

## **Avaliação do Ciclo de Aprendizagem Vivencial em Agricultores Familiares de um Município de Minas Gerais**

**JÉSSICA FERREIRA ROHDEN**  
jfrflorestal@gmail.com

**THIAGO HELENO MARIANO**  
marianohelena@gmail.com

**DENER DE SOUZA DA SILVEIRA**  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA (UFV)  
denersouzas19@gmail.com

**PABLO MURTA BAIÃO ALBINO**  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA (UFV)  
aplconsultores@yahoo.com.br

**ROBERTO MAX PROTIL**  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA (UFV)  
rmprotil@gmail.com

# **Avaliação do Ciclo de Aprendizagem Vivencial em Agricultores Familiares de um Município de Minas Gerais**

## **INTRODUÇÃO**

Nos últimos anos, diversos autores vêm discutindo a capacidade de aprendizagem por meio da vivência. Esta metodologia visa promover um ambiente permeado pela espontaneidade e bom humor, onde os participantes sentem-se confiantes para aprender e resolver problemas relacionados a vida cotidiana, utilizando suas características cognitivas, cooperativas, atitudinais e comportamentais (SAUAIA, 1995; GRAMIGNA, 1993; HANSMAN, 2001).

Dentre as diversas metodologias que utilizam a vivência, destaca-se os Jogos de Empresa, abstrações mais simples de situações presentes no dia a dia de um empreendimento. Os jogadores, organizados em grupo, são estimulados a administrar este empreendimento, aprendendo de forma colaborativa. Este processo causa uma mudança comportamental que gera o aumento dos resultados do empreendimento.

A Zona da Mata mineira é uma região onde há predominância da agricultura familiar. O município de Piranga, localizado nesta região, também segue este perfil. O desenvolvimento rural com base na agricultura familiar depende da compreensão da realidade em que vive o produtor rural, promovendo a sua autonomia como forma de empoderamento (BRASIL, 2010). Considerando esta realidade, o ensino de ferramentas de gestão poderia potencializar o desenvolvimento rural, por meio da vivência em grupo e do estímulo a tomada de iniciativa na vida e de decisões gerenciais.

Neste contexto, o uso do Ciclo de Aprendizagem Vivencial pode ser uma estratégia para o ensino-aprendizagem a ser aplicado a este público. A prática de atividades próximas ao cotidiano favorece a assimilação de novas habilidades, além de estimular o exercício dos conteúdos aprendidos e desenvolver a capacidade de autogestão (CAPE, 2002; ALBINO, 2014). Desta forma, o presente trabalho buscou avaliar a influência do uso da metodologia do Ciclo de Aprendizagem Vivencial e da aplicação de um jogo de empresas junto a 23 agricultores da agricultura familiar do município de Piranga, Minas Gerais. O jogo escolhido foi o Empreendedor Rural, adaptado ao contexto brasileiro pelo Instituto Centro de Capacitação e Apoio ao Empreendedor (ICCAPE). Por meio do método do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC) foi possível avaliar a percepção dos participantes em relação à metodologia e à aprendizagem dos conteúdos contemplados pela vivência.

## **PROBLEMA DE PESQUISA E OBJETIVO**

O presente trabalho buscou avaliar a influência do uso da metodologia do Ciclo de Aprendizagem Vivencial e da aplicação de um jogo de empresas junto a agricultores da agricultura familiar do município de Piranga, Minas Gerais. O jogo escolhido foi o Empreendedor Rural, adaptado ao contexto brasileiro pelo Instituto Centro de Capacitação e Apoio ao Empreendedor (ICCAPE). Por meio do método do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC) foi possível avaliar a percepção dos participantes em relação à metodologia e à aprendizagem dos conteúdos contemplados pela vivência. Considerando as demandas para o desenvolvimento rural pela agricultura familiar, o uso do Ciclo de Aprendizagem Vivencial pode ser uma estratégia para o ensino-aprendizagem a ser aplicado a produtores rurais familiares.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A discussão acerca da eficácia dos métodos de ensino e aprendizagem surge da demanda de se lograr bons resultados em programas de formação e capacitação. Para Ferreira (2000), é necessário que os métodos de ensino sejam selecionados de acordo com parâmetros estabelecidos, a natureza do conteúdo e as características do público.

É importante que sejam estabelecidos parâmetros pois, o processo de ensino e aprendizagem é composto de variáveis restritivas que, segundo Gramigna (2005) consistem em:

- Crença e valores individuais;
- Pressão dos grupos;
- Dificuldades pessoais;
- Falta de acesso a informações necessárias à evolução dos próximos estágios;
- Medo de errar.

Além destas variáveis restritivas, a autora apresenta fatores que contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, que são:

- A insatisfação dos indivíduos, que buscam novos para a vida;
- A grande capacidade e o potencial do ser humano;
- A constatação de que as mudanças acontecem de forma difusa ou clara, e certamente mais dia ou menos dia sensibilizarão os mais resistentes;
- O instinto de sobrevivência que leva os indivíduos à ação quando se sentem ameaçados.

Portanto, é possível observar que existem fatores internos relativos aos indivíduos que influenciam o processo de ensino e aprendizagem, logo, como afirma Gramigna (2005, p. 1), “Ninguém desenvolve ninguém. Tudo se inicia na própria pessoa”. Deste modo, é fundamental que os métodos de ensino instiguem os indivíduos a internalizarem os conteúdos e informações de modo que seja possível relacionar com os valores e conhecimentos provenientes de sua experiência e cotidiano.

Neste sentido, os métodos de ensino que promovem o aprendizado vivencial, em outras palavras, o aprender fazendo, podem ser eficazes. Ferreira (2000) afirma que o aprender fazendo, tem se apresentado como uma forma efetiva de ensino, uma vez que os educandos vivenciam situações problema e as solucionam com base em seus recursos e aferem os resultados da tomada de decisão, deste modo, o conhecimento é internalizado de forma duradoura.

Para Vila e Falcão (2002), o aprendizado vivencial ocorre quando o educando se envolve na atividade de formação, analisa de modo crítico, retira algum *insight* ou conhecimento e aplica os resultados em seu cotidiano. Para Sauaia (1995) na aprendizagem vivencial, diferente do ensino convencional, o centro do processo de formação passa a ser o educando, o que contribui para o maior envolvimento no processo de formação, que é impulsionado pelo desejo de aprender de modo cooperativo e competitivo.

Neste contexto, é possível identificar as simulações como mecanismos de promoção do aprendizado vivencial. Segundo Santos e Lovato (2007) a simulação utiliza de modelos construídos com o propósito de serem operativos e funcionais. Para os autores, os modelos instigam a reprodução de processos em ação e, a seleção dos aspectos da realidade que serão simulados devem se relacionar com os objetivos do processo de formação, ademais, esses aspectos devem corresponder aos componentes do cotidiano dos educandos. Sauaia (1995) corrobora com esta afirmativa ao apontar que o processo de aprendizado vivencial precisa ser embasado nos motivos dos educandos, impulsionado por um ambiente desafiador, e que ao mesmo tempo seja acolhedor.

Santos e Lovato (2007) afirmam que os jogos de empresas se apresentam como uma modalidade de simulação que, de forma geral, consistem em modelo operacional, dinâmico de fatores

relativos a uma realidade. Deste modo, é possível afirmar que jogos de empresas representam um método educacional dinâmico desenvolvido com o intuito de propiciar aos educandos uma experiência de aprendizado significativa e lúdica (LACRUZ, 2004).

Nesta relação entre os jogos de empresa e o aprendizado vivencial, Gramigna (2005) afirma que todo jogo representa uma vivência, contudo, nem toda vivência consiste em um jogo. Essa afirmativa é fundamental para compreensão do conceito de jogos de empresas e de sua utilização em processos de formação, uma vez que neste caso a experiência deve extrapolar o lúdico, pois somente deste modo é possível que o aprendizado aconteça.

Sauaia (1995) afirma que os jogos de empresa são vislumbrados como um ambiente educacional completo, ou seja, vão além um método ou simplesmente uma atividade que seja propícia a uma vivência agradável ou meramente lúdica. Ademais, em sua pesquisa, o autor constatou que os jogos de empresa constituem um meio que possibilita ao educando o acesso a conhecimentos, habilidades e atitudes que tornam este método capaz de combinar aprendizagens e satisfação.

O autor (SAUAIA, 1995, p. 165) admite ainda que os educandos:

Aprendem a trabalhar em equipe enquanto competem com os demais grupos, trazendo suas expectativas e interesses para o módulo e compartilhando com administrador do jogo que os apoia, auxilia e desafia. Aprendem dialogando, tirando dúvidas e pesquisando informações que julgam essenciais, informações que possam tornar-se possíveis vantagens competitivas. Operam em um ambiente provocativo mas protegido, que lhes confere segurança para correrem riscos e avançarem por suas próprias ações.

Este argumento é reforçado por Vila e Falcão (2002) ao afirmarem que a utilização de jogos em processos de formação promove maior comunicação e intercâmbio de informações entre os educandos, além de aumentar a autoestima e a confiança, o que faz do jogo um ambiente propício para um aprendizado rápido e efetivo.

Os jogos de empresas, uma vez utilizados em processos de formação, possibilitam a capacitação em diversas áreas funcionais da administração, tais como marketing, estratégia, finanças e produção (JUNIOR et al., 2015). Neste contexto, destaca-se o jogo de empresa Empreendedor Rural.

O jogo Empreendedor Rural foi desenvolvido pela Passion for Perfection (PfP), com o propósito de ser utilizado como ferramenta de treinamento que contribui para que produtores rurais e fazendeiros se tornem empreendedores. Ao realizar simulações, a sala de treinamento se transforma em um ambiente real do cotidiano da agricultura, que permite aos produtores rurais descobrirem o valor dos paradigmas da vida no campo.

Segundo Rocha e Albino (2015), o Jogo Empreendedor Rural é organizado em quatro módulos com a duração de quatro horas cada um deles. Em cada um dos módulos são abordados os seguintes temas: Ciclo básico da fazenda; Negociação e cooperativismo; Processamento de produtos e; Criação de animais. Cada um dos temas conduz os participantes a vivenciarem conteúdos relacionados ao planejamento e orçamento; planejamento financeiro; fluxo de caixa; a utilização da propriedade rural, investimento e opções de cultura; negociação com compradores, vendedores e intermediários; e cooperativismo e associativismo.

É importante destacar que esse aprendizado, no jogo Empreendedor Rural e em qualquer outro jogo de empresa, é possível por meio da utilização do Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV), que é composto de cinco etapas que são apresentadas na tabela abaixo:

Albino (2014) e Alves et al. (2016) descrevem as etapas do CAV como:

**Tabela 1. As fases do Ciclo de Aprendizagem Vivencial**

<b>Fases</b>	<b>Descrição</b>	<b>Objetivos</b>
Vivência (participar da atividade)	Jogos ou divertimento composto pelas seguintes atividades: fabricação de produtos, criação de objetos de arte,	Aprendizagem indutiva, através da descoberta, onde o que exatamente

	<p>elaboração de piadas e anedotas, dramatização, interações, solução de problemas, feedback, auto-exposição, fantasia, escolha, comunicação não verbal, redação, análise de estudos de casos, negociação, planejamento, competição, confrontação.</p>	<p>será aprendido não pode ser especificado de antemão. Desenvolver uma base comum de dados para a discussão que se fará em seguida.</p>
<p>Relato (compartilhar reações e observações)</p>	<p>O relato pode ser facilitado através de: Registro de dados referentes à produtividade do grupo, satisfação, confiança, liderança, comunicação, decisões, sentimentos etc.; Registro de rápidas associações de ideias, abrangendo os vários tópicos relacionados à atividade; Relatos nos subgrupos; Listas afixadas no quadro contendo dados do grupo; Giro pelos grupos, com a realização de mini-entrevistas com os participantes, para que relatem suas dificuldades e facilidades; Análise do desempenho do grupo quando da representação de papéis (coordenador, moderador, relator, etc.).</p>	<p>Convidar o grupo a compartilhar seus sentimentos e emoções. Descobrir o que aconteceu entre os indivíduos, tanto a nível cognitivo quanto afetivo, enquanto a atividade estava se desenvolvendo.</p>
<p>Processamento (dinâmicas de grupo)</p>	<p>A discussão em profundidade é a parte crítica do ciclo e não pode ser ignorada. O facilitador planeja, cuidadosamente, esta fase, podendo utilizar: Roteiro de observações; Discussão temática de tópicos decorrentes dos relatórios individuais; Complementação de sentenças; Questionários estruturados, relacionados com o tema; Palavras-chave afixadas em local visível, que possa orientar as discussões; <i>Feedback</i> interpessoal, relativo ao desempenho dos membros do grupo.</p>	<p>Os participantes reconstruem os padrões de comportamento, as interações da atividade, a partir de relatos individuais. Os participantes são levados a observar o que aconteceu em termos de dinâmica.</p>
<p>Generalizações (inter-relacionar os princípios com o Mundo Real)</p>	<p>Os participantes inferem princípios que podem ser aplicados em sua realidade, a partir da atividade: Fantasia – imaginar situações do dia-a-dia; Análise individual – questionar sobre as habilidades adquiridas com a atividade; Palavras-chave – tópicos que servem de subsídios para generalizações; Complementa sentenças – completar frases.</p>	<p>Apresentar e debater as generalizações apresentadas pelo grupo de forma oral e visual. Facilitar a aprendizagem.</p>

---

Aplicação (planejar comportamentos)	Momento em que os participantes transferem as generalizações para a situação real.	Planejar comportamentos mais eficientes.
-------------------------------------	--	--

---

**Fonte:** Albino (2014)

Os autores ressaltam que é fundamental que cada uma das etapas do CAV seja cumprida para que o potencial de aprendizado do jogo Empreendedor Rural seja alcançado (ALBINO, 2014; ALVES et al., 2016).

## **METODOLOGIA**

Para a realização deste trabalho, foi organizada uma turma composta por 23 agricultores familiares residentes no município de Piranga, em Minas Gerais, para a participação do jogo de empresa “Empreendedor Rural”. Este jogo foi desenvolvido nas Filipinas e modificado pela Deutsche Gesellschaft für Technische Zusammenarbeit (GTZ). Para ser aplicado no Brasil, o material foi adaptado pelo Instituto Centro de Capacitação e Apoio ao Empreendedor (ICCAPE).

O jogo Empreendedor Rural é composto por quatro módulos, com a duração de quatro horas cada um. Estes quatro módulos foram aplicados em quatro semanas, sendo um módulo por semana. Este intervalo de sete dias entre um módulo e outro é importante para que os participantes possam testar em seu cotidiano as técnicas e ferramentas vivenciadas na aplicação do jogo.

Desta forma, foram realizadas 16 horas de formação dos participantes. Esta carga horária está distribuída na Vicência de 4 módulos previstos no curso. Os participantes simularam o dia a dia da gestão de uma propriedade rural, tomando decisões de investimento e comercialização.

Assim, os participantes foram divididos em grupos de quatro ou cinco pessoas, onde cada grupo representava uma família distinta. A cada família foi atribuída uma propriedade rural, onde poderiam ser produzidos frutos, vegetais e animais.

A cada módulo houve novas possibilidades de investimento, como a criação de agroindústrias, constituição de uma cooperativa, e a produção de animais para a exportação. Existia também um banco, onde os participantes faziam suas operações de compra de insumos e venda de seus produtos, além da possibilidade de contratar crédito e guardar o seu dinheiro em uma poupança. Durante a aplicação o jogo, os participantes foram estimulados a gerenciar um negócio agropecuário familiar. Aprenderam sobre a importância do planejamento do uso de seu capital, uso de recursos, investimentos, gerenciamento financeiro, negociação com intermediários, fortalecimento de um grupo e formação de associações e cooperativas.

Para averiguar a percepção dos participantes em relação ao jogo Empreendedor Rural, foram aplicados dois questionários, t1 e t0. O questionário t0 foi aplicado ao final do primeiro módulo do curso, enquanto o questionário t1 foi aplicado ao final do quarto módulo. Desta forma, foi possível comparar as respostas dos participantes em dois momentos: antes da participação no jogo (t0) e após a participação no jogo (t1). Os participantes puderam responder livremente à todas as perguntas.

Os questionários aplicados buscaram avaliar o conhecimento prévio dos agricultores familiares a respeito do gerenciamento de seus empreendimentos rurais. Além disso, foi perguntado se os agricultores estavam dispostos a aplicar os conhecimentos adquiridos em seu trabalho cotidiano.

As respostas dos questionários foram analisadas por meio do método qualitativo do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), desenvolvido por Fernando Lefrève e Ana Maria Cavalcanti Lefrève (LEFÈVRE & LEFÈVRE, 2003). Este método baseia-se na Teoria da Representação Pessoal, e se caracteriza por construir um único discurso a partir do conteúdo de diversos

argumentos que contenham pensamento de teor igualitário, buscando levantar o pensamento coletivo imparcialmente discurso (FIGUEIREDO; CHIARI; GOULART, 2013). Assim, os argumentos orais e escritos realizados pelo público alvo são transcritos para a posterior construção de um único.

Isto é feito através da identificação de expressões chave, das quais é possível resgatar ideias centrais. Cada ideia central é alocada em um grupo específico, que são posteriormente utilizados para representar o pensamento coletivo dos agricultores familiares. Expressões fora de contexto ou palavras ilegíveis são descartadas da análise.

Para este trabalho, as respostas dos questionários foram tabuladas *software* MS Excel para facilitar a avaliação dos resultados. A seguir, são expostas as perguntas que compuseram os questionários t0 e t1 e o questionário de satisfação dos participantes.

---

Teste 0 (t0) antes do treinamento e Teste 1 (t1) depois do treinamento

---

- 1- Como foi o processo de aprendizagem?
- 2 - Você acha que o formato / metodologia do curso contribuiu para o aprendizado?
- 3- Quais são os pontos positivos e negativos da metodologia?
- 4 - Você já participou de algum curso com a metodologia similar?
- 5- Os materiais fornecidos te agradaram?
- 6 - O que você achou dos facilitadores / professores?
- 7 - Conte sobre quais eram suas expectativas em relação ao curso e nos diga se elas foram atendidas.
- 8 - Como foi a sua interação com os demais participantes da turma?
- 9 - Você está satisfeito com o resultado alcançado?
- 10 - O que você aprendeu no curso?
- 11 - Você indicaria este curso para outros produtores?
- 12 - Você possui alguma sugestão para o curso?

---

*Quadro 1 - Questionário aplicado aos participantes do jogo Empreendedor Rural, em Piranga, Minas Gerais, antes e após a aplicação do jogo..*

O jogo foi aplicado na sede do município de Piranga, Minas Gerais, durante o mês de março. Os encontros para aplicação de cada módulo eram feitos todas as quintas-feiras, entre 8:00 da manhã e 12:00 horas. Na próxima seção, são apresentados os resultados obtidos pela metodologia descrita neste trabalho.

Análise dos Resultados

## **ANÁLISE DOS RESULTADOS**

No primeiro módulo do curso, todos os 23 participantes convidados estavam presentes. Entretanto, no segundo módulo, três deles deixaram de participar do jogo, sem qualquer justificativa. Os demais participantes continuaram frequentando assiduamente os outros módulos do curso. Analisando os dados dos questionários, verificou-se que apenas três dos 23 participantes já havia participado de algum curso com a metodologia de Jogos de Empresas.

Os questionários aplicados foram analisados, buscando observar a frequência em que cada discurso individual se enquadrava em uma ideia central (IC). O somatório da frequência das ideias centrais foi maior do que o total de respostas dos questionários. Isto ocorre porque uma única resposta pode conter mais de uma ideia central. Foi possível identificar nove Ideias Centrais (IC's) do grupo de participantes, e uma relação delas é apresentada no quadro a seguir:

*Quadro 2 - Ideias Centrais e Frequência acumulada por ideia central*

Ideia Central	Quantidade	Frequência Acumulada	Perc. 1*	Perc. 2**
IC1 Aprendizado sobre administração e planejamento das atividades rurais	18	18	24%	90%
IC2 Importância dos facilitadores para a aprendizagem	14	32	19%	70%
IC3 Importância da gestão de custos na atividade rural	11	43	15%	55%
IC4 A metodologia favoreceu a aprendizagem	10	53	14%	50%
IC5 Estímulo à interação entre os participantes	7	60	9%	35%
IC6 Exemplos de produção mais próximos da nossa realidade	7	67	9%	35%
IC7 O jogo poderia ter mais módulos	3	70	4%	15%
IC8 Simulação da realidade cotidiana de uma propriedade rural	3	73	4%	15%
IC9 A constituição da cooperativa aumenta os lucros individuais	1	74	1%	5%
Total	74	74	100%	

\*Quantidade de IC's nos discursos dividida pela freq. acumulada total.

\*\*Quantidade de IC's nos discursos dividida pelo número de total de discursos.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

Para que o jogo alcance seu valor pedagógico, é necessário que as aptidões demandadas dos jogadores estejam explícitas. Assim, os participantes devem compreender qual o seu papel na tomada de decisão e enquanto administradores, atuando dentro de um ambiente competitivo, onde o facilitador tem o papel de valorizar experiências e contribuições de cada indivíduo para com o grupo (RODRIGUES, 2001; SANTOS, 2003). Observando os discursos formados pelo sujeito coletivo, a metodologia e a presença dos facilitadores foi considerada essencial para o processo de aprendizagem.

Os participantes demonstraram grande interesse pela metodologia utilizada. No questionário t1, 100% deles responderam que a metodologia contribuiu para a aprendizagem, e 100% recomendariam o curso a alguém.

Alves et al. (2016) destacam a importância da vivência do jogo para a aprendizagem, por meio do compartilhamento do conhecimento, gerando um processo de aprendizagem coletiva, causando novas formas de interpretar informações e de interação com o ambiente em que o indivíduo está inserido. Para Lopes (2001), a vivência que ocorre em sala de aula proporciona uma experiência melhor aos participantes quando comparado a outros modelos de aprendizagem e ensino.

Os resultados das ideias centrais indicam que Jogos de Empresas, assim como o Ciclo de Aprendizagem Vivencial, são métodos efetivos para o processo de reflexão sobre a realidade cotidiana, bem como para a aprendizagem de conceitos relacionados à simulação do jogo.

Quando questionados sobre os pontos negativos e positivos desta metodologia, no questionário t0 os participantes afirmaram que o principal ponto positivo é aprender a administrar e planejar melhor suas atividades. Não foram citados aspectos negativos pelo grupo.

Já no segundo questionário, o principal aspecto positivo citado foi o trabalho em grupo, além do próprio aprendizado propiciado pelo curso. Com o passar dos módulos, surge a possibilidade de criação de uma cooperativa de agricultores. No caso do jogo em Piranga, a cooperativa foi criada e, inicialmente, houve dificuldade por parte dos participantes na gestão do empreendimento. Ao longo do jogo, esta dificuldade foi superada.



Assim, esta mudança nas respostas se deve, provavelmente, ao aumento da complexidade do jogo a cada módulo, inclusive à criação da cooperativa, o que induziu os participantes a trabalharem em grupo. Este resultado vai de encontro com o trabalho de Bordenave (1983), devido à evolução dos jogadores em relação à participação em uma organização, ocasionada pelo processo de ensino-aprendizagem.

Os Jogos de Empresa são modelos caracterizados por simularem situações reais, de forma menos complexa, mas que possibilite o exercício da tomada de decisões relacionadas ao cotidiano (GRAMIGNA, 1994; TANABE, 1977). Este aspecto ficou evidente na IC8, onde os participantes perceberam como o ambiente simulado impactava posteriormente em suas ações enquanto administradores de seus empreendimentos rurais.

Mesmo considerando que o jogo era semelhante a realidade de suas vidas (o que pode ser visto na IC8), os produtores demandam exemplos ainda mais próximos seu dia a dia, conforme demonstra a IC6. Os exemplos usados no jogo (vegetais, frutas, frutas especiais, milho e arroz) não interferiram na aprendizagem e não influenciam no conteúdo ensinado. Ainda assim, os produtores sugeriram ter exemplos mais aplicados.

Em relação às expectativas, aquelas relacionadas ao curso no primeiro módulo foram diferentes das respostas colocadas no questionário do último módulo do curso. Isto indica uma mudança na percepção do jogo pelos participantes.

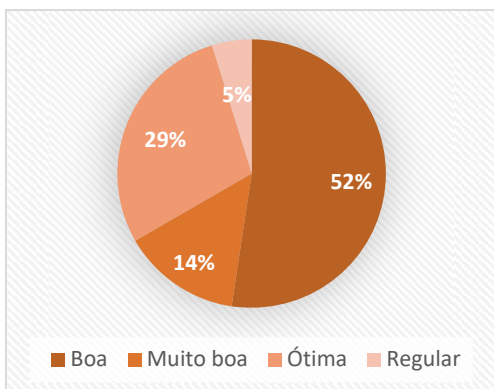
No primeiro módulo, os participantes tinham exigências gerais e pouco específicas, como aprender sobre administração e sobre como produzir na propriedade rural. No último módulo, os mesmos participantes responderam que suas expectativas eram as que o jogo contemplou: aprender sobre gestão financeira, organização do trabalho, administração de uma propriedade rural da agricultura familiar, e como aumentar os lucros na atividade agropecuária.

Sauaia (1995) destaca que na aprendizagem vivencial os educandos assumem o papel central no processo de aprendizagem, e o educador passa a agir apenas como um facilitador deste processo. Assim, o grupo passa por um processo de aprendizagem que prima pelas características cognitivas, cooperativas, atitudinais e comportamentais dos indivíduos participantes. Os conteúdos trabalhados são focados na simulação da realidade destes indivíduos, por meio da aplicação prática de conceitos.

Desta forma, a mudança nas exigências dos participantes evidencia que uma vez em contato com o conteúdo os jogadores compreenderam a sua importância, e o incorporam à sua realidade, afirmando que suas expectativas foram atendidas.

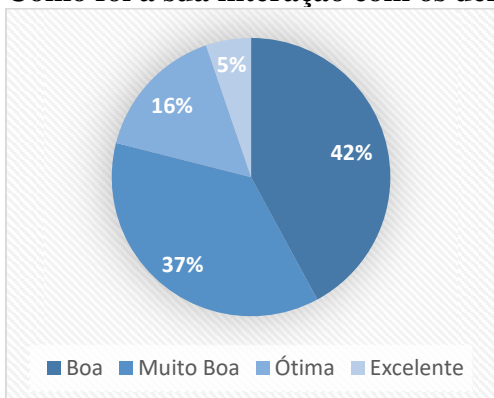
Outro aspecto considerado importante para o grupo avaliado foi a interação entre os participantes do curso. A IC5 demonstra que a interação entre eles foi estimulada pelas ações do jogo e foi positiva, desde o primeiro módulo. Além da IC5, é possível notar que a relação entre os participantes foi positiva ao se analisar as respostas das perguntas número oito do questionário t0 e t1:

**Como foi a sua interação com os demais participantes da turma?**



*Gráfico 1 - Respostas dos participantes do jogo Empreendedor Rural à pergunta número oito do questionário aplicado no primeiro módulo do curso (t0)*

### **Como foi a sua interação com os demais participantes da turma?**



*Gráfico 2 - Respostas dos participantes do jogo Empreendedor Rural à pergunta número oito do questionário aplicado no quarto módulo do curso (t1)*

Por meio dos gráficos, é possível notar que houve um aumento da interação entre os participantes, quando se compara os resultados do questionário t0 (módulo 1 do jogo) com os resultados de t1 (módulo 4). Enquanto em t0 havia 5% de respostas “regular”, em t1 estes 5% passaram a ser “excelente”. Ao mesmo tempo, houve um aumento das respostas “muito boa”. Isto demonstra que ao longo das quatro semanas de jogo os participantes não só aumentaram a interação, mas também a qualidade das interações.

Este resultado é importante, pois o objetivo do jogo é estimular a competição entre os participantes sem que a vivência se torne uma disputa onde o foco é “ganhar o jogo”. A competição deve incentivar que o grupo tome decisões e que apliquem seus conhecimentos adquiridos, levando à aprendizagem (KALLÁS, 2003).

Outro aspecto importante foi o forte interesse dos produtores em relação ao tema do curso e na sua metodologia. Isto pode ser verificado com a assiduidade do grupo, e também pela resposta da pergunta número oito do questionário, bem como pela fala do grupo ao longo do curso. Além de relatarem a importância do conteúdo vivenciado, afirmaram que mais módulos poderiam ser aplicados, para que continuassem aprendendo. Em relação aos resultados alcançados pelo curso, 100% dos participantes disseram estar satisfeitos.

A seguir, são expostos os quadros contendo as nove Ideias Centrais observadas na aplicação do jogo Empreendedor Rural aos agricultores da agricultura familiar no município de Piranga, Minas Gerais.

*Quadro 3 - Ideia Central 1: Aprendizado*

Ideia central: IC1
Aprendizado sobre administração e planejamento das atividades rurais
Discurso do sujeito coletivo:
Após a aplicação dos quatro módulos do jogo Empreendedor Rural, o principal ponto positivo foi aprender a administrar e planejar melhor nossas atividades dentro da propriedade rural. Antes do curso, não fazíamos as contas do quanto custava a nossa hora de trabalho, e muitas vezes não anotávamos os nossos gastos. Muitos de nós nunca havia feito uma conta dos custos de produção. Por meio do curso, aprendemos sobre a organização de nossas finanças, a gestão da produção, o planejamento das atividades agropecuárias, e a obtenção de informações para a negociação dos produtos. As pessoas que são organizadas vendem melhor.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

*Quadro 4 - - Ideia Central 2: Facilitadores*

Ideia central: IC2
Importância dos facilitadores para a aprendizagem
Discurso do sujeito coletivo:
Os facilitadores nos ajudaram a entender melhor como lidar com as situações vivenciadas no jogo. Os facilitadores entendiam as nossas dificuldades e nos passaram diversas informações que nos ajudaram a realizar as ações do jogo. Eles nos ensinaram diversos conceitos importantes, que depois foram aplicados em nosso dia a dia. Sem a sua atenção e conhecimento não seria possível entender o jogo e tomar decisões.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

*Quadro 5 - - Ideia Central 3: Gestão de Custos*

Ideia central: IC3
Importância da gestão de custos na atividade rural
Discurso do sujeito coletivo:
O produtor rural vive uma luta danada para trabalhar com recursos próprios. Com o curso, ficou evidente que anotar os custos, despesas, o lucro e buscar informações para a tomada de decisão é muito importante. Fazendo isto podemos compreender se estamos tendo lucro ou prejuízo, entender porque isso está acontecendo, e tomar alguma atitude para mudar de situação. Na vida real tem pessoas em crise porque não sabem para onde foi o seu dinheiro.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

*Quadro 6 - - Ideia Central 4: Metodologia*

Ideia central: IC4
A metodologia favoreceu a aprendizagem
Discurso do sujeito coletivo:
O jogo é bastante dinâmico e tudo acontece muito rápido. Além disso, o jogo foi ficando cada vez mais elaborado, e no início houve um pouco de dificuldade para entender e achamos que o jogo seria complexo. Entretanto, com o passar dos módulos foi possível entender a dinâmica do jogo e começamos a aprender o conteúdo. Os intervalos entre cada semana foram muito importantes para que pudéssemos observar em nosso cotidiano situações semelhantes às vivenciadas no jogo, e aplicar os conhecimentos adquiridos. Quando é uma simulação, a gente tem que aprender. A gente apanha no jogo, e acaba aprendendo. O material utilizado também ajudou muito para entender o que estava sendo ensinado.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

*Quadro 7 - - Ideia Central 5: Interação*

Ideia central: IC5
Estímulo à interação entre os participantes
Discurso do sujeito coletivo:
Os outros participantes ouviam as ideias de cada um, e foi possível conversar com a maioria dos participantes do jogo. No primeiro módulo, nem todos nós conhecíamos uns aos outros, mas ao final do jogo todos se conheciam. Isto aconteceu graças à participação de todos e ao interesse da turma. Trabalhando juntos o resultado sai melhor.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

*Quadro 8 - Ideia Central 6: Exemplos*

Ideia central: IC6
Exemplos de produção mais próximos da nossa realidade
Discurso do sujeito coletivo:
O curso apresenta diversos tipos de culturas, como frutas, vegetais e grãos para produzirmos. Porém, nossas atividades vão muito além do que o curso contempla. Temos em nosso grupo diversos produtores de pimenta em conserva, assim como uma produtora de fubá. O curso poderia ter mais exemplos do que nós produzimos. Para nossa região seria interessante ter o exemplo de leite e derivados, e de quitandas.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

*Quadro 9 - Ideia Central 7: Módulos*

Ideia central: IC7
O jogo poderia ter mais módulos
Discurso do sujeito coletivo:
A cada módulo havia uma novidade, com mais aprendizado. Acredito que se houvesse mais semanas de duração, teríamos aprendido ainda mais sobre outros temas relacionados a administração e planejamento, pois haveria mais novidades ainda. Esse curso podia ter mais umas dez quintas-feiras.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

*Quadro 10 - - Ideia Central 8: Simulação*

Ideia central: IC8
Simulação da realidade cotidiana de uma propriedade rural
Discurso do sujeito coletivo:
O jogo se parece muito com o nosso dia a dia. As coisas acontecem muito rápido, fazendo com que o prazo para tomar decisões seja curto. Existem também diversos acontecimentos imprevisíveis, assim como na realidade de nossas vidas, onde eventos como secas e oscilação de preços ocorrem sem aviso e prejudicam nossas atividades agrícolas. O jogo é como se fosse um quebra-cabeças. Quando chega lá fora, aí vemos a realidade, aí a gente entende. Assim, foi possível fazer um paralelo entre o que acontecia durante o jogo com o que estava acontecendo no cotidiano das nossas atividades.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

*Quadro 11 - Ideia Central 9: Cooperativa*

Ideia central: IC 9
A constituição da cooperativa aumenta os lucros individuais
Discurso do sujeito coletivo:
Como a cooperativa consegue vender por um preço maior e tem acesso à informações, pudemos colocar nossos produtos à venda por um valor que nos fosse mais rentável. Além disso, a família azul se encontrava endividada antes de entrar para a cooperativa. No começo a cooperativa não gerou muitos lucros, mas ao longo dos módulos fomos aprendendo a administrá-la. Ao final do jogo, houve uma sobra considerável que foi repartida entre as famílias participantes do negócio. A interação das famílias com a cooperativa foi muito positiva.

Fonte: Elaboração própria, 2017.

## CONCLUSÃO

Os resultados apontam que os produtores puderam assimilar o conteúdo relacionado à gestão e planejamento das suas atividades agropecuárias. Esta aprendizagem foi favorecida pela metodologia, pela atuação dos facilitadores e pela interação entre os participantes.

Ainda que em um ambiente competitivo, a interação entre os participantes foi positiva, e aumentou ao longo do curso. Além disso, os jogadores perceberam a cooperativa como um canal de acesso mais rentável aos seus produtos, pois todos aqueles que participaram do empreendimento aumentaram seus ganhos.

Os facilitadores, por sua vez, foram apontados como essenciais para a compreensão do funcionamento do jogo e para a compreensão dos conteúdos vivenciados.

Mesmo reconhecendo a semelhança do jogo com a vida real, os participantes demandaram exemplos mais próximos de sua realidade. Além disso, expressaram que o jogo poderia ter maior duração, o que possibilitaria aprender ainda mais conteúdos úteis para a gestão de seus empreendimentos.

Em relação ao conteúdo aprendido, os jogadores destacaram a percepção sobre a importância da gestão dos custos de produção. O principal aprendizado, segundo os participantes, foi em relação à administração e planejamento, evidenciando que a organização das suas atividades é essencial.

Ao final do jogo, segundo os participantes, as dificuldades enfrentadas durante a vivência trouxeram, por meio de erros e dificuldades, aprendizados que evitam os erros em suas atividades. Desta forma, conclui-se que Ciclo de Aprendizagem Vivencial foi uma metodologia eficaz para o processo de aprendizagem junto aos agricultores familiares de Piranga, Minas Gerais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBINO, P. M. B. Processo de aprendizagem baseando no ciclo de aprendizagem: uma aplicação à formação cooperativista. **Revista de Gestão de Cooperativa – RGC**. v. 01, n. 02, 2º sem. 2014, p. 87-96

ALVES, W. M.; Silva, G. L. R. da; Protil, R. M.; Albino, P. M. B. Avaliação do Ciclo de Aprendizagem Vivencial em uma cooperativa agropecuária. **Revista ELO – Diálogos em Extensão**. v. 6, n. 1, ago, 2016.

BORDENAVE, J. E. D. O que é participação. 1a. ed. Sao Paulo: [s.n.].

BRASIL. **Ministério do Desenvolvimento Agrário**. Fundamentos teóricos, orientações e procedimentos metodológicos para a construção de uma pedagogia de ATER. Brasília: MDA/SAF, 2010. 45 p.

CAPE, C. Manual do Multiplicador. Belo Horizonte: [s.n.].

FERREIRA, J. Â. **Jogos de empresas: Modelo para aplicação prática no ensino de custos e administração do capital de giro em pequenas e médias empresas industriais**. (Doutorado em Engenharia da Produção), UFSC, 2000.

FIGUEIREDO, M. Z. A.; CHIARI, B. M.; GOULART, B. N. G. DE. Discurso do Sujeito Coletivo: uma breve introdução à ferramenta de pesquisa quali-quantitativa. **Comunicação**, v. 25, n. 1, p. 129–136, 2013.

GRAMIGNA, M. R. M. **Jogos de empresa e técnicas vivenciais**. São Paulo: Makron Books, 2005.

GRAMIGNA, M. R. M. **Ciclo de Aprendizagem Vivencial**. São Paulo: [s.n.].

GRAMIGNA, Maria R.M. **Jogos de empresa**. São Paulo: Makron Books, 1993.

HANSMAN, C. A. **Context-based adult learning**. New directions for adult and continuing education, v. 43-52, 2001.

JUNIOR, A. G. et al. **A Contribuição dos Jogos de Empresas no Aprendizado sobre Estratégia**. SEMEAD, 2015.

KALLÁS, D. **A utilização dos jogos de empresas no ensino da administração**. VI SEMEAD - - Universidade de São Paulo, 2003.

LACRUZ, A. J. Jogos de empresas: considerações teóricas. **Caderno de Pesquisas em Administração**, p. 93–109, 2004.

LEFÈVRE, F.; LEFÈVRE, A. M. C. **O discurso do sujeito coletivo**. Um novo enfoque em pesquisa qualitativa (Desdobramentos). Caixas do Sul/RS: EDUCS, 2003.

LOPES, P. DA C. A perspectiva do animador com a utilização na pós-graduação lato sensu. In: ENANPAD - Encontro da Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Administração. 25.,2001, Campinas. Anais... Rio de Janeiro: ANPAD, 2001, 1 CD-ROM.

ROCHA, E. M. S.; ALBINO, P. M. B. **Tecnologias de gestão para a agricultura familiar**. Simpósio de integração acadêmica – UFV. out, 2015.

RODRIGUES, L. C., RISCARROLI, V. **O Valor Pedagógico de Jogos de Empresas**. XII ENANGRAD: São Paulo, 2001. Artigo disponível em: [http://www.angrad.com/artigos\\_xii\\_enangrad.asp](http://www.angrad.com/artigos_xii_enangrad.asp). Acesso em mai/2017.

SANTOS, R. dos. "Jogos de empresas" aplicados ao processo de ensino e aprendizagem de contabilidade. **Rev. contab. finanç.**, São Paulo, v. 14, n. 31, p. 78-95, abr. 2003.

SANTOS, M. R. G. F; LOVATO, S. Os Jogos de Empresas como Recurso Didático na Formação de Administradores. **CINTED – UFRGS**. v. 5, n. 2. 2016

SAUAIA, Antonio Carlos Aidar. **Satisfação e aprendizagem em jogos de empresas: contribuições para a educação gerencial**. 1995. Tese (Doutorado em Finanças e Marketing) - Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1995. doi:10.11606/T.12.1995.tde-23112005-193556. Acesso em mai/2017.

TANABE, Mário. **Jogos de empresas**. São Paulo: Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, 1977. Dissertação (Mestrado).

VILA, M.; FALCÃO, P. **Focalização de Jogos em T&D**. Rio De Janeiro: Qualitymark Editora, 2002.