



## Processo de aprendizagem baseado no ciclo de aprendizagem vivencial: uma aplicação à formação de estudantes de cooperativismo da Universidade Federal de Viçosa

*Murilo Sena Baiero<sup>a</sup> e Pablo Murta Baião Albino<sup>b</sup>*

**Resumo:** Este artigo retrata o resultado de uma pesquisa realizada com estudantes de graduação em Cooperativismo da Universidade Federal de Viçosa. Tal pesquisa tem por objetivo compreender a eficácia dos jogos de empresa por meio do aprendizado vivencial na formação destes estudantes, para qual o ensino tradicional tem se mostrado distante dessas técnicas educacionais. Os procedimentos metodológicos são de análise qualitativa, segundo sua natureza, e exploratória no que diz respeito a sua classificação, a delimitação é o de estudo de caso. Para a realização da coleta e interpretação dos dados, utilizou-se o jogo Empreendedor Rural e dois formulários, sendo um antes da aplicação do jogo e outro ao final. Como resultado o jogo de

---

a Graduando em Cooperativismo. UFV – Universidade Federal de Viçosa  
[murilo.baiero@ufv.br](mailto:murilo.baiero@ufv.br) <https://orcid.org/0000-0002-3521-6739>

b Doutor em Ciências Sociais. Professor na UFV – Universidade Federal de Viçosa. [pablo.albino@ufv.br](mailto:pablo.albino@ufv.br)

empresa aplicado junto ao Ciclo de Aprendizagem Vivencial é um método de ensino e aprendizagem na percepção dos participantes, que proporciona um ambiente lúdico e estimulante, no qual transcenda as barreiras do ensino tradicional. Assim, considera-se que esses métodos mostraram aplicabilidade e viabilidade, podendo ser adotada por outras instituições de ensino.

**Palavras-chave:** Jogos de empresa. Ciclo de aprendizagem vivencial. Técnicas educacionais.

## **Learning process based on the Living Learning Cycle: an application to the training of Cooperativism students of the Federal University of Viçosa**

*Murilo Sena Baiero<sup>a</sup> & Pablo Murta Baião Albino<sup>b</sup>*

**Abstract:** This article shows the result of an investigation carried out with undergraduate students in Cooperativism of the Federal University of Viçosa, Brazil. The objective of this study is to understand the effectiveness of Business Games [Method] through experiential learning. For most of these students, traditional teaching has been far from an appropriate educational technique. The methodological procedures were qualitative analysis, according to their nature, and exploratory concerning their classification, the delimitation is that of a case study. For the collection and interpretation of data, the game Entrepreneur Rural and two one before the application of the game and another at the end. As a result, the business game applied to the Lifelong Learning Cycle is a method of teaching and learning in the students' perception, which provides a playful and stimulating environment, in which it transcends the barriers of traditional teaching. Thus, it is considered that these

---

a Undergraduate student in Cooperativism. UFV – Federal University of Viçosa.  
[murilo.baiero@ufv.br](mailto:murilo.baiero@ufv.br) <https://orcid.org/0000-0002-3521-6739>

b Ph. D. in Social Science. Professor at UFV – Federal University of Viçosa.  
[pablo.albino@ufv.br](mailto:pablo.albino@ufv.br)

methods showed applicability and feasibility, being able to be adopted by other educational institutions.

**Keywords:** Company games. Experiential learning cycle. Educational Techniques.

## **Procedimiento de aprendizaje basado en el Ciclo de Aprendizaje Vivencial: una aplicación a la formación de estudiantes de Cooperativismo de la Universidad Federal de Viçosa**

*Murilo Sena Baiero<sup>a</sup> y Pablo Murta Baião Albino<sup>b</sup>*

**Resumen:** Este artículo retrata el resultado de una investigación realizada con estudiantes de graduación en Cooperativismo de la Universidad Federal de Viçosa. Esta investigación tiene por objetivo comprender la eficacia de los juegos de empresa mediante el aprendizaje vivencial en la formación de estos estudiantes, para lo cual la enseñanza tradicional se ha mostrado distante de esas técnicas educativas. Los procedimientos metodológicos son de análisis cualitativo, según su naturaleza, y exploratoria en lo que se refiere a su clasificación, la delimitación es de estudio de caso. Para la realización de la recolección e interpretación de los datos, se utilizó el juego Emprendedor Rural y dos formularios, siendo uno antes de la aplicación del juego y otro al final. Como resultado, el juego de empresa aplicado junto al Ciclo de Aprendizaje Vivencial es un método de enseñanza y aprendizaje en la percepción de los participantes, que proporciona un ambiente lúdico y estimulante, en el que trascienden las barreras de la enseñanza

---

a Estudiante en Cooperativismo. UFV - Universidad Federal de Viçosa. [murilo.baiero@ufv.br](mailto:murilo.baiero@ufv.br) <https://orcid.org/0000-0002-3521-6739>

b Doctorado en Ciencia de Información. Profesor en UFV - Universidad Federal de Viçosa. [pablo.albino@ufv.br](mailto:pablo.albino@ufv.br)

tradicional. Así, se considera que estos métodos mostraron aplicabilidad y viabilidad, pudiendo ser adoptada por otras instituciones de enseñanza.

**Palabras clave:** Juegos de empresa. Ciclo de aprendizaje vivencial. Técnicas educativas.

## **1. Introdução**

Ao longo dos anos percebe-se a necessidade de maior interação entre professor e estudante para que não haja distanciamento entre estes o que tende a prejudicar a educação. Atentando-se a isso, novos enfoques de ensino-aprendizagem foram elaborados, criando uma oposição ao ensino tradicional na qual professor é aquele que repassa informações aos estudantes e estes últimos atuam como receptores. Este argumento é reforçado por Freire (1997), onde o autor afirma que, ensinar não é transferir conhecimento, e sim, oferecer oportunidade de descoberta e reflexão.

Estes novos enfoques ou metodologias tentam criar condições favoráveis para que os estudantes sejam atores de sua própria aprendizagem, ao serem convidados a refletir e problematizar os conteúdos. Albino (2014), aponta para a importância do desenvolvimento de métodos de ensino que levem os estudantes a vivenciar práticas e aproximar os conteúdos da realidade. Este desafio aumenta quando levamos em consideração a existência de diversas formas de aprender e o fato desta diversidade estar intrínseco a cada indivíduo (ALBINO, 2014).

O problema que instigou a proposição do estudo apresentado está intimamente ligado às indagações sobre como as pessoas aprendem e como o ambiente no qual elas estão inseridas pode influenciar sua aprendizagem. Diante disso, podemos questionar: Será que a utilização dos jogos leva os envolvidos a uma aprendizagem relevante e proporciona alterações no processo de informação e conhecimento? O período de formação dos estudantes interfere no desempenho do jogo? Enfim, o jogo de empresa é um método de ensino dentro das instituições ou pode ser apenas considerado como um espaço de brincadeira e distração para os participantes?

Como hipótese, acredita-se também que, o jogo de empresa pode proporcionar um ambiente lúdico e estimulante para os

participantes, sendo, para eles, uma fonte de aprendizado e formação acadêmica, e também que, estudantes com um tempo maior de formação possam ter um desempenho melhor nos resultados dos jogos, devido a sua carga de aprendizado no decorrer do curso de graduação. Pressupõe-se, neste projeto ainda, que o jogo de empresa, aplicado da maneira correta, ou seja, respeitando os conhecimentos prévios dos participantes e levando eles a uma vivência que pode ser trazida para a realidade, é um método de ensino.

Uma das metodologias utilizadas com este propósito é o Jogo de Empresa, em conjunto com o Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV). Os jogos são capazes de fazer com que os educandos aprendam por meio da vivência. Desta forma, este trabalho tem como objetivo compreender a eficácia dos jogos de empresa na formação de estudantes do curso de bacharelado em Cooperativismo da Universidade Federal de Viçosa, por meio do ciclo de aprendizagem vivencial.

## **2. Revisão da literatura**

Conforme Souza (2017), existem diversas técnicas vivenciais que permitem o aprendizado de teorias e práticas em um espaço educacional, como a simulação, o jogo simulado e o jogo de empresa. O foco desta pesquisa é o jogo de empresa, que Gramigna (1993, p.4) afirma que é “uma atividade espontânea, realizada por mais de uma pessoa, regida por regras que determinam quem o vencerá”.

Esta técnica vivencial começou a ser utilizada nos Estados Unidos na década de 1950, com o intuito de capacitar executivos da área financeira, já no Brasil, este instrumento começou a ser utilizado na década de 1980 (GRAMIGNA, 1993). Para a autora, é através dos jogos que as “as pessoas exercitam habilidades necessárias ao seu desenvolvimento integral e dentre elas, autodisciplina, sociabilidade, afetividade, valores morais, espírito

de equipe e bom senso” (GRAMIGNA, 1993, p.3).

O jogo é um instrumento de aprendizagem, visto que os participantes não se sentem pressionados para uma constante vitória ou uma derrota, este instrumento visa elaborar um ambiente descontraído e favorável para o entendimento do conteúdo apresentado, no qual permite que eles explorem e arrisquem nas suas atividades dentro do jogo (VILA; FALCÃO, 2002). Isso porque, segundo Gramigna (1993, p.37), “um ambiente lúdico, onde o bom humor e a espontaneidade prevalecem, faz com que o clima estabelecido seja de confiança e permissividade para tentativas de acerto”.

Dessa forma, com a execução dessa ferramenta, os participantes podem desenvolver seus potenciais, superando seus obstáculos e barreiras presentes, compartilhando com os envolvidos naquele ambiente, fortalecendo os laços do grupo e melhorando o relacionamento interno e o desempenho dos participantes nas suas atividades dentro da instituição (SOUZA, 2017).

Entretanto, é válido salientar, que todas as ações ocorridas durante a vivência do jogo devem ser precedidas de uma reflexão dos fatos, com a finalidade que aquele conhecimento se transfira para sua realidade, caso contrário, o jogo pode ser confundido com uma brincadeira sem caráter pedagógico. Nesse momento, entra em cena o Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV), um processo importante que precisa ser seguido como parte da aplicação dos jogos.

Segundo Lisboa (2004), o CAV é um instrumento desenvolvido com a finalidade de tornar sistemática e possível o raciocínio sobre uma ação na qual o aprendizado seja efetivo e que, por consequência, mude comportamentos.

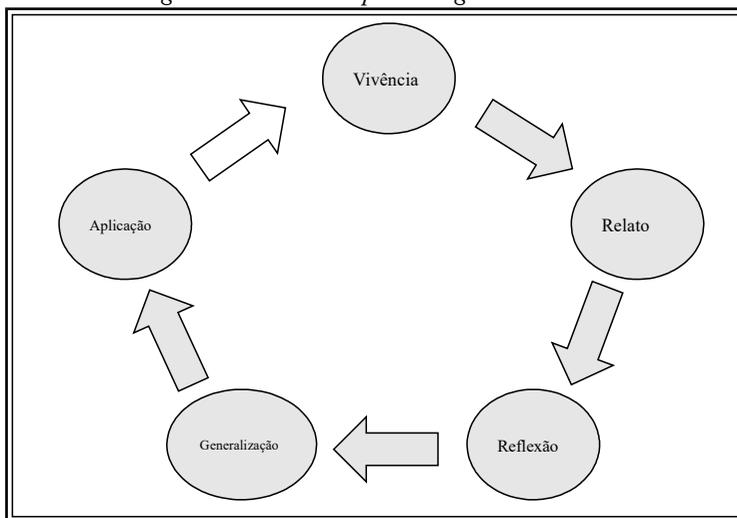
O CAV proporciona aos “jogadores” um aprendizado baseado nas vivências e experiências de cada um e seu resultado é o de grupos e pessoas com maior grau de consciência de seu

papel na organização, de seus objetivos e dos objetivos da cooperativa, além da participação. (ALBINO, 2014). Assim, as pessoas se tornam aptas a exercerem seu papel nas organizações além de se sentirem mais motivadas.

Para que o CAV seja aplicado é necessário que os participantes se envolvam nas suas fases, sendo estas: Vivência; Relato; Reflexão; Generalização e Aplicação.

Este processo é ilustrado pelo esquema a seguir:

*Figura 1 – Ciclo de Aprendizagem Vivencial*



Fonte: Elaboração própria.

Portanto, é possível observar que o Ciclo de Aprendizagem Vivencial é um sistema constituído de etapas, em que:

- A primeira etapa é a Vivência, ou seja, a realização do jogo ou da atividade vivencial, é importante destacar que os jogos e as atividades devem ser utilizados com um objetivo que seja condizente com o propósito do processo de ensino e aprendizagem (GRAMIGNA, 1993).

- Relato, constitui o momento em que os participantes da formação expõem e apresentam os sentimentos gerados durante a realização e ao final do jogo.
- Reflexão, em que os participantes são convidados a refletir e apresentar os processos e os acontecimentos ocorridos na realização do jogo.
- Generalização, nesta etapa, os participantes trazem as conclusões obtidas com a reflexão e realização do jogo para a realidade, é o momento em que os participantes saem do ambiente lúdico.
- Por fim, a Aplicação é o momento em que os participantes assumem o compromisso em aplicar os conhecimentos obtidos e as reflexões realizadas em sua vida cotidiana. Caso seja necessário, podem ser aplicados outros jogos para concluir ou dar continuidade no processo de ensino e aprendizagem.

Diante disso, ressalta-se a importância de se utilizar, dentro das instituições, técnicas que levem em consideração as experiências e conhecimentos adquiridos pelos participantes, uma vez que os adultos diferentemente das crianças, possuem uma opinião e querem aprender para uma aplicação imediata em suas vidas diárias.

Na aprendizagem cooperativa, os participantes adquirem competências, conhecimentos estratégicos e procedimentos, dos quais, a partir do aprendizado em conjunto, ficam individualmente melhor. Além disso, podem perceber que o sucesso de cada um, para concretização das atividades, está relacionado ao sucesso do outro e que as dificuldades podem ser superadas com o trabalho em equipe. Ao aplicar o CAV espera-se que os integrantes interajam entre si em busca da construção de soluções para as situações propostas, e que os mesmos possam, após a aplicação do jogo, compartilhar seus sentimentos e processos desenvolvidos durante a realização da atividade

(RIZZO; CAPELLARO; CRISTINI, 2015).

Segundo Albino (2014), a utilização dos jogos em conjunto com o Ciclo de Aprendizagem Vivencial, constituem um método eficaz de ensino. Sawaia (2006) reforça esta posição argumentando que, as atividades de formação realizadas com a utilização dos jogos e atividades vivenciais, devem utilizar métodos e possuir objetivos que façam sentido para os participantes, caso contrário, os conteúdos e o objetivo do processo de ensino e aprendizagem podem não ser internalizados pelos participantes. Além disso, os jogos de empresa são capazes de suprir lacunas educacionais, ao reduzir o tempo necessário para promover mudanças de comportamentos e a transformação de conhecimento em habilidades (SAWAIA, 2006).

Uma das maneiras de fomentar a educação dentro de uma instituição é através da aplicação de técnicas vivenciais, em que os participantes aprendem através da prática e não só através da teoria. Segundo o Grupo Projetar (2002), as técnicas vivenciais são situações estimulantes que utilizam de recursos que colocam os participantes diante de situações que mais se aproximam de sua realidade, abrindo espaços para a imaginação e a criatividade dos participantes e fazendo com que estes se envolvam e deem seu melhor para a busca de soluções aos problemas propostos.

A partir do momento que há a concepção que os jogos são empregados com funções didáticas, as empresas começam a utilizar como uma alternativa para facilitar a capacitação do seu quadro de funcionários. Nesse sentido, as grandes empresas têm criado universidades corporativas, centros de formação continuadas, mantidas pelas mesmas. Seguindo esse contexto, as instituições de ensino superior, começam a utilizar esses jogos na formação dos discentes (ALBINO; SOUZA; PROTIL, 2014).

No que tange o ensino dentro das instituições, utilizar os jogos de empresa é um fator positivo, em que leva os participantes a adquirirem competências e conhecimentos

estratégicos. Essa aprendizagem é construída durante o CAV, sendo um espaço para reflexão sobre o sucesso e insucesso das atividades e a relação com direta com o trabalho em equipe, no qual é essencial na superação das dificuldades impostas. Ao realizar o CAV os participantes identificam pontos positivos e negativos sobre as soluções propostas para a situação vivenciada (RIZZO; CAPELLARO; CRISTINI, 2015).

Para Albino (2014), o “aprender fazendo” é uma forma efetiva de ensino que faz com que os envolvidos absorvam as informações de maneira permanente. O autor ressalta que as atividades vivenciais além de subsidiarem alterações de comportamento e serem uma escolha eficaz para o desenvolvimento e aprendizagem, podem fazer surgir atividades empreendedoras, o que pode ser favorável para organizações, como cooperativas e associações, por exemplo.

No mesmo sentido, Gramigna (1993), alega que a aprendizagem vivencial é uma consequência do comprometimento dos participantes em uma atividade na qual eles têm a oportunidade de analisarem o processo em um aspecto mais crítico, empregando o conhecimento adquirido em seu cotidiano, além de vivê-la.

Dessa maneira, por meio da transferência de conhecimentos e experiências, o ensino se torna uma atividade educacional específica, assim, esta didática propicia meios e técnicas que tornam harmônico as barreiras entre ensino e aprendizagem. Para Hazoff (2012, p. 24), “o estudante constrói seu próprio conhecimento, jamais o recebe pronto do professor, salvo em ações mecânicas, instrucionais onde tais conhecimentos não construirão outros”.

### **3. Metodologia**

A pesquisa é de cunho qualitativo, segundo sua natureza, e descritiva no que diz respeito a sua finalidade, pois tem como

objetivo a descrição de determinadas características de um grupo ou uma população (GIL, 2010).

Segundo os procedimentos utilizados, a pesquisa pode ser classificada como um estudo de caso, que, de acordo com Gil (2010, p.37), “consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento [...]”. Para Yin (2010), este método de pesquisa é bastante usado em diversas situações e pode contribuir para o conhecimento acerca dos fenômenos grupais, individuais, organizacionais, sociais, políticos e relacionados.

A unidade-caso a ser estudada são os graduandos em Cooperativismo da Universidade Federal de Viçosa, o que caracteriza a pesquisa como um estudo de caso único, que “refere-se a um indivíduo, um grupo, uma organização, um fenômeno, etc.” (GIL, 2010, p.118) e que “pode representar uma contribuição significativa para a formação do conhecimento e da teoria” (YIN, 2010, p.71).

A modalidade caracteriza-se em um caso decisivo que geralmente é utilizado para se confirmar, questionar ou entender uma teoria (GIL, 2010), neste caso, para compreender o processo de ensino e aprendizagem nas instituições através da aplicação dos jogos de empresa.

O estudo de caso, segundo Gil (2010), orienta que a utilização de diversas técnicas de coletas de dados, garantem a profundidade do estudo, além de dar maior credibilidade dos resultados coletados. Para isso, juntou-se os dados necessários para o estudo através de instrumentos e práticas como aplicação de um jogo de empresa, formulários de autoperenchimento, leitura de documentos e observação de processos.

Para a coleta de dados, utilizou-se de dois formulários, que foram aplicados nesta pesquisa dois formulários de autoperenchimento denominados “Formulário 1: Expectativas” e “Formulário 2: Avaliação”. Souza (2017) argumenta que esse

método permite analisar os conhecimentos dos participantes da pesquisa antes e após a aplicação do jogo de empresa e do ciclo de aprendizagem vivencial.

O jogo de empresa escolhido foi o Empreendedor Rural, é um jogo de tabuleiro elaborado pelo Instituto Centro de Capacitação e Apoio ao Empreendedor, sendo uma ferramenta central de treinamento desenvolvido para a formação de empreendedores do setor rural, apresentando assim como uma ação educativa inovadora. Nesta atividade, os participantes foram divididos em famílias de acordo com o ano de ingresso no curso e cada família tinha uma propriedade rural representado por fichas que equivalem a escrituras. O local onde foi aplicado o jogo foi uma sala de aula, simulando o mundo real da agricultura que variava em meses do ano, com eventos variáveis do cotidiano como seca, temporal e possíveis despesas familiares.

Os objetivos centrais do jogo a serem atingidos pelos participantes são a importância do planejamento para suas atividades, tal como o trabalho em equipe, a operação e manutenção das receitas e despesas da propriedade, além de desenvolverem habilidades operacionais e de liderança durante o trabalho. O jogo foi composto por 4 módulos, com a duração de 4 (quatro) horas por módulo. Em cada módulo há um objetivo específico e possibilita desenvolver diferentes competências e habilidades, conforme seu andamento é adicionado atividades mais complexas para os participantes, como negociação, processamento e beneficiamento de produtos. Para analisar o resultado verificou-se em cada módulo o rendimento econômico alcançado pelas famílias dentro das variáveis apresentadas durante o jogo.

O universo estudado por esta pesquisa contou com total de 14 (catorze) participantes, dos quais são estudantes de Cooperativismo ingressos nos 2014, 2015, 2016, 2017 e estudantes que compunham a empresa júnior do curso, Campic

Consultoria Júnior, houve a formação de uma equipe, constituída por três pessoas, sendo dois facilitadores e um relator.

Os formulários foram preenchidos pelos próprios participantes e buscavam noções a respeito de “planejamento”, “trabalho em equipe” e “liderança” e se os jogos de empresa eram instrumentos para a aprendizagem. A compilação dos dados se realizou através da utilização do software MS Excel, da Microsoft, o programa WordClouds, que permite elaborar uma nuvem de palavras em função da sua frequência e o Iramuteq, software livre para análise estatística de dados textuais, desenvolvido pelo Laboratoire d’Études et de Recherches. Após isso, verificou-se a relação entra a hipótese apresentada e os resultados obtidos.

#### **4. Resultados e discussão**

Em virtude da análise dos dados dos questionários, observou no formulário de “expectativa” que a maioria dos participantes nunca teve contato com jogos de empresa, portanto foi uma oportunidade para conhecerem esse método de aprendizado.

Em primeiro lugar, observou-se os resultados presentes no formulário 1, sua sistematização foi feita através de “nuvens de palavras” conforme visualizado nas figuras 1, 2 e 3.

Ressalta-se que as palavras com o tamanho maior foram as que tiveram maior frequência pelos estudantes no questionário. A partir dessa análise, verificou-se que o jogo Empreendedor Rural buscou instigar os participantes a desenvolver essas competências e habilidades observada nas respostas, como “objetivos”, “interação” e “proatividade”. Gramigna, (1993), expressa que os jogos são dinâmicos para o aprimoramento de habilidades de planejamento, liderança, negociação relacionamento interpessoal e administração do tempo. Estas atribuições são características essenciais para o grupo alcançar resultados satisfatórios, não apenas no jogo, mas em suas ações no cotidiano.



disso que os educandos aprendem a trabalhar em equipe enquanto competem com os demais grupos, trazendo suas expectativas e interesses.

Figura 4 – Quais palavras você relaciona a liderança?

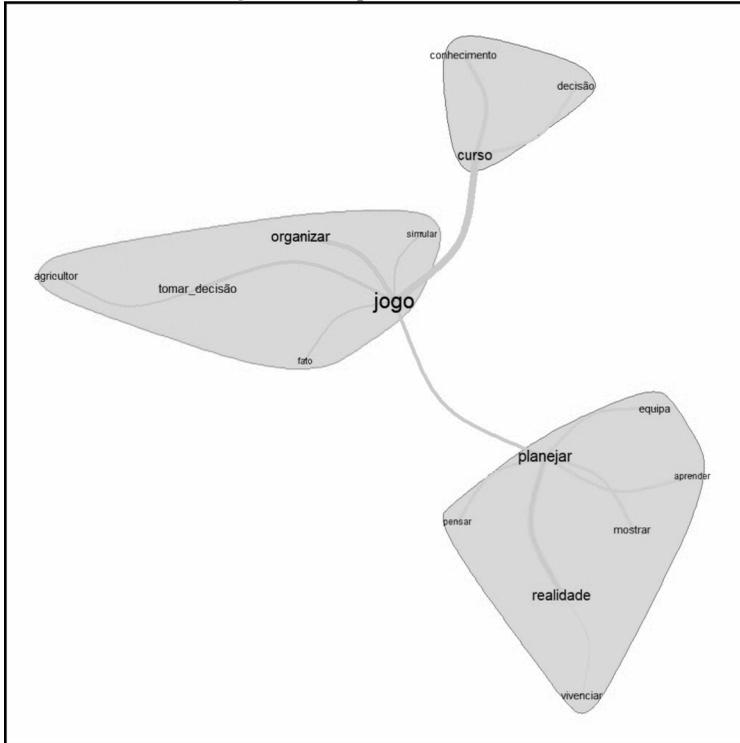


Fonte: Elaboração própria.

Outro fator importante, é a comunicação entre os integrantes, termo que foi relacionado a trabalho em equipe, conforme a figura 2, essencial para a interação entre os participantes. A utilização de jogos em processos de formação promove maior comunicação e troca de informações entre os participantes, além de ampliar a autoestima e a confiança, o que faz do jogo um ambiente favorável para um aprendizado efetivo (VILA; FALCÃO, 2002).

Para entendermos significativamente os resultados presentes no formulário, utilizamos o Iramuteq, para criar um mapa de similitude, observado abaixo, que permite identificar as coocorrências entre as palavras e seu resultado traz indicações da conexão entre elas.

Figura 5 – Mapa de similitude.



Fonte: Elaboração própria.

Podemos verificar que o resultado mostra a percepção dos participantes acerca do “Jogo”, fazendo ligações com a simulação da vida do agricultor, advindo do Empreendedor Rural. Este jogo de empresa, indaga a tomada de decisão do grupo nas atividades recorrentes da dinâmica, além do mais, organizar a forma de trabalho é necessário para o grupo conquistar resultados. Segundo Rosas e Sauaia (2006), todo o processo de gestão simulada começa com um caso organizacional proposto para os participantes da dinâmica que retrata a atividade econômica em que as decisões serão tomadas.

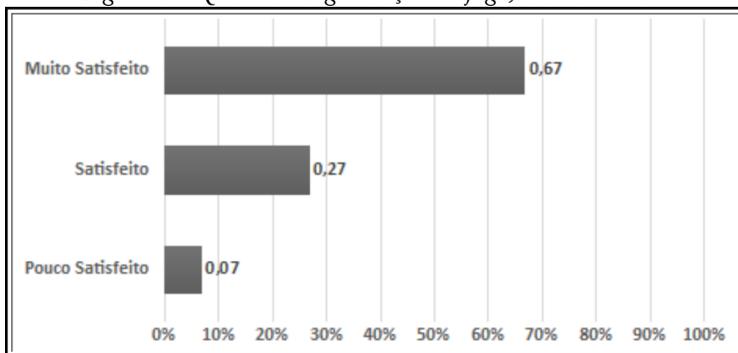
Nota-se também, a conexão entre o “Jogo” e “Curso”, dado

que na concepção dos participantes, aspectos do jogo são abordados no curso de graduação em Cooperativismo. Além disso, o jogo está relacionado a planejar, tendo uma similitude com pensar, realidade, mostrar, aprender e equipe. Dessa forma, é válido destacar a assimilação dos participantes entre o Empreendedor Rural e planejamento, pois é um dos objetivos da aprendizagem.

### **Avaliação do Jogo na percepção dos participantes**

Foi utilizado um segundo questionário que foi entregue aos participantes no final do quarto módulo. De acordo com as figuras 6 e 7, obtivemos as seguintes respostas.

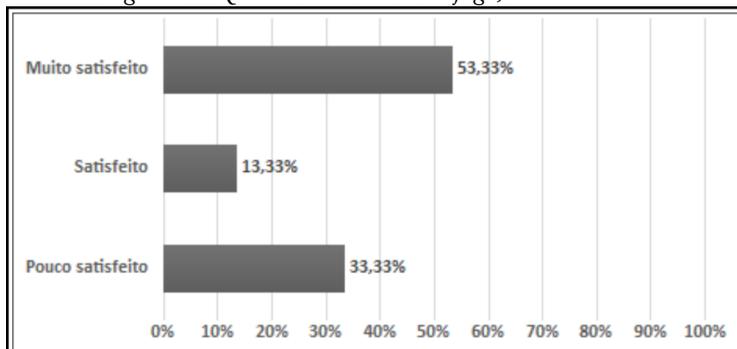
*Figura 6 – Quanto a organização do jogo, você se sente?*



Fonte: Elaboração própria.

Nota-se por meio das figuras 6 e 7, que os participantes ficaram satisfeitos quanto a organização e estrutura do jogo “Empreendedor Rural”. A aplicação do jogo possibilitou uma boa interação entre os participantes. O Ciclo de Aprendizagem Vivencial foi utilizado de maneira satisfatória e positiva no que tange o aprendizado. Para Gramigna (1993), os facilitadores têm um papel fundamental de proporcionar ao grupo a oportunidade de participar de um processo de aprendizagem e de crescimento pessoal e coletivo.

Figura 7 – Quanto a estrutura do jogo, você se sente?



Fonte: Elaboração própria.

Por sua vez, os participantes ainda relataram que tiveram dificuldades de entender a dinâmica do jogo e as adversidades de uma propriedade rural. Esta dificuldade pode ser explicada, uma vez que o público era composto por estudantes universitários, jovens de 18 a 24 anos, que tinham um comportamento divergente de um produtor rural.

Em outro momento do jogo, os participantes puderam optar pela formalização da agroindústria de beneficiamento e grande parte dos estudantes optaram por essa estratégia, pois pela dinâmica do jogo possibilitou ter um bom retorno financeiro para a família, fato este, que os distanciou da atividade central do jogo, que envolve o ciclo de negócio do empreendimento rural. Este comportamento, reafirma a ideia do público jovem universitário, entretanto o jogo é um espaço de novas experiências e aprendizado. Hilgard (1973), complementa apontando que o jogo simulado é um espaço onde os estudantes podem cometer acertos e erros sem maiores malefícios.

Após finalizado o jogo, foi perguntado aos participantes se este pode ser um método eficaz de aprendizagem. Todos os participantes responderam positivamente a esta questão, reforçando o potencial educativo do jogo empreendedor rural.

Além disso, obtivemos respostas discursivas como: “ele simula muito bem a realidade de um empreendimento”, “faz com que você pense em organizar, planejar e pensar fora do jogo” e “ele reproduz uma realidade que faz reflexões das vivências do dia a dia”. O jogo de empresa é uma alternativa eficaz para a aprendizagem, pois refere-se a um instrumento difundido no âmbito empresarial. Neste sentido, a prática, mesmo sendo uma simulação, oferece benefícios no que tange à aprendizagem (MOTTA; MELO; PAIXÃO 2012).

Ao final do jogo a família que mais obteve sucesso no seu desempenho foi a composta por estudantes de 2017, seguida da família de estudantes da CAMPIC Consultoria Jr. Nesse sentido, nossa hipótese de que o tempo de ingresso dos estudantes influencia no desempenho do jogo foi recusada. Este resultado pode ser explicado pelos objetivos centrais do jogo, uma vez que o grupo que tivesse mais planejamento sobre suas ações, controle de gastos, trabalho em equipe poderia alcançar melhores resultados. É válido ressaltar que, a competição deve incentivar a tomada de decisão e aplicar seus conhecimentos adquiridos, levando à aprendizagem (KALLÁS, 2003).

Observa-se ainda, que o aprendizado gerencial e organizacional oferecido durante a participação na Empresa Júnior e principalmente, a organicidade apresentada pelo grupo, uma vez que estes componentes, mesmo sendo de anos diferentes do curso, estavam acostumados a desenvolver trabalhos em equipe/grupo, foi um dos fatores que contribuiu para o desempenho dessa família na participação e resultado alcançado no jogo, ficando em segundo lugar geral. A relação entre a academia e este instrumento de formação utilizado com estudantes de cooperativismo proporcionam uma aprendizagem satisfatória, tanto por parte dos que participam e a equipe responsável pela realização. (ALBINO; SILVEIRA; PROTIL, 2014).

Os resultados atingidos foram positivos, percebe-se que houve uma aprendizagem significativa do grupo e da equipe de execução. Os participantes relataram que o jogo é interativo e desenvolve habilidades úteis no seu crescimento pessoal e também demonstraram satisfação quanto a organização e estrutura das atividades.

## **5. Considerações finais**

Dessa forma, ao analisar os resultados podemos observar a satisfação dos estudantes acerca do jogo de empresa aplicado, além disso os participantes puderam assimilar o conteúdo do jogo com disciplinas acadêmicas atreladas ao seu cotidiano. Também é possível destacar o papel do condutor no processo de funcionamento do jogo e compreensão dos participantes, possibilitando um ambiente interativo, levando os estudantes a uma aprendizagem significativa por meio da simulação da vivência do produtor rural.

Outro fator importante, foi a utilização do instrumento Ciclo de Aprendizagem Vivencial, fundamental no processo de consciência dos participantes no que diz respeito ao seu papel como estudante de Cooperativismo. Por meio desse mecanismo, os participantes refletiram sobre suas ações realizadas no “Empreendedor Rural” com os aspectos da vida real, sendo uma forma produtiva de ensino-aprendizagem, superando os obstáculos da cultura da sala de aula.

Em relação ao conteúdo aprendido, os participantes relaram a importância do planejamento, trabalho em equipe e liderança, uma vez que desempenharam o papel do agricultor em sua realidade simulada. Com isso, o jogo de empresa atrelado ao ciclo de aprendizagem vivencial contribuiu para a formação de estudantes do curso de bacharelado de Cooperativismo da Universidade Federal de Viçosa.

## Referências

ALBINO, P. M. B. Processo de aprendizagem baseado no ciclo de aprendizagem vivencial: uma aplicação à formação cooperativista. **Revista Brasileira de Gestão de Cooperativas (RGC)**, Santa Maria, RS, v. 1. n. 2, p. 87-96, 2. Sem. 2014.

ALBINO, P. M. B; SILVEIRA, D. S; PROTEL, R. M. Processo de aprendizagem baseado no ciclo de aprendizagem vivencial: uma aplicação à formação cooperativista. *In*: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ECONOMIA, ADMINISTRAÇÃO E SOCIOLOGIA RURAL (SOBER), 52., 2014, Goiânia. **Anais...** Goiânia: SOBER, 2014. p. 1-12.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

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

GRUPO PROJETAR. **Vivências, uma aprendizagem efetiva**. Belo Horizonte: Grupo Projetar, 2002.

HAZOFF, J. W. Gestão eficiente em sala de aula: seis estudos em ciências sociais aplicadas. 2012. Tese (Doutorado em Administração) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

HILGARD, E. R. **Teorias da aprendizagem**. São Paulo: Ed. Pedagógica e Universitária, 1973.

KALLÁS, D. A utilização dos jogos de empresas no ensino da administração. *In: SEMINÁRIOS EM ADMINISTRAÇÃO (SEMEAD)*, 6., 2003, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2003. p. 1-12.

LISBOA, R. **Jogos empresariais**. *Ebooks*, 2004. Disponível em: <http://www.mettodo.com.br/ebooks/Jogos%20Empresariais.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2018.

MOTTA, G. D. S.; MELO, D. R. A. de; PAIXÃO, R. B. O jogo de empresas no processo de aprendizagem em administração: o discurso coletivo de alunos. **Revista de Administração Contemporânea**, Maringá-PR, v. 16, n. 3, p. 342-359, 2012.

RIZZO, S.; CAPELLARO, F.; CRISTINI, V. Flipped classroom, LCA y materiales de contrucción: una experiencia didáctica para una actividad de aprendizaje cooperativa y activa. *In: JORNADAS DE INNOVACIÓN DOCENTE EN ARQUITETURA*, 3. Barcelona, 2015, LOCAL. **Anais [...]**. Barcelona: ETSAB-UPC, 2015. p. 234-241.

ROSAS, A.; SAUAIA, A. C. A. Jogos de empresas na educação superior no Brasil: perspectivas para 2010. **Enfoque**, Maringá-PR, v. 25, n. 3, p. 72-85, 2006.

SAUAIA, A. C. A. **Gestão da estratégia**: um guia prático. Programa de Aprendizagem Vivencial, Grupo de Pesquisas SIMULAB. São Paulo: FEA/USP, 2006.

SAUAIA, A. C. A. **Satisfação e aprendizagem em jogos de empresas: contribuições para a educação gerencial**. 1995. Tese (Doutorado em Finanças e Marketing) - Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1995. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/12/12134/tde23112005-193556/>. Acesso em: 2017-04-27.

SOUZA, C. O. *et al.* Aprendizagem vivencial dentro de organizações associativas: o jogo de empresa como método de ensino. **Revista de Gestão e Organizações Cooperativas**, Santa Maria-RS, v. 4, n. 7, p. 87-98, 2017.

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

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Tradução Ana Thorell. Revisão técnica Cláudio Damacena. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.