

**ESCOLA DE ENSINO SUPERIOR DO AGRESTE PARAIBANO – EESAP
CURSO DE ADMINISTRAÇÃO**

KHYSLANN KHYLLBER SOUZA RODRIGUES

**SIMULAÇÃO EMPRESARIAL COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM: Um
caso de sucesso no grupo Educacional Três Marias**

**GUARABIRA - PB
2021**

KHYSLANN KHYLLBER SOUZA RODRIGUES

SIMULAÇÃO EMPRESARIAL COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM: Um caso de sucesso no grupo Educacional Três Marias

Monografia apresentada a Escola De Ensino Superior Do Agreste Paraibano como requisito final para obtenção do título de bacharelado em administração do curso de administração.

Orientador: Prof. Me. Wallysson Klebson de Medeiros Silva.

GUARABIRA

2021

KHYSLANN KHYLLBER SOUZA RODRIGUES

SIMULAÇÃO EMPRESARIAL COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM: Um caso de sucesso no grupo Educacional Três Marias

Monografia apresentada a Escola De Ensino Superior Do Agreste Paraibano como requisito final para obtenção do título de bacharelado em administração do curso de administração.

Orientador: Prof. Me. Wallysson Klebson de Medeiros Silva.

Aprovado(a) em: ____/____/____.

Prof. Me. Wallysson Klebson de Medeiros Silva (orientador)
Escola De Ensino Superior Do Agreste
Paraibano

Prof. Me. Gleicy Kelly da Silva Costa Laurentino (Examinador Interno)
Escola De Ensino Superior Do Agreste
Paraibano

Prof. Jéssica Monteiro Valverde (Examinador Interno)
Escola De Ensino Superior Do Agreste
Paraibano

**GUARABIRA
2021**

RESUMO

As metodologias ativas de aprendizagem têm sido consideradas cada vez mais importantes para os cursos da área de negócios. Quando se trata de simulação empresarial, os estudos justificam seu uso por fatores que facilitam o aprendizado, além de uma maior aceitação, em comparação com outras metodologias. Nesse contexto, o objetivo desse trabalho foi conhecer a percepção dos participantes acerca da experiência vivenciada com a simulação e identificar de que forma o jogo contribuiu no processo de aprendizagem. Trata-se de um estudo de caso realizado na Faculdade Três Marias e na Escola de Ensino Superior Agreste Paraibano no curso de administração. Como principais resultados, foi possível considerar que a simulação utilizada na disciplina laboratório de gestão, obteve grande aceitação na percepção dos discentes, com alto impacto na aprendizagem que variou de 4,08 a 4,81 em uma escala de impacto que varia de 0 a 5. Esses resultados confirmam que o uso de simuladores diminui a distância entre a teoria e a prática e pode auxiliar na formação de profissionais mais bem preparados para o mercado de trabalho.

Palavras-chaves: Simulador empresarial. Jogos de empresa. Metodologia ativa. Aprendizagem.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1: Ciclo da Aprendizagem Vivencial de David Kolb.....	10
TABELA 1: Quantitativo de questionário aplicado por faculdade.....	12
TABELA 2: Frequência das variáveis pesquisadas e impacto médio.....	12

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	8
3 METODOLOGIA	11
4 ANALISE E DISCUSSÃO DE DADOS DA PESQUISA.....	12
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	16
REFERÊNCIAS.....	17

1 INTRODUÇÃO

O ambiente organizacional está cada vez mais complexo e as mudanças mais rápidas, essa dinâmica impõem que as empresas construam um modelo estratégico, para identificar e determinar a relação de influências com a mudança empresarial relacionando a melhor seleção de estratégias para melhorar a demanda e obter melhores resultados econômicos (FIGUEIREDO; OLIVEIRA, 2018).

Nesse contexto, o uso de simuladores empresariais pode proporcionar ao indivíduo simular papéis gerenciais na prática, colaborando por meio de uma metodologia inovadora, a possibilidade de desenvolver habilidades, realizar atividades supervisionadas com situações práticas e obter uma maior aprendizagem. Sendo assim, na simulação, se cria uma representação sobre uma empresa fictícia informando sua condição patrimonial, financeira, de gestão de produção, marketing e recursos humanos junto de outras informações que digam o que está a se passar naquela situação (LDP, 2021).

Sendo assim, considera-se a simulação empresarial uma imponente experiência vivencial dentro do curso de administração ou cursos semelhantes, pois proporciona o desenvolvimento em habilidades, ferramentas e procedimentos para manter a melhor relação social, tudo isso para contribuir com o propósito de se comunicar entrante e intergrupar, processos, entendimento, comunicar, repassar informações, *feedback*, respeito e cortesia, lidar com opiniões, aceitar opiniões, melhorar postura, flexível e neutro (FIGUEIREDO; OLIVEIRA, 2018; LDP, 2021).

Mesmo com todos esses benefícios, jogos de simulação empresarial até o momento são poucos utilizados nas faculdades, pelo fato das mesmas, desconhecer este método e por poucos professores optarem para repassar conhecimento ou não quererem deixar de utilizar a metodologia tradicional (SCHAFRANSKI; TUBINO, 2002).

Nesse contexto, esse TCC teve como objetivo, conhecer a percepção dos participantes acerca da experiência vivenciada com a simulação e identificar de que forma o jogo contribuiu no processo de aprendizagem.

Ao se aplicar um jogo denominado Simulação de Estratégia aos discentes do curso de Administração de duas IES privadas situadas nas cidades de João Pessoa

– PB e Guarabira – PB, procura-se observar as melhorias na aprendizagem dos conteúdos e na interatividade e motivação dos estudantes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 SIMULAÇÃO EMPRESARIAL OU JOGOS DE EMPRESA

As simulações empresariais ou jogos de empresa vêm ganhando espaço no cenário corporativo e educacional, pois promovem conhecimento. Além disso, essa ferramenta inspira o aluno a deixar de ser um agente passivo, apenas receptor de informações e conhecimento, para se tornar um agente ativo, transmitindo e recebendo conhecimento ao mesmo tempo, tornando o ensino mais eficaz.

Como aponta Corrêa, Niveiros e Junior (2019) o seu uso proporciona uma qualificação prática de qualidade. A criatividade e o companheirismo são principais estratégias para saber com irá se lidar com o presente, passado, futuro desta forma, ao juntarmos estas atribuições com a simulação vai ser caracterizado um trabalho amplo para o melhor resultado final, sendo ele bem estruturado, e com projeção de um simples jogo atualizado para a realidade Junto das estratégia de ensino Jogos de Empresas geralmente ocorre em uma plataforma computacional, por intermédio de um ambiente virtual ou um software, que permite ao discente a interação, mediada pelo docente, em um cenário corporativo (BUTZKE; ALBERTON, 2017).

Ao adotar esse método, o docente colaborará com o processo de ensino, por meio da criação de um ambiente virtual de aprendizagem, o qual ajudará os discentes no modo de simular as situações complexas que surgem no cotidiano das organizações (BUTZKE; ALBERTON, 2017). Logo de pequenas a grandes empresas a enorme quantidade de informações recebidas e distribuídas vem sendo redirecionado para um novo método de aprendizagem isto é a simulação empresarial, desta forma assim para a melhor forma de desenvolvimento e adição de informações, que agrega Grande importância para a aluno junto ao profissional que irá se tornar.

Além disso, o uso desse ambiente possibilita ao docente a expansão de seu papel no processo de aprendizado, quando passa de um mero informante, o qual apresenta somente o conteúdo, para um orientador de aprendizagem, o que o torna

responsável por gerir a comunicação e a pesquisa dos discentes dentro e fora do ambiente de sala de aula (CARVALHO NETO; TAKAOKA, 2009). O ambiente de aprendizagem virtual está transformando a prática de ensino tradicional com a tecnologia e a inovação (BHATTARAI; MAHARJAM, 2020).

2.2 APRENDIZAGEM VIVENCIAL E PRÁTICA

O aluno que deseja concretizar conhecimentos sobre o assunto terá de formalizar a união do vivencial em sala de aula ou plataforma com a realidade desde analisar problemas, decisões, e principalmente resultados.

Fórmulas antigas costumavam colocar alunos em métodos que privam o mesmo de aprender com a melhor qualidade, desta forma assim pondo em aulas que são muita das vezes repetitivas e de ideologias ínguas junto da concepção de Sauaia e Zerrenner (2009), o Jogo de Empresas proporciona a aprendizagem vivencial aos discentes, integrando as diversas áreas práticas presentes na matriz curricular, o qual possibilita um ambiente prático para utilização das teorias abordadas em classe na tomada de decisão.

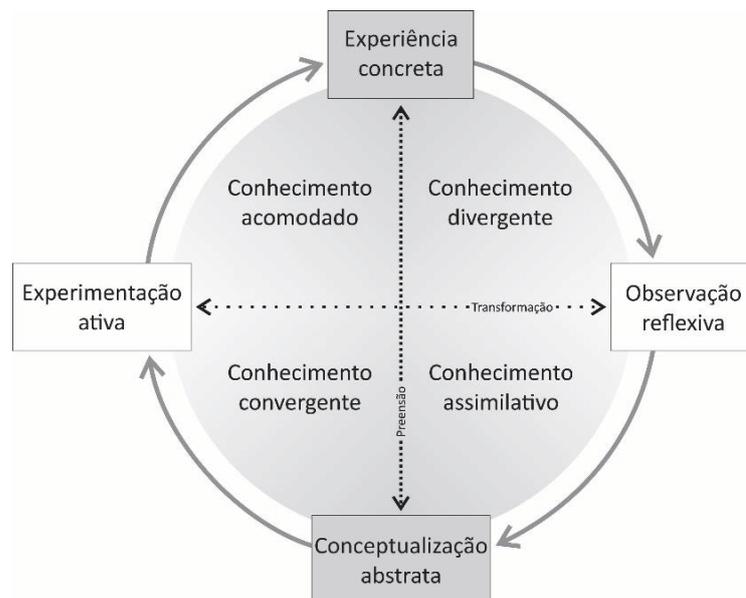
Sendo assim, torna-se importante enfatizar o papel da teoria da aprendizagem experiencial, que se baseia na obra de David Kolb. Para simulação empresarial e jogos de empresa, essa teoria é considerada uma das mais importantes e que sustentam o processo de ensino. Para Kolb, o conhecimento é criado por meio da transformação da experiência, e a mera percepção da experiência não é suficiente para fornecer aprendizado.

O ciclo de aprendizagem experiencial (Figura 1) mostra as dimensões estruturais do processo de aprendizagem organizadas em um ciclo. Para tornar a explicação pedagógica, sobre a experiência e sua transformação, o ciclo apresenta uma experiência concreta, que está relacionada à experiência sensorial, por sua vez, permite a explicação e o reconhecimento do que está acontecendo enquanto o aluno participa da experiência (KOLB, 2015).

Por outro lado, a observação reflexiva envolve a criação de sentido para as questões a partir do que foi registrado na memória, o que obviamente inclui a reflexão. A conceptualização abstrata é outra etapa do ciclo de Kolb que envolve a teorização ou compreensão geral de como um determinado evento ocorre, e em

situações semelhantes, usando uma série de ações conhecidas para resolver um determinado problema ou atingir um determinado objetivo. Já a experimentação ativa inclui ações, ou seja, os experimentos sensoriais são transformados em experiências mediadas por atividades, pois as experiências sensoriais permitem que a informação seja absorvida, enquanto os experimentos ativos permitem que a informação seja transformada em ações para fins específicos (KOLB, 2015).

Figura 1. Ciclo da Aprendizagem Vivencial de David Kolb



Fonte: Adaptado de Kolb (2015, p. 168).

2.3 IMPLANTAÇÃO DE UM SIMULADOR EMPRESARIAL NO GRUPO EDUCACIONAL TRÊS MARIAS E SEU VALOR NA PEDAGÓGICO NA APRENDIZAGEM

Para um melhor choque de conhecimento, há de necessário ações que coloquem o aluno em situação de generalizar o conhecimento que ali está sendo passado, para isso há de necessário uma experiência em relação a prática com a oportunidade de se interagir com a vivência de como se lida com uma empresa, coisa que métodos de ensino convencionais haja de não passar o conhecimento de forma adequada.

Quando se procura entender mais a realidade que se está sendo vivida se pode adquirir respeito pelo ser humano, pois com um melhor relacionamento e

vivência junto de uma flexibilidade e uma opinião ética sobre pessoas, desta forma quando falarmos de aprendizagem vivencial estamos falando também de relacionamento dentro da empresa fazendo assim termos que desenvolver ideologias de respeito e ouvir o próximo.

Estudantes tentem a enfrentar muitos desafios, assim consequência disso vem junto crescimento pessoal e que aos poucos descobrem que o melhor relacionamento também irá impactar na área profissional, Com experiência que esse tipo de ensino de aprendizagem, se nota pontos valiosos, pelo fato do aluno passar a apreender com a criatividade, talento, intuição, conhecimento, emoção, dentre outros, que para a evolução de um estudante se ver a necessidade máxima de aprendizagem para que com todos esses pontos vai impactar no nível de querer aprender, que apenas "só" ele não conseguirá, para isso ele terá que ir a coletividade impondo assim que se virar aprender mais compartilhando o máximo de informações entre si.

3 METODOLOGIA

O referente trabalho de conclusão de curso se dispõem de um estudo de caso, que como aponta Yin (2001), são adequados para pesquisas exploratórias, descritivas e explicativas. Tendo em vista a natureza da questão de pesquisa, esta pesquisa caracteriza-se como descritiva/exploratória.

Utiliza-se como análise de pesquisa o estudo de *survey*, por meio de métodos exploratório-descritivo, assim classificando-se como pesquisa qualitativa, pois envolveu um levantamento bibliográfico, e quantitativa por empregar questionários para análises descritivas/estatísticas. Por meio dessa escolha, será possível identificar opiniões e percepção dos jogadores.

O software utilizado foi o LDP Jogos de empresa, cuja simulação é baseada em estratégias de áreas funcionais como gestão de pessoas, gestão de produção, gestão estratégica, marketing e finanças, sendo executadas em três ciclos iniciais e oito de decisões.

Os sujeitos pesquisados foram alunos do curso de administração do primeiro ao último período, turma iniciadas em 2018 até 2021, cursando a disciplina CONE: Laboratório de Gestão no período 2021.2. Tais alunos pertencem as faculdades

EESAP e FTM localizadas em Guarabira - PB e João Pessoa - PB, respectivamente e as aulas ocorrem no período noturno.

Foram coletados 48 questionários de forma individual e anônima. A tabela 1 apresenta a amostra de cada faculdade. Sendo assim, a amostra média foi de 73%, sendo considerado um número excelente estatisticamente, considerando a população. O instrumento de pesquisa foi adaptado do questionário de Calazans e Paldês (2016) e está disponível no Anexo.

Tabela 1 - Quantitativo de questionário aplicado por faculdade

CURSO	Nome da Faculdade	Nº de alunos matriculados	Nº de respostas coletadas	%
Administração	EESAP	39	27	69%
Administração	FTM	27	21	78%
TOTAL	-	66	48	73%

Fonte: Elaboração própria (2021).

Na fase de análise dos dados foi utilizada a estatística descritiva para calcular o impacto médio das variáveis da escala (1 para nunca, 2 para raramente, 3 para não estou decidido, 4 para concordo e 5 para concordo totalmente), sendo assim quanto mais próximo de 5, maior é o impacto da variável sobre os alunos.

4 ANALISE E DISCUSSÃO DE DADOS DA PESQUISA

Na análise descritiva dos dados coletados, considerando 48 respondentes, o uso da simulação empresarial foi objeto da pesquisa empírica, caracterizada pela utilização de 12 critérios (motivação, ganho no aprendizado, aplicabilidade, desafio intelectual, qualidade dos relatórios, facilidade de uso, competitividade, simulação, interação com o professor, trabalho em grupo, repetição do CONE e atividades e provas práticas). Os resultados são apresentados na Tabela 2.

Tabela 2 - Frequência das variáveis pesquisadas e impacto médio

	concordo totalmente	concordo	não estou decidido	raramente	nunca	Impacto médio



						(1 a 5)
1- O software contribui para a minha motivação profissional	28	20	0	0	0	4,58
2- A ferramenta contribui para fortalecer as habilidades e competência necessárias a um gestor de empresa	39	7	2	0	0	4,77
3- O software exige e "resgata" o conhecimento anterior de outras disciplinas do curso de administração	32	16	0	0	0	4,67
4- Os desafios oferecidos pelo software às equipes concorrentes são interessantes e constantemente renovados	34	13	0	1	0	4,67
5- As informações disponibilizadas pelo simulador são de fácil acesso e importantes para a tomada de decisão das equipes	24	15	9	0	0	4,31
6- Os pontos necessários de tomada de decisão e o funcionamento geral do software são bem feitos e de fácil entendimento	16	20	12	0	0	4,08
7- O software estimula a busca de melhores resultados para superar as outras equipes competidoras	30	18	0	0	0	4,63
8- As situações e tomadas de decisão abordadas no jogo estão perto das encontradas em organização reais	29	13	5	1	0	4,46
9- O software permite uma interação de aprendizagem e colaboração mútua entre os alunos e o professor da disciplina	33	15	0	0	0	4,69
10- O jogo exige e facilita a coordenação e a "sinergia" do grupo para a	35	13	0	0	0	4,73

execução das tarefas						
11- Gostei da ideia do CONE e gostaria que todo semestre tivesse disciplinas práticas	44	4	0	0	0	4,92
12- A prova prática proporciona maior aprendizagem e entendimento do conteúdo	39	9	0	0	0	4,81

Com relação ao critério motivação (1), verifica-se que 58% (28 alunos) dos alunos concordam plenamente que o software tem uma grande contribuição na motivação profissional, 42% concordam também com essa afirmação. As opções “não estou decidido”, “raramente” e “nunca” não obtiveram nenhuma resposta. Apontando para a importância do uso de simuladores para motivar o estudante profissionalmente, essa afirmação é corroborada pelo alto impacto médio das respostas positivas, chegando a 4,58.

Critério ganho no aprendizado (2), notasse que 81% (39 alunos) dos alunos concordam plenamente tendo 15% (7 alunos) que concordam e 4% (2 alunos) indecisos de que o software contribui como ferramenta para o fortalecimento de habilidades e competências necessárias a um gestor de empresa, outras opções não obtiveram respostas, assim essa informação é feita pelo alto impacto médio das respostas positivas, chegando a 4,77.

Critério aplicabilidade no curso (3), notasse que 66% (32 alunos) dos alunos concordam plenamente tendo 33% (16 alunos) que apenas concordam que diz respeito ao software resgatar o conhecimento anterior de outras disciplinas do curso de administração, outras opções não obtiveram respostas, assim essa informação é gerada pelo impacto médio de respostas positivas, chegando a 4,67.

Critério desafio intelectual (4), pode se notar que 71% (34 alunos) dos alunos concordam plenamente tendo 27% (13 alunos) que concordam 2% (1 alunos) que raramente, dizem que os desafios oferecidos pelo software às equipes concorrentes são interessantes e constantemente renovados as outras alternativas não obtiveram respostas, assim essa informação demonstra o impacto médio de respostas positivas, chegando a 4,67.

Critério qualidade dos relatórios (5), foi diagnosticado que 50% (24 alunos) concordam que informações disponibilizadas pelo simulador são de fácil acesso e importantes para tomada de decisões das equipes, 31% (15 alunos) apenas concordam e 19% (9 alunos) estão indecisos, assim podemos identificar o número positivos de respostas, chegando a 4,31.

Critério facilidade de uso (6), foi verificado que 33% (16 alunos) concordam que pontos necessários para a tomada de decisão e o funcionamento geral do software são bem feitos e de fácil entendimento, já 42% (20 alunos) apenas concordam e 25% (12 ângulos estão indecisos) sendo assim notasse números positivos de respostas, chegando a 4,08.

Critério competitividade (7) notasse que 63% (3 alunos) concordam plenamente que o software estimula a busca de melhores resultados para superar outras equipes competidores já 37% (18 alunos) apenas concordam, ser poder notar números positivos nas respostas, chegando a 4,63.

Critério simulação (8) visto que 60% (29 alunos) concordam plenamente que as situações e tomadas de decisão abordadas no jogo estão perto das encontradas nas organizações reais, 27% (13 alunos) apenas concordam, 21% (10 alunos) indecisos e 2% (1 aluno) raramente, assim ainda continuando com resultados positivos, chegando a 4,46. Esse resultado vai de acordo com o que afirma Oliveira e Silva (2019) que preconiza que esse tipo de disciplina não é simplesmente um jogo, e sim a resolução de um problema organizacional na prática, em que os alunos podem testar cenários e projetar soluções com base em uma teoria organizacional unificada, até que o ciclo de aprendizagem é concluído.

Critério interação com o professor (9) notamos que 69% (33 alunos) concordam plenamente que o software permite uma interação de aprendizagem e colaboração mútua entre os alunos e o professor da disciplina, 31% (15 alunos) apenas concordam, assim continuando com resultados positivos, chegando a 4,69.

Critério trabalho em grupo (10) foi verificado que 73 % (35 alunos) concordam plenamente que o jogo exige e facilita a coordenação e sinergia do grupo para a excursão de tarefas, já 27% (13 alunos) apenas concordam, continuando com resultados positivos, chegando a 4,73.

Critério repetição com mais disciplinas no formato da CONE: Laboratório de gestão (11) ficou constatado que 92% (44 alunos) gostaram da ideia do CONE e

gostaria que todos semestres tivesse a disciplina práticas, 8% (4 alunos) apenas concordam, chegando a assim com resultados positivos, 4,92 de impacto.

Critério atividades e provas práticas (12) verificado que 81% (39 alunos) concordam plenamente que a prova prática proporciona maior aprendizagem e entendimento do conteúdo, já 19% (9 alunos) apenas concordam, assim obtendo continuidade com resultados positivos, chegando a 4,81.

Esses números referidos acima refletem a ideia defendida anteriormente de que jogos de empresas tem colaborado para o desenvolvimento dos discentes, impondo assim que a melhor coletividade e exclusão do indivíduo haverá influenciará na melhor atuação de alunos e futuros profissionais dentro e fora de escolas. Assim se pode verificar que participantes dos jogos de empresas possam ver detalhadamente a forma como funciona uma organização, critérios motivacionais e intelectuais e até na forma como os discentes enxergaram a aplicação de conteúdo assim, demonstrando como jogos reverem visões e atitudes diferentes impondo assim a facilidade com o processo de aprendizagem, quando se utiliza jogos de empresas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve a finalidade de contribuir com pesquisas dentro da área de ensino em Administração, mostrando a necessidade de adoção do Jogos de Empresas para estratégias de ensino que buscam facilitar um ambiente virtual de aprendizagem. Analisando assim a percepção de discentes quando utilizam estratégia de ensino envolvendo jogos de empresas num ambiente virtual de aprendizagem avaliando também resultados apontando que alunos desenvolveram percepções positiva no uso da estratégia de ensino no simulador empresarial e no ambiente de aprendizagem foi mostrado grande interesse e aceitação, desta forma assim se ver a real necessidade de destas plataformas.

Nesse estudo também demonstrou a necessidade do aprofundamento envolvendo o ambiente virtual de aprendizagem, na melhor forma de compreensão dos motivos na qual discentes sentem um pouco de dificuldade no seu uso, mas que com o envolvimento tudo tornara-se mais atual, assim também a disposição deste estudo afim de observar e compartilham a forma de percepção e atitude relacionado as estratégias de ensino de simulação empresarial.

De tal modo, para além dos métodos convencionais de ensino, a simulação empresarial permitiu que os discentes vivenciassem a aplicação de conceitos teóricos de gestão de pessoas, gestão de produção, marketing, gestão estratégica, empreendedorismo, teoria da administração, finanças e contabilidade na prática. Por fim, acredita-se que o ambiente proporcionado pela simulação ofereceu os elementos necessários para que o estudante percorresse o ciclo de aprendizagem de Kolb (2015).

Como limitações desse estudo, destaca-se que nem todos os discentes apresentam o mesmo nível de envolvimento com a simulação (se escorando em outros estudantes), dado o estilo de aprendizagem singular. Além disso, não há um estudo comparativo aprofundado com outros grupos participantes do jogo. Sugere-se para futuros estudos a aplicação em cursos distintos, como por exemplo, administração contábeis e recursos humanos na mesma turma.

Como contribuição, a pesquisa apresenta um método de ensino ativo que tem o potencial de complementar os métodos tradicionais de ensino utilizados nos cursos de negócios e, em particular, oferece a possibilidade de visualizar a aplicação prática da teoria e suas soluções para o ambiente de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

CALAZANS, A. T. S; PALDES, R. A. Jogo de simulação empresarial no contexto universitário: um estudo de caso. In: XIV INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING AND TECHNOLOGY EDUCATION, 2016, Salvador. **Anais eletrônicos...** Salvador, 2016, p. 234-238.

FIGUEIREDO, W.; OLIVEIRA, E. C. L. Aplicação de ferramentas de melhoria de qualidade utilizando um simulador digital no curso de administração de empresas. **LIBERTAS: Revista de Ciências Sociais Aplicadas**, v. 8, n. 1, p. 191-201, 2018.

GALUCH, M. T. B; SFORNI, M. S. F. Interfaces entre políticas educacionais, prática pedagógica e formação humana. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 6, n. 1, p. 55-66, jan.-jun. 2011.

KOLB, A. D. **Experiential learning**: experience as the source of learning and development. 2 ed. New Jersey: Pearson Education, 2015.

LDP. **Jogos de empresa**. 2021. Disponível em: < <https://www.ldp.com.br/>>. Acesso em: 27 set. 2021.

OLIVEIRA, M. A.; SILVA, S. O. **Gestão estratégica na prática**: um laboratório para gestores. Curitiba: CRV, 2019.

PIMENTA, Selma Garrido. **O Estágio na Formação de Professoras: unidade teoria e prática?**. 11 ed. São Paulo: Cortez, 2012.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos /Robert K. Yin; trad. Daniel Grassi 2.ed. Porto Alegre: Brookman, 2001.

ANEXO – QUESTIONÁRIO APLICADO NESSE TCC

Questionário de avaliação do método de aprendizagem vivencial da Simulação Empresarial na disciplina Laboratório de Gestão para a pesquisa de TCC de Khyslann Khyllber Souza Rodrigues – EESAP.

Marque o grau de concordância:

1. O software contribui para a minha motivação profissional

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

2. A ferramenta contribui para fortalecer as habilidades e competências necessárias a um gestor de empresas

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

3. O software exige e “resgata” o conhecimento anterior de outras disciplinas do curso de administração.

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

4. Os desafios oferecidos pelo software às equipes concorrentes são interessantes e constantemente renovados.

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

5. As informações disponibilizadas pelo simulador são de fácil acesso e importantes para a tomada de decisão das equipes

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

6. Os pontos necessários de tomada de decisão e o funcionamento geral do software são bem feitos e de fácil entendimento

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

7. O software estimula a busca de melhores resultados para superar as outras equipes competidoras

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

8. As situações e tomadas de decisão abordadas no jogo estão perto das encontradas em organizações reais

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

9. O software permite uma interação de aprendizagem e colaboração mútua entre os alunos e o professor da disciplina

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

10. O jogo exige e facilita a coordenação e a “sinergia” do grupo para a execução das tarefas.

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

11. Gostei da ideia do CONE e gostaria que todo semestre tivesse disciplinas práticas.

Concordo Totalmente	Co ncordo	Não estou decidido	Rar amente	Nun ca
------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------

12. A prova prática proporciona maior aprendizagem e entendimento do conteúdo.

Concordo	Co	Não estou	Rar	Nun
----------	----	-----------	-----	-----



Totalmente	ncordo	decidido	amente	ca
------------	--------	----------	--------	----