

## **BOM BURGUER: JOGO DE EMPRESAS PARA O APOIO AO PROCESSO ENSINO**

### **APRENDIZAGEM**

Mariana de Toledo Marinho (FC, UNESP, Bauru), José de Souza Rodrigues (FEB, UNESP, Bauru), Kátia Livia Zambon (FEB, UNESP, Bauru), Ariane Scarelli (FEB, UNESP, Bauru), Gabriel de Souza Amaro (UTFPR, Ponta Grossa), Juliana da Costa Feitosa (FC, UNESP, Bauru) – mariana.tmarinho@gmail.com.

**Introdução:** O processo de ensino aprendizagem deve ser constantemente modificado segundo o perfil dos estudantes e a disponibilidade de tecnologias, visando sempre motivar seu público alvo. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) são recursos que buscam auxiliar esse ensino, criando ambientes de que favorecem a construção de conhecimentos. Se encaixando nestas descrições, o Jogo de Empresas (JE) Bom Burger simula o gerenciamento de uma empresa, sintetizando e interconectando conteúdos. Desta forma, este jogo contribui para a aquisição de competências e aprimoramento da formação profissional, por meio de atividades vivenciais, em que se faz a tomada de decisão sem correr risco de causar prejuízos ou danos na organização. Em vista destas vantagens, o Bom Burger foi utilizado como ferramenta de apoio ao processo ensino aprendizagem, com foco no empreendedorismo, em um Encontro de Tecnologia realizado por uma Instituição de Ensino Superior de Bauru. Participaram deste evento alunos do curso de Design de Moda, Administração, Estética e Cosmética, Gestão de Recursos Humanos e Marketing, totalizando, aproximadamente, 100 alunos. **Objetivos:** Este trabalho tem como objetivo utilizar o JE Bom Burger a fim de incentivar o uso das TICs e auxiliar o desenvolvimento da cultura empreendedora, estimulando o raciocínio lógico e o pensamento empreendedor, em alunos da graduação interessados em desenvolver ou aprimorar suas habilidades na área de gestão de empresas. Pretende-se avaliar também a utilização e o comportamento do sistema. **Métodos:** Para realizar os experimentos e coletar os dados do sistema, buscou-se observar a dinâmica e o comportamento do jogo, verificando os relatórios sobre seu uso, os problemas encontrados e sugestões de novas implementações, por meio do atendimento aos usuários, treinamento dos tutores e gerenciamento da utilização do JE durante o Encontro de Tecnologia. Além disso, através da observação também se pode analisar o interesse e o desenvolvimento da cultura empreendedora nos alunos. **Resultados:** Durante o evento, identificou-se o interesse dos jogadores pelo JE, estimulado pela sua competitividade. Por conta do curto tempo do evento, não se pode desenvolver a cultura empreendedora nos indivíduos, porém esse interesse estimulou o aluno a querer conhecer melhor o tema empreendedorismo. Também foram encontrados problemas e identificadas implementações futuras no sistema. Esses resultados contribuirão para solucionar as falhas encontradas e analisar a eficácia do JE Bom Burger no processo ensino aprendizagem.