



PROJETO GEMA GAME – PROMOVENDO O EMPREENDEDORISMO NO AGRONEGÓCIO

Rodrigo Ramalho Duarte QUEIROZ¹, Adilson Aparecido LANÇONI¹, Sandra Elisabeth PAIVA DA SILVA¹, Luciene Rose LEMES², Marcelo Machado De Luca de Oliveira RIBEIRO¹, Celso da Costa CARRER^{*1}

*autor para correspondência: celsocarrer@usp.br

¹ Faculdade de Zootecnia e Engenharia de Alimentos da USP, Pirassununga, São Paulo, Brasil

² Academia da Força Aérea, Pirassununga, São Paulo, Brasil

Resumo: O crescente interesse pelo tema de empreendedorismo ocorre em função de ser considerado fator importante para que haja desenvolvimento econômico local e global. O trabalho visou fomentar a cultura e o ensino de empreendedorismo para estudantes, trabalhando aspectos cognitivos e comportamentais importantes, ainda pouco estimulados nos cursos superiores dentro da área. A proposta do trabalho foi elaborar e aplicar um jogo de empresas (GEMA Game) que simulasse a dinâmica de gestão de negócios de empresas do agronegócio, aplicado aos alunos dos cursos de graduação da FZEA/USP, na cidade de Pirassununga/SP. Neste jogo, os alunos de cada turma foram divididos em grupos como se fossem empresas concorrentes e tomaram as decisões em cada uma das três rodadas para conquistarem o posto de empresa mais lucrativa. Foram realizadas 6 oficinas no período de janeiro a maio de 2019, atendendo 180 participantes. Além da aplicação do jogo, as oficinas contaram com aulas teórico/práticas em que a temática abordada explorou aspectos fundamentais de gestão e empreendedorismo. O público alvo devolveu *feed back* positivo em relação à proposta, sendo que cerca de 90% dos participantes

Realização:





informaram que ficaram estimulados a buscar mais conhecimento sobre gestão e empreendedorismo na área de sua formação acadêmica.

Palavras-chave: administração, formação empreendedora, jogo de empresas

1. Introdução

O ensino do empreendedorismo e gestão de empresas vêm crescendo recentemente no Brasil, no decorrer dos últimos anos, como exigência na formação dos egressos. A educação do futuro deve preparar as pessoas para as mudanças no mundo do trabalho (Santos, 2000).

Apesar disso, as instituições de ensino em sua grande maioria, ainda utilizam um sistema formal de educação baseado em técnicas e procedimentos tradicionais e nem sempre eficazes, formando ainda prioritariamente empregados para um mundo que precisa cada vez mais de empreendedores ou pelo menos de intra-empreendedores (Ross et al., 2016).

Buscou-se analisar, neste trabalho, a eficácia de metodologias ativas baseadas em “jogos de empresas” no processo de ensino-aprendizagem, com temática voltada para a formação empreendedora, para estudantes de cursos de graduação da FZEA/USP, todos voltados para as ciências agrárias e veterinária, Campus Fernando Costa da USP, em Pirassununga/SP.

2. Material e Métodos

A metodologia ativa utilizada pelo Grupo de Estudos em Empreendedorismo do Agronegócio (GEMA) foi baseada na teoria pedagógica voltada ao empreendedorismo sugerida nos livros “O Segredo de Luísa” (Dolabela, 2008a) e “Oficina do Empreendedor” (Dolabela, 2008b) que mostram, segundo Carrer (2011), que o empreendedorismo deve ser expresso como elemento fundamental na construção do bem-estar da coletividade contribuindo como caminho da construção

Realização:



da liberdade e da autonomia. A base operacional do projeto foi constituída nas dependências do Centro de Inovação, Empreendedorismo e Extensão Universitária (UNICETEX), laboratório didático do Departamento de Engenharia de Biosistemas (ZEB) da Faculdade de Zootecnia e Engenharia de Alimentos (FZEA) da USP, Campus Fernando Costa – Pirassununga/SP.

Atuou diretamente no projeto, o Grupo GEMA, composto por 21 discentes de graduação dos cursos de Engenharia de Alimentos e de Biosistemas, Medicina Veterinária e Zootecnia. Este grupo de discentes trabalhou nas atividades de organização das frentes de desenvolvimento do aplicativo; organização e acompanhamento das dinâmicas, além da divulgação das atividades nas mídias do GEMA e externas. A aplicação da metodologia foi feita nas diversas turmas dos quatro cursos de graduação da FZEA/USP, em que foram realizadas 6 oficinas no período de janeiro a maio de 2019, atendendo 180 participantes. Além da aplicação do jogo, as oficinas contaram com aulas teórico/práticas em que a temática abordada explorou aspectos fundamentais de gestão e empreendedorismo.

Ao final, todos os estudantes responderam um questionário para o registro das principais percepções em relação ao método aplicado (dificuldades, principais aprendizados, explicação da estratégia utilizada por cada equipe, efetividade da assimilação de conteúdo, entre outras).

3. Resultados e Discussão

Uma análise geral dos dados permitiu afirmar que a dinâmica cumpriu (sem diferença expressiva em relação à turma/ano e curso de graduação) satisfatoriamente seus objetivos. Os resultados apontaram que a utilização da metodologia ativa utilizada foi eficaz para estimular o aprendizado em 90% dos estudantes, sendo que 98% sugeriram a reaplicação do método para turmas futuras.

A linha geral contida nas respostas dos estudantes indicou que o método ainda induziu o exercício da liderança e pró-atividade nas equipes que participaram,

Realização:





contribuindo para uma mudança postural, ao mesmo tempo em que estimulou o processo de formação empreendedora voltada para a autonomia e iniciativa. Este achado foi condizente com Santos (2000) e Ross et al. (2016) que preconizaram que a educação do futuro deve preparar as pessoas para as mudanças no mundo do trabalho. Ainda, a avaliação do método empregado foi considerada satisfatória para 90,0% dos estudantes.

O reconhecimento, por parte dos estudantes, de que a dinâmica trabalhou competências importantes à formação foi na linha dos achados que indicam que a capacidade de observar as consequências das decisões tomadas pelos estudantes fazem com que eles aprendam com os acertos, mas talvez, principalmente, com os erros (Oliveira, 2009).

Em relação ao seu próprio desempenho na dinâmica, 92% dos estudantes assumiram terem participado ativamente nos ambientes de aprendizagem e que isto contribuiu para a aquisição de novos conteúdos sobre a temática de empreendedorismo e gestão. Em outro quesito, 92% dos estudantes afirmaram sentirem-se mais preparados para ingressar no mercado de trabalho após o término do GEMA Game.

4. Conclusão

O público alvo devolveu *feed back* positivo em relação à proposta, sendo que os resultados obtidos na prática do GEMA Game, nos cursos de Zootecnia, Medicina Veterinária e Engenharias de Alimentos e de Biosistemas da FZEA/USP, comprovaram que metodologias ativas são eficientes no processo ensino-aprendizagem na área de formação empreendedora, podendo ajudar de forma diferenciada na formação de futuros profissionais.

Realização:





Referências

- Carrer, C. (2011) *A educação empreendedora na Universidade de São Paulo: um estudo de caso na Faculdade de Zootecnia e Engenharia de Alimentos*. Faculdade de Zootecnia e Engenharia de Alimentos da USP, FZEA/USP.
- Dolabela, F. (2008a) *O segredo de Luisa: uma ideia, uma paixão e um plano de negócios: como nasce o empreendedor e se cria uma empresa*. Rio de Janeiro – RJ. Editora Sextante.
- Dolabela, F. (2008b) *Oficina do Empreendedor: metodologia de ensino que ajuda a transformar conhecimento em riqueza*. Rio de Janeiro – RJ. Editora Sextante.
- Oliveira, M. A. (2009) *Implantando o Laboratório de Gestão: um programa integrado de educação gerencial e pesquisa em administração*. São Paulo. Tese (Doutorado em Administração) - Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, da Universidade de São Paulo.
- Ross, I.R.; Carrer, C.C.; Ribeiro, M.M.L.O.; Lima, C.G. (2016) *Análise da presença de inovação com técnicas multivariadas em planos de negócios: um estudo de caso na FZEA/USP*. In: II Jornada de Ensino de Empreendedorismo (II JEE), Coimbra/Portugal, Anais. Atas das II Jornadas de Ensino do Empreendedorismo. Coimbra: Instituto Pedro Nunes. v. 1. p. 16-38.
- Santos, L. 2000. *Empreendedorismo no ensino fundamental: uma aplicação*. Dissertação de mestrado da UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis/SC.

Realização:

