



## CONTRIBUIÇÕES PARA APRENDIZAGEM DOS GESTORES COM O EMPREENDEDOR RURAL E O CICLO DE APRENDIZAGEM VIVENCIAL

Universidade Federal de Viçosa

Marcelo Ibrahim Lana<sup>1</sup>; Pablo Murta Baião Albino<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Graduando em Cooperativismo pela Universidade Federal de Viçosa (UFV), [marcelo.lana@ufv.br](mailto:marcelo.lana@ufv.br); <sup>2</sup> Professor titular da UFV, [pablo.albino@ufv.br](mailto:pablo.albino@ufv.br).

Ensino-aprendizagem; Jogos de empresa; Ciclo de aprendizagem vivencial.

### Introdução

Ensinar as pessoas é um grande desafio. Para auxiliar no processo de aprendizagem, em alguns casos, utilizamos os jogos de empresa como ferramenta e dessa forma é possível proporcionar um ambiente simulado. Esse ambiente possibilita que os participantes sejam colocados em situações semelhantes às do cotidiano, fato que proporciona situações onde os jogadores/participantes devem tomar decisões importantes sobre seu trabalho.

### Objetivos

Analisar a eficácia da aplicação do Empreendedor Rural aliado ao Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV) como parte do treinamento para empreendedores e gestores a fim de qualifica-los para as exigências do mercado.

### Material e Métodos

Os jogos de empresa são situações relacionadas com o mundo dos negócios, onde os participantes individualmente ou em equipes, são estimulados a uma série de acontecimentos que os forcem a tomarem decisões.

Os jogos tem como objetivo desenvolver e treinar o público, com isso o resultado esperado só é alcançado quando os participantes adquirem conhecimento suficiente para mudar seu comportamento. Para auxiliar nesse processo, utilizamos o Ciclo de Aprendizagem Vivencial, método que é composto por cinco fases que devem ser vivenciadas pelos participantes para que possa alcançar todo potencial de aprendizagem da ferramenta, sendo elas:

1. Vivência;
2. Relato;
3. Processamento;
4. Generalização;
5. Aplicação.



### Resultados e Discussão

A falta de informações faz com que os empreendedores tenham dificuldades para realizar a gestão de seus negócios. Para auxiliar na gestão, aprender novas formas de controle e tomada de decisão é uma importante característica dos produtores e gestores.

A aprendizagem é um processo capaz de realizar mudanças que sejam duradouras na forma de agir e pensar das pessoas, sendo que nesse trabalho utilizamos o “aprender fazendo”.

A união do Jogo de Empresa com o CAV possibilita que seja criado um espaço de discussão e compartilhamento de experiências a fim de gerar conhecimento para os participantes. É um importante espaço onde é possível corrigir alguns erros que foram identificados durante a fase de vivência e também mostre aos jogadores a importância de determinados comportamentos durante a execução de suas atividades para gerar um resultado satisfatório ao final.

### Conclusões

Após a leitura de diversos artigos, é possível afirmar que a melhor maneira de treinar pessoas para que elas consigam executar determinadas atividades é através da simulação da realidade que será encontrada no exercício de sua função. Como a simulação pode ser repetida mais de uma vez, é possível corrigir erros durante o processo. Ao final das cinco fases do CAV (vivência, relato, aplicação, processamento, generalização e aplicação), as bibliografias consultadas apontam que é notório o desenvolvimento das pessoas em processo grupais, além da melhor adaptação ao trabalho em equipes, melhoras na liderança dos grupos, maior responsabilidade e controle sobre as atividades designadas por cada pessoa dentro da organização, maior pensamento crítico sobre determinadas situações e melhores condições para tomada de decisões importantes.

### Apoio Financeiro



### Agradecimentos

