

## JOGOS DE EMPRESAS:

### Práxis em Ambientes Híbridos no Curso de Administração do UGB

Marcus Vinícius Barbosa<sup>1</sup>

Luciana Merçon<sup>2</sup>

Jardel Lucas Garcia<sup>3</sup>

#### Resumo

Gerar atratividade e interesse de alunos em ambientes híbridos tornou-se uma questão recorrente em vários momentos, principalmente em períodos de maior restrição ao uso de espaços presenciais. E fomentar atividades acadêmicas tornou-se um desafio aos discentes, aliando conhecimentos adquiridos em outras disciplinas já ministradas ao longo do curso. Assim, o presente trabalho objetiva apresentar os resultados iniciais com a turma do sétimo período do Curso de Administração no Campus do Centro Universitário Geraldo Di Biase na disciplina de Jogos Empresariais e de verificar a percepção de todo grupo participante por meio de um questionário semiestruturado e anônimo, com participação de 100% dos alunos. Metodologicamente, o trabalho apresenta breve revisão bibliográfica sobre conceitos de jogos de empresas e um modelo de avaliação de caráter formativo e com feedbacks constantes, elementos importantes que fizeram com que os alunos compreendessem melhor a atividade proposta, onde foram destacadas as percepções e comentários de alunos. Por meio dessas práticas, foi possível compreender que os alunos entenderam a dinâmica do jogo e a importância do mesmo para seu desenvolvimento profissional, bem como a interdisciplinaridade que envolvia a dinâmica proposta e o seu nível de significância para a sua aprendizagem.

**Palavras-chave:** Administração. Jogos Empresariais. Simulação.

---

<sup>1</sup> Docente do UGB/FERP. Mestre em Ciências Ambientais (Universidade de Vassouras).

<sup>2</sup> Docente do UGB/FERP. Mestre em Administração e Desenvolvimento Empresarial (UNESA).

<sup>3</sup> Especialista em Projeto de Aplicações Java (IGTI).