

Jogos Empresariais no Mestrado Profissional em Administração: Aplicabilidade nas IES brasileiras

LEONARDO DA SILVA MORAIS

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
leonsysad@yahoo.com.br

CARLOS HENRIQUE DE VASCONCELOS

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
carlos_mensagem@yahoo.com.br

1. Introdução

Comum é o questionamento de alunos recém-ingressados nos cursos de mestrado profissional sobre a aplicabilidade dos conceitos e teorias a realidade do mercado de trabalho. A pergunta poderia ser evitada se tivéssemos claro as diferentes modalidades de curso de pós-graduação no Brasil. Atualmente existem os cursos *stricto sensu*, compostos por mestrados acadêmicos e profissionais, e cursos *lato sensu* formados por especializações (MBA).

O Mestrado Profissional possui como característica alunos que atuam no mercado de trabalho e desejam aprofundamento das discussões teóricas sobre temas relacionados à área de concentração do curso. Neste contexto, os cursos devem oferecer disciplinas que tenha características do ambiente profissional e também de discussões teóricas.

Os cursos de Mestrado Profissional em Administração (MPA), no Brasil, ficam concentrados no campo das Ciências Sociais Aplicadas, na área de Administração, têm crescido significativamente. A razão do aumento, não é por acaso. Num mundo cada vez mais globalizado e com constante avanço tecnológico, cada vez mais, os gestores e colaboradores são obrigados a tomar decisões rápidas, a escolha de uma opção em detrimento de outra, em vários momentos carece de conhecimentos técnicos e também preparo psicológico para tomada de decisão.

A ambientação e familiarização com as variáveis de mercado podem ser praticadas com o estudo de Jogos Empresariais nos cursos de MPAs. O convívio com alunos, que são profissionais de diferentes empresas e possuem as mais variadas formações acadêmicas, criam uma atmosfera nas salas de aula mais próxima da realidade do mundo empresarial.

Diante do exposto, pressupomos que seria prática comum nos cursos de MPAs o estudo da disciplina Jogos Empresariais. Assim surgiu nosso problema de pesquisa: Os cursos de MPAs no Brasil possuem a disciplina Jogos Empresariais em suas grades curriculares?

A presente pesquisa teve por objetivo realizar um diagnóstico sobre as motivações, acompanhamento, interesse das Instituições quanto aos Jogos Empresariais nos MPAs em Administração no Brasil. Utilizamos o cadastro das Instituições de Ensino Superior (IES) reconhecidas e habilitadas de acordo com os dados disponíveis no site da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para realização de questionários via internet.

Os resultados apresentados derrubam nossos pressupostos, pois de acordo com os respondentes, a maioria das IES não disponibiliza a disciplina em sua grade curricular. Os resultados nos permite concluir que existe uma distância entre o que acontece fora e dentro dos cursos de MPAs no Brasil quando o assunto é a simulação de ambientes empresariais com a utilização de Jogos Empresariais.

O trabalho está disponível em seções que abordam os seguintes assuntos: Problema da Pesquisa e Objetivo, Revisão Bibliográfica, Metodologia, Análise dos Resultados, Conclusões e Referências.

2. Problema de Pesquisa e Objetivo

O problema de pesquisa surge a partir da relevância dos Jogos Empresariais para a formação do aluno nos MPAs no ambiente profissional. Assim, perguntamos: Os cursos de MPAs no Brasil possuem a disciplina Jogos Empresariais em suas grades curriculares?

O estudo teve como objetivo realizar um diagnóstico sobre as motivações, acompanhamento, interesse das IES quanto aos Jogos Empresariais nos cursos de MPAs no Brasil.

3. Revisão Bibliográfica

Na Revisão Bibliográfica dividimos em dois subtópicos: MPA no Brasil e Jogos Empresariais, ambos são descritos e relacionados com o mercado de trabalho.

3.1 MPA no Brasil

O MPA, no Brasil, possui característica muito próxima do *Master of Business Administration* - MBA americano, onde funciona como Mestrado Executivo. O pensamento é defendido por alguns pesquisadores.

À primeira vista, os MPAs são, no Brasil, o resultado de uma combinação de duas grandes vertentes de concepções e experiências, em termos de programas de pós-graduação orientados para a formação de gestores, além, é claro, da influência de modelos internacionais de Mestrado Executivo (os “MBAs verdadeiros”), que aportam consigo uma imagem de excelência e modernidade, mas cuja adaptação à situação da maior parte das empresas brasileiras ainda é uma incógnita (RUAS, 2003, p. 59).

Os alunos dos cursos de MPAs são pessoas que procuram debater os embasamentos teóricos e ações do cotidiano, às discussões passam por num nível profundo e não somente instrumental. Profissionais experientes não procuram aprender práticas, mas sim, iluminar a prática com teorias apropriadas (FICHER, 2005).

Corroboram do mesmo entendimento, Vergara e Afonso (2006) que entendem que os MPAs visão atingir profissionais interessados em obter base teórica para seus conhecimentos gerenciais como forma de sistematizá-los e buscar lhes o sentido. A busca teórica para ações prática é uma constante nos cursos.

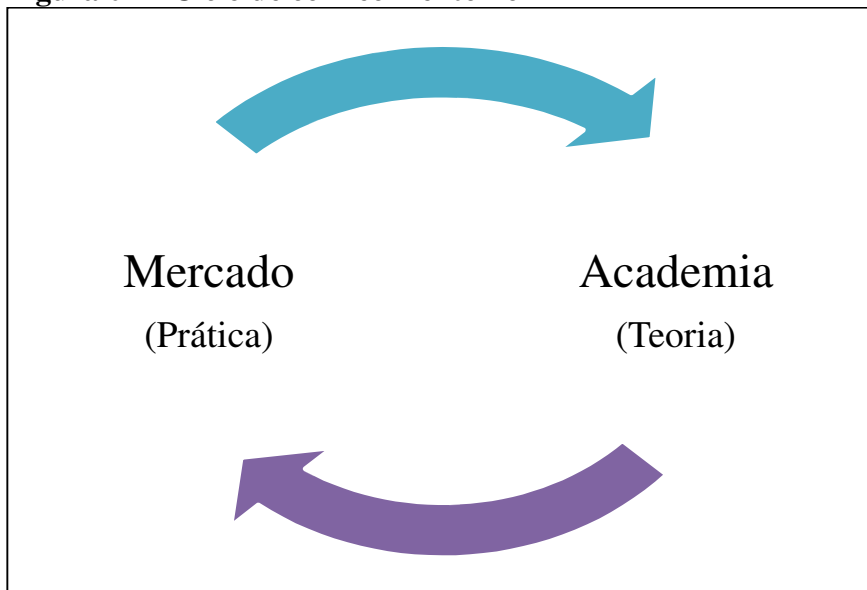
Para Ruas (2003) a capacidade de aprofundar análises e associações a fim de entender melhor os cenários e situações que se colocam no mundo real. Ainda de acordo com o referido autor, o aluno amplia a capacidade de relacionar cenários, perspectivas, situações e variáveis de origens e naturezas diferentes. O estudo das teorias aplicado ao mundo empresarial são vivenciadas e praticadas a todo instante nos MPAs.

De acordo com Fisher (2005), os cursos são reconhecidos como necessidades e rota alternativa de formação, vis á vis à formação *stricto sensu* para o ensino e pesquisa, é uma tentativa de orientar o ensino para a aplicação. A troca de experiência é uma contribuição dos alunos com os programas de MPAs, pois as IES se reciclam a todo instante e estão sempre cientes das principais tendências e fatos que ocorrem nas relações dos mercados.

Certamente, as instituições que promovem esse tipo de programa não podem abrir mão de buscar a renovação e o redimensionamento das concepções e práticas dos alunos acerca de suas atividades e do mundo dos negócios. Paradoxalmente, essa revisão deve buscar elementos em processos que são historicamente típicos do Mestrado Acadêmico, como, por exemplo, leitura, reflexão e análise crítica – individual e em grupo – de textos e documentos. Processos de reflexão como esses se consolidam em geral, a partir da elaboração escrita, por cada participante, da visão que desenvolveu acerca dos temas tratados, seguida de um processo de interação e troca entre eles (RUAS, 2003, p. 63).

Para os MPAs, os alunos funcionam como indutores que estão no mercado e realizam ações do cotidiano e levam essas experiências para as universidades. Em contrapartida, a academia, por sua vez, dissemina o conhecimento das teorias com explicações que ajudam os alunos a compreender os fenômenos e os auxiliam na tomada de decisões. Esse ciclo ocorre com frequência conforme a figura a seguir:

Figura 01 – Ciclo de conhecimento no MPA



Elaborada pelo autor (2013)

A figura acima mostra como os cursos de MPA interagem ciclicamente com o mercado. Os usos de métodos mais sistemáticos em suas atividades gerenciais auxiliam na resolução de problemas críticos na tomada de decisões (RUAS, 2003).

Uma forma de tornar o ambiente o mais próximo da realidade encontrada pelos alunos no mercado é através da realização dos Jogos Empresariais nos cursos. O assunto será abordado a seguir.

3.2 Jogos Empresariais

A tentativa de simular os acontecimentos reais para dentro das salas de aula não é algo novo, de acordo com estudos de Keys e Wolfe (1990), desde a década de 1950 os Jogos Empresariais são

praticados em escolas americanas, onde são desenvolvidos até os dias atuais. No Brasil, de acordo com Sauaia e Zerrenner (2009), os estudos começaram um pouco mais tarde, no início da década de 1970.

A interatividade e forma diferente do convencional são características dos Jogos Empresariais que muito se assemelham ao ambiente profissional ao quais os alunos estão habituados.

A dinâmica no jogo de empresas assemelha-se à do ambiente das empresas. Sem a intenção de replicar a realidade em sala de aula, propicia a prática dos fundamentos, o exercício de teorias e de princípios aplicáveis nas organizações que visam construir vantagens competitivas por meio de alavancagem de competências, criação de conhecimentos dinâmicos transformados em valor mensurável (SAUAIA, 2008, p.50).

Esse estilo de ensino, que foge o tradicional encontrado nas universidades, mas é uma realidade que as academias em algum momento deveram se adaptar.

Cedo ou tarde os cursos de Ciências Sociais Aplicadas (Administração de Empresas, Ciências Contábeis e Economia) estarão incorporando esta técnica já reconhecida no mundo todo, que promove aprendizagem participativa, com maior significado pessoal, que desenvolve algumas habilidades gerenciais e permite observar atitudes empreendedoras em coordenadores, professores e alunos (SAUAIA, 2008, p.43).

A variedade de assunto que em envolvem uma tomada de decisões, demonstram o quanto é complexo, assim como o mercado de trabalho, as ações nos Jogos Empresariais. De acordo com Sauaia, Oliveira, Garcia e Moreira (2010), diversos temas têm sido associados aos jogos: comportamento negocial, planejamento estratégico, propaganda, desinvestimentos, processo decisório, estilos de liderança, preços no varejo, entre tantos outros. Essa multidisciplinaridade é uma das características da disciplina e que familiariza os alunos as experiências profissionais.

De acordo com Ben-Zvi (2010), os Jogos Empresariais apresentam uma alternativa eficaz para o ensino tradicional, pois fornecem uma ligação entre os conceitos abstratos e os problemas do mundo real com praticidade no aprendizado para os alunos. Ainda segundo o autor, outro ganho é a oportunidade de praticar os casos de tomada de decisão, que representam as características temporais do ambiente de trabalho.

Para Sauaia (2008), eventos simulados e atividades vivenciais devidamente estruturadas permitem assimilar princípios que são integrados e aplicados em novas situações. A disponibilização de capital humano qualificado e apto para o mercado de trabalho e uma forma de alinhar o meio acadêmico ao empresarial. O ensino em Administração sofre críticas em relação ao que é ensinado e ao que as organizações esperam dos profissionais formados (SAUAIA, OLIVEIRA, GARCIA e MOREIRA, 2010).

A utilização dos Jogos Empresariais nos cursos de MPAs aparece como algo tão natural, pois é durante sua aplicação que temos uma ligação entre o meio acadêmico e mundo empresarial. Os jogos de empresas, sob condução experiente, podem promover a prática conceitual de teorias e aproximar os alunos à realidade das organizações (SAUAIA, 2008).

Diante do aqui exposto, procuramos identificar as relações entre os cursos de MPAs e a utilização da disciplina Jogos Empresariais. A forma como foi conduzida a pesquisa segue no próximo item.

4. Metodologia

Com objetivo realizar um diagnóstico sobre as motivações, acompanhamento, interesse das IES quanto aos Jogos Empresariais nos cursos de MPAs no Brasil. Foi realizada a coleta de dados através de questionários eletrônicos via web com as instituições que possuem cursos de MPAs cadastradas na CAPES.

O método de coleta foi escolha em função das localidades geográficas das instituições, do curto tempo da pesquisa e de fácil comunicação entre pesquisados e pesquisadores. O comunicado as IES foram realizadas através de e-mail com informações sobre a pesquisa e link com endereço do questionário a ser preenchido.

No site da CAPES, através da opção “Curso recomendados e reconhecidos” identificamos os Cursos de *Stricto Sensu* autorizados a operarem no Brasil, em seguida os relacionamos através da opção: “Grande Área”, em seguida a opção de interesse da pesquisa: “Ciências Sociais Aplicadas” e posteriormente a Área temática: “Administração (Administração, Ciências Contábeis e Turismo)”, e chegou-se ao seguinte quadro:

Quadro 01 – Cursos da Área de Administração no Brasil

GRANDE ÁREA: CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS									
ÁREA (ÁREA DE AVALIAÇÃO)	Programas e Cursos de pós-graduação					Totais de Cursos de pós-graduação			
	Total	M	D	F	M/D	Total	M	D	F
ADMINISTRAÇÃO (ADMINISTRAÇÃO, CIÊNCIAS CONTÁBEIS E TURISMO)	127	37	2	50	38	165	75	40	50

Legenda:

M - Mestrado Acadêmico D - Doutorado F - Mestrado Profissional M/D- Mestrado Acadêmico/Doutorado

Site da CAPES (2013)

Para a pesquisa foram selecionados os Cursos de Mestrado Profissional em Administração, que são de cinquenta, conforme coluna F, e representam 30,30% do total de curso de pós-graduação no país, que são compostos além do MPA, por Mestrado Acadêmico e Doutorado.

Após selecionar os sujeitos participantes foi desenvolvido questionário que permitissem chegar ao objeto da pesquisa. As perguntas elaboradas sequencialmente possuíam relação entre si, sendo condicionantes umas as outras com respostas fechadas, sendo opcional a utilização de comentários, segue a seguir a estrutura final:

Quadro 02 – Questionário de aplicação

Identificação

Instituição: _____

Curso: _____

Nome do Contato: _____

E-mail: _____

1. O curso possui disciplinas voltadas para os Jogos de Empresas?
 Sim
 Não

Resposta Não

- 2.1 A Instituição não possui por quê:
 Nunca pensou na hipótese
 Acha desnecessário
 Tem interesse, mas por algum motivo não implantou
 Comentários _____

=> Em seguida vai para pergunta seis (última)

Resposta Sim

- 2.2 A disciplina é obrigatória?
 Sim
 Não

3. Qual a carga horária da disciplina?
 até 8h
 8h a 20h
 20 a 40h
 mais de 40h
 Comentários _____

4. Existe o acompanhamento junto aos alunos para verificar os efeitos da disciplina na realidade do mercado de trabalho?
 Sim
 Não
 Comentários _____

Resposta Não

- 5.1 Por quê?
 A instituição nunca avaliou a possibilidade
 A instituição entende ser desnecessário
 Interessa, mas não possui estrutura para acompanhamento
 Comentários _____

Resposta Sim

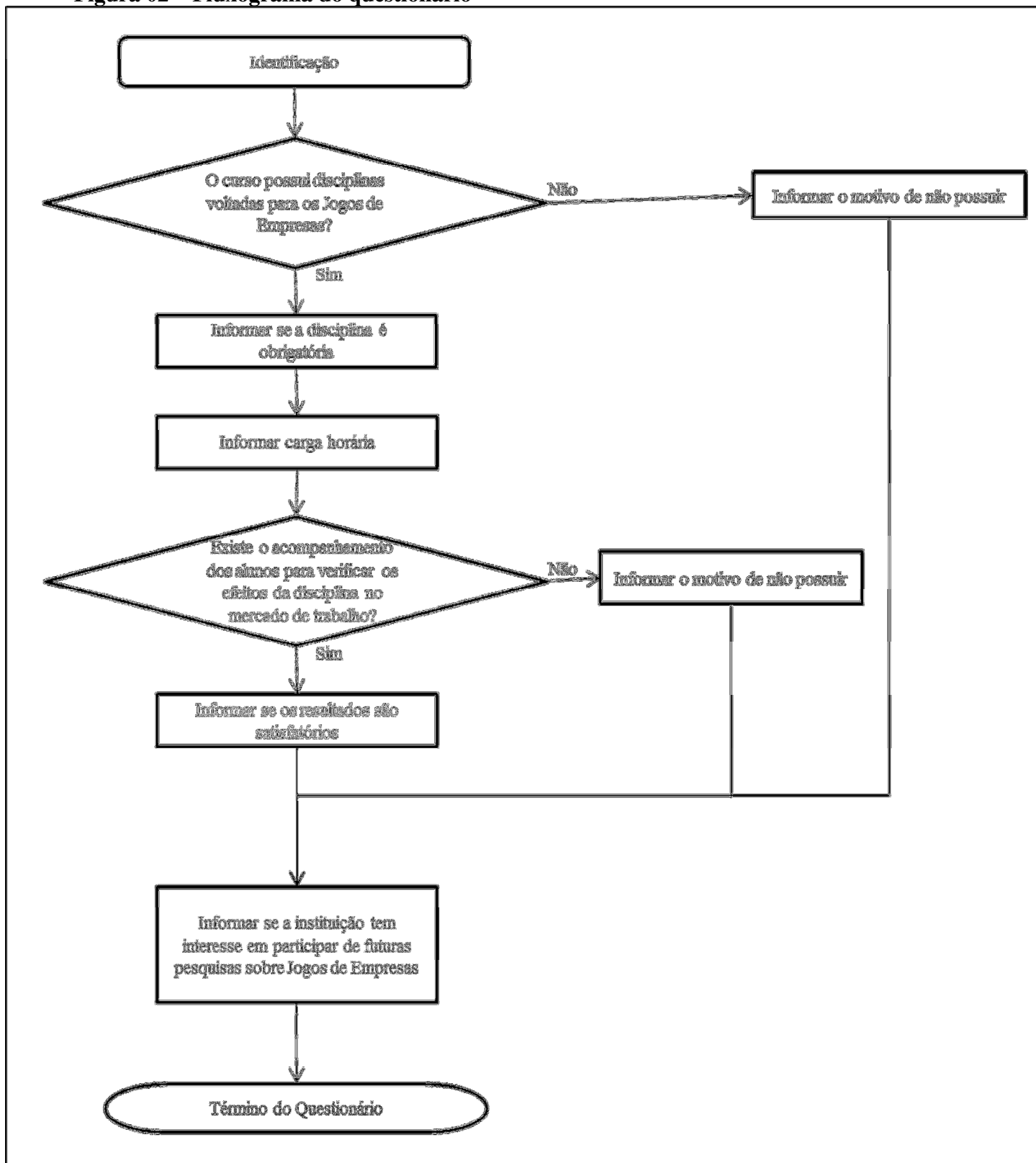
- 5.2 Os resultados apresentados pelos alunos após a disciplina são satisfatórios?
 Sim
 Não
 Comentários _____

6. A instituição tem interesse em participar de futuras pesquisas sobre Jogos de Empresas?
 Sim
 Não
 Comentários _____

Elaborada pelo autor (2013)

Para melhor entendimento e visualização gráfica, foi elaborado o fluxograma do questionário com as condicionantes, conforme a figura a seguir:

Figura 02 – Fluxograma do questionário



Elaborada pelo autor (2013)

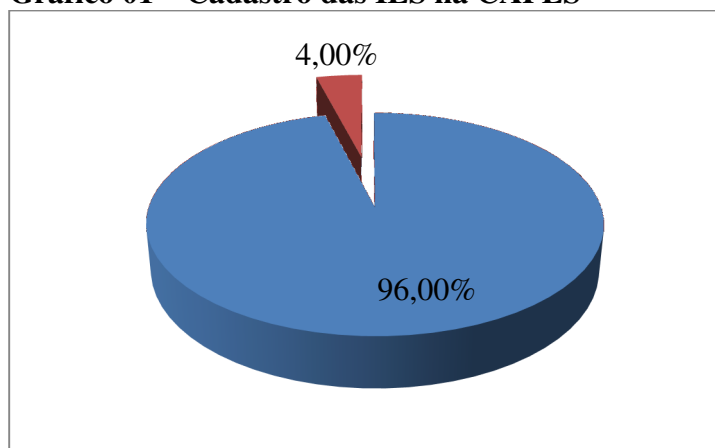
Após a seleção dos sujeitos da pesquisa, escolha do método da pesquisa e desenvolvimento do questionário, foi realizado a pesquisa de campo. O questionário foi disponibilizado pela web para as IES pelo prazo de trinta dias corridos, entre os meses de abril e maio de 2013. Durante esse período, semanalmente enviamos solicitações por e-mail com justificativas da pesquisa, orientações para participação e endereço para respostas.

Tendo em vista não se ter tido tempo hábil para solicitar autorização formal das IES objeto deste relato, as identidades foram preservadas para proteger sua privacidade. Os resultados da pesquisa são disponibilizados e analisados na próxima seção.

5. Análise dos Resultados

Para realização da pesquisa, percebemos que do total das cinquenta IES cadastradas com curso de MPA na CAPES, apenas duas instituições apresentaram e-mail inválido. O universo de cadastro atualizado é de 96,00% do total dos cursos de MPA no Brasil.

Gráfico 01 – Cadastro das IES na CAPES

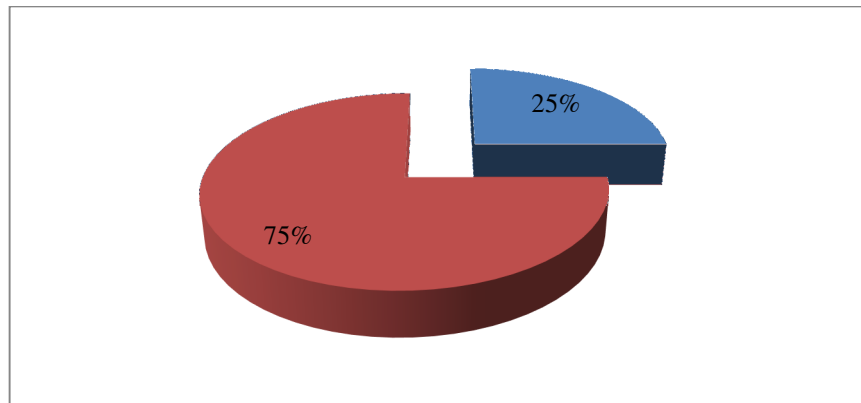


Elaborada pelo autor (2013)

O resultado demonstra o esforço e monitoramento que a CAPES realiza com as IES para manutenção da atualização dos cadastros. E também demonstra confiabilidade dos dados inseridos pelas universidades.

Do total das quarenta e oito instituições que receberam o e-mail, tivemos um retorno de doze IES, ou seja, 25,00% do total.

Gráfico 01 – Cadastro das IES na CAPES



Elaborada pelo autor (2013)

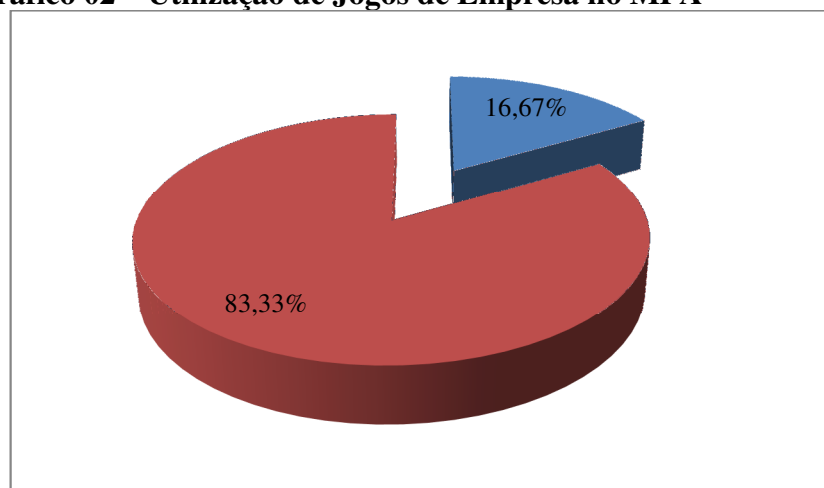
O número apresenta o percentual de universidades que responderam ao questionário. A não realização pode ocorrer por diversos fatores como: a não qualificação do receptores do e-mail cadastrado na CAPES para responder as perguntas; o medo de prestar informações sobre os Jogos Empresariais por receio que possa causar as instituições e mesmo o desinteresse pela pesquisa.

4.1 O questionário

O questionário foi composto por seis perguntas, sendo a primeira delas a seguinte: O curso possui disciplinas voltadas para os Jogos de Empresas?

Das doze instituições, duas responderam que utilizam a disciplina e dez responderam que não. Percentualmente, chegou-se ao seguinte gráfico:

Gráfico 02 – Utilização de Jogos de Empresa no MPA



Elaborada pelo autor (2013)

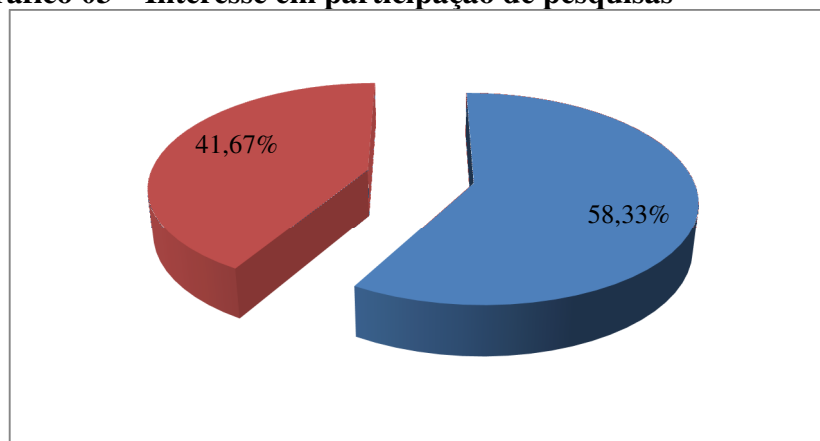
O desenvolvimento da disciplina Jogos Empresariais nos curso de MPA ainda é pouco aplicado, pois apenas 16,67% das IES utilizam a mesma.

Os resultados da pesquisa indicam que os Jogos Empresariais não é disciplina obrigatória nas grades curriculares dos cursos de MPA, sendo a carga horária sempre inferior à 40h, e estão sempre vinculadas a uma determinada linha de pesquisa do programa.

Com o objetivo de identificar se há alguma alteração no desempenho dos alunos após a realização da disciplina. Foi perguntado se existia o acompanhamento dos alunos posteriormente a aplicação da disciplina. O resultado apontou que as instituições não acompanham e também nunca pensaram em desenvolver esse tipo de trabalho.

Quando o questionamento foi se existe o interesse em participar de futuras pesquisas, a maioria se mostrou interessada, conforme o gráfico a seguir:

Gráfico 03 – Interesse em participação de pesquisas



Elaborada pelo autor (2013)

O resultado apontou que mais da metade, 58,33%, possuem interesse em participar de futuras pesquisas sobre os Jogos Empresariais. Juntamente com as respostas foram apresentados os seguintes comentários quanto a novas participações: “*Não temos Jogos de empresas no mestrado profissional*”, “*tenho interesse desde que os resultados das pesquisas sejam encaminhados para que possamos ter um acompanhamento dos mesmos*”, “*só se for jogos voltados ao setor público*”.

As conclusões sobre os resultados da pesquisa são apresentados na próxima seção do trabalho.

Conclusões

Pelo quadro apresentado dos cursos de mestrados em administração no Brasil, percebe-se que o há uma pequena distância entre o quantitativo de MPAs e os Mestrados Acadêmico, cinquenta e setenta e cinco respectivamente. Considerando que a regulamentação dos MPAs pela CAPES possui pouco mais de quatorze anos, nota-se um crescimento significativo num curto espaço de tempo dos MPAs.

Os públicos dos cursos de MPAs são compostos, em sua maioria, por profissionais que já atuam no mercado, e buscam qualificação para melhor escolha em sua tomada de decisão. Logo, o

exercício de simulações através dos Jogos Empresariais aparece como uma ponte entre o mercado de trabalho onde o profissional a todo instante tem que tomar decisões o mais rápido possível e a sala de aula que apresentam teorias e reflexões sobre as opções escolhidas.

Mesmo com o crescimento dos MPAs, que se caracteriza pela interação em entre mercado e academia, a pesquisa mostra que os Jogos Empresariais ainda são uma novidade para os cursos de MPA. Entretanto, nota-se um interesse das instituições em conhecer e participar de futuras pesquisas sobre a disciplina pelos comentários apresentados, inclusive na esfera pública.

O resultado corrobora com Sauer (2008), que nos últimos vinte anos em jogos de empresas, acompanhou diversas tentativas frustradas de inserção dos jogos de empresas nas grades curriculares de diferentes faculdades, a dificuldade ocorre a partir da mudança de cultura e método de ensino. O sucesso da aplicação dos Jogos Empresariais passa por uma quebra de paradigma do modelo de aprendizagem realizado hoje nos cursos de MPA.

O ensino e aplicação dos Jogos Empresariais nos MPAs no mundo globalizado em que vivemos exigem dos profissionais de docência: conhecimentos específicos e multidisciplinares, capacidade de interação com os alunos, interação e familiaridade com o mercado de trabalho.

Estudo realizado por Ben-Zvi (2010), demonstra que em termos de pedagogia, os Jogos Empresariais proporcionam uma alternativa eficaz aos métodos tradicionais de ensino, pois os alunos se mostram: animados, motivados e comprometidos no processo de tomada de decisão. O que reforça que os Jogos Empresariais é uma tendência, não somente no Brasil, mas em todo o mundo.

Os Jogos Empresariais já são uma realidade, e as universidades, mesmo que lentamente, começam a perceber que precisam conhecer mais sobre o assunto, os comentários do questionário comprovam a preocupação.

No meio acadêmico, estudos recentes como o de Motta, Quintella e Melo (2012), onde exploram os Jogos Empresariais como componente curricular na graduação do curso de administração, demonstram que a aplicabilidade da disciplina é justificável nos curso de pós-graduação. Mas os resultados da presente pesquisa mostram que a disciplina ainda não é comumente encontrada nas grades de ensino dos cursos de MPA das IES.

O presente estudo abre perspectivas sobre o desenvolvimento de novos trabalhos voltados para as habilidades e conhecimentos que os profissionais precisam adquirir para implantação com sucesso dos Jogos Empresariais nos cursos de MPA no Brasil.

Referências

BEN-ZVI, T. **The efficacy of business simulation games in creating Decision Support Systems: An experimental investigation.** Decision Support Systems 49, p. 61–69. 2010.

BRASIL, Ministério da Educação. **CAPES – Coordenação De Aperfeiçoamento De Pessoal de Nível Superior, cursos recomendados.** Disponível em <http://www.capes.gov.br/cursos-recomendados>. Acesso em 25 de mar. 2013.

FISCHER, T. **Mestrado profissional como prática acadêmica.** RBPG – Revista Brasileira de Pós-Graduação, vol. 2, n. 4, p. 24-29, jul. 2005.

KEYS, Bernard; WOLFE, Joseph. **The Role of Management Games and Simulations in Education and Research.** Journal of Management, vol. 16, nº 2, p. 307 – 336. 1990.

MOTTA, G.S., QUINTELLA, R.H., MELO, D.R.A. **Jogos de Empresas como Componente Curricular: Análise de sua aplicação por meio de planos de ensino.** Revista O&S – Salvador, vol. 19, nº 62, p. 437 – 452, jul./set. 2012.

RUAS, R. **Mestrado Modalidade Profissional: Em busca da Identidade.** RAE – Revista de Administração de Empresas, vol. 43, nº 2. 2003.

SAUAIA, A.C.A. **Gestão Empreendedora em IES's: Aculturação do Corpo Docente com Jogos de Empresas.** REGES - Revista Eletrônica de Gestão, Picos, vol. 1, n. 1, p. 41-58, set./dez. 2008.

_____; OLIVEIRA, M.A.; GARCIA, P. A. A; MOREIRA, J.S. **Relação entre Conhecimento e Desempenho Gerencial: Análise do Aprendizado dos Participantes de um Jogo de Empresas.** Anais ENANPAD XXXIV, 25 a 29 de setembro. 2010.

_____; Zerrenner, S.A. **Jogos de Empresas e Economia Experimental: um Estudo da Racionalidade Organizacional na Tomada de Decisão.** RAC, Curitiba, vol. 13, n. 2, art. 2, p. 189-209, Abr./Jun. 2009.

VERGARA, S.C.; AFONSO, C.W. **MBA e MPA: diferenças e similaridades.** RAP – Revista de Administração Pública, nº 39(6), nov./dez. 2005.