



|                |   |
|----------------|---|
| <b>Evento</b>  | Salão UFRGS 2015: XI SALÃO DE ENSINO DA UFRGS                                 |
| <b>Ano</b>     | 2015  |
| <b>Local</b>   | Porto Alegre - RS   |
| <b>Título</b>  | Ciclo de aprendizagem experimental aplicado aos simuladores de negócios       |
| <b>Autores</b> | Gabriel Vianna Schlatter<br>ELISEO BERNI REATEGUI<br>PATRICIA ALEJANDRA BEHAR |

Métodos de aprendizagem experimental (ou baseados na experiência) têm a possibilidade de superar vários dos limitantes do paradigma convencional de ensino e aprendizagem. A aplicação de métodos experimentais e vivenciais recebeu um significativo impulso nas últimas décadas com o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs). Particularmente, quando o contexto de aprendizagem se refere à formação de gestores, o número de simuladores de negócios passou para um patamar em que quase todas as universidades de ponta contam com esse recurso. Nesse contexto, o objetivo desse estudo é compreender como os simuladores de negócios podem contribuir com um processo de aprendizagem experimental, procurando identificar os fundamentos dessa teoria ao longo das etapas de uma simulação gerencial. Em particular, se exercita a aplicação dessa abordagem através de um estudo de caso, analisando-se vários ciclos de aprendizagem em um simulador de negócios utilizado em um curso de pós-graduação em administração. Como base teórica para o processo de aprendizagem experimental se adotaram os estudos de Kolb sobre aprendizagem experimental. No seu modelo, Kolb detalha o processo pelo qual o aprendiz, através de uma experiência concreta ou de uma conceituação abstrata, assimila uma experiência. O ciclo se caracteriza como a vivência de uma experiência concreta em um evento, a qual resulta em reflexão sobre o observado. As conclusões oriundas da reflexão são assimiladas de uma forma teórica e conceitual, a partir da qual o indivíduo poderá deduzir novas implicações em ações futuras. Essas implicações também poderão ser testadas, gerando novas experiências. Com o objetivo de verificar como esse processo se dá quando do uso de um simulador de negócios, adotou-se o método de pesquisa de estudo de caso, já que o foco da análise se refere a uma simulação de negócios em particular. A unidade de estudo foi uma turma da disciplina de jogos de negócios de um curso de pós-graduação em administração em uma faculdade do sul do país. Em particular, se estudou o uso da simulação Marketplace, que é um sistema de treinamento projetado para desenvolver a capacidade de liderança em negócios e as habilidades necessárias à administração de uma empresa. Nessa simulação o aluno gerencia uma start-up no ramo internacional de fabricação de microcomputadores, tomando decisões em tópicos como marketing, produção e finanças. Todas as decisões tomadas pelos alunos terão impacto nas demonstrações financeiras da empresa, as quais podem ser apresentadas como resultado do trimestre anterior ou como projeções para o trimestre atual. Como técnicas de coleta de dados se utilizaram duas: a observação participante e entrevistas com os alunos do curso. A observação participante foi adota uma vez que os pesquisadores tiveram contato direto com a aplicação da simulação, podendo registrar as dinâmicas de uso adotadas pelo professor, as reações dos participantes, bem como o próprio processo de avaliação final. As entrevistas em profundidade foram feitas após a conclusão do curso, tendo-se entrevistado seis dos alunos que utilizaram a simulação. A partir dessas informações, se fez uma comparação das etapas de uso de um simulador com aquelas sugeridas por Kolb no processo de aprendizagem experimental. Uma análise detalhada dos potenciais aprendizados oriundos da vivência junto ao simulador foi feita agrupando-se os achados por etapa do ciclo de Kolb. Os achados relativos à etapa de experiência concreta dizem respeito, principalmente, ao novo contexto de trabalho que a vivência da simulação propicia. Entre estes estão a forma como o aluno interage com o ambiente de simulação; as decisões a serem tomadas; as informações sobre o negócio e; a análise estratégica e a tomada de decisões. Já na etapa de observação reflexiva há indicações que a aprendizagem se dá pela análise, por parte do aluno, do resultado das suas tomadas de decisão. Essa análise se dá tanto sob a forma de ensaios não definitivos, isto é, pela análise crítica dos documentos provisórios gerados antes do fechamento da rodada, quanto pela análise dos relatórios de mercado. Todas as vivências oriundas das etapas iniciais do ciclo de Kolb foram intensas geradoras de informações para o aluno. Entretanto, para utilizar os resultados prévios como auxílio na melhoria do desempenho da sua empresa, o aluno teve que sistematizá-los em modelos de conhecimento. Os esforços para construção e análise crítica dos modelos gerados ocorreram na etapa de conceituação abstrata. Uma das grandes vantagens da simulação estudada é que esta se dá através de vários ciclos de tomada de decisão, caracterizados como cada um dos trimestres de existência da empresa. Assim sendo, toda aprendizagem desenvolvida num trimestre anterior tem a oportunidade de ser aplicada no planejamento da próxima rodada. Desta forma, é possível o exercício da etapa de experimentação ativa do ciclo de Kolb em muitos momentos da vivência da simulação. As simulações gerenciais se propõem a fazer a mudança de paradigma de aprendizagem, necessária para atender às expectativas dos alunos dessa nova geração. Nas simulações, o foco do processo de aprendizagem está no aluno e não no professor. Além disso, estas foram desenvolvidas com o intuito de explorar o saber fazer, dando sentido e concretude aos conhecimentos desenvolvidos ao longo de um curso de administração. Ter como referência um modelo de construção do conhecimento, tal como o proposto no ciclo de Kolb, permite ao professor compreender melhor se e como os objetivos de aprendizagem estão sendo atingidos. Reconhecer os resultados esperados em cada etapa do ciclo de aprendizagem pode auxiliar o professor a mostrar ao próprio aluno o seu progresso, fazendo com que essa percepção de si o incentive ainda mais a continuar com o seu processo de aprendizagem. A principal contribuição desta pesquisa foi mostrar como ocorre o desenvolvimento de competências a partir da organização das experiências vivenciadas pelos estudantes sob a luz de um modelo de aprendizagem experimental.