

VI Semana Internacional de Pedagogia

“Pedagogia em MovimentUS: Aproximações entre Universidade e Sociedade”



II Encontro Estadual de Educação em Prisões de Alagoas
I Seminário de Educação em Prisões de Alagoas

“Educação de pessoas em privação de liberdade: Embates, Políticas Públicas e Práticas Educacionais”

De 10 a 14 de Dezembro de 2018 - Campus A. C. Simões/UFAL - Maceió/AL - Brasil

ISSN: 1981 - 3031

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INTEGRAL DE JUVENTUDES SÓCIO-HISTÓRICAS DO INTERIOR DE ALAGOAS

Desafio, Solução e Reflexões

Marcio Yabe¹

marcioyabe@gmail.com

RESUMO

O presente artigo resulta de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), de uma especialização em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica, que teve como objetivo avaliar, através de uma pesquisa-ação, de abordagem qualitativa, os Jogos e as Simulações Empresariais como ferramentas para a prática educativa em sala de aula. Os resultados deste TCC permitiram esta reflexão sobre o engajamento de juventudes sócio-históricas do interior do Estado de Alagoas, na preparação para um mercado de trabalho cada vez mais competitivo, em contraste com as condições materiais precárias a que são submetidos nas comunidades em que vivem. Thiollent (1986), Antunes (2011), Alves (2015), Sobral e Peci (2008), Tripp (2005) e outros autores deram suporte teórico à efetivação do trabalho. Constituíram-se como sujeitos desta pesquisa-ação 63 (sessenta e três) alunos do Curso Técnico Subsequente de Administração de Empresas, do Instituto Federal de Alagoas, Campus Viçosa. O texto está organizado em três seções, além da introdução e das considerações finais. Na primeira seção apresentamos o desafio das juventudes sócio-históricas do interior do estado na qualificação e preparação para entrada no mercado de trabalho. A segunda atém-se no uso da Teoria dos Jogos Empresariais para uma ação docente que seja eficaz no despertar do desejo do aluno em aprender e conscientização da realidade. As reflexões que o trabalho permitiu são apresentadas na terceira seção, e demonstram o quanto que a utilização de ferramentas criativas que estimulem o interesse do aluno são importantes ao se tratar de juventudes sócio-históricas com condições socioeconômicas de baixa renda.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Profissional, juventudes, Jogos Empresariais.

1 INTRODUÇÃO

Em função do mercado nacional e internacional estar cada vez mais competitivo e tecnológico, o engajamento social de juventudes na perspectiva do trabalho passou a ser um grande desafio e uma questão de sobrevivência. A reestruturação produtiva do capitalismo (HARVEY, 2004), a partir da década de 1970, tem promovido mudanças significativas no mercado de trabalho. Agora, um

1 Administrador, especialista em docência para a Educação Profissional, mestre em Sociologia e professor efetivo do Instituto Federal de Alagoas (IFAL).

novo tipo de trabalhador é exigido (ANTUNES, 2011): mais comprometido com os objetivos da empresa, multifuncional, automotivado, qualificado e preparado para a intensificação das suas atividades laborais no limite de suas capacidades físicas e mentais, por causa dos ritmos acelerados e processos operacionais cada vez mais otimizados.

Esta realidade e exigência de mercado por profissionais cada vez mais qualificados contrasta com as condições materiais dos estudantes do interior de Alagoas; alunos do ensino técnico profissionalizante de administração de empresas, por exemplo, que nunca trabalharam em setores administrativos privados ou públicos e nem têm como objetivo uma formação nesta área; estudantes que vivem em regiões precárias do Estado, que dizem ter saído de um ensino médio ainda mais escasso, com falta de professores e de estrutura adequada para o aprendizado na escola. O que fazer para essas juventudes compreenderem o desafio que enfrentarão e desejarem ser os autores de mudanças importantes na sua vida pessoal e profissional, na sociedade em que vivem e até nas empresas que vierem a trabalhar? Como praticar uma ação docente que auxilie estas juventudes na compreensão do contexto ou do cenário também contraditório de atuação profissional: um mercado que valoriza e enfatiza a necessidade do Capital Humano², mas compactua com o “notório saber” dos “educadores”? Trata-se de uma problemática desafiadora que exige soluções efetivas.

No Instituto Federal de Alagoas – IFAL, a compreensão desta realidade desafiadora se expressa através do comprometimento com a prática de uma Educação Emancipadora, Transformadora e Integral³. Um exemplo desta prática está documentado e expresso nos nove Princípios Norteadores da Concepção de Educação do Instituto, no seu Projeto Político Pedagógico – PPP. Nele, o instituto assume o compromisso com a “Educação como transformadora da realidade” (PPP-IFAL, 2013, p. 23). Todavia, para que tudo isso saia da dimensão ideológica e possa

2 “Teoria do Capital Humano. Sua origem está ligada ao surgimento da disciplina Economia da Educação, nos Estados Unidos, em meados dos anos 1950. Theodore W. Schultz, professor do departamento de economia da Universidade de Chigago, à época, foi considerado o principal formulador dessa disciplina e da ideia de capital humano. Sob a predominância desta visão tecnicista, passou-se a disseminar a ideia de que **a Educação é o pressuposto do desenvolvimento econômico, bem como do desenvolvimento do indivíduo, que, ao educar-se, estaria “valorizando” a si próprio, na mesma lógica em que se valoriza o capital**”. Fonte: MINTO, Lalo Watanabe. **Teoria do Capital Humano**. Disponível em: <http://www.histedbr.fe.unicamp.br/navegando/glossario/verb_c_teor%C3%82do_capital_humano.htm>. Último acesso: Julho de 2018.

3 A Educação Integral se caracteriza pela ideia da formação “mais completa possível” para o educando (BRASIL, 2009).

fazer parte de uma práxis verdadeiramente transformadora da sociedade e dos seus sujeitos, a busca incessante pelas melhores formas de ensino e de aprendizagem deve ser constante em todas as atividades educacionais do espaço escolar, principalmente quando se trata da Educação Integral e Profissional, que, neste caso, não deve ser pautada apenas na construção de conhecimento técnico, mas também no desenvolvimento de cidadãos aptos para produzir e reproduzir realidades sociais e históricas favoráveis a eles mesmos e às suas comunidades.

Este artigo apresenta uma reflexão sobre os resultados de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), de pós-graduação em docência para a Educação Profissional e Tecnológica, com o título **Jogos e Simulações Empresariais como Ferramentas para a Educação Emancipadora Profissional e Tecnológica**, que investigou, através de uma pesquisa-ação (THIOLLENT, 1986), durante o semestre letivo 2018.1, entre alunos do primeiro módulo do Curso Técnico Subsequente de Administração de Empresas, do IFAL (Campus Viçosa, Alagoas), se **a simulação da realidade e do contexto empresarial, através da Teoria dos Jogos Empresariais (ALVES, 2015), em sala de aula, é uma forma eficaz para a prática de uma Educação Profissional, integral e emancipadora, que visa e enfatiza (a) o desenvolvimento da criticidade dos estudantes e uma preparação mais condizente com o atual mercado de trabalho.**

Esta experiência, a aplicação de um jogo empresarial para o ensino da administração, foi muito apreciada pelos participantes e propiciou conclusões importantes sobre o tema, pois ficou constatado que os alunos, apesar da condição social precária, compreenderam e iniciaram um processo de desenvolvimento de competências sociais e senso crítico, o que justifica a elaboração deste artigo, para a VI Semana Internacional de Pedagogia, do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas – UFAL.

1 EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PARA JUVENTUDES SÓCIO-HISTÓRICAS DO INTERIOR DE ALAGOAS: UM DESAFIO!

Em 1975, a juventude que morava no interior de São Paulo, próximo a Bauru, teve a oportunidade de participar de um festival de música que procurava imitar o festival americano Woodstock, realizado em 1969. A versão brasileira se chamava FESTIVAL DE ÁGUAS CLARAS, na cidade de Jacanga, numa fazenda que

abrigou um público de aproximadamente 30 mil pessoas. Este festival ficou conhecido pela liberdade no uso de drogas, nudez, bebidas e shows de rock.

Tanto o Festival Woodstock quanto o de Águas Claras foram repercussões do Movimento *Hippie*, que surgiu na década de 1960, nos Estados Unidos (EUA). Uma cultura jovem engajada na luta contra a guerra do Vietnã ou contra a sociedade de consumo capitalista. O interessante é que, duas décadas depois, nos anos 80, principalmente com o crescimento do consumismo, um outro movimento jovem começou a ficar muito conhecido, também nos EUA. Porém, desta vez, entre uma juventude que se contrastava com a dos *hippies*, pois eram jovens que usavam terno e gravata, solteiros, que buscavam uma vida profissional executiva e carreiras bem-sucedidas: os *Young Urban Professional*, mais conhecidos como os *Yuppies*.

São muitos os movimentos liderados por jovens com engajamento social, político ou cultural, tais como os exemplos acima ou os que se manifestaram no “Golpe de 64”, nas “Diretas Já” ou no “Fora Collor”. Todos estes movimentos e exemplos, auxiliam na compreensão da juventude enquanto uma construção sócio-histórica (VYGOTSKY, 2001), que tem espaço importante na sociedade e na história, enquanto agrupamento de seres sociais e sujeitos históricos; o sujeito que cria ideias, crenças, valores e consciência; que é participante de um processo de produção e reprodução de realidade social, ao mesmo tempo que é sujeito de outras realidades produzidas e reproduzidas por outros atores do cenário em que vivem. Estas juventudes se envolvem em movimentos culturais, políticos e sociais, e enfrentam desafios coletivos como a preparação e participação no mercado de trabalho que, na atualidade, trata-se de um ambiente de alta complexidade e competitividade empresarial, que exige cada vez mais uma formação educacional realmente eficaz de quem pretende um emprego ou, mais especificamente, o primeiro emprego.

Para compreender o desafio que é enfrentar este mercado de trabalho na atualidade, é necessário conhecer mais sobre a reestruturação produtiva do capitalismo. Esta reestruturação teve início na década de 1970 e surgiu como solução para a crise do padrão de acumulação até então vigente, agravada pela crise do petróleo. Neste momento, sob os programas e/ou agendas do neoliberalismo, notam-se algumas mudanças e ações importantes tais como: a retirada de capitais do setor produtivo e seu investimento no mercado financeiro, a revolução tecnológica e uma enorme redução da mão de obra empregada, a

diminuição do trabalho vivo e aumento do trabalho morto, a instalação do padrão de produção e de gestão toyotista⁴. Todas estas mudanças e ações deram origem à chamada acumulação flexível.

A acumulação flexível, como vou chamá-la, é marcada por um confronto direto com a rigidez do fordismo. Ela se apoia na flexibilidade dos processos de trabalho, dos mercados de trabalho, dos produtos e padrões de consumo. Caracteriza-se pelo surgimento de setores de produção inteiramente novos, novas maneiras de fornecimento de serviços financeiros, novos mercados e, sobretudo, taxas altamente intensificadas de inovação comercial, tecnológica e organizacional (HARVEY, 2004, p. 140).

Pelo fato de as empresas não estarem conseguindo manter suas taxas de lucro, a política neoliberal estabeleceu algumas estratégias básicas, entre elas intensificar a exploração do trabalho. E, neste caso, as empresas iniciaram uma superexploração (MARINI, 2005) dos trabalhadores por meio da “criação” de um novo tipo de trabalhador. Segundo Antunes (2011), este novo tipo de trabalhador adquiriu características distintas dos seus precedentes: ele passou a ser polivalente, multifuncional, qualificado, participativo, mais comprometido com os objetivos da empresa, e, de preferência, sempre de forma voluntária e automotivada, pois, a partir daquele momento os “ritmos, tempos e processos de trabalho” (idem, p. 27) seriam intensificados ao limite de sua capacidade humana, em alguns casos, além deste limite.

Desde o início desta reestruturação do modo de produção capitalista que o mercado de trabalho tem se tornado cada vez mais competitivo e a preparação profissional de estudantes para esta realidade exige uma ação docente mais efetiva, comprometida, realmente focada no desenvolvimento pleno do educando, pois este precisará se transformar em um profissional mais qualificado do que o operário que apenas apertava parafusos no tempo de Ford ou Taylor, no início do Século XX. E quando se conhece a realidade material das juventudes do interior de Alagoas, também engajadas na qualificação para o mercado de trabalho, pode-se identificar condições desiguais em comparação com as condições dos estudantes dos grandes centros.

Os alunos que participaram desta pesquisa-ação estavam no primeiro

4 Toyotismo é um modelo de produção industrial que visa o princípio da acumulação flexível, evitando principalmente os desperdícios ao longo do processo (fonte: <https://www.significados.com.br/toyotismo/>).

módulo do Curso de Administração Subsequente, do IFAL, Campus Viçosa, períodos matutino e vespertino, no semestre 2018.1. O grupo era formado de sujeitos com as seguintes características: (a) a turma da manhã tinha 38 alunos matriculados e a turma da tarde, 39, o que totalizou 77 alunos matriculados no início do semestre 2018.1; (b) o levantamento deste perfil foi realizado com 63 alunos que estavam presentes no dia 12 de Junho de 2018, nos dois turnos, sendo que, considerando os desistentes, faltaram apenas 6 alunos neste dia, permitindo afirmar que esta amostra representa o universo dos alunos matriculados em atividade; (c) 68% destes alunos eram do sexo feminino e 32% eram do sexo masculino; (d) 78% nunca trabalharam e os 22% restante, trabalharam em lanchonetes, feira, mercado, “roça”, sempre em funções que não eram administrativas; (e) 94% dos alunos declararam não ter nenhuma noção ou conhecimento sobre Administração de Empresas; (f) 64% dos alunos tinham até 18 anos de idade; 25% com idade entre 19 e 21 anos; 9,5% entre 21 e 30 anos; e apenas um aluno tinha entre 31 e 40 anos (1,5%), ou seja, quase 90% dos alunos tinham até 21 anos de idade; (g) apenas 1 aluno afirmou ter o desejo de fazer um curso superior em Administração de Empresas, futuramente; (h) os cursos superiores que a maioria dos alunos disseram sonhar um dia cursar são: Direito (8 alunos), Enfermagem (8), Polícia Federal (6), Veterinária (5), Medicina (5), Psicologia (3), Engenharia (3), Fisioterapia (3), Computação (3), outros cursos (18).

No término do levantamento destas informações, através de questionário estruturado preenchido em sala de aula, os alunos informaram que decidiram fazer o curso técnico de Administração de Empresas no IFAL por razões diversas, mas a grande maioria demonstrou interesse mais pelo fato de estudar em uma escola federal e querer se qualificar para o mercado de trabalho, sem ter muita ideia do que aprenderia no curso. E a grande maioria revelou, com exceção de apenas dois alunos, que a realidade das escolas estaduais ou municipais que estudaram no ensino médio era precária, muitas disciplinas sem professor ou com professores que não eram exigentes para não haver reprovações ou evasão (preocupação da gestão escolar com o IDEB), professores que quase não davam os conteúdos da disciplina da forma como deveriam etc.

Percebe-se que estes alunos saíram do ensino básico despreparados para aprender sobre disciplinas que não têm quase nenhum conhecimento, pouco interesse e sem os exemplos ou modelos empresariais que serviriam como

referência profissional, pois a grande maioria participa de famílias de agricultores ou empregados em pequenos negócios do varejo local. Toda esta realidade material, as condições sociais e econômicas dos estudantes, demonstram os desafios e as dificuldades que eles enfrentarão no aprendizado e na conquista de um emprego.

2. JOGOS OU SIMULAÇÕES DA REALIDADE EMPRESARIAL: UMA SOLUÇÃO!

O que as empresas fazem para preparar os seus administradores e trabalhadores para a competitividade e o aumento da lucratividade? São muitas e muitas as soluções encontradas e praticadas. Um método utilizado, que pode ser usado nas escolas, principalmente pelo fato de, em alguns casos, exigir pouco recurso para sua execução, são **os jogos e simulações de empresas**. Os empresários capitalistas buscam aumentar sua lucratividade e zerar qualquer tipo de perda.

[...] Ao contrário das ciências naturais, as ciências sociais não têm um laboratório onde você pode testar teorias, modelos e ações antes de implementá-las. Isso é particularmente problemático para a parte administrativa, pois as decisões não podem ser testadas antes de serem realmente implementadas. Um erro pode custar dinheiro, empregos e até mesmo colocar em risco a sobrevivência de uma organização (ALVES, 2015, p. 2).

De acordo com Alves (idem, p. 3), o modelo de Educação atual ainda segue o mesmo modelo do século XIX, quando as escolas reproduziam o trabalho das indústrias, baseado na repetição de processos para adaptar os alunos no trabalho industrial. “Repetição, conformação, obediência e trabalho isolado” eram as características que as indústrias buscavam desenvolver nos operários. Mas como o mercado de trabalho não é mais predominantemente industrial, mas com quantidade de empresas cada vez maior no setor terciário⁵, com a grande maioria delas seguindo o modelo de gestão toyotista, em que a flexibilidade nos processos de trabalho é utilizada e necessária, é muito importante desenvolver nos trabalhadores a capacidade para tomar decisões acertadas. Pode-se afirmar que hoje em dia as

5 Setor terciário (também conhecido como setor de serviços) é aquele que engloba as atividades de serviços e comércio de produtos. É um dos três setores da economia, os outros sendo o Setor Primário (agricultura, extração mineral, etc.) e o Setor Secundário (industrialização). Fonte: GIRARDI, Edson Canal. **Setor Terciário**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/economia/setor-terciario/>>. Último acesso: Julho 2018.

empresas não precisam apenas das mãos dos seus funcionários, mas também da cabeça pensante, crítica, que sabe decidir, pois não se pode mais permitir que os administradores aprendam “a tomar decisões por tentativa ou erro” (ALVES, 2015, p. 4). Dentro deste contexto, é quando e onde os Jogos Empresariais entram em cena.

Os jogos de empresas são uma forma de ensinar e aprender a tomar decisões. Os jogos são uma ferramenta de aprendizagem. Eles induzem o pensamento dinâmico e também podem tornar a tomada de decisão divertida uma vez que têm um comportamento forte de *edutainment*⁶ (idem, p. 5).

Ainda segundo Alves (2015), os jogos empresariais procuram desenvolver nos participantes a capacidade para tomar decisões através de 5 fatores ou características do jogo: (1) modelagem da realidade através simulação da realidade empresarial; (2) estimulação da criticidade, análise e resolução de problemas; (3) compreensão do contexto empresarial e sua dinâmica sistêmica; (4) oportunidades para a tomada de decisão; (5) Educação com entretenimento. E estes 5 fatores ou características devem fazer parte de um jogo com um dos formatos a seguir ou a combinação de ambos: (a) papel e caneta; (b) jogos de tabuleiro; (c) jogos de computador; (d) livro-jogo; (e) dramatização.

Para a pesquisa-ação em tela, foi criado um jogo combinando os formatos papel e caneta e dramatização. Papel e caneta que é um tipo de jogo simples, onde se pode utilizar apenas uma folha de papel e uma caneta; uma forma bem fácil de execução que não exige muitos recursos. Dramatização ou teatro, para que os participantes possam assumir o papel de administrador ou gerente ou líder empresarial. E para registro, foi utilizado também um recurso muito importantes para a coleta de dados ou observações. Depois de cada uma das atividades, anotamos nossas impressões em um diário de bordo. Anotações simples que contribuíram para as análises.

O campo do jogo foi durante a disciplina Fundamentos da Administração, que é uma disciplina muito importante para os administradores, tanto bacharéis como técnicos, e o conteúdo ministrado é uma excelente oportunidade para o desenvolvimento da criticidade profissional do aluno, pois podemos debater sobre o porquê dos principais autores das teorias administrativas terem chegado às soluções

6 *Edutainment* é um neologismo formado a partir da combinação de education and entertainment (Educação e entretenimento). Isso significa que o jogo tem como objetivo ensinar enquanto diverte (ALVES, 2015, p. 31).

encontradas para cada fase. Praticamente, todas estas teorias surgiram de algum tipo de necessidade empresarial para aumento da produtividade e estas necessidades também podem muito bem ser encontradas no dia a dia dos estudantes. A disciplina tinha como referência bibliográfica principal o livro *Administração: Teoria e Prática no Contexto Brasileiro*, de Sobral e Peci (2008).

Como método investigativo, foi utilizada a pesquisa-ação, que é uma forma de se produzir conhecimento a partir da observação e análise de uma determinada ação. Para Tripp (2005, p. 445),

é importante que se reconheça a pesquisa-ação como um dos inúmeros tipos de investigação-ação, que é um termo genérico para qualquer processo que siga um ciclo no qual se aprimora a prática pela oscilação sistemática entre agir no campo da prática e investigar a respeito dela. Planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora da prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação.

Nos cursos de Administração se aprende muito sobre uma outra forma de investigação-ação: o PDCA, sigla do inglês “plan”, “do”, “check” e “act”, um método de gestão da qualidade para a melhoria contínua de processos de trabalho, em quatro etapas. Mas, assim como o PDCA, a pesquisa-ação é um ciclo, que pode ser contínuo, para aprimorar a prática e produzir conhecimento, a partir da identificação de um problema, planejamento de soluções, levantamento de informações sobre o problema, execução do planejado para melhoria, controle e avaliação constantes para ações corretivas. Mas,

embora a pesquisa-ação tenda a ser pragmática, ela se distingue claramente da prática e, embora seja pesquisa, também se distingue claramente da pesquisa científica tradicional, principalmente porque a pesquisa-ação ao mesmo tempo que altera o que está sendo pesquisado, é limitada pelo contexto e pela prática (TRIPP, 2005).

Pesquisa-ação é uma “linha de pesquisa associada a diversas formas de ação coletiva que é orientada em função da resolução de problemas ou de objetivos de transformação” (THIOLLENT, 1986, p. 7). Ela não pode ficar reduzida apenas a um processo de melhoria, pois tem caráter de pesquisa científica, estabelecendo “um vínculo entre, de um lado, o raciocínio hipotético e as exigências de comprovação, e, por outro lado, as argumentações dos pesquisadores e

participantes” (idem, p. 13), que, pelo menos neste caso, não se darão no campo das técnicas estatísticas, mas, na interpretação da realidade observada e das ações transformadoras que serão os objetos de deliberação.

3. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS: REFLEXÕES

Depois de 19 encontros com os alunos, durante o primeiro bimestre do semestre 2018.1, e de uma pesquisa realizada através de questionário estruturado com os mesmos alunos, podemos concluir sobre a utilidade dos jogos empresariais para a prática de uma educação emancipadora, que contribui para o pensar analítico e crítico do aluno. Ficou constatada a importância da simulação da realidade corporativa e laboral, para reproduzir o ambiente de trabalho, de pressão e de competitividade que os futuros administradores vivenciarão nas empresas e na busca por vaga no mercado de trabalho. Também se confirmou o quanto que o jogo empresarial contribui para o desenvolvimento da criticidade do aluno.

Registramos nossas impressões em um diário de bordo, como já informado, e a principal observação é quanto a atitude do aluno no início da disciplina e a atitude no final do semestre. Este jogo empresarial foi aplicado em duas turmas que estavam no primeiro módulo de um curso subsequente de Administração de Empresas. Era o primeiro contato dos alunos com o instituto federal e com o tema. Na primeira aula, ao pedir para os alunos se apresentarem, ficou claro que eram alunos tímidos e acanhados. Mas no final do bimestre, o comportamento era outro. A participação nos debates, a apresentação das opiniões, o sentimento de coletividade eram evidentes.

A mudança clara de atitude e envolvimento na disciplina, remeteu um pouco a Libâneo (1994, p. 13), quando afirma que a relação dialógica com o aluno

visa "em primeiro lugar, transformar a relação professor-aluno no sentido da não-diretividade, isto é, considerar desde o início a ineficácia e a nocividade de todos os métodos à base de obrigações e ameaças". Embora professor e aluno sejam desiguais e diferentes, nada impede que o professor se ponha a serviço do aluno, sem impor suas concepções e ideias, sem transformar o aluno em "objeto". O professor é um orientador e um catalisador, ele se mistura ao grupo para uma reflexão em comum.

Apesar da pressão e competitividade que o jogo empresarial proporcionou, o

aluno compreendeu que se tratava de uma simulação e o professor um tipo de orientador, facilitador. Diversos depoimentos de alunos levantados na pesquisa comprovam o quanto eles reconheceram que o jogo empresarial era uma simulação da realidade muito próxima do real. Vejamos algumas das principais:

Aluno 1: “O jogo ressaltou a importância de relacionar-se com o meio e nos proporcionou uma noção da realidade empresarial (como funciona);”

Aluno 2: “Foi ótimo, porque tentou nos levar para a realidade do trabalho em equipe”;

Aluno 3: “Ótima atividade! E por conta da simulação, já ficamos habituados com a concorrência que enfrentaremos”;

Aluno 4: “Tive uma boa noção de como funciona uma empresa”;

Aluno 5: “Uma forma de aprendizado onde por meio da dinâmica aprendi como funciona uma empresa”;

Aluno 6: “Aprendemos a trabalhar em equipe e a se relacionar com outras pessoas, ouvir opiniões diferentes”.

E além de compreenderem e perceberem que se tratava de uma simulação, os alunos consideraram uma forma divertida de aprendizagem, estimulante para o desenvolvimento de habilidades e aquisição de conhecimentos, de forma que ajudou a perder a timidez, falar em público, desenvolver competências sociais.

Para Luckesi (1994), a Educação pode ser classificada como redentora, reprodutora e transformadora. Também conhecida como pedagogia libertária, a Educação Transformadora ou Emancipadora é aquela que contribui para o despertar de uma consciência crítica do sujeito, a formação de um juízo de valor ou capacidade para pensar, criticar, julgar assuntos ou situações diversas. A criticidade que se busca na formação dos alunos do IFAL está relacionada ao contexto profissional. No PPP-IFAL (2013. p. 31), fica claro o perfil profissional desejado do aluno egresso: **“agir com senso crítico na organização de processos produtivos”**. Ou seja, o aluno com “condição de criticar e não aceitar facilmente tudo que se propõe” (PIAGET, 1976). E este é o grande desafio da Educação Emancipadora Profissional: desenvolver nos alunos o pensamento ou a consciência crítica, uma habilidade muito importante para a Administração de Empresas, pois esta criticidade é fator primordial para a tomada de decisões, tão importante para a prática cotidiana da Administração de instituições privadas ou públicas.

O jogo empresarial elaborado para esta pesquisa-ação proporcionou a oportunidade para o despertar da criticidade dos alunos nas tarefas da competição, ao promover debates entre os participantes dos grupos. Os alunos tinham que fazer

tarefas individualmente, em casa, para depois, no grupo, apresentarem e debaterem sobre qual das tarefas elaboradas individualmente resolveria melhor o problema ou poderia ser escolhida como a melhor solução da sala? Os debates fizeram os alunos conhecer propostas diferentes das suas, defender suas opiniões, argumentarem etc.

O estímulo ao debate ficava sempre por conta do gerente ou líder da equipe (do grupo), para a tarefa do momento. E estes gerentes sempre eram estimulados a fazer com que todos membros do grupo participassem com suas opiniões e observações. E não deixassem ninguém sem participar das discussões e busca de soluções. E aqui vale também ressaltar o que já foi comentado acima. No final do bimestre, o comportamento dos alunos era outro. Eles pareciam gostar dos debates, de participar, de apresentar suas ideias, suas opiniões. Na realidade, nas tarefas do jogo um aluno não podia deixar de participar, caso contrário o grupo poderia perder ponto. Isto fazia com que os próprios membros da equipe cobravam a participação.

No final do bimestre, ao término do jogo, foi realizada uma pesquisa com 46 participantes (67% da turma) e prova final, quando a equipe que conseguiu a somatória mais alta, tanto na pontuação nas atividades quanto nas notas da prova dos alunos do grupo, receberam o devido reconhecimento e prêmio (caixas de bombons). Os resultados da pesquisa nos levaram à conclusão que os alunos gostaram muito de participar da competição e simulação da realidade empresarial.

Gráfico 1 – Grau de Satisfação dos Alunos com o Jogo Empresarial



Fonte: Dados da pesquisa 2018.

97% de satisfação (ótimo e bom). Apenas uma aluna classificou sua

satisfação como “regular” ao participar do jogo desenvolvido em sala. Sua razão foi: “porque não conseguia compreender tudo”. Mesmo assim, ela declarou que “deu para desenvolver bastante conhecimento e a união da equipe foi muito boa”. Ou seja, podemos concluir que o resultado foi muito positivo.

Também pedimos para os alunos fazerem uma comparação entre as atividades das outras disciplinas que estavam tendo no semestre e o jogo empresarial. Apenas um aluno considerou que “é a mesma coisa das outras disciplinas, não senti diferença”. Todos os demais (97%) declararam que o jogo “tornou a disciplina mais dinâmica do que as demais e gostou de participar”. E quando questionados quanto ao aprendizado sobre as abordagens teóricas discutidas nas atividades de grupo, todos os alunos (100%) disseram que “foi uma ótima forma de aprendizagem”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ação docente, para ser efetiva e contribuir para a transformação dos sujeitos e da sociedade, precisa ser dotada de motivação, de inspiração, até de sedução, para persuadir o aluno para o aprendizado e para a libertação dos velhos e ultrapassados paradigmas da classe dominante ou, como dizia Freire (1994, p. 45), para ajudá-lo a se desvestir “da roupagem alienada e alienante”, para que ele “seja uma força de mudança e de libertação”. Mas este desvestir, esta quebra de velhos e ultrapassados paradigmas não cabe tão somente ao aluno, mas também ao professor. Os tempos mudaram e vão mudar ainda mais, em uma velocidade, como diria Caetano Veloso, “estonteante”, que atordoia. Os professores precisam mudar e acompanhar estas mudanças considerando esta dinâmica e ágil transformação da sociedade e do mercado de trabalho, principalmente considerando a realidade sócio-histórica dos seus alunos, sujeitos carentes e desprovidos de conhecimentos sobre o mundo empresarial e que tiveram um ensino médio precarizado. Sendo assim, a utilização de recursos variados, tais como um jogo empresarial dinâmico e divertido, pode transformar as aulas em momentos atrativos, animados, que despertam a vontade de se aprender mais e de se preparar para atuar em um mercado muito desafiador.

Mas o que realmente valeu observar e constatar foi quanto as diversas oportunidades de se criticar empresas, processos de trabalho, discutir e defender

em grupo propostas e soluções, tomar decisões etc, contribuem para o desenvolvimento da criticidade do aluno, ou para a formação de um juízo de valores importantes para uma futura tomada de decisões em nível administrativo e até pessoal. Realmente não basta mostrar como os teóricos da Administração fizeram suas escolhas ou chegaram às suas conclusões, é preciso contribuir para que os educandos também saibam escolher entre as diversas alternativas que eles mesmos podem buscar ou identificar. Estimular isto tudo através de um tipo de jogo, de uma atividade escolar competitiva e criativa, é um método que produz bons resultados, tais como o desenvolvimento de criticidade nos alunos, além de ser uma boa forma de simular o ambiente empresarial.

O último ponto que merece muito destaque foi o uso da pesquisa-ação, enquanto tipo de investigação-ação, ou processo de melhoria contínua e produção de conhecimento sobre a ação docente. “O objetivo primeiro da pesquisa-ação é mudar uma dada situação particular levando em consideração a totalidade concreta tal como é vivida” (DIONNE, 2007, p. 32). O aprendizado foi muito válido e todos os registros feitos neste trabalho serão considerados a cada novo semestre em que ministraremos os Fundamentos da Administração ou outras disciplinas. Práticas educativas que contribuirão para uma real emancipação dos educandos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Paulo Vicente. **Jogos e simulações de empresa**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015.

ANTUNES, Ricardo. Desenhando a nova morfologia do trabalho: as múltiplas formas de degradação do trabalho. In: PLANCHEREL, Alice Anabuki; BERTOLDO, Edna. **Trabalho e capitalismo contemporâneo**. Maceió: Edufal, 2011.

BRASIL. **Educação integral**: texto referência para o debate nacional. Brasília: MEC/Secad, 2009.

DIONNE, Hugues. **A pesquisa-ação para o desenvolvimento local**. Brasília: Liber Livro Editora, 2007.

FREIRE, Paulo. **Educação como Prática de Liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

_____. **Pedagogia do oprimido**. 17 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 2004.

INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS. **Projeto Político Pedagógico Institucional**. Maceió: IFAL, 2013.

LIBÂNEO, José Carlos. **Tendências pedagógicas na prática escolar**. In: _____. Democratização da Escola Pública – a pedagogia crítico-social dos conteúdos. São Paulo: Loyola, 1992. cap 1. Disponível em: <<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAehikAH/libaneos>>. Acesso em Abril de 2013.

LUCKESI, Cipriano. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

MARINI, Ruy Mauro. **Dialética da dependência**. São Paulo: Expressão Popular, 2005.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

SOBRAL, Filipe; PECL, Alketa. **Administração: teoria e prática no contexto brasileiro**. 2. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. Coleção temas básicos de pesquisa-ação. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1986.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022005000300009&script=sci_abstract&tlng=pt> . Último acesso: Jun de 2018.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. 2ª ed. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.