

0549 - O EMPREENDEDORISMO LEVADO PARA A SALA DE AULA ATRAVÉS DO JOGO DE EMPRESAS BOM BURGUER - Gabriel de Souza Amaro (FEB-CTI, UNESP, Bauru), Rafael Bighetti (FEB-CTI, UNESP, Bauru), Kátia Livia Zambon (FEB-CTI, UNESP, Bauru), Ariane Scarelli (FEB-CTI, UNESP, Bauru), José de Souza Rodrigues (FEB-DEP, UNESP, Bauru), Rafael Junqueira Martarelli (FEB-CTI, UNESP, Bauru) - gabriel.amaro94@gmail.com.

Introdução: Os Jogos de Empresas (JEs) são simuladores de ambiente em que uma organização está inserida. Eles demonstram como atuam diversas variáveis na tomada de decisões e simulam aspectos da lógica do mercado estimulando o empreendedorismo. São exemplos de JEs desenvolvidos na UNESP de Bauru: Bom Burger e Mercado Virtual. Possuindo as características determinantes do ambiente empresarial é possível que o usuário monte suas estratégias analisando relatórios, gráficos, e outras informações geradas pela ferramenta. Este ponto contribui para um aprendizado, ou efetivação do mesmo, referente a aspectos administrativos, empreendedores e contábeis. Visando um melhor uso dos JEs foi realizado um curso de extensão (cadastrado na PROEX, número 4534) para a Formação de Tutores para o JE Bom Burger. **Objetivos:** Os objetivos dos simuladores empresariais no processo ensino-aprendizagem são extremamente variados, contribuem para que os alunos sejam participantes ativos na aprendizagem e o professor pode verificar e analisar como as decisões estão sendo tomadas, orientando os discentes para aperfeiçoar os resultados através de outras visões; o aprendizado se baseia na vivência suprimindo o medo de tomar uma decisão errônea (porque estas serão feitas em um ambiente virtual). Quando utilizado em treinamentos em empresas, podem contribuir como ferramenta de tomada de decisão, permitir que o administrador entre com os dados e aplique a lógica do mercado (utilizada no JE em questão) gerando gráficos e relatórios para análise de suas estratégias. O objetivo do curso de extensão foi levar a utilização do sistema para as salas de aulas, apresentar a interdisciplinaridade do Jogo e propor aos professores a inserção da ferramenta em suas disciplinas curriculares. É possível que o professor de Língua Portuguesa utilize o JE Bom Burger, a fim de criar as propagandas do produto, que o professor de Ciências utilize, apresentando o processo de decomposição dos alimentos, que o professor de Educação Física utilize, demonstrando a ingestão de calorias em um lanche, e muitos outros usos. **Métodos:** Para a realização do curso definiu-se que os professores deveriam iniciar o uso do jogo como alunos. Esta metodologia propõe que os docentes conheçam onde estarão as dúvidas dos seus alunos. Após várias etapas os professores iniciaram o uso do JE como tutores. Eles formaram grupos de usuários e orientaram o processo de administrar as rodadas do jogo. **Resultados:** Durante o curso identificou-se o interesse dos professores sobre a “lógica por trás do jogo” e surgiram sugestões de interdisciplinaridade. Permitiu-se identificar pontos de melhorias do sistema para implementações futuras. Os resultados permitiram uma análise da eficácia do JE Bom Burger no processo ensino-aprendizagem.