



CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO SALGADO  
BACHARELADO EM ADMINISTRAÇÃO

JOÃO VITOR PINTO DE MEDEIROS

**TECNOLOGIA E DIDÁTICA: A VERIFICAÇÃO DA UTILIDADE DOS JOGOS  
EMPRESARIAIS COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NAS FACULDADES DE  
ADMINISTRAÇÃO**

Icó – CE

2023

JOÃO VITOR PINTO DE MEDEIROS

**TECNOLOGIA E DIDÁTICA: A VERIFICAÇÃO DA UTILIDADE DOS JOGOS  
EMPRESARIAIS COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NAS FACULDADES DE  
ADMINISTRAÇÃO**

Artigo científico submetido à disciplina de TCC II, do Curso de graduação em Administração do Centro Universitário Vale do Salgado, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Administração.

Orientador(a): Esp. Antonio Raniel Silva Lima

JOÃO VITOR PINTO DE MEDEIROS

**TECNOLOGIA E DIDÁTICA: A VERIFICAÇÃO DA UTILIDADE DOS JOGOS  
EMPRESARIAIS COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NAS FACULDADES DE  
ADMINISTRAÇÃO**

Artigo científico aprovado em 30/06/2023, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Administração pelo Centro Universitário Vale do Salgado – UniVS.

BANCA EXAMINADORA:

---

**Antonio Raniel Silva Lima**

*Orientador(a)*

---

**Noélia Marques Silva Benevenuto**

*Avaliador(a)*

---

**Diego Artur de Sousa Bezerra**

*Avaliador(a)*

Icó – CE

2023

# TECNOLOGIA E DIDÁTICA: A VERIFICAÇÃO DA UTILIDADE DOS JOGOS EMPRESARIAIS COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NAS FACULDADES DE ADMINISTRAÇÃO

João Vitor Pinto de Medeiros<sup>1</sup>  
Antonio Raniel Silva Lima<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente artigo exploratório, usou métodos qualitativos no tipo de pesquisa bibliográfica, com intuito de entender a eficácia dos jogos de empresa nas faculdades de administração e levantar informações acerca do cenário do ensino superior na administração e a utilização dos jogos de empresa como forma de adquirir experiências práticas, além de encontrar os possíveis benefícios e barreiras da implementação dos jogos de empresa nas formas de ensino. Fora levantado o ensino na forma ativa e passiva, com suas diferenças e sua progressão quanto a experiência do professor e aluno na sala de aula, além de destacar os pontos de melhoria e barreiras atuais sobre os jogos de empresa que usam tabuleiro, como War e Banco Imobiliário, e a plataforma Simulador Coliseum como um exemplo de jogo de empresa digital, correlacionando diferentes pontos de vistas sociais, econômicos e culturais sobre a implementação desses jogos como uma possibilidade de oportunizar o aluno a adquirir experiência prática.

**Palavras-chave:** Jogos de empresa. Didática na administração. Tabuleiros didáticos. Tecnologia como aprendizagem.

## ABSTRACT

This exploratory article used qualitative methods in the type of bibliographical research, with the aim of understanding the effectiveness of business games in business schools and gathering information about the scenario of higher education in administration and the use of business games as a way to acquire practical experiences, in addition to finding the possible benefits and barriers of implementing business games in teaching forms. Teaching in the active and passive form was surveyed, with their differences and their progression regarding the experience of the teacher and student in the classroom, in addition to highlighting the points of improvement and current barriers on business games that use board, such as War and Banco Imobiliário, and the Simulator Coliseum platform as an example of a digital company game, correlating different social, economic and cultural points of view on the implementation of these games as a possibility to provide students with opportunities to acquire practical experience.

**Keywords:** Company games. Didactics in administration. Didactic boards. Technology as learning.

## 1 INTRODUÇÃO

A cada dia o mercado necessita de mais profissionais experientes, para isso é necessário passar por vários processos de ensino em que nessas etapas o aluno constrói um perfil baseado

---

<sup>1</sup> Concluinte do curso de Administração do Centro Universitário Vale do Salgado. E-mail: joaovitorpintodemedeiros@outlook.com.

<sup>2</sup> Professor orientador do curso de Administração do Centro Universitário Vale do Salgado. E-mail: raniel@univs.edu.br.

em técnicas ensinadas por professores e práticas que são aperfeiçoadas ao longo do período estudantil, que com os avanços tecnológicos têm sido moldados e aperfeiçoados. De acordo com Frederick W. Taylor (1961) a Revolução Industrial foi um grande avanço para a administração como forma de ciência, um grande marco tecnológico e profissional para a administração que surgiu durante o século XVIII, onde as fábricas surgiam em escala e o trabalho precisou de um avanço científico para coordenar os vários processos fabris de uma empresa. Mesmo com essa evolução de técnicas administrativas, Lacruz (2006) defendia que nos dias atuais pode existir uma lacuna na aprendizagem dos administradores, como uma grande diferença entre as teorias ensinadas e as práticas experienciadas que o mercado exige de um administrador profissional.

O perfil do estudante de administração também sofre alterações com o passar dos anos. Oliveira (2007) discorreu que o processo de ensino pode ser olhado por outro olhar, aquele em que uma formação profissional completa, pode não ser o suficiente para atingir o objetivo de um professor, pois seus alunos estão imersos sobre outras formas de aprendizagens ligadas a tecnologia, mídias e interações. O que muitas das vezes pode ser usado como ferramenta para adquirir experiência, adaptando a forma verbal e mecânica, para algo mais como um filme didático, uma iniciativa social pelas mídias, aproximando os alunos daquilo que eles consomem fora do ambiente estudantil, o que leva a mais interações entre a experiência teórica e a prática.

O que poderia ser uma grande aproximação para adquirir essas experiências são os jogos de empresa. Souza (2017) defendia que a utilização de jogos empresariais, além de estimular fatores importantes, como uma melhora no raciocínio lógico, um planejamento de atividades e reforçar o trabalho em equipe, que apresenta benefícios, mas possui uma resistência na sua aplicação nas faculdades, por motivos que podem ser a adaptação a grade de ensino, ou até os gastos na sua implementação. Alguns desses jogos já são usados, como por exemplo o Simulador Coliseum, fundado em 2001, com o intuito de mostrar através de um cenário simulado e controlado, como empresas que trabalham com o mesmo produto se comportam com diversidades de eventos e a própria concorrência, marketing e contabilidade. De acordo com o site do Simulador Coliseum (2001), pode ajudar em situações reais como na tomada de decisão, o entendimento de que pra toda tomada de decisão há uma resposta, além de ser mais atraente para os alunos, pois pode gerar uma rivalidade saudável através da disputa entre empresas e despertar a possibilidade de buscar experiências mais práticas.

Em meio a tantas questões essa pesquisa iniciou com um problema como ponto de partida: De que maneiras os jogos de empresa aplicados como formas pedagógicas influenciam na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos dos cursos de administração? Partindo desse ponto foram realizadas análises de obras, artigos e autores, sobre a eficácia do uso de jogos

dentro do ambiente estudantil, além de identificar possíveis evidências contra e a favor de usar essa ferramenta como aprendizagem prática nas faculdades de administração e as barreiras para sua implementação, com o intuito de contribuir para o ambiente acadêmico e servir de base para trabalhos futuros.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 A DIDÁTICA NOS CURSOS DE ADMINISTRAÇÃO**

Devido à necessidade de demanda da administração como forma de ciência, surgiu no Brasil em 1952, a EBAP (Escola Brasileira de Administração Pública), um tempo depois da Revolução Industrial do Brasil, que se iniciou em torno de 1930. Que com o tempo realizaram várias conquistas, como a regulamentação da profissão do administrador e os primeiros livros de administração publicados. Nesse contexto, a busca pelo avanço no ensino trouxe consigo diversas críticas e discussões, principalmente na linha entre o que é aprendido na teoria e, na prática.

Sauaia (2011) defendia que o processo de aprendizagem passiva, a qual o aluno era um receptor de informação que não interagia ativamente em uma sala de aula, pode ser um pouco ultrapassado para a atualidade, já que com todo o avanço da tecnologia, da busca incessante de novas técnicas pode atribuir um novo mecanismo para a sala de aula, podendo criar formas de simular experiências práticas para os alunos que irão ingressar futuramente no mercado de trabalho, Mendes (2017) acrescentava que o professor como detentor do conhecimento pode dificultar o desenvolvimento crítico dos seus alunos, se tornar suas estratégias de ensino pouco interativas, motivando os mesmo a passar por processos repetitivos de memorização e reprodução de conteúdo e os desmotivando a tomar decisões, trabalhar em equipe e criar questionamentos, características importantes na construção de um administrador profissional.

Ainda nessa ótica Gorges (2018) mencionava que o mercado atual precisa de pessoas mais criativas, dinâmicas e com responsabilidade de pensar de forma sistemática e tomar decisões, que durante o período de formação do administrador poderia ser desenvolvido essas características, utilizando mecânicas de ensino que correlacionem mais o que é aprendido entre a teoria e as experiências práticas, para criar profissionais com mais capacidade cognitiva, funcional e preparada.

Para isso Loyola (2018) mencionava que buscar dinâmicas ativas em sala de aula é importante para construção do aluno no período estudantil no ensino superior, para fazer com

que o estudante aprenda de forma a conciliar seu conteúdo aprendido com as experiências vividas no cotidiano e criar questionamentos em sala junto com os seus colegas de sala e o professor como figura condutiva de conhecimento, criando assim oportunidades de trabalhar em grupo, tornar possível a quebra de repetitividade no ensino, levando o aluno a aprender enquanto resolve um problema que pode existir na sua carreira profissional.

Ainda de acordo com Loyola (2018) as formas ativas de ensino expõem o aluno a diversas situações que podem questionar seu senso crítico, frente a um problema sistemático, a sua autoavaliação por meio da interação grupal com os outros alunos, gerando uma responsabilidade considerável do professor em entender o cotidiano e o contexto socioeconômico-cultural de seus alunos, e os mesmo a assimilar e adquirir responsabilidades diversas para iniciar sua carreira como um profissional capacitado.

Para a implementação dessas formas ativas há várias barreiras e conflitos, de acordo com Schuhmacher (2017) a aproximação da tecnologia nas salas de aula é algo muito provável, a utilização das Tecnologias Educativas Digitais ou TED se trata da utilização da tecnologia junto com o as mecânicas de ensino para tornar a aprendizagem ativa, levando os estudantes a participar mais nas aulas e os dando novas possibilidades de aprender, como por exemplo a utilização de computadores para a realizar o simulador Coliseum (2001) para criar um cenário controlado, afim de exercitar a capacidade dos alunos de tomada de decisão, lidar com situações adversas possíveis na sociedade, trabalhar em grupo e aplicar o que vive no cotidiano a experiência teórica ensinada em sala de aula.

Porém de acordo com Andrade (2018) possui suas barreiras pois os professores podem ainda ter a concepção do ensino passivo, oferecendo uma certa resistência as mudanças, talvez por não ter conhecimento ou conectividade para se adaptar a implementação da TED na sua programação de ensino que devido uma cultura já pré-estabelecida, os deixando provavelmente com uma sensação de despreparo ou que muitas vezes não tem uma estrutura de Hardware e Software para exercer sua profissão, Dias (2022) reforça essa ideia trazendo a visão de que os docentes ainda reproduzem seus ensinamentos embasado na forma a qual foram ensinado, e com uma mudança considerável que é o ensino a distância, cria uma lacuna na adaptação e criação de uma diversificação nas formas do docente interagir com seus alunos, levantando a hipótese que as instituições de ensino superior precisam de suporte para lidar com essas tecnologias e a interação no mundo digital alavancado no mundo pós-pandemia.

No cenário atual de pandemia do COVID-19 e suas variantes, obrigou muitas escolas a fechar suas portas e recriarem sua mecânica de aprendizagem para um ensino a distância, de acordo com Pacheco (2021) o cenário de pandemia tornou inevitável a aplicação e interação mais ativa na forma de ensinar, ressaltando que a mudança principal fora na cultura de

mentalidade, tornar os conhecimentos mais acessíveis, a utilização de recursos e jogos de empresa para buscar a maior proximidade de interação com os estudantes.

Sauaia (2017) relatava que os jogos de empresa é uma das melhores formas de ensino ativo, aproximando o aluno de um cenário simulado onde o mesmo pode ser capaz de aplicar todo seu conhecimento diretamente ou indiretamente conectado a faculdade há um ambiente controlado pelo professor, onde o estudante tem espaço para errar e acertar enquanto interage de forma dinâmica como o professor e os outros alunos, podendo através de disputa entre grupos, teste de estratégias comparativas, adquirir o mais próximo da experiência prática e do que é vivido quando ele se profissionalizar e ingressar no mercado administrativo.

## 2.2 JOGOS DE EMPRESA

De acordo com Marques Filho (2001) o surgimento dos jogos de empresa tem relatos desde a década de 50 na Universidade de Washington, com o intuito inicial de ser uma ferramenta que auxilie no aprendizado nas faculdades ou promover treinamento para algumas empresas, afim de melhorar a capacidade de decisão e a eficácias dentro de um ambiente simulado, Araújo (2020) discorreu que a presença dos jogos de empresa pode auxiliar bastante por colocar os empresários em situações que podem acontecer e os preparar de forma dinâmica e pondo em prática habilidades essenciais para o seu ramo de trabalho, enquanto nas faculdades serve para integrar os alunos em situações que exigem logica e estratégia, além de ter a capacidade de desenvolver as relações interpessoais e o desenvolvimento de cada indivíduo em um trabalho que exige multitarefas, com várias resoluções possíveis.

Nas faculdades de administração os jogos de empresa estão se tornando mais presentes como ferramenta de ensino, principalmente com o os métodos de EAD (Ensino a Distância), que durante a pandemia do COVID-19 sujeitou as faculdades a alcançar seus alunos por meio de tecnologias, de acordo com Ferreira (2021) os jogos de empresa receberam um impulso nessa pandemia, mas nem sempre se limitou aos computadores e celulares. As limitações dos jogos de empresa são bem abertas, se baseando em um exercício com objetivo final de aprender com regras, mas deixando o aluno seguro para errar e acertar tentando usar o seu conhecimento empírico, sua lógica e suas capacidades sociais para atingir esse objetivo do exercício, muitas vezes gerando disputa competitiva de forma saudável e destacando os talentos de cada indivíduo e de como ele se comporta em grupo, o que pode refletir muito do seu



desenvolvimento quando ingressado na sociedade que possui uma certa similaridade com as simulações do jogos de empresa.

Um contraponto de possível barreira nessa ideia é descrito por Gemelli (2020) que de acordo com ele, por mais que a pandemia impulsionou a utilização de ferramentas digitais, o COVID-19 limitou muito a cadeia de trabalho, fazendo com que muitas empresas cortassem gastos e afastassem alguns colaboradores, fazendo com que muitas famílias não tenham a condição de investir na educação de ensino superior de seus filhos, criando contrapontos de que com o investimento bate de frente com os cortes de gastos ocorridos na pandemia, é uma possibilidade que com a passagem desse ciclo pandêmico a sociedade receba com maior velocidade e interatividade sobre o uso de ferramentas digitais e conseqüentemente os jogos de empresas no ambiente acadêmico.

Um exemplo de jogos de empresa que não necessitam de tecnologias digitais é o jogo de estratégia *WAR*, que se trata de um card board ou jogo de tabuleiro, inspirado nas estratégias antigas de guerra e como um líder se comporta em uma guerra simulada, de acordo com Roehrs (2017) as estratégias embasadas nesse jogo, que foi inspirado no livro “A Arte da Guerra”, em que cada jogador tem objetivos e regras definidas para conquistar terrenos, adquirir pontos estratégicos ou construir um grande poderio militar, testando cada indivíduo sobre toda a logística de uma guerra, tratando de coisa como: transporte de unidades, administração de recursos, busca de vantagens enquanto desenvolve habilidades sociais de negociação e diplomacia, Ferreira (2021) acrescenta que de acordo com sua pesquisa muitos jogos de tabuleiro conseguem entregar uma experiência a mais tanto para os alunos como para os professores, como o já mencionado *WAR* para ensinar com a administração de recursos e estratégia territorial, assim como o *Banco Imobiliário* ajudar a ensinar economia básica e tipos de investimento e os jogos de *Role Play Games* (RPG) que ajudam a capacidade de interpretar e tomar decisão com cenários diferentes, mas deixando consigo possíveis barreiras pela capacidade de investir nesses recursos e a capacidade de dominar os jogos de empresa, tanto pelo professor quanto para os alunos.

Outro exemplo, dessa vez no campo digital, é o simulador *Coliseum* (2001) quem apresenta uma proposta semelhante, mas os jogadores estão sob a responsabilidade de lojas ou fábricas, em que o papel principal é trabalhar em equipe usando da logística, do conhecimento empírico e administrar os setores mais importantes envolvendo os mercados e fábricas, como o marketing, o mix de produtos ou produção, estratégia de mercado, a fim de se adaptar há como

um nicho de mercado se comporta sobre algumas variáveis e como o desempenho de um administrador tem um papel importante no meio.

Santos (2018) discorre que o Coliseum é uma boa ferramenta para conciliar as experiências entre o que o aluno presencia na teórica na faculdade e a prática vista no cotidiano, além de aproxima o aluno de uma forma mais dinâmica e segura para desenvolver a prática em um ambiente simulado, Tutida (2020) traz mais alguns detalhes sobre a ferramenta, pois de acordo com ele e as informações providenciadas no site: [www.simuladorcoliseum.com.br](http://www.simuladorcoliseum.com.br), o jogo de empresa possui algumas modalidades de empresa e como elas se comportam internamente e externamente, na parte interna utilizando o conhecimento dos alunos para atingir o objetivo principal da empresa que é a de gerar lucro, utilizando de diversos displays interativos sobre setores da sua empresa, como a organização do estoque a comprar de uma diversidade de produtos, qual o preço de venda, a escolha de seus fornecedores, qual o quadro de contratação e se existe comissão, se eles podem pedir empréstimos e a visualização de gráficos para o acompanhamento de suas ações em comparação com a de seus concorrentes.

Enquanto tudo isso ocorre os alunos ainda precisam se preparar para possíveis eventos pré-programados pelo tutor da sessão que vão desde descontos nos produtos até crises econômicas que afetam a sociedade simulada, o que trabalha também a capacidade dos alunos de treinarem sua intuição e capacidade analítica sobre o contexto que envolve a simulação, depois de apresentado todo esse contexto cabe aos alunos se reunirem em grupos e determinarem quais serão suas estratégias iniciais e como eles vão seguir ou alterá-las a cada fase da seção simulada, fazendo com que esse jogo de empresa abra espaço pros alunos poderem testar várias ferramentas da administração, como é o caso da curva ABC e análise SWOT.

Tutida (2020) continua ressaltando que de acordo com sua pesquisa existem barreiras para a utilização dessa ferramenta, como a capacidade do professor manusear planilhas eletrônicas, conseguir mediar os possíveis conflitos entre as equipes que possam surgir e a coordenar as fases da simulação de forma a levar os alunos a passar por uma seção justa, proveitosa e que possa dividir de forma saldável a sala.

Ressaltando para que os jogos de empresa sejam implementados há alguma faculdade, poderão surgir barreiras e limitadores que atrapalhem sua efetividade, como já mencionado por Andrade (2018) na maioria das faculdades não tem condições financeira para equipar uma sala com computadores ou os professores não tenham convívio ou treinamento com o meio digital, mas a principal barreira tratada durante toda a pesquisa é a própria cultura estabelecida sobre

conceitos antigos, mecânicos e repetitivos, pois os alunos dessa época se tornaram os professores dos dias atuais, se renovar pode ser uma tarefa difícil.

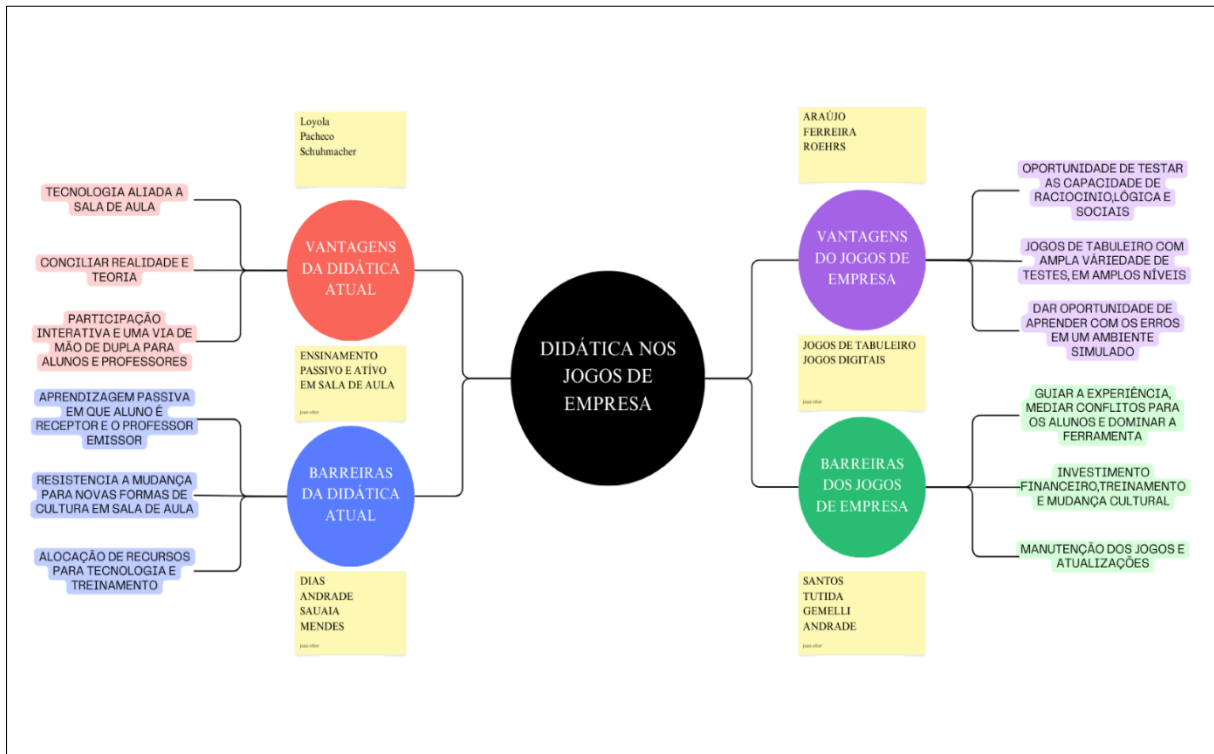
### **3 METODOLOGIA**

A pesquisa em questão foi embasada com caráter exploratório, com abordagem qualitativa do tipo de pesquisa bibliográfica, com intuito de buscar uma visão geral sobre o assunto com a pouca presença de artigos que englobam a junção desse tema, ou seja, buscar diferentes pontos de vista que foram aprofundados por outros pesquisadores, mas definindo alguns objetivos que guiaram o estudo para entender o aspecto estudantil nas faculdades de administração e a abordagem dos chamados “jogos de empresa” como método educacional utilizado nas mesmas, além disso verificar os possíveis pontos de vantagem e desvantagem na utilização dessa ferramenta nas faculdades de administração.

Fora usado como fonte: artigos, periódicos, trabalhos de conclusão de curso e sites de jogos de empresa, inicialmente com uma totalidade de aproximadamente 50 materiais produzidos com linguagem português (BR) e inglês, depois fora realizada uma filtragem pelo uso de Keywords para afunilar o objeto da pesquisa, como: jogos de empresa, gamificação, didática na administração, tabuleiros didáticos e tecnologia como aprendizagem. A partir disso analisado e selecionado os conteúdos que possam abordar amplas visões sobre o assunto, deixando como objetivo final 24 materiais para compor uma base argumentativa para alcançar todos os objetivos determinados.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa buscou reunir todas as ideias apresentadas em um mapa mental para sintetizar e alinhar as igualdades e divergências sobre a didática atual e os jogos de empresa, com intuito de ressaltar as barreiras e os pontos positivos referenciados anteriormente. Utilizando a plataforma [www.canvas.com](http://www.canvas.com), foram obtidos os seguintes resultados:



Diante desse mapa mental, podem ser tomada algumas possíveis conclusões, como a visão entre duas formas de ensino distintas, sendo uma delas a passiva com o aluno sendo um agente receptor, com mínima interação com o professor, gerando uma cultura mais restritiva a mudanças, já o ensinamento ativo com o professor sendo um mediador da interação do aluno há informação, o que consequentemente motiva a cria uma sala de aula mais interativa e disposta a compartilhar informação e participar com seu conhecimento na programação de ensino.

Quanto aos jogos de empresa pode ser observado uma variedade de produtos físicos e digitais quem põe os alunos a testar suas habilidades sociais, raciocínio e lógica, os dando oportunidade de errar e aprender com seus erros, gerando o mais próximo de uma experiência prática sobre uma condição de sociedade simulada. O principal ponto em comum entre os tópicos é a capacidade do professor de transmitir o conhecimento com a liberdade de interação com seus estudantes, com a principal barreira sendo o investimento financeiro, treinamento dos

professores, a manutenção dos jogos e o domínio de transformar jogos lúdicos em experiências completas sobre como a sociedade funciona em seus diferentes níveis.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante os livros, artigos, websites e outras obras pesquisadas pode ser visível o ambiente que os jogos de empresa estão localizados nas faculdades de administração, isto é, um ambiente em fase de transição com diversas obras que apoiam a implementação de um ensino mais ativo, mas que ponderam as dificuldades impostas por situações culturais e econômicas já pré-estabelecidas para esses novos estudantes, uma disparidade visível entre uma forma de ensino passiva e ativa, prova de uma lacuna entre duas gerações com formas de ensino diferentes e, de certa forma, em extremos opostos.

Evidenciou também a diversidade de jogos de empresa, como ele pode divertir e, ao mesmo tempo, guiar o aluno através de seus erros e acertos há um resultado mais próximo possível de uma experiência prática, incentivando o trabalho em equipe, a capacidade de tomar decisões sobre pressão e em diferentes situações, habilidades importantes quando os alunos em administração se formarem e iniciarem sua carreira no mercado de trabalho, mas trazendo consigo algumas barreiras, como a capacidade da faculdade investir financeiramente nos recursos necessários pra criar a simulação, treinar os professores para dominar e mediar a experiência para os alunos.

O principal motivo dá pesquisa fora atingindo no momento em que criou uma base argumentativa sobre diversos pontos de vista, chegando a conclusões sobre formas de ensino, uma gama de jogos de empresa que já são testados e alavancou pontos de vantagens e barreiras para a sua implementação nas faculdades de administração, quanto aos objetivos secundários foram exaltados na apresentação do jogo de empresa simulador Coliseum com suas vantagens e barreiras, além de trazer outros jogos físicos que também possuem a capacidade de fornecer experiências para os alunos e professores nos conceitos da administração. Além de cumprir todos os objetivos esse material busca como objetivo contribuir para os futuros materiais acadêmicos e propor discursões abrangentes sobre os surgimentos frequente de jogos de empresa que aprimorem o estudante para a ingressão ao mercado de trabalho.

## **REFERÊNCIAS**

ANDRADE, Fabiano Viana. Ensino de história frente às tecnologias digitais: um olhar sobre a prática. **Revista História Hoje**, v. 7, n. 14, p. 172-195, 2018.

CANVA, 2013 a 2023. **Criador de design gráfico**. Disponível em: [www.canva.com](http://www.canva.com). Acesso em: 09 de junho de 2023

COELHO–RAFAELCOELHO, Rafael Souza. Um Estudo Sobre A Aplicação De Métodos Ativos De Aprendizagem Com Foco Em Jogos Empresariais Para Potencialização Das Competências Empreendedoras Dos Alunos Da Educação Profissional. **Coordenadora do Ensino Superior de Graduação**, p. 105.

DE ARAÚJO, Julia Cristine Lima; FURTADO, Clara Angel Amoras; COSTA, Robson Antonio. A Importância Dos Jogos De Empresas Na Formação Profissional E Na Tomada De Decisão Em Micro E Pequenas Empresas À Perspectiva Dos Acadêmicos Do Curso De Administração Da Unifap. **Revista Portuguesa de Gestão Contemporânea**, v. 1, n. 02, p. 01-17, 2020.

DIAS, Paulo; FREITAS, João Correia de. **Educação digital**, a distância e em rede. 2022.

EBAPE: **História**. [S. l.]. Disponível em:

<https://ebape.fgv.br/institucional/historia#:~:text=A%20Escola%20Brasileira%20de%20Administra%C3%A7%C3%A3o,Brasil%20e%20da%20Am%C3%A9rica%20Latina>. Acesso em: 5 jun. 2022.

FERREIRA, Ruan Gabriel Araújo; COSTA, Robson Antonio Tavares. **Análise Na Ótica Dos Alunos De Administração Sobre A Utilização De Jogos De Empresas No Ensino E Aprendizagem** Analysis From The Perspective Of Administration Students On The Use Of Business Games In Teaching And Learning.

FERREIRA, Tereza Evâny de Lima Renôr; ARAÚJO, Monica Lopes Folena; LEÃO, Marcelo Brito Carneiro. Uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem da administração financeira no ensino superior. **Revista Contemporânea de Educação**, v. 16, n. 36, p. 22-43.

GEMELLI, Catia Eli; CERDEIRA, Luísa. Covid-19: impactos e desafios para a educação superior brasileira e portuguesa. **GUIMARÃES, LVM; CARRETEIRO, TC; NASCIUTTI, JR Janelas da pandemia. Belo Horizonte: Editora Instituto DH**, p. 115-124, 2020.

GORGES, Sabrina; DOS PASSOS, Ana Paula Pereira; WOLLINGER, Helena. Competências do administrador: um estudo com acadêmicos do curso de administração no contexto da aprendizagem ativa. **Research, Society and Development**, v. 7, n. 1, p. e471120-e471120, 2018.

LACRUZ, Adonai José; VILLELA, Lamounier Erthal. Percepção dos participantes de jogos de empresas quanto às condições facilitadoras para o aprendizado em programas de simulação empresarial: um estudo exploratório. **Anais do Seminário de Administração da Universidade de São Paulo**, 2006.

LOYOLA, Breno Camisão. **O desenvolvimento de habilidades gerenciais com a utilização do problem-based learning na graduação em administração: uma perspectiva comparativa ao método de ensino**. 2018. Tese de Doutorado.

MENDES, Andréia Almeida et al. A percepção dos estudantes do curso de administração a respeito do processo de implantação de metodologias ativas de ensino-aprendizagem-o desenvolvimento da aprendizagem significativa. **Pensar Acadêmico**, v. 15, n. 2, p. 182-192, 2017.

NEVES, Francine Simas; ALBERTON, Anete. Jogos de empresas: o que os alunos aprendem? Um estudo com alunos de graduação e pós-graduação. **Anais do Encontro da ANPAD**, 2017.

OLIVEIRA, Fátima Bayma de; CRUZ, Francisca de Oliveira. Revitalizando o processo ensino-aprendizagem em administração. **Cadernos EBAPE. BR**, v. 5, n. SPE, p. 01-13, 2007.

OLIVEIRA, Murilo Alvarenga; SAUAIA, Antonio Carlos Aidar. Impressão docente para aprendizagem vivencial: um estudo dos benefícios dos jogos de empresas. **Administração: ensino e pesquisa**, v. 12, n. 3, p. 355-391, 2011.

PACHECO, Greicy Bainha et al. **Formação do bacharel em administração no Brasil face aos desafios da sociedade contemporânea da transformação digital**. 2021.

PESSOA, M. S. P.; MARQUES FILHO, PAULO A. Jogos de empresas: uma metodologia para o ensino de engenharia ou administração. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO DE ENGENHARIA-COBENGE**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 2001.

ROEHRS, Rafael et al. Adaptação do Jogo War® Como Ferramenta Didática Aplicada ao Ensino de Geografia-WARGEO. **Disponível via www. URL: [https://periodicos. ufsm. br/geografia/article/view/22138](https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/22138)**. Acesso em, v. 26, p. 02-19, 2017.

SANTOS, Tairlan Sales et al. A Utilização do Software Coliseum no Auxílio do Aprendizado dos Alunos de Administração. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2018. p. 1716.

SCHUHMACHER, Elcio. Integração das Tecnologias Educativas Digitais ao Ensino na Sala de Aula. **Revista Tecnologia da Informação e Comunicação: Teoria e Prática**, v. 1, n. 1, 2017.

SIMULADOR Coliseum: Jogos Empresariais. [S. l.]. Disponível em: <http://www.simuladorcoliseum.com.br/quem-somos/>. Acesso em: 27 abr. 2022.

TAYLOR, Frederick Winslow; FAYOL, Henri; DEL CAMINO, Aurelio Garzón. **Princípios da administração científica**. Irmãos Herrero, 1961.

TUTIDA, Lincoln. A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE DE SIMULAÇÃO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM COM USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS NO CURSO DE ADMINISTRAÇÃO. **Repositorio de Tesis y Trabajos Finales UAA**, 2020.