

Área Temática

Ensino de Administração

Título do Trabalho

Jogos de Negócios em face do contexto educacional do Programa de Pós-Graduação em Administração UEL/UEM

AUTORES

FERNANDA MARIA FELÍCIO MACÊDO

Instituto Objetivo

profamacedo@yahoo.com.br

DIEGO LUIZ TEIXEIRA BOAVA

Escola Técnica Federal

profboava@yahoo.com.br

Resumo

O Programa de Pós-Graduação em Administração - Mestrado (PPA), uma parceria entre a Universidade Estadual de Maringá (UEM) e a Universidade Estadual de Londrina (UEL), tem como área de concentração Gestão de Negócios. Dentro dessa perspectiva, este trabalho propõe investigar o seguinte fenômeno - problema: *O que revela os discursos de mestrandos em Administração da UEL sobre a disciplina Jogos de Negócios?* O estudo apresenta um caráter exploratório, sendo desenvolvido a partir de uma abordagem fenomenológica. Tal método se fundamenta na relação sujeito—objeto, sem dicotomizar, valorizando um ou outro destes dois pólos. Para uma melhor compreensão da metodologia empregada, o trabalho contém uma breve apresentação da fenomenologia. Na seqüência, é visto o método fenomenológico que tem como objeto de investigação o homem, particularmente, a análise do significado e relevância da experiência humana. Finalizando, acontece a análise fenomenológica seguida da conclusão. Portanto, esse trabalho pretende, de uma forma inovadora, conhecer, descrever e interpretar a forma como a disciplina Jogos de Negócios é assimilada pelos mestrandos em administração da UEL/UEM. Espera-se, ainda servir de subsídio para estudos vindouros que objetivarem construir paradigmas nessa área.

Palavras – Chaves: Jogos de Negócios; Método fenomenológico; Mestrado em Administração; Jogos de Negócios.

Abstract

The Program of post-graduation in Administration - Master (PPA), a partnership between the State University of Maringá (UEM) and the State University of Londrina (UEL), has as concentration area in Business of Management. Inside of this perspective, this work considers to investigate the following phenomenon - problem: What does reveal the speech of administration master students of the UEL about business games disciplines? The study it presents a exploratory character, being developed from a phenomenological boarding. Such method if bases on the relation subject-object, without dichotomizing valuing one or another one of these two sides. For one better understanding of the used methodology, the work

contains one brief presentation of the phenomenology. In the sequence, the phenomenological method is seen that has as inquiry object the man, particularly, the analysis of the meaning and relevance of the experience human. Finishing, it happens the phenomenological analysis followed of the conclusion. So, this work intends, of an innovative form, know, describe and interpret the form as it business Games disciplines is assimilated by the administration master students of the UEL/UEM. It waits, still to serve of subsidy for coming studies that to objectify to construct paradigms in this area.

Key-words: Business Games; phenomenological method; administration master

1. INTRODUÇÃO

O mestrado em Administração UEL/UEM teve início no ano de 2000. A estrutura curricular está estruturada para formar profissionais em gestão de negócios. O presente trabalho consiste em um estudo comportamental fundamentado no método fenomenológico, que pretende identificar a percepção que discentes do mestrado em Administração da UEL/UEM apresentam acerca da disciplina optativa Jogo de Negócios: Gestão Estratégica Empresarial, carga horária de 45 horas.

Gomes (1989) observa que o que se espera de uma pesquisa fenomenológica é a descoberta do novo, do desconhecido e até mesmo de uma possibilidade não pensada.

Esta pesquisa se baseia na percepção de 05 mestrados em administração, obtida através de relatos, nos quais tais estudantes discorrem sobre a seguinte questão proposta: Qual a importância de se estudar Jogos de Negócios em um mestrado de administração? Esse questionamento será a base para a coleta de dados que possibilitam a investigação do seguinte fenômeno-problema: *O que revela os discursos de mestrados em Administração da UEL sobre a disciplina Jogos de Negócios?*

O trabalho é estruturado a partir da apresentação da disciplina Jogos de Negócios no contexto educacional do Mestrado em Administração UEL/UEM. Na seqüência, tem-se a metodologia empregada para o desenvolvimento do objetivo proposto, enfatizando as particularidades do método de pesquisa empregado. Por fim, o artigo apresenta algumas considerações acerca do que foi produzido e identificado através da realização da pesquisa.

Portanto, esse estudo, de caráter exploratório, consiste em uma análise fenomenológica de relatos de mestrados visando conhecer as significações “ocultas” dos discursos dos mesmos. Essas significações podem fornecer indícios das implicações da realização de uma disciplina de Jogos de Negócios em um mestrado acadêmico.

2. JOGOS DE NEGÓCIOS NO CONTEXTO EDUCACIONAL DO MESTRADO EM ADMINISTRAÇÃO UEL/UEM.

Aliando a necessidade da capacitação de seus docentes, a demanda da região, surge em 2000, no âmbito da Universidade Estadual de Maringá (UEM) e da Universidade Estadual de Londrina (UEL) o mestrado em administração com objetivo de desenvolver pesquisas e estudos que contribuam para a construção do conhecimento em administração, num contexto globalizado e numa perspectiva multidisciplinar, além de qualificar docentes e profissionais da área.

Tal curso apresenta área de concentração em Gestão de Negócios. Esta proposta pretende sanar uma carência da região norte do Paraná, no tocante há oferta de cursos dessa natureza. A localização geográfica das cidades de Londrina e Maringá permite ainda atender a uma demanda reprimida de outros Estados e de alguns países vizinhos do MERCOSUL.

O conteúdo dessa área de concentração apresenta-se como uma tendência na área de Administração, uma vez que privilegia temas atuais de caráter multi e interdisciplinar. A relevância desta área, portanto, caracteriza-se como um importante fator de qualificação profissional.

Nesse contexto, encontra-se a disciplina Jogos de Negócios: Gestão Estratégica Empresarial, de carga horária 45 horas, com a finalidade de formular, implementar e avaliar a estratégia empresarial em ambiente simulado, promovendo uma análise competitiva de negócios.

Segundo Goldschmidt (1977, p. 43) o jogo de empresas é um exercício seqüencial de tomada de decisões, estruturado dentro de um modelo de conhecimento empresarial, em que os participantes assumem o papel de administradores de empresas.

Corroborando, Rocha (1997) define jogos de negócios como uma simulação do ambiente empresarial, tantos em seus aspectos internos como externos permitindo a avaliação e análise das possíveis conseqüências decorrentes das decisões tomadas.

Ressalta-se que a origem de jogos de negócios, segundo diversos estudiosos, encontra-se em simulações outrora realizadas visando o preparo de exércitos para batalhas, sendo essa prática denominada jogos de guerra. No ano de 1956, a empresa American Management Association lança o primeiro jogo de negócio com finalidade didática, sendo o público-alvo composto por executivos. A partir desse momento, a utilização de jogos de negócios como um recurso educativo difundiu-se amplamente, apresentando como objetivo desenvolver habilidades pertinentes ao processo de tomada de decisão, difundir conhecimentos específicos de forma mais prática e pesquisar para soluções empresariais. (TANABE, 1977)

Elgood (1988) enumera algumas características definidoras de um jogo de negócios, a saber:

- Possuir estrutura organizacional objetiva, podendo ser identificado todas as vezes que for aplicado;
- Apresentar estágios sucessivos, com descrição e visualização de erros e acertos por parte do participante;
- Evidenciar os critérios de avaliação de desempenho;
- Incentivar o relacionamento interpessoal em trabalho de equipe;
- Realizar competição e, conseqüente, identificação de vencedores.

A partir dessas características, Lopes (2001) afirma que a utilização de jogos de empresas computadorizados na formação profissional, especialmente, em cursos de pós-graduação, decorre da constatação da efetividade dessa ferramenta didático-metodológica no desenvolvimento de habilidades cognitivas fundamentais para gestão de negócio, sendo esse processo de aprendizagem desenvolvido ainda com satisfação por parte do participante.

No mais, Lopes (2002) fundamenta a questão da presença da disciplina de Jogos de Negócios em um curso de pós-graduação em administração no fato dessa ferramenta fornecer ao discente uma visão holística dessa área do saber. Para o autor, a administração é uma área de atuação profissional em formação que se apropria de alguns conhecimentos provenientes de

outras ciências exatas e humanas, ocasionando uma fragmentação do ensino. Nesse contexto, os Jogos de Negócios contribuem para visualização das relações sistêmicas intrínsecas a administração e seus conteúdos programáticos.

Assim, os jogos de negócios funcionam como uma espécie de laboratório, no qual é possível testar estratégias e decisões e avaliar os seus respectivos resultados.

3. METODOLOGIA

3.1 – Considerações sobre o método de pesquisa

O termo fenomenologia foi empregado pela primeira vez em 1764, por Joham Heinrich Lambert (1728-1777), na quarta parte da obra “Neues orgamon”, intitulada “Fenomenologia ou aparência ilusória e suas variedades”. Tal obra traz todo o fundamento do saber empírico, cabendo à fenomenologia distinguir entre a aparência e a verdade.

Contudo, foi Edmund Husserl (1859-1938), em sua obra “Investigações lógicas”, nos anos de 1900-1901, desenvolveu a fenomenologia com o sentido que atualmente é conhecida, com o objetivo de permitir que a filosofia transforme-se em uma “ciência do rigor”, que analisa o conteúdo da consciência (BOAVA e MACÊDO, 2004).

Para entender a fenomenologia, é necessário compreender que o homem é um “doador de sentido” ao mundo. A origem de todas as afirmações racionais é a “consciência doadora originária”. Deve-se “avançar para as próprias coisas” (coisas = aquilo que é dado à consciência). Este dado é o fenômeno, que aparece à consciência.

Segundo Vera (1978, p.63) o fenômeno é o objeto da investigação fenomenológica, sendo a *intuição* o instrumento de conhecimento. Em sua sexta “Investigação Lógica” assim se expressou Husserl (1988, p.176):

... chamaremos de ‘fenômeno’ tudo aquilo que é vivência, na unidade de vivência de um eu: a fenomenologia é, por conseguinte, a doutrina das vivências em geral, abrangendo também a doutrina de todos os dados, não só os genuínos, mas também os intencionais, que podem ser evidenciados nas vivências.

A intuição só é possível devido a intencionalidade da consciência (“toda consciência é consciência de algo”). A consciência não opera no vazio, daí para haver objeto há que haver um sujeito e vice-versa. O fundamental para a fenomenologia é a busca dos significados das experiências que chegam à consciência. No presente trabalho o fenômeno consiste na disciplina Jogos de Negócios.

Com base nesse referencial e visando transformar a filosofia em uma “ciência do rigor”, Husserl elaborou o método fenomenológico, que serviria para o desenvolvimento da ciência das essências.

A utilização da fenomenologia e do método fenomenológico demonstra consistência e legitimidade em pesquisas que focalizem, nas palavras de França (1989, p.26) a experiência

vivida e sua significação, não sendo possível explicá-la por uma relação de causa e efeito, reduzindo-a a leis, princípios ou conceitos.

Para Gil (1995, p.33) a adoção do método fenomenológico implica em uma mudança radical de atitude em relação à investigação científica. Por essa razão é que embora muito comentado, o método fenomenológico não vem sendo muito empregado na pesquisa social.

Martins e Bicudo (1983, p.11) corroboram a idéia de Gil, afirmando que a fenomenologia é uma forma radical de pensar.

Logo, o método fenomenológico busca captar as essências do que o homem vivenciou. Portanto, o ponto central da investigação fenomenológica é a compreensão do viver. Coppe (2001, p. 46), analisando a questão da utilização do método fenomenológico diz que o pesquisador busca compreender o mundo para o sujeito, ou seja: captar significados do mundo deste sujeito a partir da sua descrição do vivido. O pesquisador deve, dessa forma, se esmerar na interpretação. Assinala-se que a fenomenologia permite interpretar sobre aquilo que é dito enquanto sentido e aquilo que deixa de ser dito.

3.2 – Procedimentos da Investigação

3.2.1 – Delineamento

Esse trabalho é estruturado a partir de uma abordagem qualitativa de delineamento na linha da fenomenologia. Os fenômenos que não prestam a uma fácil quantificação são os mais apropriados para serem analisados por procedimentos da pesquisa qualitativa em que, segundo Martins e Bicudo (1989) busca-se, diferentemente da pesquisa quantitativa, uma compreensão particular daquilo que estuda.

Assim, a base dessa pesquisa é qualitativa e descritiva. A pesquisa fenomenológica parte da compreensão do viver e não de definições ou conceitos, e é uma compreensão voltada para o perceber.

Para Chizzotti (1991, p.79) o conhecimento na pesquisa qualitativa

não se reduz a um rol de dados isolados, conectados por uma teoria explicativa; o sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes um significado. O objeto não é um dado inerte e neutro; está possuído de significados e relações que sujeitos concretos criam em suas ações.

Essa compreensão, que orienta a atenção para aquilo que se vai investigar, é advinda, segundo Masini (1989), da volta ao mundo da vida, no confronto com o mundo de valores, crenças ações conjuntas, no qual o ser humano se reconhece como aquele que pensa a partir desse fundo anônimo que aí está e aí se visualiza como protagonista nesse mundo da vida.

3.2.2 – Sujeitos da Investigação

Na pesquisa fenomenológica, a escolha dos sujeitos deve tender ao equilíbrio entre singular e universal, pois o objetivo é a descoberta de conhecimentos e não a verificação de hipóteses.

Segundo Minayo (1998, p.43) a pesquisa qualitativa não pode se basear no critério numérico, para poder garantir representatividade... A amostragem boa é aquela que possibilita abranger a totalidade do problema investigado em suas múltiplas dimensões. Nas metodologias qualitativas, os sujeitos de estudo não são reduzidos a variáveis isoladas ou a hipóteses, mas vistos como parte de um todo, em seu contexto natural, habitual.

Determinou-se 06 sujeitos, sendo uma amostragem não-probabilística intencional. Todos os pesquisados são alunos do Mestrado em Administração da Universidade Estadual de Londrina.

Assim, não se vê como necessário buscar dados num grande número de pessoas ou casos, pois pressupõe-se que em cada manifestação de um fenômeno está presente um aspecto invariante, que o define como tal, que faz com que este fenômeno se diferencie de outros e que os procedimentos de pesquisa tratam de desvelar. O critério para busca de dados representativos reside na condição de serem selecionados sujeitos e contextos onde a experiência do fenômeno a ser estudado esteja ocorrendo.

3.2.3 – Processo de Coleta de Dados

A primeira etapa do processo de coleta de dados consiste na elaboração de uma proposição aos relatores da pesquisa, nos seguintes termos:

Pesquisa com mestrados em administração da UEL	
Qual a importância de se estudar Jogos de Negócios em um mestrado de administração?	
Nome	Idade

Essa proposição é ampla e pretende apreender os aspectos que os mestrados consideram “mais significativos”, compreendido que se trata de uma análise própria de cada sujeito. Os dados relativos ao nome e idade objetivam aclarar a percepção dos pesquisadores no momento da realização das sínteses.

A segunda etapa consiste em distribuir e recolher os relatos. Foram distribuídos e recolhidos cinco questionários, com prazo de uma semana para o preenchimento. Aos depoentes esclareceu-se que os relatos seriam utilizados em uma pesquisa a ser apresentada a comissão científica do X SEMEAD – Semana de Administração da FEA – USP. Assegurou-se o anonimato e confidencialidade em relação à divulgação dos nomes dos colaboradores.

3.2.4 – Procedimentos de análise dos Resultados

A interpretação dos dados coletados acontece em três momentos distintos:

1. Na fase de observação empírica da realidade dos mestrados no contexto da UEL.
2. Durante a leitura dos relatos.
3. Na elaboração das análises e síntese.

Nesses momentos, empregou-se a abordagem fenomenológica de Sanders(1982) atentando-se para prática da redução fenomenológica por parte do pesquisador. Para Sanders (1982) existem três componentes fundamentais para a estrutura fenomenológica de pesquisa, a saber:

a) Determinação dos limites “do que” e “quem” deve ser investigado.

Os objetos de pesquisa mais comuns à abordagem fenomenológica são os fenômenos que não se prestam à quantificação. No tocante ao “quem” investigar, Sanders (1982) aponta que o pesquisador deve aprender a trabalhar em profundidade com um reduzido número de sujeitos, pois nem sempre a quantidade de sujeitos significa riquezas de informações.

Nessa fase, o pesquisador acumula conhecimentos sobre o seu objeto de pesquisa e daquilo o que o cerca. Isto significa uma abertura da consciência para o fenômeno.

b) Coleta de dados

A coleta de dados deve proceder através da realização de relatos de pesquisa ou entrevistas, de caráter semi ou não estruturado com os sujeitos de pesquisa. A opção por relatos e entrevistas se deve ao fato do investigador fenomenológico buscar o aprofundamento das respostas e não um contingente elevado de informações soltas e desconectas.

No presente trabalho optou-se pela coleta de dados a partir de relatos de pesquisa, pois acredita-se que ao redigir um depoimento, o sujeito encontra-se mais concentrado, podendo assim emitir sua percepção a partir daquilo que está exposto direto à sua consciência.

Desse modo, a decisão de utilização de relatos escritos deve-se a necessidade de se analisar os discursos considerando a intencionalidade da consciência. No relato escrito, o sujeito necessita se concentrar na pergunta, redige, suprime termos, acrescenta sentido, age intencionalmente.

Nesse ponto, Ricoeur (1988) demonstra que a passagem do discurso à escrita é a passagem do dizer ao dito. O texto apresenta uma vida própria, que pode se desviar daquilo que o locutor queria dizer, sendo uma espécie de objetivação do discurso, em virtude de ter perdido as características subjetivas do locutor. Assim, há uma libertação das palavras do indivíduo que escreve, quando da leitura por outrem. O indivíduo que escreve contribui com as palavras e o leitor com a significação.

c) Análise fenomenológica dos dados

A análise dos dados deve ocorrer a partir da observância dos seguintes procedimentos:

1. Descrição do fenômeno tal qual está apresentado nos relatos.
2. Identificação do temas que emergem dos relatos. O que identifica um tema é sua importância e centralidade, e não a frequência com que aparece no discurso. Ressalta-se que a fenomenologia permite a identificação do dito pelo não dito, ou seja, a temas que podem ser inferidos pelo pesquisador.
3. Junção dos temas em unidades de significação que irão caracterizar a estrutura significativa do fenômeno.

Sanders (1982) ressalta que todo o processo de análise dos dados deve ser pautado na execução da redução fenomenológica ou epoqué. Essa consiste na busca do fenômeno livre de traços pessoais e culturais, o que levará à obtenção da essência. Segundo Merleau-Ponty (1994) a redução se dá não para nos afastarmos do mundo em direção à consciência, ao eu

puro, mas sim porque sendo do mundo o temos como tão “evidente” e real, que ele acaba por passar sem ser notado.

Assim, a redução fenomenológica consiste em suspender o juízo sobre a existência ou não existência do fenômeno (corresponde à suspensão momentânea da faculdade de avaliar), para verificação desse fenômeno sob nova perspectiva. Assume-se uma atitude neutra, visando refletir e questionar, de forma a possibilitar apreender novo sentido sobre fatos que não tinham sido vistos e observados anteriormente.

A redução faz com que os sentidos menos aparentes contidos nos relatos possam emergir. Essa redução é uma tentativa de minimizar, e não acabar com os efeitos da subjetividade do pesquisador nos resultados logrados. Dessa forma, a fenomenologia prevê a inegostabilidade dos sentidos, ou seja, as unidades extraídas dos relatos somente existem em função da ótica do pesquisador que efetua a análise.

Assim, não há um único sentido correto que emerge do texto, mas vários e inesgotáveis sentidos que podem variar de acordo com a perspectiva do sujeito investigador. Essa inesgotabilidade na fenomenologia não diminui a validade dos resultados, mas sim, permite que esses sejam continuamente aprofundados, pois o estudo da realidade não é estático, mas sim dinâmico.

4. RESULTADOS

Os sujeitos relatores preencheram os questionários e os devolveram no prazo de uma semana. Não foram feitas modificações nos discursos e os depoentes revisaram os relatos. Os depoimentos completos, com suas respectivas interpretações encontram-se no anexo 1.

4.1 – As unidades de Sentido

Identificou-se 04 Unidades Temáticas, a saber:

- 1- Relevância do estudo da disciplina Jogos de Negócios;
- 2- Área de concentração em Gestão de Negócios;
- 3- Inovação Metodológica;
- 4- Dicotomia Teoria – Prática;

As Unidades Temáticas somente existem em função de quem as analisa, em dependência da perspectiva que o pesquisador adote. Por exemplo, pode-se destacar e tornar significativos nos depoimentos, aspectos os mais variados, como gramaticais, aspectos sociológicos, valores, aspectos psicológicos, econômicos, históricos ou estilísticos. Esse trabalho privilegia aspectos psicológicos relacionados a ser mestrando e sua percepção acerca da disciplina Jogos de Negócios..

Ressalta-se que, o que torna a interpretação possível, neste trabalho, é a existência de símbolos de linguagem, registrados sobre papel. A tabela a abaixo expõe as unidades temáticas discriminadas:

TABELA I
As unidades temáticas organizadas em categorias e o número dos depoimentos nos quais elas foram identificadas

Categorias de Unidades Temáticas	Número dos Depoimentos
Relevância do estudo da disciplina Jogos de Negócios	1 - 2 - 3 - 4 - 5
Área de concentração em Gestão de Negócios	1 - 4
Inovação Metodológica	3 - 5
Dicotomia Teoria – Prática	2 - 3 - 4

Dando continuidade, destaca-se fragmentos dos depoimentos relacionados com as unidades temáticas com significado para os investigadores, seguido de interpretações – Unidade de significação (U.S.).

Relevância do estudo da disciplina Jogos de Negócios

Relato 1 – *“Acredito que a importância em se estudar a referida disciplina reside no fato de que a mesma fornece bases para um maior conhecimento e aplicação de conceitos que normalmente aprendemos e aplicamos isoladamente”.*

U.S. – No trecho acima, o sujeito deixa evidente seu ponto de vista no tocante a importância de se cursar a disciplina Jogos de Negócios no mestrado em Administração. Para ele é fundamental estudar o conteúdo proposto pela disciplina em questão, uma vez que ela é capaz de fornecer a ele uma conexão entre os conceitos que se encontram soltos em sua mente. A utilização pelo depoente do verbo acreditar em primeira pessoa do singular objetiva proporcionar maior credibilidade e segurança a linha de argumentação que irá seguir para defender suas convicções.

Relato 2 – *“Os motivos que me levaram a escolher esta disciplina foram ...”.*

U.S. – Este sujeito se mostra bastante prático e objetivo ao justificar sua opção por cursar a disciplina Jogos de Negócios. Deixa implícito que concorda que a mesma seja importante para o mestrando em administração. Para o depoente seus motivos pessoais para estudar jogos de negócios são universais, ou seja, eles tornam a disciplina importante. É um indivíduo centrado em si próprio e deveras organizado, nunca tomando qualquer decisão sem antes constatar as vantagens e desvantagens.

Relato 3 – *“A importância de se estudar a disciplina de jogos de empresa em um mestrado de administração reside no fato de que trata-se de uma metodologia eminentemente inovadora a qual oportuniza ao aluno o contato com a prática na tomada de decisões, vez que o coloca em um ambiente muito próximo da realidade”.*

U.S. – O depoente afirma estar de acordo com a existência da disciplina Jogos de Negócios na matriz curricular do mestrado em administração. Utiliza argumentos peculiares, estruturando sua defesa de opinião na terceira pessoa do singular, procurando ser impessoal e abrangente. Para ele a disciplina aproxima o discente da realidade do mundo, que em sua concepção é distante da realidade da sala de aula.

Relato 4 – *“... considero de grande importância a disciplina jogos de empresa e, sendo optativa, escolhi com plena convicção”.*

U.S. – Analisando o trecho apresentado acima se pode notar que o depoente tem certeza da importância de se cursar a disciplina Jogos de Negócios. Isso pode ser comprovado quando faz menção à condição da mesma de optativa e logo em seguida utiliza o advérbio de intensidade plena para caracterizar sua opção. Ele estuda a matéria por vontade própria. No entanto, não cita os motivos que o levaram a achar Jogos de Negócios importante em um Mestrado em Administração.

Relato 5 – *“A importância de se estudar jogos de empresa, no meu entender, está ligado a dois aspectos ...”.*

U.S. – Esse sujeito afirma que a disciplina Jogos de Negócios é relevante para o mestrando em administração. Em seu discurso, irá argumentar em defesa de sua convicção

relacionando a relevância da disciplina com dois aspectos. Ao empregar a expressão, “no meu entender,” evidencia ser um indivíduo aberto a ouvir e debater opiniões alheias complementares ou contrárias a que apresenta com verdadeira.

Área de concentração em Gestão de Negócios

Relato 1 – *“Também acredito que a disciplina se faz necessária e importante pois o programa de Mestrado em questão tem ênfase em Gestão de Negócios, dessa forma ela auxilia no aprendizado (e revisão) de conceitos relacionados à gestão de uma organização”.*

U.S. – O depoente faz menção a área de concentração em Gestão de Negócios do mestrado em administração da UEL/UEM na tentativa de colocar a disciplina Jogos de Negócios em uma posição que evidencie sua importância, exaltando-a como instrumento para a prática e alcance do objetivo global do curso. Sua estratégia é contextualizar a disciplina. Isso mostra que o depoente recorre ao defender um ponto de vista a argumentos maiores e legitimados.

Relato 4 – *“... tratando-se de um mestrado voltado para gestão de negócios...”.*

U.S. – Na opinião do sujeito, a área de concentração do mestrado em Administração da UEL/UEM em Gestão de Negócios torna a disciplina Jogos de Negócios e qualquer outra voltada para prática de mercado relevante e, logo, com grandes contribuições aos alunos.

Inovação Metodológica

Relato 3 – *“Isto posto, estudando-se os jogos e simuladores em um mestrado de administração, incute-se a idéia de inovação metodológica nos futuros profissionais da área acadêmica (mestrandos), para que possam dar efetividade a esta revolução metodológica já iniciada e, sobretudo, necessária”.*

U.S. – Para o sujeito a disciplina Jogos de Negócios é muito peculiar, uma vez que é lecionada com criatividade induzindo o aluno a refletir sobre as tradicionais metodologias de trabalho. Tal matéria mostra ao discente a importância de se produzir um método de ensino próprio e inovador para, assim, gerar uma revolução nas práticas metodológicas vigentes. O depoente mostra-se ávido por transformações drásticas em setores conservadores, que permanecem a margem da evolução tecnológica.

Relato 5 – *“...na possibilidade do aluno observar o funcionamento da aula para poder vislumbrar trabalhar com jogos de empresas e outras dinâmicas de grupo com seus futuros alunos (treinamento didático, para os que forem dar aulas)”.*

U.S. – O depoente amplia a importância da disciplina Jogos de Negócios, uma vez que transcende a análise de seu conteúdo e a apresenta como um modelo didático a ser seguido pelos discentes. As práticas e dinâmicas ocorridas em classe passam a ser o referencial da disciplina para o sujeito.

Dicotomia Teoria – Prática

Relato 2 – *“...pensei em algo que fosse mais prática e menos teoria”.*

U.S. – A disciplina Jogos de Negócios é percebida por esse depoente como algo que pode minimizar a dicotomia existente entre a teoria e a prática. cursar essa disciplina para ele é uma tentativa de se aproximar da realidade do mercado, conhecendo suas características e, assim, aprender a lidar com elas de forma a sempre sair beneficiado.

Relato 3 – *“...a qual oportuniza ao aluno o contato com a prática na tomada de decisões, vez que o coloca em um ambiente muito próximo da realidade”.*

U.S. – O depoente apresenta a disciplina Jogos de Negócios como uma oportunidade de entrar em contato com situações que lhe propicie a chance de desenvolver sua capacidade de raciocínio rápido e tomada de decisões. Faz uma crítica discreta a instituição de ensino que prepara o discente para um mundo muito distinto do real.

Relato 4 – *“Por abordar estratégia torna-se ainda muito mais interessante, pois o assunto é muito estudado no campo da concorrência empresarial”.*

U.S. – O discente deixa evidente nesse trecho de seu discurso o grande interesse que apresenta por questões ligadas ao universo empresarial. A disciplina Jogos de Negócios o aproxima dessa realidade e o ensino conceitos de estratégias que podem ser usadas em qualquer situação cotidiana.

4.2 – Síntese das Unidades de Significação

Nos relatos apresentados, os mestrados expressam-se de uma forma bastante particular. Contudo, apresentam uma convergência de opiniões no tocante a importância de se cursar a disciplina Jogos de Negócios no mestrado em Administração, ainda que os motivos elencados sejam distintos.

Os mestrados revelam em seus depoimentos estarem cientes das escolhas curriculares que realizam e de suas implicações para sua vida acadêmica. Mostram possuir um objetivo definido e para alcançá-lo pretendem seguir estratégias eficientes e eficazes.

Muitos citam a disciplina como um exemplo de práticas didáticas a ser assimilado e seguido. Deixam evidentes que estão ávidos por gerar conhecimentos e estruturar sua própria metodologia de trabalho inovadora e, portanto, mais produtiva.

Pode-se constatar que a maioria possui um senso crítico apurado pronto para discutir temáticas atuais relativas ao ensino e a pesquisa em administração, sendo perceptível em alguns depoimentos uma necessidade de entrar em contato com a prática empresarial. Isso ocorre em docentes que se dedicam unicamente ao ensino, não vivenciando situações de mercado.

Nesse sentido, a opção por cursar a disciplina Jogos de Negócios em um mestrado acadêmico indica que os docentes buscam aperfeiçoar suas metodologias docentes, além de estabelecer um contato maior com o universo empresarial. Dessa forma, o mestrado além de incentivar o aluno a desenvolver a pesquisa, também o conduz a melhorias em seu trabalho relacionado ao ensino.

Portanto, a análise fenomenológica dos cinco relatos de mestrados em administração da UEL/UEM, procedida de acordo com a redução fenomenológica, mostrou que o estudo da disciplina Jogos de Negócios é relevante. Contudo deve-se atentar que os trabalhos fenomenológicos não têm a intenção de serem conclusivos, mas sim descritivos. Pretende valorizar a experiência humana e seu significado.

É importante ressaltar que a fenomenologia considera inesgotáveis os sentidos de um determinado fenômeno na medida em que se altera a perspectiva da observação. Deste modo, portanto, dependendo do prisma que se estude o fenômeno, existirá uma interpretação. A Fenomenologia fala da inesgotabilidade do sentido dos fenômenos. Como exemplo, pode-se citar outras possíveis unidades de sentidos:

1. Duração da disciplina

2. Conteúdo da disciplina
3. Didática do professor
4. Interdisciplinaridade

Além dessas unidades temáticas, poder-se-ia, ainda, analisar a unidade de sentido “*a preocupação com o futuro da atividade*”, que não foi encontrada em nenhum depoimento. Isso é possível em virtude da fenomenologia permitir interpretar sobre aquilo que é dito enquanto sentido e aquilo que deixa de ser dito.

5 – CONCLUSÃO

Na parte introdutória desse trabalho foi colocada a seguinte questão: O que revela os discursos de mestrandos em Administração da UEL/UEM sobre a disciplina Jogos de Negócios?

No decorrer do estudo, através do emprego do método fenomenológico e conseqüente aplicação da prática reducional, ficou perceptível que os relatos dos mestrandos apresentam uma natureza bastante particular. Cada discente, ainda que abordando um mesmo tema, discorreu sobre ele de maneira própria. Isso demonstra que o sujeito é produto das experiências acumuladas ao longo de sua vida. Para conhecer alguém é necessário captar o sentido oculto de sua história.

Através do método fenomenológico, ficou perceptível que as vivências narradas pelos mestrandos estavam intimamente relacionadas com: a relevância do estudo da disciplina Jogos de Negócios, a área de concentração em Gestão de Negócios, a inovação metodológica e a dicotomia teoria – prática, juntamente com a experiência de cada indivíduo sobre a realidade da UEL/UEM. Esses quatro aspectos foram chamados unidades temáticas.

Dando continuidade, as unidades temáticas foram interpretadas e transformadas em unidades de significação, utilizando-se de critérios expostos na redução fenomenológica. Nas unidades de significação foram descritos os fenômenos implícitos na experiência vivida pelos mestrandos, assim como suas opiniões sobre a disciplina em questão e suas implicações. Nessa etapa de contrução das unidades de significação, a fenomenologia firma-se como uma metodologia capaz de investigar profundamente as percepções dos sujeitos de pesquisa.

Nota-se nos relatos, que os mestrandos desejam ter um maior contato com a prática mercadológica de decisões, assim como desenvolver metodologias de trabalho e ensino inovadoras e atuais. No mais, revelam que buscam no mestrado aprimorar a qualidade de seu trabalho como educador, além do desenvolvimento da pesquisa.

Dessa forma, repondendo ao questionamento proposto, os relatos mostram que os estudantes do mestrado em Administração UEL/UEM legitimam a importância da presença da disciplina Jogos de Negócios na matriz curricular do curso, na medida em que apenas elecam impactos positivos que essa disciplina pode ocasionar em suas carreiras docentes.

Portanto, o objetivo desse trabalho foi descobrir o que havia por trás dos discursos dos mestrandos acerca da disciplina Jogos de Negócios. Deste modo, investigações vindouras neste campo de estudos poderão utilizar o presente material em suas análises, principalmente no desenvolvimento de propostas que tenham interesse em pesquisar as experiências significativas do ser humano.

6 – REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- BOAVA, D. L. T. e MACÊDO, F. M. F. A experiência de um professor de administração no curso de turismo da Universidade Federal de Ouro Preto: uma abordagem fenomenológica. *In: SEMEAD-USP 7. Anais.* São Paulo, 2004.
- COPPE, A. A. F. **A vivência em grupos de encontro: um estudo fenomenológico de depoimentos.** Rio de Janeiro, 2001. Dissertação (Mestrado). UFRJ/PUC/MG.
- CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais.** São Paulo, Cortez, 1991.
- ELGOOD, C., **Handbook of Management Games.** 4.ed Grower, 1988.
- FRANÇA, C. **Psicologia fenomenológica-Uma das maneiras de se fazer.** Campinas: Unicamp, 1989.
- GIORGI, A. **Phenomenology and psychological research.** Pittsburgh: Duquesne University Press, 1985.
- GOLDSCHMIDT, S. P. **Simulação e jogos de empresas.** Rio de Janeiro: FGV, v.17, n.3, mai-jun, 1977.
- GOMES, W. B. O critério metodológico da fenomenologia estrutural na análise de depoimentos. **Psicol. Reflex. Crit**, 4 (1/2): p.98-102. 1989.
- HUSSERL, E. **Investigações lógicas: sexta investigação (Elementos de uma elucidación fenomenológica do conhecimento).** São Paulo: Nova Cultural, 1988.
- HUSSERL, E. **A idéia da fenomenologia.** Portugal: Edições 70, 1990.
- LOPES, P. **Jogo de empresa geral: a perspectiva do animador com a utilização na pós-graduação Lato Sensu.** In: XXV ENANPAD - Encontro Anual da ANPAD, 25, 2001, Campinas. **Anais...** Campinas: ANPAD, 2001.
- LOPES, P. **Jogo de empresa geral: a perspectiva do animador com a utilização na pós-graduação Lato Sensu.** In: XXVI ENANPAD - Encontro Anual da ANPAD, 26, 2002, Salvador. **Anais...** Salvador: ANPAD, 2002.
- MARTINS, J. e BICUDO, M. **Estudos sobre existencialismo, fenomenologia e educação.** São Paulo: Moraes, 1983.
- MARTINS, J.; BICUDO, M. **A pesquisa qualitativa em psicologia: fundamentos e recursos básicos.** São Paulo: Cortez, 1989.
- MASINI, E. F. S. O enfoque fenomenológico de pesquisa em educação. *In: FAZENDA, I. Metodologia da pesquisa educacional.* São Paulo: Cortez, 1989.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** São Paulo: HUCITEC- ABRASCO, 1998.
- RICOEUR, P. **O discurso da acção.** Lisboa: Editora 70, 1988.
- ROCHA, L. A. G. **Jogos de empresas: desenvolvimento de um modelo de aplicação no ensino de custos industriais.** Dissertação de Mestrado em Engenharia de Produção. Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina, 1997.
- SANDERS, P. Phenomenology: a new way of viewing organizational research. **Academy of management review**, vol. 7, n 3, p. 353-360, 1982.
- TANABE, M. **Jogos de Empresa.** Dissertação de Mestrado – Departamento de Administração FEA/USP. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1977.
- VERA, A. A. **Metodologia da pesquisa científica.** Porto Alegre: Globo, 1978.

ANEXO 01 –DEPOIMENTOS DOS MESTRANDOS E SUAS INTERPRETAÇÕES

Depoimento 01 –

“Acredito que a importância em se estudar a referida disciplina reside no fato de que a mesma fornece bases para um maior conhecimento e aplicação de conceitos que normalmente aprendemos e aplicamos isoladamente. Que conceitos? Estratégia empresarial, objetivos de longo prazo, planejamento, finanças, marketing, produção, dentre outras. Também acredito que a disciplina se faz necessária e importante pois o programa de Mestrado em questão tem ênfase em Gestão de Negócios, dessa forma ela auxilia no aprendizado (e revisão) de conceitos relacionados à gestão de uma organização”.

O sujeito, em seu depoimento, afirma ser importante ao estudo da disciplina Jogos de Negócios por mestrados em Administração. Deixa claro que o principal benefício da disciplina é ligar conceitos doravante isolados em pensamento. Essa sua colocação permite inferir que o depoente possui uma forte tendência a sempre relacionar os acontecimentos para depois compreendê-los. Seu processo de cognição é maximizado quando ocorre associação entre os objetos de estudo. A linha de argumentação, que o indivíduo constrói visando fundamentar a relevância da disciplina Jogos de Negócios para os mestrados da UEL/UEM, ainda recorre aos aspectos como a contextualização da mesma e sua utilização em um ambiente de mercado.

Depoimento 02

“Os motivos que me levaram a escolher esta disciplina foram:

- 1. pensei em algo que fosse mais prática e menos teoria*
- 2. disciplina blocada (exige menos disponibilidade de tempo)*
- 3. Oportunidade de praticar tomada de decisão*
- 4. Professor reconhecidamente experiente e altamente capacitado.”*

O depoente estrutura seu relato em tópicos. Tal fato permite identificar o perfil objetivo e prático do sujeito, sendo que expõe suas motivações para cursar a disciplina Jogos de Negócios de forma direta. É interessante ressaltar que a utilização de numeração para apresentar suas justificativas denota um caráter científico voltado para o positivismo. Sua motivação ainda permite inferir que o sujeito faz uma colocação muito pessoal e individualista, ou seja, a disciplina Jogos de Negócios é importante pois lhe oferece os seguintes benefícios e facilidades.

Depoimento 03

“A importância de se estudar a disciplina de jogos de empresa em um mestrado de administração reside no fato de que trata-se de uma metodologia eminentemente inovadora a qual oportuniza ao aluno o contato com a prática na tomada de decisões, vez que o coloca em um ambiente muito próximo da realidade. Dessa maneira, quebra-se os parâmetros engessados da tradicional metodologia utilizada, instituída sob a égide das estruturas de sala de aula, quadro-negro, giz e professor. Isto posto, estudando-se os jogos e simuladores em um mestrado de administração, incute-

se a idéia de inovação metodológica nos futuros profissionais da seara acadêmica (mestrandos), para que possam dar efetividade a esta revolução metodológica já iniciada e, sobretudo, necessária.”

O depoente revela ser um grande defensor da disciplina Jogos de Negócios. Apresenta a mesma como uma oportunidade de desenvolver novas metodologias de trabalho, assim como, ampliar sua capacidade de tomar decisões em situações mercadológicas. Para ele os simuladores utilizados como recurso de aprendizagem por quem leciona a disciplina é um propulsor do desenvolvimento de inovações e amadurecimento das idéias pré-concebidas. Com isso revela ser um individuo curioso, ávido de produções modernas ou, até mesmo, à frente de seu tempo.

Depoimento 04

“Tratando-se de um mestrado voltado para gestão de negócios, considero de grande importância a disciplina jogos de empresa e, sendo optativa, escolhi com plena convicção. Por abordar estratégia torna-se ainda muito mais interessante, pois o assunto é muito estudado no campo da concorrência empresarial.”

O depoente utiliza como principal argumento, para comprovar a relevância da disciplina Jogos de Negócios em um mestrado de administração, o fato de tê-la escolhido por vontade própria. Para ele a opção por uma matéria optativa é um dado que já comprova sua importância. Expõe ainda seu interesse por práticas de mercado, é um sujeito direto é muito consciente de suas decisões, procurando sempre fazer escolhas que condizem com o seu perfil.

Depoimento 05

“A importância de se estudar jogos de empresa, no meu entender, está ligado a dois aspectos: primeiro, na possibilidade do aluno observar o funcionamento da aula para poder vislumbrar trabalhar com jogos de empresas e outras dinâmicas de grupo com seus futuros alunos (treinamento didático, para os que forem dar aulas); segundo, a importância de se abordar 'teoria dos jogos' com alunos de administração, dando uma idéia geral sobre o pensamento estratégico e como ele engloba conhecimento interdisciplinar, além da administração, economia, matemática, lógica. Penso que a importância de jogos de negócios passa por esses dois aspectos. Porém, não quer dizer que o aproveitamento dos alunos da disciplina passe por eles.”

Em seu depoimento o autor declara-se muito convicto de suas opiniões, no entanto, ao utilizar a expressão “no meu entender” mostra ser aberto a novas idéias que apóiem ou contradizem sua opinião. Parece ser um sujeito interessado em debates, nos quais possa desenvolver seu pensamento estratégico. Cita a interdisciplinaridade como um ponto positivo da “teoria dos jogos” revelando apresentar um perfil comunicativo e visão holísticas das coisas que o cercam. Mostra-se preocupado com futuro e didáticas de ensino.