



A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO PROPOSTA DE METODOLOGIA ATIVA: REFLEXÕES DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR

ZALUSKI, Felipe Cavalheiro¹; OLIVEIRA, Tarcisio Dorn de²

Resumo: Um dos maiores desafios dos docentes consiste em compreender as ações pedagógicas e o papel que assumem no processo de ensino e aprendizagem. A importância do método de ensino usado pelo professor se destaca pela motivação e pelo desafio despertado nos alunos, uma interessante alternativa para essa situação é os jogos e simulações processadas em computador. Assim, este ensaio teórico tem como premissa conceituar e refletir a aplicação de jogos no contexto do processo de ensino e aprendizagem dos cursos de ensino superior como proposta de metodologia ativa de ensino. Conclui-se que a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem o acadêmico envolve-se de forma ativa e atuante, desta forma, é fundamental ultrapassar a educação tradicional e focar na aprendizagem no aluno, para isso, eles devem experimentar inúmeras novas possibilidades, onde os jogos tornam-se elementos fundamentais em tal processo.

Palavras-Chave: Jogos. Simulação. Metodologias Ativas. Ensino superior.

Abstract: One of the main challenges of teachers is to understand the pedagogical actions and the role they take in the teaching and learning process. The importance of the teaching method used by the teacher stands out for the motivation and the challenge aroused in the students, an interesting alternative to this situation is the games and simulations processed in computer. Thus, this theoretical essay has as premise conceptualize and reflect the application of games in the context of the process of teaching and learning of higher education courses as a proposal for an active methodology of teaching. It is concluded that the use of games in the process of teaching and learning the academic involves actively and active, in this way it is essential to overcome traditional education and focus on learning in the student, for this, they must experience countless New possibilities, where games become fundamental elements in such a process.

Keywords: Games. Simulation. Active Methodologies. Higher education.

¹ Mestrando em Desenvolvimento Regional, Pós-Graduando em Docência do Ensino Superior em Administração, Graduado em Administração, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Bolsista PROSUC/CAPES, Gtec - Grupo De Pesquisa Espaço Construído, Sustentabilidade e Tecnologias. E-mail: felipezaluski@hotmail.com

² Doutorando em Educação nas Ciências, Mestre em Patrimônio Cultural, Graduado em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Gtec - Grupo De Pesquisa Espaço Construído, Sustentabilidade e Tecnologias. E-mail: tarcisio.oliveira@unijui.edu.br



INTRODUÇÃO

A possibilidade de transmitir os pressupostos da aprendizagem ação, do ambiente empresarial para o ambiente da educação superior, é uma forma de articular o contexto de formação do indivíduo com o futuro contexto de atuação profissional. No âmbito do processo de ensino dos cursos de ensino superior, a aprendizagem com jogos desperta a necessidade de o aluno aprender em tempo real e perceber a importância do que aprende em suas vivências, para tornar a aprendizagem significativa e transformadora.

Nesse sentido, Mitre et al. (2008) levam em consideração que as metodologias ativas utilizam a problematização como estratégia de ensino-aprendizagem, com o objetivo de alcançar e motivar o discente, pois diante do problema, ele se detém, examina, reflete, relaciona a sua história e passa a resignificar suas descobertas. A problematização, jogos e a simulação podem levá-lo ao contato com as informações e à produção do conhecimento, principalmente, com a finalidade de solucionar os impasses e promover o seu próprio desenvolvimento.

Neste contexto, um dos maiores desafios dos docentes consiste em compreender as ações pedagógicas e o papel que assumem no processo de ensino e aprendizagem, reconhecendo as demandas e os requerimentos que determinaram o modo de ser e agir do futuro profissional. A importância do método de ensino usado pelo professor se destaca pela motivação e, muitas vezes, pelo desafio despertado nos alunos participantes, uma interessante alternativa para essa situação é os jogos e simulações processadas em computador (REIBNITZ; PRADO, 2006).

A utilização de jogos iniciou-se nos EUA, na década de 1950, como prática de ensino no ensino superior, sendo primeiramente utilizada na formação de acadêmicos dos cursos de ciências sociais aplicadas (PAIXÃO; BRUNI; CARVALHO, 2007). No Brasil, as primeiras experiências com a aplicação de jogos iniciaram em 1970, intensificando-se a partir dos anos 2000 (NEVES, 2008).

Assim, este ensaio teórico tem como premissa conceituar e refletir a aplicação de jogos no contexto do processo de ensino e aprendizagem dos cursos de ensino superior. No desenvolvimento deste estudo foram resgatados os conceitos de metodologias ativas, a utilização de jogos na educação superior e, a partir disso, proposto reflexões teóricas sobre o processo do ensino e da aprendizagem através de tais ferramentas como uma proposta de metodologia ativa.



METODOLOGIA

Este ensaio teórico possui natureza aplicada, neste sentido, a pesquisa buscará gerar refletir sobre metodologias ativas no ensino superior, em específico a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem (TEIXEIRA et al., 2009).

Quanto a abordagem da pesquisa, fundamentalmente, define-se como uma pesquisa qualitativa. Neste ensaio observa-se o estudo exploratório e explicativo, onde tem como objetivo proporcionar uma maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito. Os procedimentos técnicos da pesquisa se classifica em pesquisa bibliográfica segundo Gil (1999, p. 65) “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”.

Assim, foi realizado um levantamento bibliográfico desenvolvido com base em material já elaborado acerca da temática de jogos no processo de ensino e aprendizagem e metodologias ativas, constituído de livros e artigos científicos, que a partir dos dados obtidos, realizou-se a análise e interpretação das informações, mesclando-as de maneira a conseguir uma maior compreensão e aprofundamento sobre o tema abordado.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A IMPORTÂNCIA DAS METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO SUPERIOR

É evidente a necessidade de que os docentes busquem desenvolver competências profissionais para preparar os estudantes numa formação crítico social. Para isso, é preciso substituir as tradicionais formas de ensino por metodologias ativas de aprendizagem, que possam ser utilizadas na prática docente cotidiana, como um recurso didático inovador.

Neste contexto, um dos maiores desafios dos docentes do ensino superior é engajar o acadêmico para ter uma participação efetiva nas discussões de sala de aula, deste modo, a prática pedagógica deve ser encarada com muita seriedade e planejamento, requerendo posturas e comprometimentos para a busca de um processo que eduque para a autonomia do acadêmico, mediado pelo discente (REIBNITZ; PRADO, 2006)

As novas tendências nascem de um processo de interação entre educador e educando, nas quais estes criam conjuntamente novos métodos e caminhos de ensino-aprendizagem, levando à construção do conhecimento pelo próprio aluno, focando a questão da subjetividade e a formação de novos cidadãos. Como aponta Gemignani (2012), ao explanar que esta perspectiva transformadora vai exigir mudanças didáticas nos currículos, pois estes estão



XVIII

Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL

II Mestrado de Tecnologias na Educação a Distância
III Mestrado de Trabalhos Científicos do PIBID
VI Curso de Práticas Socioculturais Interdisciplinares
VIII Encontro Estadual de Formação de Professores



sobrecarregados de conteúdos insuficientes para a vida profissional, já que a complexidade dos problemas atuais exige novas competências além do conhecimento específico, tais como: a colaboração, o conhecimento interdisciplinar, a habilidade para inovação, o trabalho em grupo, a educação para o desenvolvimento sustentável, regional e globalizado.

Acredita-se que a Universidade pode contribuir de forma importante para a flexibilização do currículo e do planejamento pedagógico, desde que confira ao professor maior autonomia, responsabilidade nas estratégias de ensino, na sua avaliação, na possibilidade de produção de cenários de aprendizagem e métodos inovadores de ensino. Neste contexto, o uso das metodologias ativas como processo de ensino e aprendizagem é um método inovador, pois baseiam-se em novas formas de desenvolver o processo de aprendizagem, utilizando experiências reais ou simuladas, objetivando criar condições de solucionar, em diferentes contextos, os desafios advindos das atividades essenciais da prática social (BERBEL, 2011).

O conceito de metodologias ativas, para Bastos (2006, p. 10), se define como um “processo interativo de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema”. Neste contexto, Mitre et al. (2008) observa que as metodologias ativas utilizam a problematização como um recurso didático de ensino e aprendizagem, objetivando engajar e motivar o estudante, pois a problematização, quando colocado dentro do contexto de ensino e aprendizagem, promove uma reflexão, contextualização do aluno perante esse problema, ressignificando suas descobertas.

As metodologias ativas são um recurso de grande importância e podem favorecer de forma significativa e eficaz o processo de ensino e aprendizagem. A implementação dessas metodologias favorece a motivação autônoma quando inclui o fortalecimento da percepção do aluno de ser fator de sua própria ação, deste modo, as metodologias ativas têm o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e buscam trazer novos elementos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do docente (BERBEL, 2011).

Deste modo, a importância do uso de metodologias ativas no ensino superior é importante pelo fato de buscar uma concepção educativa que estimula processos construtivos de ação-reflexão-ação (FREIRE, 2006), em que o estudante tem uma postura ativa em relação



ao seu aprendizado numa situação prática de experiências, por meio de problemas que lhe sejam desafiantes e lhe permitam pesquisar e descobrir soluções, aplicáveis à realidade.

CONCEITUANDO JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A utilização de jogos no âmbito educacional iniciou-se apenas na década de cinquenta, contudo, sua origem remonta à Antiguidade. Foi a partir do século XVII que se iniciou a utilização de jogos de guerra, com um grande nível de realismo e detalhamento, aplicados na formação de oficiais militares e no planejamento de manobras militares (ROHN, 1964).

Ao longo destes últimos séculos estes jogos foram sendo aprimorados, com o desenvolvimento da informática, na década de 1950, surgiram os primeiros jogos e simuladores para o apoio didático. Este fato permitiu o surgimento de novas experiências de aprendizagem para a condução de vivências denominadas de jogos de empresa. Ainda, tornou-se possível o processamento de grandes quantidades de dados a velocidades cada vez maiores, o que, aliado à prospecção de novos métodos matemáticos de pesquisa operacional, permitiu o surgimento de novos jogos, bem como os jogos de planejamento no campo das ciências sociais aplicadas, como por exemplo os jogos de empresa (PREHM, 1995).

Diversos autores conceituam os jogos com diferentes visões, embora possam divergir em termos de abrangência e profundidade, todos concordam no que se refere à dinâmica essencial e seus pressupostos pedagógicos. Diversas classificações são definidas por autores que estudam o assunto. Por exemplo, Tanabe (1977) classifica os jogos dentre outras maneiras como: a) Quanto ao meio de apuração: manuais (cálculos feitos pelos alunos/professor) e computadorizados (cálculos e relatórios fornecidos pelo computador); b) Quanto à sua amplitude: administração geral (a empresa é vista como um todo) e jogos funcionais (apenas um setor da empresa é analisado); c) Quanto à interação de suas equipes: interativos (onde as decisões de uma afetam as demais) ou não-interativos (as decisões alteram apenas a empresa) e; d) Quanto ao setor da economia: industrial, comercial, financeiro ou serviços.

O referido autor ainda apresenta alguns principais objetivos para uso dos jogos: como treinamento na tomada de decisão; como didática para ensinar e transmitir algum conhecimento específico; como pesquisa para soluções empresariais e estudar o comportamento individual ou em grupo. Crivelaro (1996) cita alguns campos onde os jogos podem ser aplicados: no



XVIII

Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL

II Mestrado de Tecnologias na Educação a Distância
III Mestrado de Trabalhos Científicos do PIBIC
VI Curso de Práticas Socioculturais Interdisciplinares
VIII Encontro Estadual de Formação de Professores



treinamento; no desenvolvimento pessoal e de grupo; na avaliação de potencial; no planejamento empresarial; no processo de tomada de decisão ou na formação acadêmica.

No âmbito educacional, segundo Faria (1998), a partir do ano de 1957 se iniciou a utilização dos jogos em IES, quando o primeiro jogo de simulação de decisão foi levado para a Universidade de Washington a fim de ser aplicado ao método de ensino empregado em sala de aula. Já no Brasil, somente a partir da década de 1970, os jogos foram utilizados como técnica de ensino em cursos universitários, em específico no curso de ensino superior de administração da Escola de Administração de Empresas de São Paulo (GOLDSCHMIDT, 1977).

Knabben e Ferrari (1996) apontam que os jogos permitem que possam ser avaliadas ao longo das simulações, uma série de competências dos alunos, como: grau de percepção em relação às atividades desenvolvidas; multidisciplinaridade; capacidade de organização técnica e do grupo; habilidade para planejar e cumprir as atividades; habilidade para tomar decisões em período restrito de tempo e com escassez de informações; proatividade e capacidade de priorizar ações.

Ainda, o grande estímulo à participação dos alunos é outra vantagem da aplicação de jogos nos cursos de ciências sociais aplicadas, entretanto, Sauaia (2006) reflete ao explicar que a abordagem dos jogos não auxilia a aquisição de conhecimentos teóricos e aplicados, visto que, há a possibilidade de se obter um bom rendimento no referido jogo através da sorte. Outra crítica é apresentada por Stahl e Lopes (2004), que segundo os autores, em virtude do interesse dos alunos em obter um bom resultado no jogo simulado, acaba por tornar-se difícil o processo de avaliação da aprendizagem, neste contexto, é preciso saber diferenciar o desempenho no jogo e a aprendizagem efetivada.

Goldschmidt (1977, p. 43) observa que “o jogo de empresas se aproxima de um estudo de caso, onde adicionamos duas variáveis: uma é o feedback – o retorno das informações; a outra é a dimensão temporal que, geralmente, os casos não têm”. Esta diferença demonstra as principais vantagens da utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem dos cursos de ciências sociais aplicadas, auxiliando a desenvolver a capacidade de observar as consequências das decisões e de se aprender com os erros. Para Baranauskas et al. (1999) os



jogos e simulações aplicados à educação estão provocando uma mudança nos métodos de ensino e aprendizagem, redefinindo os objetivos e resultados desejáveis desses processos.

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO PROPOSTA DE METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO SUPERIOR

As instituições mais inovadoras propõem modelos educacionais mais integrados, Bacich e Morán (2015) sinalizam que tais instituições organizam seus projetos pedagógicos a partir de valores, competências amplas, problemas e projetos, equilibrando a aprendizagem individualizada com a colaborativa; redesenham os espaços físicos, combinando-os aos virtuais com o apoio de tecnologias digitais. Assim, as atividades podem ser muito mais diversificadas, com metodologias mais ativas, que combinem o melhor do percurso individual, grupal e tecnológico.

Entretanto, Barreto (2001) salienta que a questão não é introduzir nas escolas as várias mídias, as linguagens e os textos que emergem do digital. O autor afirma que é preciso, acima de tudo, criar condições para formas de leitura plurais e para concepções de ensino e aprendizagem que considerem o aprendiz como protagonista, a fim de diminuir a distância entre as leituras e as práticas que se desenvolvem fora da escola e aquelas que são privilegiadas por ela.

Falar em educação híbrida significa partir do pressuposto de que não há uma única forma de aprender e, por consequência, não há uma única forma de ensinar. Bacich e Morán (2015) constatam a existência de diferentes maneiras de aprender e ensinar, onde o trabalho colaborativo pode estar aliado ao uso das tecnologias digitais e propiciar momentos de aprendizagem e troca que ultrapassam as barreiras da sala de aula. Então, aprender com os pares torna-se ainda mais significativo quando há um objetivo comum a ser alcançado pelo grupo.

É notável a importância de elaborar diferentes materiais de ensino que estimulem a participação efetiva do aluno na busca do conhecimento. A utilização de metodologias ativas mostrou-se eficaz no aumento do engajamento dos alunos em sala de aula (LASRY et al., 2008). Existe inúmeras formas de incentivar os alunos a participar ativamente de seu processo de aprendizagem e cabe ao docente selecionar diferentes estratégias pedagógicas, neste contexto, o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem torna-se um elemento considerável.

Os jogos são aplicados em diversos cursos do ensino superior, conforme Marcondes et al. (2015) estão diretamente relacionados à melhora da percepção de alunos universitários com relação ao método utilizado para ensino. O jogo aplicado a educação é uma ferramenta



XVIII

Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL

II Mestrado de Tecnologias
na Educação a Distância
III Mestrado de Trabalhos
Científicos do PIBIC
VI Curso de Práticas Socioculturais
Interdisciplinares
VIII Encontro Estadual de
Formação de Professores



que, quando bem planejada e sistematizada, promove grande aprendizagem vivencial, dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação ativa, da observação, etc. Seguindo esse pensamento, Rizzo (1996, p. 39) afirma que “os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do educando. Eles desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito às regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido”.

Segundo os estudos de Miller e Metz (2014), a estratégia de utilização de metodologias ativas são benéficas para o aluno, os autores afirmam que os professores relataram que, em média, 29% do tempo total de aula deveriam abranger a metodologia ativa de ensino, de outro lado, os alunos acreditam que, em média, 40% do tempo deve ser dedicado ao uso deste tipo de metodologia. Devido ao fato de que as práticas pedagógicas podem produzir impactos afetivos, positivos ou negativos, na relação estabelecida entre os alunos e os conteúdos didáticos desenvolvidos. Leite (2012) concluiu, em seu estudo, que as decisões que promovem o sucesso na aprendizagem, aumentam consideravelmente as chances de se estabelecer uma relação afetiva positiva, deste modo, uma aproximação afetiva entre o aluno e os conteúdos didáticos, facilitando o aprendizado.

Perrenoud (1999) explana que a utilização de jogos é um caminho válido para a aquisição de competências, desde que haja, antecipadamente, uma base teórica, além de certa regularidade na prática. Nas práticas vivenciais, portanto, nos jogos, o professor passa a ser mais um mediador do que uma fonte de conhecimento, visto que o aprendizado passa a encontrar-se centralizado no próprio aluno, que participa do jogo. Desta forma, ao observar a centralidade do papel dos alunos no processo de ensino e aprendizagem, quando submetidos à técnica de jogos, é possível destacar suas características e resultados superiores aos outros métodos tradicionais que enfocam o papel do professor neste processo (SAUAIA, 2006).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que o uso das metodologias ativas estimula o processo de ensino e aprendizagem crítico-reflexivos, no qual o discente participa e se compromete com o seu aprendizado, desta forma, o uso de jogos nos cursos do ensino propõem a elaboração de



XVIII

Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL

II Mestrado de Tecnologias
na Educação a Distância
III Mestrado de Trabalhos
Científicos do PIBID
VI Curso de Práticas Socioculturais
Interdisciplinares
VIII Encontro Estadual de
Formação de Professores



situações de ensino que promovem uma aproximação crítica do aluno com a realidade, reflexão e gerando curiosidade e conhecimento.

O processo de ensino e aprendizagem do ensino tem sofrido inúmeras mudanças. Atualmente existe a necessidade de preparar o aluno para atuar no mercado de trabalho, considerando não somente os aspectos do conhecimento técnico e profissional, mas também, pessoal e social, fazendo com que os professores se preocupem em buscar novas metodologias onde possa desenvolver esses aspectos.

É evidente que a contemporaneidade pede uma prática educativa implicada em mudanças, mudanças essas, visualizadas nos conteúdos e nos modos de avaliar, haja visto, que hoje se considera um sistema de ensino e de aprendizagem de acordo em um modelo centrado na formação integral do acadêmico. É importante ressaltar que o educador deverá ser o promotor de uma prática educacional viva, agradável, afetuosa, (com precisão científica e conhecimento técnico) mas sempre à cata da transformação.

Os avanços tecnológicos, a mudanças no perfil dos estudantes e a busca por novas possibilidades de ensino apontam para novos métodos de formação, onde os jogos apresentam-se como uma nova forma de ensino determinando novas possibilidades de aprender e de ensinar, pois com o surgimento de novos cenários educacionais, de novos perfis e modos de aprendizado, a educação tende a ser misturada, híbrida, combinando várias possibilidades de mobilidade e conectividade.

Observa-se que com a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem o acadêmico envolve-se de forma ativa e atuante em seu processo de aprendizagem e o professor assume um papel de orientador e de mediador da discussão sobre a solução dos problemas expostos. É fundamental ultrapassar a educação tradicional e focar na aprendizagem no aluno, cercado-o, induzindo-o e dialogando com ele. Se é importante que os alunos se desenvolvam, então, eles devem experimentar inúmeras novas possibilidades, onde os jogos tornam-se elementos fundamentais em tal processo.

REFERÊNCIAS

BASTOS, C. C. **Metodologias ativas**. 2006. Disponível em:
<<http://educacaoemedicina.blogspot.com.br/2006/02/metodologias-ativas.html>>. Acesso em:
14 fev. 2018.

BACICHI, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. de M. (org). **Ensino Híbrido: personalização e Tecnologia na Educação**. Porto Alegre: Penso. 2015.



XVIII

Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL

II Mestrado de Tecnologias
na Educação a Distância
III Mestrado de Trabalhos
Científicos do PIBID
VI Curso de Práticas Socioculturais
Interdisciplinares
VIII Encontro Estadual de
Formação de Professores



BARANAUSKAS, M. C. C., et al. Uma taxonomia para ambientes de aprendizado baseados no computador. In: **VALENTE, J. A. (coord.), O computador na sociedade do conhecimento.** Campinas: UNICAMP, 1999.

BARRETO, R. G. (Org.). **Tecnologias educacionais e educação a distância: avaliando políticas e práticas.** Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011

CRIVELARO, R. **Dinâmica de jogos aplicados às organizações – jogos de empresa: manual do instrutor (Apostila).** IC -EE Interativo Consultoria – Espaço Empresarial, 1996.

FARIA, A. J. Business simulation games: current usage levels – an update. **Simulation & Gaming**, v. 29, n. 3, p. 295-308, set. 1998.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 33ª ed. São Paulo: Paz e Terra; 2006.

GEMIGNANI, E. Y. M. Y. Formação de Professores e Metodologias Ativas de Ensino-Aprendizagem: Ensinar Para a Compreensão. In: **Revista Fronteira das Educação [online]**, Recife, v. 1, n. 2, 2012. Disponível em:
<<http://www.frenteirasdaeducacao.org/index.php/fronteiras/article/view/14/22>>. Acesso em 21 de jan. 2018.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5 ed. São Paulo: Atlas, 1999. 202 p.

GOLDSCHMIDT, P. C. Simulação e jogo de empresas. **Revista de Administração de Empresas**, Rio de Janeiro: FGV, v.17, n.3, p. 43-46, Mai-Jun, 1977.

KNABBEN, B. C.; FERRARI, R. do A. A simulação estratégica como alternativa de treinamento para a tomada de decisão. **Revista de Negócios**, v.1, n. 3, p. 31 – 38, 1996.

LASRY, N.; MAZUR, E.; WATKINS, J. Peer instruction: From Harvard to the two-year college. **American Journal of Physics**, v. 76, n. 11, p. 1066-1069, 2008.

LEITE, S. A. da S. Afetividade nas práticas pedagógicas. **Temas em Psicologia**, v. 20, n. 2, p. 355-368, 2012.

MARCONDES, F. K; MOURA, M. J. C. S.; SANCHES, A.; COSTA, R.; LIMA, P.O.; GROppo, F.C.; AMARAL, M.E.C.; ZENI, P.; GAVIÃO, K.C.; MONTREZOR, L.H. A puzzle used to teach the cardiac cycle. **Advances in Physiology Education**, v.39, p, 27-31, 2015.

MILLER, C. J.; METZ, M. J. A comparison of professional-level faculty and student perceptions of active learning: its current use, effectiveness, and barriers. **Advances in Physiology Education**, v.38, n.3, 2014.

MITRE, S. M.; SIQUEIRA-BATISTA, R.; GIRADI-DE-MENDONÇA, J. M.; MORAIS-PINTO, N. M.; MEIRELLES, C. A. B.; PINTO-PORTO, C.; MOREIRA, T.; HOFFMANN,



L. M. A. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 13, n.2, p. 2133-2144, 2008.

NEVES, J. P.; LOPES, P. C. Jogos de empresas: um estudo da utilização em cursos de graduação em administração no estado de São Paulo. In: XXXII ENANPAD, 2008, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: ANPAD, 2008.

PAIXÃO, R. B.; BRUNI, A. L.; CARVALHO JR., C. V. O. Jogos de empresas na academia: aspectos conceituais e metodológicos de uma amostragem de publicações brasileiras entre 1998 e 2006. In: X SEMEAD, 2007. São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2007.

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

PREHM, H. -J. **Marketing - Unternehmensspiel MARKUS – Modelldarstellung und Instrumente zur Entscheidungsvorbereitung**. Wiesbaden, 1995.

REIBNITZ, K. S.; PRADO, M. L. Processo de trabalho, processo educativo e formação em Enfermagem. In: **Inovação e Educação em Enfermagem**. Florianópolis: Cidade Futura; 2006. p. 79- 108.

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: A construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 1996.

ROHN, W. E. Einsatzgebiete und Formen des Planspiels. In: **GEILHARDT, T.; MÜHLBRADT, T. (Hrsg.). Planspiele im Personal - und Organizations management**. Göttingen, p. 69-77, 1995.

SAUAIA, C. A. C. **Satisfação e aprendizagem em jogos de empresas: contribuições para a educação gerencial**. Tese (Doutorado em Administração) – Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo. 1995.

SAUAIA, A. C. A. Conhecimento versus desempenho das organizações: um estudo empírico com jogos de empresas. **REAd**, ed. 49, v. 12, n. 1, p. 1-17, jan./fev. 2006.

STAHL, L. M., LOPES, P. C. Estratégias de avaliação para jogos de empresas gerais: avaliando desempenho ou aprendizagem. In: XXVIII ENANPAD, 2004, Curitiba. **Anais...** Curitiba: ANPAD, 2003.

TANABE, Mário. **Jogos de empresas**. Dissertação (Mestrado), FEA, Universidade São Paulo, 1977.

TEIXEIRA, E. B.; ZAMBERLAN, L.; RASIA, P. C. **Pesquisa em Administração**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2009.