

**PAPÉIS DOS COORDENADORES DE DINÂMICAS DE JOGOS DE
EMPRESAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Rosana Yukari Marumo Hayashi, Jaqueline dos Santos Ferrarezi, Fernando
Kaname Westphal, Valdete de Oliveira Mrtvi

E-mail para contato: mrtvi@uel.br

Trabalho vinculado ao Programa de Formação Complementar nº723/2017

Resumo

A utilização eficaz de tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, em particular o jogo de empresas, demanda que docentes coordenadores deste tipo de dinâmica desempenhem vários papéis em diferentes momentos. O objetivo geral do trabalho foi mapear os diferentes papéis que os coordenadores de jogos de empresas desempenham, em particular os desafios envolvidos, no decorrer do processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa, de natureza qualitativa, foi realizada com nove coordenadores de dinâmicas por meio de entrevistas semi-estruturadas cujo roteiro foi operacionalizado utilizando-se as categorias identificadas por Gosen (2004). As entrevistas foram gravadas e transcritas, e posteriormente analisadas com utilização do software Atlas Ti. Foram mapeados doze papéis divididos em três dimensões conforme processo de aplicação dos jogos de empresas: Ambientação, Desenvolvimento e Encerramento. Os resultados evidenciam os diferentes desafios enfrentados pelos docentes na mediação de uma experiência de aprendizagem integrada, apontando para a relevância de questões como ritmo da dinâmica, complexidade e nível de incerteza. O papel de orientador e facilitador neste tipo de dinâmica é fundamental diante da necessidade de uma postura ativa e autônoma dos estudantes neste contexto de aprendizagem. Diante da diversidade de papéis, e dos desafios tecnológicos, cabe aos coordenadores de processos pedagógicos desta natureza utilizarem aspectos lúdicos e competitivos, próprios dos jogos de empresas, de forma a promoverem uma experiência de aprendizagem mais engajadora e efetiva.

Palavras-chave: Jogo de empresas; papéis dos aplicadores; simulador empresarial.