

## **JOGO DE EMPRESAS: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO EM SINERGIA COM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**

Liliana Tieri Kimura Toda<sup>1\*</sup>, Walter Roberto Hernández Vergara<sup>1</sup>, Fabio Alves Barbosa<sup>1</sup>,  
João Lucas Tanaka<sup>1</sup>

1. UFGD;

\* Autor para contato: [liliana.toda034@academico.ufgd.edu.br](mailto:liliana.toda034@academico.ufgd.edu.br)

Uma das estruturas contábeis mais importantes, pela qualidade de informação contida, da contabilidade para o sistema de informações financeiras, de uma empresa é o Fluxo de Caixa. Nesta pesquisa, procurou-se reunir um conjunto de informações do setor de produção e finanças de uma empresa que permitissem organizar um conjunto de estruturas contábeis referente a uma indústria que produz três tipos de skates com o objetivo de implementar um jogo de empresas para estimular a aprendizagem da disciplina de Planejamento e Controle da Produção e o gerenciamento de resultados contábeis com o intuito de treinar alunos do curso de Engenharia de Produção. A metodologia utilizada consiste em um estudo de caso de natureza bibliográfica, documental, exploratória, descritiva, explicativa e intervencionista. O estudo de caso foi realizado com a intervenção dos alunos do curso de Engenharia de Produção da Faculdade de Engenharia (FAEN-UFGD). A metodologia integra os conceitos de mapeamento e controle de processo, gestão contábil e financeira, e avaliação de investimentos em cenários econômicos. O jogo simula o desempenho de cinco empresas em um ambiente que concorrem entre si e disputam um mercado que possui uma demanda específica para cada tipo de skate. O modelo apresenta uma abordagem dos conteúdos mais diversificados e de forma acessível aos alunos. A identificação de variáveis e sua interação em sistemas permitiram formular um modelo robusto e relevante de forma que propiciou no aluno uma ferramenta confiável para estudo e análise. O trabalho consiste em um estudo de natureza exploratória e documental, descritiva, utilizando uma abordagem de pesquisa bibliográfica, com base em métodos de natureza qualitativa. A programação da modelagem foi realizada em Microsoft Excel 2007. Um questionário foi elaborado e aplicado em alunos que cursavam o oitavo e

nono período do curso de Engenharia de Produção, sobre sua importância de sua utilização de forma a quantificar sua eficácia, utilizando as Tecnologias da Informação e a Comunicação. Os resultados mostraram que a inserção dos princípios da tecnologia de informação no jogo de empresas proporciona um melhor aprendizado na gestão de uma empresa, devido ao ambiente competitivo e dinâmico em que os alunos são inseridos.

**Palavras-chave:** Jogo de empresas, Tecnologia de informação e comunicação, Tratamento da informação, Treinamento.