **Revista de Administração Contemporânea**. Rio de Janeiro, v. 16, n. 3, p 342-359, 2012.

PINTO, A. S. S.; BUENO, M. R. P.; SILVA, M. A. F. A.; SELLMAN, M. Z.; KOEHLER, S. M. F. **Inovação Didática** - Projeto de Reflexão e Aplicação de Metodologias Ativas de Aprendizagem no Ensino Superior: uma experiência com “peer instruction”. Janus, Lorena, p. 75-87,2012.

RIBEIRO, L. R. C.; MIZUKAMI, M. G. N. Uma Implementação da Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) na Pós-Graduação em Engenharia sob a Ótica dos Alunos. In: Semana de Ciências Sociais e Humanas, 2004. Londrina. **Anais....** Londrina, v. 25, p. 89-102, 2004.

SOBRAL, F. R.; CAMPOS, C. J. G. Utilização de metodologia ativa no ensino e assistência de enfermagem na produção nacional: revisão integrativa. **Rev. esc. enferm. USP**, São Paulo, v.46, n.1, Feb., p.208-218, 2012.

TUBINO, D.; SCHAFRANSKI, L. E. **Simulação Empresarial em Gestão da Produção**. Manual de Simulação. Universidade Federal de Santa Catarina. 2000.

ANEXO I

1º SEMESTRE	
COMPONENTES CURRICULARES	Carga Horária Semestral
Metodologia do Trabalho Acadêmico	76
Fundamentos de Gestão	76
Mercado de Trabalho e Carreira	76
Comunicação e Endomarketing	76
Subtotal	304

2º SEMESTRE	
COMPONENTES CURRICULARES	Carga Horária Semestral
Matemática Básica e Financeira	76
Introdução ao Direito e Direitos Humanos	76
Gestão de Logística	76
Filosofia, Ética e Cidadania	76
Subtotal	304

3º SEMESTRE	
COMPONENTES CURRICULARES	Carga Horária Semestral
Contabilidade Geral e Gerencial	76
Estatística	76
Sociologia, Estudos Antropológicos e Relações Étnico Raciais	76
Gestão de Marketing	76
Subtotal	304

4º SEMESTRE	
COMPONENTES CURRICULARES	Carga Horária Semestral
Direito Empresarial e Tributário	76
Gestão de Pessoas e Equipe	76

Economia	76
Gestão Financeira e Orçamentária	76
Subtotal	304

5º SEMESTRE	
COMPONENTES CURRICULARES	Carga Horária Semestral
Gestão Socioambiental	76
Psicologia Organizacional	76
Administração da Produção	76
Marketing de Serviço – <i>e-commerce</i>	76
Subtotal	304

6º SEMESTRE	
COMPONENTES CURRICULARES	Carga Horária Semestral
Legislação Social, Trabalhista e Previdenciária	76
Organização, Sistemas e Métodos	76
Tecnologia e práticas inovadoras	76
Negociação e Processo Decisório	76
Subtotal	304

7º SEMESTRE	
COMPONENTES CURRICULARES	Carga Horária Semestral
Administração de Projetos	76
Administração Estratégica – <i>Business Games</i>	76
Consultoria Empresarial	76
Gestão da Qualidade	76
Estágio Supervisionado I	152
Subtotal	456

8º SEMESTRE	
COMPONENTES CURRICULARES	Carga Horária Semestral
Empreendedorismo	76
Gestão do Conhecimento	76
Modelo de Negócios	76
Optativa	76
Estágio Supervisionado II	152
Subtotal	456

COMPONENTES CURRICULARES OPTATIVOS	Carga Horária Semestral
Empreendedorismo Digital	76
Comércio Exterior	76

Fundamentos de Administração de Micro, Pequenas e Médias Empresas	76
Informática Aplicada	76
Libras	76

CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO – QUADRO RESUMO

COMPONENTES CURRICULARES	CARGA HORÁRIA	
	HORA-AULA	Porcentagem
Componentes Curriculares	2432	80,10%
Atividades Complementares	300	9,9%
Estágio Supervisionado	304	10%
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO	3036	100%

ANEXO II

As afirmativas abaixo estão relacionadas à sua aceitação com relação a dinâmica interdisciplinar de simulação. Por favor, indique até que ponto você concorda ou discorda destas afirmações. O grau de concordância varia entre [1] discordo totalmente a [7] concordo totalmente.

		DT						CT
Aprendizagem	A atividade promoveu aprendizagem prática.	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]
Motivação e Envolvimento	Estava motivado e envolvida para a realização da dinâmica	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]
Percepção da Prática	Foi possível adquirir uma visão prática organizacional por meio da simulação	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]
Importância para formação acadêmica	Acredito que seja muito importante para minha formação acadêmica dinâmicas de simulações	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]
Ligação com as Teorias	Por meio da simulação foi possível a fixação e a ligação dos conteúdos teóricos de forma prática	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]