

6 FIN Finanças

**ADMINISTRAÇÃO DE ATIVOS CIRCULANTES DE CURTO PRAZO: UM ESTUDO
SOBRE A EMPRESA 01 DE UM JOGO DE EMPRESAS**

Resumo

A gestão financeira é uma das partes fundamentais da gestão empresarial. Em um ambiente simulado essa importância é vivenciada de forma lúdica com grandes benefícios aos acadêmicos. O artigo é um estudo de caso que trata de um dos pontos do gerenciamento financeiro, o qual busca analisar a forma como foram tomadas as decisões sobre os ativos de curto prazo e fazer correlação com o mundo real. Dessa forma foi avaliada a gestão financeira no decorrer da simulação, onde foram identificados a forma como foram tratados os ativos de curto prazo e o impacto disso sobre os indicadores de liquidez seca e corrente, além de apontar algumas decisões que poderiam ser feitas de forma diferente para potencializar o resultado final da empresa em questão. Por fim, esse contexto foi analisado fora do ambiente simulado, demonstrando a importância para a gestão financeira em organizações reais e como o retorno pode ser impactado.

Palavras-chave: Liquidez seca, Liquidez corrente; Ativo Circulante; Jogos Empresariais.

Abstract

Financial management is one of the fundamental parts of business management. In a simulated environment, this importance is experienced in a playful way with great benefits for academics. The article is a case study that deals with one of the points of financial management, which seeks to analyze how decisions were made on short-term assets and to correlate with the real world. In this way, the financial management was evaluated during the simulation, where the way in which short-term assets were treated and the impact of this on the dry and current liquidity indicators were identified, in addition to pointing out some decisions that could be made differently to enhance the final result of the analyzed company. Finally, this context was analyzed outside the simulated environment, demonstrating the importance for financial management in real organizations and how the return can be impacted.

Keywords: Dry liquidity, Current liquidity; Current assets; Business Games.

1. Introdução

Em qualquer organização, com ou sem fins lucrativos, a gestão financeira desempenha um papel fundamental atrelado às demais áreas organizacionais, com o objetivo de gerar valor à organização. O controle das finanças é fundamental para que as organizações possam se planejar sem ter surpresas, isso se dá com o entendimento dos fluxos financeiros a partir dos ativos e passivos de uma empresa. Em um ambiente simulado, como no jogo de empresas, no qual as decisões gerenciais organizadas pelo simulador geram resultados para os participantes, a área financeira também deve utilizar os dados para aperfeiçoar a gestão. A gestão dos fluxos de caixa, prazos de recebimento e pagamento, impactam diretamente no resultado final da empresa, podendo melhorar ou piorar de forma significativa o mesmo.

Nesse sentido, percebe-se a importância de uma gestão eficiente do caixa da empresa, utilizando-se de dados passados e das projeções futuras para que assim possam ser tomadas as decisões presentes. Gitman (2010) aponta que, a conta caixa no balanço patrimonial, relaciona as disponibilidades associadas às necessidades financeiras, onde de um lado se tem a estrutura de investimentos e de outro a de financiamentos da empresa. Em termos, trata-se da gestão de ativos e passivos circulantes, ou administração financeira de curto prazo que busca atingir um equilíbrio entre a rentabilidade e os riscos.

Dessa forma o problema da presente pesquisa diz respeito a como identificar e analisar as tomadas de decisões de curto prazo da Empresa 01, na disciplina de jogos empresariais. Os objetivos específicos são: analisar os demonstrativos financeiros da empresa; levantar os dados pertinentes a curto prazo; e compreender as decisões tomadas pelos diretores, fazendo relação ao mundo empresarial real.

O trabalho é composto por cinco seções. A presente seção introduz o tema. A segunda é o referencial teórico, que aborda a gestão financeira de curto prazo, as decisões financeiras no curto prazo, e os jogos de empresas. Na terceira são apresentados os procedimentos metodológicos, justificando a natureza da pesquisa e o ambiente de pesquisa, além de contextualizar a proposta da disciplina. Na quarta seção é apresentada a análise e a discussão dos resultados, seguidos pela última, que reúne as considerações finais, com as contribuições, limitações e proposições.

2. Referencial teórico

2.1 Gestão financeira de curto prazo

Segundo Gitman (2010), a administração financeira de curto prazo, que gera cada ativo e passivo circulantes da empresa, é uma das atividades mais importantes do administrador financeiro, na medida em que nas organizações costuma-se ser elevado, tanto o nível de investimento em ativos circulantes, quanto o nível de financiamento em passivos circulantes. Ela é fundamental para garantir a continuidade de uma organização, e exige uma gestão financeira eficiente e capaz de manter o caixa da empresa com elevada liquidez, isto é, com capacidade de cumprir com suas obrigações de curto prazo, visto que o nível de liquidez da organização é capaz de identificar possíveis problemas de fluxo de caixa. Portanto, a gestão financeira é tão necessária quanto a capacidade de produção e vendas da organização (SILVA, 2005).

O ativo circulante compreende, segundo Costa e Fernandes (2014), as contas em que se espera que sejam vendidos, consumidos ou realizados dentro de suas operações normais, em até 12 (doze) meses após o encerramento do exercício social da entidade. Constitui-se no grupo de contas contábil que registra as disponibilidades (caixa, bancos e aplicações financeiras), os estoques e outros créditos de realização a curto prazo, como adiantamento a fornecedores e empregados.

Estes são denominados capital de giro, pois representam a parte dos investimentos da organização que transitam do caixa para estoques, estoques para contas a receber e, contas a receber novamente para o caixa, de forma repetida durante a condução normal das operações (GITMAN, 2010). Para Assaf Neto e Silva (2002), o termo giro está associado a esta liquidez dos recursos na conversão em caixa no período máximo de um ano, período considerado de curto prazo.

Assim como a gestão dos ativos, os passivos circulantes também devem ser gerenciados com a finalidade de manter a saúde financeira da empresa em boas condições, visto que são as principais fontes de financiamento em curto prazo. Segundo Gitman (2010), considera-se como os principais passivos circulantes os valores devidos aos fornecedores, bancos e governo.

Costa e Fernandes (2014) apontam que no grupo passivo circulante, são escrituradas as obrigações da entidade, inclusive financiamentos para aquisição de direitos do ativo não circulante. Como exemplos de subcontas que devem ser incluídas nele, tem-se: obrigações com funcionários; provisões de férias e 13º salário; obrigações tributárias; fornecedores; instituições financeiras; créditos dos sócios.

Assim sendo, a administração financeira de curto prazo exige um equilíbrio entre a gestão de ativos e passivos circulantes de modo a sustentar as operações normais da organização. Assim, cabe ao gestor identificar o montante de capital de giro suficiente para tal e, a partir daí tomar as decisões cabíveis para manutenção do fluxo de caixa.

2.2 Decisões financeiras de curto prazo

As decisões financeiras de curto prazo consistem tanto em decisões de investimento, como em decisões de financiamento. As decisões de investimento e de financiamento de longo prazo, geralmente, assentam numa determinada orientação estratégica, tanto do negócio da empresa, como da sua estrutura de capitais, enquanto que as decisões ao nível do curto prazo estão fortemente relacionadas com o desenvolvimento da atividade operacional da empresa. O investimento e financiamento de curto prazo surgem como resposta ao excesso ou falta de caixa, isto porque os recebimentos e pagamentos do mesmo não são sincronizados (Maness e Zietlow, 2005).

De acordo com Oliveira, Filho e Amaral (2001), as decisões financeiras, de maneira geral, devem ser eficazes em maximizar o resultado econômico dos investimentos, levando em consideração as limitações de recursos existentes. Quando se trata das decisões de curto prazo, há um impasse entre rentabilidade e liquidez. Conforme destacado por Assaf Neto e Silva (2002), decisões que aumentam a rentabilidade não necessariamente aumentam a liquidez, ao mesmo tempo em que, focar os esforços em aumentar a liquidez, pode reduzir a rentabilidade da empresa.

Para Fusco (1996, p. 54), “a principal função de quem toma decisões correspondentes à administração de capital de giro é administrar as várias contas que compõem o capital de giro com relação ao nível de liquidez da empresa”, ou seja, nem muita nem pouca liquidez, perseguindo a harmonia e o equilíbrio próprios das características do negócio explorado.

Segundo Braga et al. (2004), o capital de giro está inserido neste contexto de decisões financeiras de curto prazo, portanto, o processo de administração dos ativos e passivos circulantes exige uma tomada de decisão por parte do gestor financeiro que sustenta as atividades diárias da organização. Tais decisões quando tomadas sem o devido cuidado podem ter consequências negativas que impactam diretamente a capacidade de operação da empresa. Quando o objetivo é manter a liquidez, há um maior investimento em ativos circulantes para manter a capacidade da empresa em cumprir com suas obrigações, porém, é necessário planejar tal decisão de maneira que os ganhos compensem os custos pois, segundo Assaf Neto e Silva (2002), incitam que as posições de mais elevada liquidez imediata, ao mesmo tempo em que promovem segurança financeira para a empresa, apuram maior custo de oportunidade.

A respeito de tais custos, conforme aponta Ross (2015), manter um valor em caixa acima do mínimo necessário pode não ser benéfico para organização, visto que o custo de oportunidade incorrido pelo caixa excedente poderia render juros caso fosse aplicado em investimentos em títulos negociáveis ou fundos de investimento em renda fixa. Ainda segundo o autor, tal custo em conjunto com os custos de transação, deve ser levado em consideração ao determinar a quantidade ideal de saldo de caixa.

2.3 Jogos de empresas

Nicolini (2003), cita que em um país como o Brasil, que tem como característica constantes mudanças setoriais e econômicas, é de fundamental importância que os estudantes da área de gestão e administração estejam preparados para atuar em um mercado que requer capacidades. Quando essas capacidades não são inatas ao profissional, elas devem ser desenvolvidas no processo de aprendizagem. Diante disso, um destaque na área do ensino em administração é a implantação dos chamados jogos de empresas na grade curricular, “[...] pela possibilidade de vivência simulada de situações empresariais nas quais é necessária a tomada de decisão” (MOTTA, MELO e PAIXÃO, 2012).

O jogo de empresas é um método dinâmico que permite ao discente uma vivência real da prática das organizações, no qual aprende-se com a experiência, por meio de seus erros e acertos ao tomar as próprias decisões durante o ciclo do jogo. Caracterizados por representações virtuais de situações reais de negócios, os jogos permitem ao discente o gerenciamento de negócios em um ambiente livre de riscos (BUIL; CATALÁN; MARTÍNEZ, 2019).

Zulfiqar et al. (2018) ressalta que o discente pode aprender de maneira mais prática por meio dessa estratégia, considerando o jogo como um cenário da realidade, em que é possível provar distintas estratégias e vivenciar circunstâncias específicas. Motta e Quintella (2012) enfatizam ainda que essa estratégia proporciona aos discentes uma experiência de aprendizagem significativa e recreativa. Por intermédio dos jogos, os discentes podem criar e gerir diversos

negócios, encarar seus desafios e obstáculos em um ambiente sem risco e, por fim, alcançar a recompensa (ZULFIQAR et al., 2018).

Conceitualmente, conforme Sauaia (2008), os jogos de empresas tratam do contexto empresarial simulado de forma que o processo decisório esteja diretamente ligado aos resultados, também sendo utilizado como proposta educativa, no qual problemas e situações empresariais são analisados por equipes de alunos, em uma sucessão de decisões e resultados.

De acordo com Fortmuller (2009), os jogos de empresas buscam desenvolver competências e solucionar problemas estratégicos. Desta forma, essa é uma ferramenta que oferece um pouco da vivência real ao futuro gestor, trazendo desafios e situações que afetam as organizações na dinâmica de mercado. Além do conhecimento adquirido de forma prática com o jogo de empresas, destaca-se a responsabilidade pelo aprendizado que é transferida aos alunos, tornando-os aprendizes por toda a vida, requisito mais que necessário em uma sociedade em rápida transformação (MOTTA, MELO e PAIXÃO, 2012).

3. Metodologia

Esta é uma pesquisa de caráter exploratório, qualitativa, bibliográfica, e estudo de caso. É classificada como exploratória pois, consoante a Malhorta (2001), tem como objetivo prover critérios e compreensão do problema. Ao mesmo tempo, é qualitativa, pois se preocupa com o aprofundamento da compreensão de um grupo social ou organização. (GERHARDT e SILVEIRA, 2009). Além disso, Gerhardt e Silveira (2009) evidenciam que as características da pesquisa qualitativa são principalmente a objetivação do fenômeno e a hierarquização das ações de descrever, compreender e explicar o fenômeno.

É também bibliográfica uma vez que, conforme Gil (2017), a pesquisa bibliográfica constitui uma etapa preliminar de praticamente toda a pesquisa acadêmica. Michael (2015) salienta que o levantamento bibliográfico é a essência do estudo exploratório.

A proposição é uma construção de caráter detalhado e profundo sobre uma empresa em um jogo de empresas, por meio do estudo de caso, conforme conceitua Vergara (1990). Como citado, o objeto dessa pesquisa é a Empresa 01 da Disciplina de Jogos Empresariais do curso de Administração, da Universidade Federal da Fronteira Sul, no semestre de 2022/1.

A coleta de dados foi realizada a partir dos relatórios gerenciais fornecidos no decorrer da disciplina de formação. Os dados são caracterizados como primários, por terem fins diferentes do que o problema em pauta (MALHOTRA, 2001).

3.1 Descrição da Pesquisa

A pesquisa foi realizada durante a disciplina de Jogos Empresariais da grade do curso de Administração da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), no campus Chapecó. Essa disciplina faz parte da grade curricular do curso e é um instrumento que gera aproximação com a realidade empresarial na tomada de decisão, agregando conhecimento aos acadêmicos.

O jogo de empresas, como já conceituado, trata-se de uma simplificação da realidade de organizações empresariais, tendo como objetivo o aprendizado vivencial dos alunos. Para aplicar o jogo de empresas é utilizado o simulador GI-MICRO, que recria um ambiente composto por várias empresas do mesmo segmento que competem entre si, buscando o atingimento de resultados a partir dos dados fornecidos. No semestre em questão, o produto comercializado pelas empresas era uma cadeira versátil que, com uma pequena manobra, vira uma escada, destinado para quem busca comodidade e versatilidade.

Na disciplina de Jogos Empresariais a turma era composta por 9 (nove) acadêmicos, que foram divididos em 4 (quatro) equipes. Cada equipe assumiu uma unidade filial de uma empresa que desenvolveu um produto novo, que está sendo sucesso de vendas. O jogo então desafia os acadêmicos a tomarem decisões para produzir mais, investir, resolver problemas relacionados ao mercado, e reagir a mudanças do ambiente.

Os integrantes que compõem a equipe são divididos em diretor geral, diretor de marketing, diretor financeiro e diretor de produção, ficando cada um responsável pelas decisões a serem tomadas no decorrer do jogo referentes a sua área. Os diretores competem entre as empresas, e são classificadas de acordo com o desempenho.

No decorrer da disciplina são tomadas decisões de quanto irá produzir, quanto irá comprar de matéria prima, quantas pessoas irá contratar, quanto irá comprar de maquinário, quando investirá em marketing, qual será o preço do produto vendido, quanto irá aplicar, se vai vender com ou sem desconto, que prazo vai dar para o cliente, entre outras diversas escolhas comuns ao ambiente gerencial.

Essas decisões são efetivadas após a entrega, através da folha de decisões, sendo processadas pelo software do jogo, o qual gera relatórios que são entregues às equipes. Nesses relatórios estão informações financeiras e contábeis, como demonstração de resultado do exercício, balanço patrimonial, bem como relatórios de custos e indicadores de desempenho. Cabe, então, a cada equipe analisar os relatórios disponibilizados para traçar a devida estratégia para o próximo trimestre, pois essa é a periodicidade utilizada na disciplina.

Nesse estudo é abordado o contexto da Empresa 01 no jogo, relatando suas decisões ao longo de 9 rodadas, explicitando as decisões que tratam da gestão de curto prazo, do planejamento de caixa e projeção dos resultados.

4- Discussão dos resultados

Nesta seção do artigo serão tratados e analisados os resultados das ações da Empresa 01, a partir da experiência vivencial dos diretores da própria empresa e dos relatórios contábeis emitidos a cada rodada. Antes de começar a análise é necessário salientar que o jogo não permite valor de caixa inferior a R\$ 5.000,00, sendo que em toda rodada que a empresa tiver valor inferior a isso, o jogo fornece um empréstimo do tipo P (papagaio), com juros bem superiores aos praticados no mercado.

Por tratarmos da gestão de curto prazo e das decisões realizadas no período do jogo de empresas, optou-se por utilizar, como base, o índice de liquidez corrente, que conforme Reis (2003) é um indicador que evidencia quanto a empresa tem de valores disponíveis dentro de um prazo inferior a um ano, para manter suas obrigações vencíveis no mesmo período. A fórmula deste indicador é:

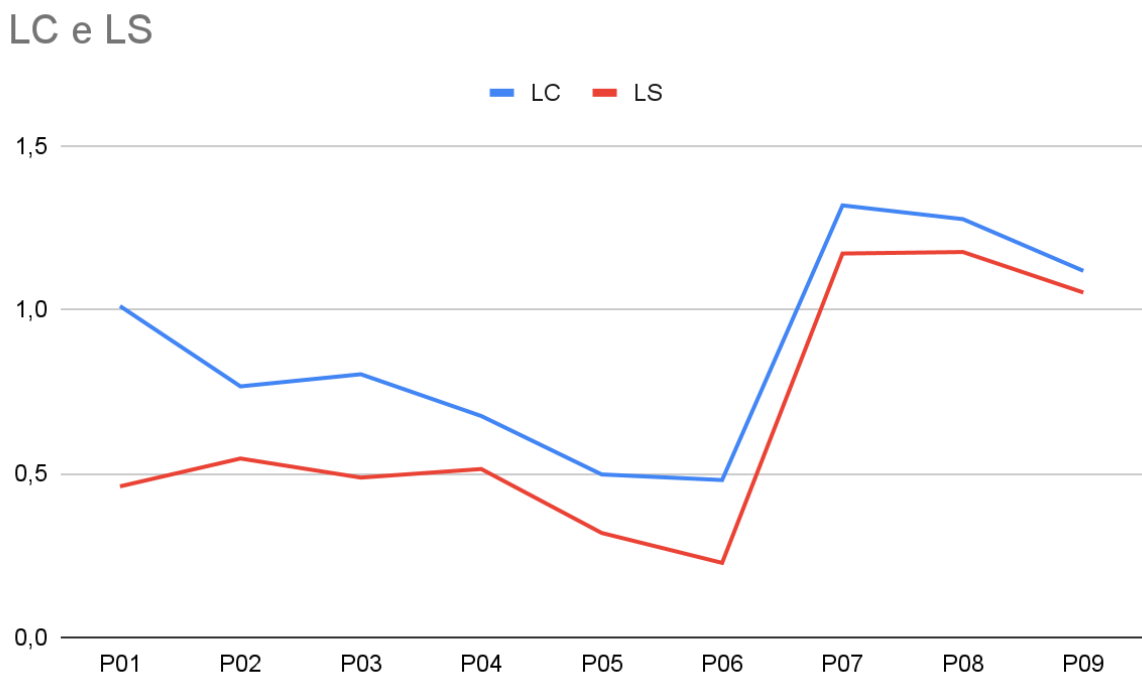
$$\text{Liquidez Corrente (LC)} = \text{Ativos circulantes} / \text{passivo circulante}$$

Também foi utilizada a liquidez seca, que segundo Reis (2003), está diretamente relacionada com a corrente, subtraindo os valores registrados em estoques. A fórmula deste indicador é:

$$\text{Liquidez seca (LS)}: (\text{Ativo circulante} - \text{Estoques}) / \text{Passivo circulante}$$

Os gráficos a seguir apresentam os resultados de liquidez, calculados a partir dos relatórios gerenciais e dos níveis de caixa, aplicações e valores a receber dos clientes da empresa, alocados no balanço patrimonial.

Figura 01: Indicadores de Liquidez corrente (LC) e Liquidez seca (LS)



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

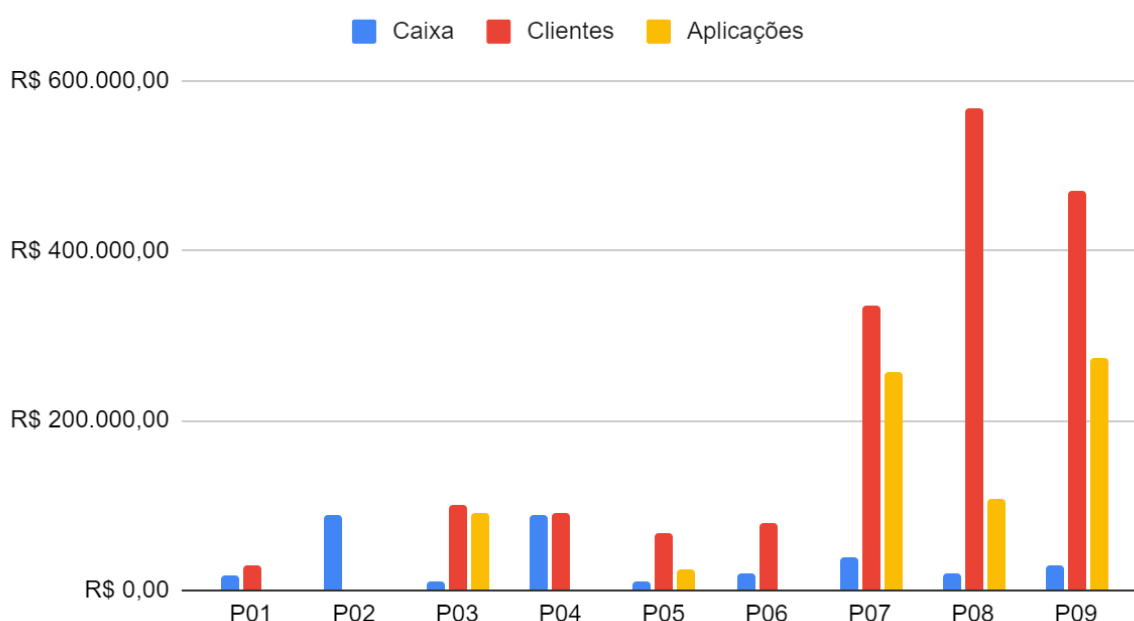
No primeiro gráfico é apresentado o nível de liquidez corrente da empresa (azul) e liquidez seca (vermelho) onde percebe-se que no início do jogo a empresa tinha uma distância maior entre esses indicadores, o que aponta que seus níveis de estoque eram maiores em relação aos ativos que a empresa possuía naquele momento. Porém, com o passar dos períodos essa distância diminuiu consideravelmente, chegando ao final do jogo com esses indicadores bem mais próximos e mais elevados.

Além disso, é possível perceber que nos primeiros seis períodos a empresa teve uma queda nos indicadores, que se deu em função do nível de endividamento. Isso ocorreu pois, nas primeiras rodadas, os diretores estavam com certa dificuldade para prever e projetar as demonstrações contábeis.

Dessa forma, para melhor compreender o cenário no qual foram tomadas as decisões de gestão de curto prazo, é apresentado a seguir um gráfico com os valores disponíveis no caixa da empresa, de clientes a receber no curto prazo e de aplicações financeiras. De acordo com Barbosa e Quintana (2013), o gestor financeiro está incumbido de tratar da administração dos recursos que envolvem as atividades operacionais da organização, principalmente com as relacionadas às decisões de curto prazo, no que tange à administração dos recursos atribuídos às atividades de investimento e financiamento. Logo, a responsabilidade pelos recursos mencionados era do diretor financeiro.

Figura 02: Valores em caixa, clientes e aplicações por período

Caixa, Clientes e Aplicações



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

O primeiro período (P01) foi marcado principalmente por decisões, em sua maioria, tomadas por instinto, com pouco conhecimento do ambiente por parte dos diretores funcionais. Conforme o amadurecimento do grupo, bem como de estudos a partir de artigos científicos, percebeu-se a evolução do processo de tomada de decisão nos demais períodos.

No P02 foi percebido um elevado nível de caixa, visto a decisão da empresa de conceder descontos ao cliente nos pagamentos à vista, que não gerou vendas a serem recebidas posteriormente. Nesse período o excedente de caixa não foi utilizado em aplicações. Essa escolha foi justificada pela incerteza da quantidade de vendas que se teria nesse período.

O P03, ainda marcado pela dificuldade no planejamento, foi também marcado pelo recebimento de um empréstimo do tipo P, pois a empresa ficou com um valor de caixa inferior ao permitido. Aqui é possível ver que a empresa ficou com valores consideráveis em estoques, pois os indicadores de liquidez tiveram um

distanciamento significativo. Porém, a empresa possui valores a receber de clientes e em aplicações financeiras.

O P04, é considerado de sazonalidade para todas as empresas participantes do jogo. Nesse período a Empresa 01 conseguiu ter um resultado positivo, aqui a tomada de decisão já estava mais alinhada e assim os diretores conseguiram ter previsões mais assertivas em relação a demanda, vendas e valores disponíveis. Percebe-se uma melhora significativa no caixa, porém, um pouco receosos em relação ao período anterior, acabaram por perder a oportunidade de fazer aplicações financeiras. Em relação às demais empresas, nesse período, a empresa 01 assumiu a liderança dos resultados, com um bom distanciamento das demais empresas.

O P05, fica marcado novamente por um empréstimo de tipo P, visto que os níveis de caixa ficaram novamente abaixo do permitido pelo jogo. Porém a empresa aqui, está com valores em aplicações financeiras.

O P6 é o período que, apesar de estar na liderança em relação às demais empresas, está com seus níveis e liquidez corrente e seca mais baixos de todo o período percorrido no jogo. Isso porque os diretores estão investindo em maquinários para ampliar a capacidade de produção para aproveitar melhor a demanda geral, que em todos os períodos percorridos até o 05, ficou com demanda desatendida e todas as empresas com estoque de produto acabado zerado. Além disso, há a estratégia de substituição de todo o maquinário já existente na empresa, pois esse consome 5 unidades para cada produto produzido e as máquinas novas consomem apenas 3 unidades. Isso deu à empresa um patrimônio que era o dobro da segunda empresa concorrente no jogo, e também a deixava com a maior capacidade produtiva dentre as empresas.

O P07 foi o momento em que a venda do maquinário antigo garantiu uma entrada de valor alto na empresa, possibilitando assim, que aqui a empresa tivesse os níveis de liquidez seca e corrente mais altos do jogo, e seguiram acima de 1 até o fim de todas as rodadas. Porém, nesse período, a empresa fechou um período com prejuízo. A entrada da venda possibilitou previsões mais assertivas, uma vez que a venda poderia ser feita toda a prazo com 90 dias para o cliente pagar. Apesar do prejuízo acumulado no período, a empresa tem um nível de caixa razoável, valores significativos aplicados e também valores à receber de clientes.

O P08, é o período de sazonalidade, aqui devido a sua capacidade de produção a empresa atingiu os níveis de vendas mais altos de todo o período de jogo, e também o maior volume de vendas entre todas as empresas. Aqui ela abre uma ampla distância entre a segunda colocada em resultado acumulado, está com valores significativos em aplicações e também à receber de clientes.

No P09, última rodada do jogo, os gestores já tem bem mais facilidade e o conhecimento acumulado ao longo dos demais períodos facilitam o planejamento do mesmo. Os valores recebidos dos clientes referentes a P08, permitiram os pagamentos e possibilitaram aos gestores fazer a maior aplicação do jogo. Percebe-se aqui uma segurança no planejamento, visto que os níveis de caixa estão baixos, fazendo com que os sócios não percam valores que poderiam ser provenientes de aplicações com essa conta.

Ao fim do jogo percebe-se que a empresa 01 conseguiu fazer uma boa gestão de seus recursos de curto prazo, cumprindo com suas obrigações de curto prazo. Algumas alterações apenas em melhoria de planejamento seriam propostas, uma vez que, se as previsões fossem mais assertivas, eliminaria os empréstimos do tipo P, garantindo resultados mais expressivos ao fim do jogo.

A forma como se toma decisões no contexto do jogo é semelhante ao que acontece no mundo real das empresas. Nas empresas, a falta de planejamento de forma precisa prejudica a gestão, fazendo com que muitos recorram a empréstimos com juros altos para poder se manter no mercado e, quando isso não é corrigido, pode até levar à falência. Então percebe-se a importância do cuidado e entendimento referente a esse assunto.

5- Conclusão

A presente pesquisa, de caráter exploratório, buscou, por meio do estudo de caso, contextualizar os fatos ocorridos nos dois anos e três meses simulados da empresa 01 da disciplina de jogos empresariais, que fabrica cadeiras versáteis. Baseado na literatura existente sobre gestão financeira de curto prazo, a partir da experiência vivencial dos autores e dos relatórios contábeis disponibilizados na disciplina, procurou-se por meio da pesquisa identificar a forma de gestão utilizada para os ativos circulantes. Foi percebido que por meio do controle do caixa, o gestor potencializa sua previsibilidade para a tomada de decisão, minimiza as perdas com custo de oportunidade e maximiza o seu resultado com a gestão do capital.

A empresa estudada teve o melhor desempenho financeiro, de marketing, de produção e geral entre as que estavam competindo, alcançando os objetivos traçados no início da disciplina. Porém, ao analisar seu panorama financeiro, é possível constatar que alguns pontos poderiam ser melhorados, o que potencializaria ainda mais os resultados finais. Seu planejamento no P03 e P05, se fossem feitos de forma mais assertiva evitariam o empréstimo do tipo P, o que faria a empresa pagar menos juros.

Essa pesquisa tem sua importância para os acadêmicos que a desenvolveram, para o curso de Administração e em seu contexto. Pois o formato como ela expõe os resultados, faz com que futuros leitores, discentes ou docentes, percebam a importância da análise financeira de curto prazo, e como a otimização das operações analíticas pode contribuir para potencializar resultados. A disciplina de Jogos Empresariais possibilita um olhar crítico e analítico sobre os acontecimentos e propõe a estruturação de um estudo científico sobre problemas vivenciados no jogo, mas que são possíveis fora da universidade, e em qualquer organização a qual o administrador irá agir.

Como limitações, podemos levantar pontos a partir do jogo de empresas, e conseqüentemente sobre a pesquisa. Quanto aos jogos, por ser uma representação da realidade que acontece dentro de um simulador, as decisões são muito mais simplificadas de forma a atender à dinâmica da disciplina. Como cada decisão representa um trimestre da realidade, assim como os acontecimentos e resultados ocorrem todos na mesma data, a fim de representar o espaço de tempo de três meses, um fluxo de caixa semanal ou mensal fica inviabilizado, por exemplo. Todas as compras e vendas são realizadas na mesma data pelo mesmo motivo, e a partir daí o controle sobre as disponibilidades deve ser tratado de maneira específica. Já dentro do contexto do estudo, apesar do êxito das análises, poderia ter sido realizada uma pesquisa junto ao setor como um todo, para entender se todos os outros agentes controlavam sua gestão de caixa de maneira a prover análises significativas dos resultados.

Para o futuro, sugere-se mais estudos referentes à gestão financeira de empresas, para que não só os acadêmicos possam aprofundar seus conhecimentos,

mas para que a comunidade possa ter acesso a esses casos e perceber a importância do preparo para a gestão.

Referências:

ASSAF NETO, A; SILVA; C. A. T. **Administração do capital de giro**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

BARBOSA, A. S. dos; QUINTANA, A. C. **Gestão de Disponível: um Estudo em Micro, Pequenas e Médias Empresas**. Revista de Administração da UNIMEP. v.11, n.3, Set/Dez-2013.

BRAGA, R.; NOSSA, V.; MARQUES, J. A. V. C. **Uma proposta para a análise integrada da liquidez e rentabilidade das empresas**. Revista Contabilidade & Finanças, edição especial, p. 51-64, jun. 2004.

BUIL, I.; CATALÁN, S.; MARTÍNEZ, E. **Encouraging intrinsic motivation in management training: The use of business simulation games**. The International Journal of Management Education, v. 17, n. 2, p. 162- 171. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1472811718303367?via%3Dihub>> Acesso em: 01 de setembro de 2022.

FORTMULLER, R. **Learning Through Business Games: Acquiring Competences Within Virtual Realities**. **Simulation & Gaming**, v. 40, n. 1, p 68-83, 2009.

FUSCO, J. P. A. **Necessidade de capital de giro e nível de vendas**. Revista de Administração de empresas, São Paulo, v. 36, n. 2, p. 53-66, 2 trim. 1996.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de Pesquisa**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GITMAN, L. J. **Princípios de Administração Financeira**. 12 ed. São Paulo: Editora Pearson, 2010.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing**. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001

Maness, T. S., e Zietlow, J. T. (2005). **"Short-Term Financial Management"** (3 ed.): South-Western / Thomson Corporation

MICHEL, M. H. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

MOTTA, G. S.; QUINTELLA, R. H. **A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no estado da Bahia**. Revista Eletrônica de Administração, v. 18, n. 2, p. 317-338. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/read/a/pWR6XYCbtspHVqNcRbMMQ5c/?lang=pt>> Acesso em 01 de setembro de 2022

MOTTA, G. S.; MELO, D. R. A.; PAIXÃO, R. B. **O jogo de empresas no processo de aprendizagem em administração: o discurso coletivo de alunos**. Revista de

administração contemporânea, v. 16, n. 3, p.342-359, mai/jun. 2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rac/a/cRmGhJJXF8sgSgHWThjpZRj/?lang=pt>> . Acesso em 01 de setembro de 2022.

NICOLINI, A. Qual será o Futuro das Fábricas de Administradores? **Revista de Administração de Empresas FVG**, São Paulo, v. 43, n.2, p. 44-54, abr-maio-jun, 2003.

OLIVEIRA, A. F. C. S.; FILHO, A. D. P.; AMARAL, H. F. **A relevância da gestão financeira de curto prazo**. Cont. Vista & Ver. Belo Horizonte, v. 12, n. 3, p. 35-50, dez. 2001.

SAUAIA, A. C. A.; ZERRENNER, S. A. **Jogos de Empresas e Economia Experimental: um Estudo da Racionalidade Organizacional na Tomada de Decisão**. Revista de Administração Contemporânea, v. 13, n.2, p. 189-209, abr/jun. 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rac/a/CKngHkc6RjQKcWSM5SRRSnJ/?lang=pt>> Acesso em 01 de setembro de 2022.

VERGARA, S. C. **Tipos de pesquisa em administração**. 1990.

ZULFIQAR, S.; SARWAR, B.; AZIZ, S.; CHANDIA, K. E.; KHAN, M. K. **An Analysis of Influence of Business Simulation Games on Business School Students' Attitude and Intention Toward Entrepreneurial Activities**. Journal of Educational Computing Research, v. 57, n. 1, p. 1-25, 2018. Disponível em : <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0735633117746746>>. Acesso em 01 de setembro de 2022.