



VIII SINGEP

Simpósio Internacional de Gestão de Projetos, Inovação e Sustentabilidade
International Symposium on Project Management, Innovation and Sustainability
ISSN: 2317-8302

8TH INTERNATIONAL CONFERENCE



INOVAÇÃO NO ENSINO: O USO DO JOGO DE EMPRESA EM UMA IES DO INTERIOR DE MINAS GERAIS

INNOVATION IN TEACHING: THE USE OF COMPANY GAMES IN A HEI IN THE STATE OF MINAS GERAIS

JOSÉ RODRIGUES JUNIOR

FUPAC - FACULDADE PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS

ANA AMÉLIA DE SOUZA PEREIRA

FUPAC - FACULDADE PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS

Nota de esclarecimento:

Comunicamos que devido à pandemia do Coronavírus (COVID 19), o VIII SINGEP e a 8ª Conferência Internacional do CIK (CYRUS Institute of Knowledge) foram realizados de forma remota, nos dias **01, 02 e 03 de outubro de 2020**.



VIII SINGEP

Simpósio Internacional de Gestão de Projetos, Inovação e Sustentabilidade
International Symposium on Project Management, Innovation and Sustainability
ISSN: 2317-8302

8TH INTERNATIONAL CONFERENCE



INOVAÇÃO NO ENSINO: O USO DO JOGO DE EMPRESA EM UMA IES DO INTERIOR DE MINAS GERAIS

Objetivo do estudo

Este estudo tem como objetivo conhecer as percepções dos alunos do curso de administração de uma Instituição de Ensino Superior do interior de Minas Gerais, sobre a aplicação do jogo de empresas como metodologia de ensino.

Relevância/originalidade

Os jogos de empresas foi adotado por muitas IES, por possibilitar essa vivência prática em ambiente simulado. É possível, por meio do simulador, que os alunos assumam papéis gerenciais com regras estruturadas na realidade da administração e obter resultados do desempenho das empresas, analisar e tomar novas decisões.

Metodologia/abordagem

Esta pesquisa adota a abordagem qualitativa. As questões foram elaboradas com base no estudo realizado por Santos, et al (2015), com questões estruturadas e respostas em escala tipo Likert, permitindo a comparação dos resultados obtidos com esse estudo.

Principais resultados

Os alunos consideram que o uso mais frequente de simuladores e Jogos representaria maior envolvimento, percepção comprovada ao demonstrarem um interesse crescente na metodologia a medida que as fases do simulador avançavam, alcançando maior envolvimento nas etapas finais.

Contribuições teóricas/metodológicas

Os respondentes foram incentivados a expressarem suas opiniões a respeito da percepção quanto a sua experiência com o Jogo de Empresa. Esse simulador foi desenvolvido pelos professores da própria IES pesquisada, contendo elementos e linguagem e conceitos já conhecidos dos alunos.

Contribuições sociais/para a gestão

Todos os benefícios citados apresentaram altos índices de aproveitamento percebidos pelos alunos, o que indica que o uso do simulador potencializa e consolida os conceitos estudados durante o curso.

Palavras-chave: Jogos de Empresa, Ensino em Administração, Simulação



VIII SINGEP

Simposio Internacional de Gestao de Projetos, Inovacao e Sustentabilidade
International Symposium on Project Management, Innovation and Sustainability
ISSN: 2317-8302

8TH INTERNATIONAL CONFERENCE



INNOVATION IN TEACHING: THE USE OF COMPANY GAMES IN A HEI IN THE STATE OF MINAS GERAIS

Study purpose

This study aims to know the perceptions of the students of the administration course of a Higher Education Institution of the interior of Minas Gerais, on the application of business game as teaching methodology.

Relevance / originality

The games of companies was adopted by many HEI, for enabling this practical experience in a simulated environment. It is possible, through the simulator, that students assume managerial roles with rules structured in the reality of the administration and obtain results of the companies performance, analyze and make new decisions.

Methodology / approach

This research adopts a qualitative approach. The questions were prepared based on the study by Santos, et al (2015), with structured questions and answers on a Likert-type scale, allowing the comparison of the results obtained with this study.

Main results

The students considered that the more frequent use of simulators and games would represent a greater involvement, a proven perception when they demonstrated a growing interest in the methodology as the phases of the simulator progressed, reaching greater involvement in the final stages.

Theoretical / methodological contributions

Respondents were encouraged to express their opinions regarding their perception of their experience with the Corporate Game. This simulator was developed by the teachers of the researched HEI itself, containing elements and language and concepts already known to the students.

Social / management contributions

All the benefits mentioned showed high rates of achievement perceived by the students, which indicates that the use of the simulator enhances and consolidates the concepts studied during the course.

Keywords: Business Games, Teaching in Administration, Simulation



1 Introdução

Os jogos de empresas ganharam visibilidade na década de 50, porém recebeu um novo impulso somente na década seguinte com o desenvolvimento dos computadores, permitindo simulações mais complexas (TANABE, 1977). O objetivo é reduzir a distância entre a teoria e a prática e integrar conhecimentos previamente estudados (OLIVIER; ROSAS, 2004). Além de que muitas disciplinas que compõem um curso de administração, abordam pontos específicos da realidade empresarial (ARBEX, et al, 2006).

Os jogos de empresas foi adotado por muitas IES, por possibilitar essa vivência pratica em ambiente simulado. É possível, por meio do simulador, que os alunos assumam papéis gerenciais com regras estruturadas na realidade da administração e obter resultados do desempenho das empresas, analisar e tomar novas decisões. (GOLDSCHMIDT, 1977).

Os jogos de empresas, conforme Knabben e Ferrari (1996), representam uma ferramenta para melhorar a relação ensino-aprendizagem e estimular a criatividade e o trabalho em equipe. Segundo Beppu (1984), estes instrumentos podem ser flexíveis e adaptáveis às situações socioeconômicas ou ambientais de acordo com as necessidades.

Nas Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de Graduação em Administração, estabelecida pela resolução nº 4, de 13 de julho de 2005 do MEC (Ministério da Educação e Cultura), proporcionam às instituições de ensino superior a liberdade de incluir em seus currículos disciplinas com vivências práticas ou a transversalidade entre disciplinas.

Nesse contexto, as Instituições de Ensino Superior (IES) procuram meios para oferecer aos alunos uma formação prática que proporcione sua inserção no mercado de trabalho. Esta necessidade faz com que os conteúdos sejam voltados para a melhor interface entre teoria e prática, dinamizando cada vez mais o ensino.

Este estudo tem como objetivo conhecer as percepções dos alunos do curso de administração de uma Instituição de Ensino Superior do interior de Minas Gerais, sobre a aplicação do jogo de empresas como metodologia de ensino bem como evidenciar o aprendizado por meio desse método.

2 Referencial Teórico

Nesse capítulo apresentamos breve relato da bibliografia encontrada sobre o tema, visando proporcionar o embasamento teórico sobre o uso dos jogos empresariais como abordagem na formação de profissionais de administração.

A Teoria dos Jogos tem sua origem explicada por um desafio conhecido como “Dilema do Prisioneiro”, que aborda a situação de dois presos acusados de um crime. A polícia têm evidências para mantê-los presos por um ano, mas não para condená-los. Assim, colocam os presos em celas separadas e buscam a confissão (RAPOPORT; CHAMMAH, 1965). O dilema é um modelo de jogo cuja decisões (de confessar ou não) permitem algumas possibilidades de ganhos e perdas.

Baseando-se em um conjunto de informações que orientam na tomada de decisão, a fim de maximizar os resultados a cada estratégia, a teoria dos jogos divide-se em dois ramos: jogos cooperativos e não cooperativos. O desejo de maximizar o resultado do coletivo é definido como cooperativos, enquanto nos jogos não cooperativos, o indivíduo se preocupa em maximizar seus próprios resultados, dentro das regras do jogo, independente do resultado coletivo (SAUAIA & KALLÁS, 2007). O acesso aos simuladores no Brasil e a flexibilidade do



Ministério da Educação para abertura de cursos superiores, foram fatores determinantes para consolidação do método de simulação empresarial no meio acadêmico brasileiro. Com essa política, as universidades se depararam com a preocupação em incluir disciplinas de integração de teoria à prática como diferencial para os novos acadêmicos (MARION & MARION, 2006).

2.1 Os Jogos no ensino da Administração

O uso de jogos e simuladores não é atividade nova. Em muitas áreas, é considerada uma prática comum, como na aviação em que são necessárias horas de simulação antes de um aprendizado em uma aeronave real. No ensino de administração, o uso de jogos já era observado na década de 50, nos Estados Unidos, visando a formação baseada em prática de gestão (BELLMAN et al., 1957). No Brasil, essa prática somente iniciou na década de 1970. O jogo de empresa é um exercício de tomada de decisões em que os participantes assumem o papel dos gestores (GOLDSCHMIDT, 1977). Ferreira (2000) reforça esse conceito ao afirmar que objetivo do jogo de empresa é uma reprodução simplificada da realidade, buscando desenvolver habilidades de gestão. Os simuladores, ao refletir situações de empresas reais, podem inclusive ser utilizados para maior compreensão de situações que acontecem nas empresas ou a busca por soluções otimizadas nas organizações reais (BEN-ZVI; GORDON, 2014).

Os jogos empresariais colaboram com o desenvolvimento de várias habilidades nos jogadores, como a capacidade analítica, visão estratégica, atenção seletiva visual, além de aprimorarem o monitoramento, reconhecimento, análise e resolução de problemas e desenvolverem habilidades como a liderança, colaboração, a negociação e a decisão compartilhada (MITCHELL; SAVILL-SMITH, 2004). Casagrande et al (2015), reforça que “Uma das vantagens do uso do jogo como metodologia de ensino-aprendizagem foi o fato de propiciar aos alunos, dentro do espaço da sala de aula, uma aproximação consistente entre a teoria e a prática”. Ainda, de acordo com Pretto, Filardi e De Pretto (2010), “os jogos de empresas servem como incentivadores e proporcionam uma adequada aprendizagem sobre o comportamento do grupo e um importante reforço de toda a teoria da tomada de decisão.” Acredita-se que os conceitos vivenciados nos simuladores serão aplicados na realidade (TEACH, 2014). “Neste sentido, os jogos de empresas oferecem maior realismo que outras estratégias de ensino, permitindo que os jogadores percebam o relacionamento de sua empresa com o ambiente.” (PRETTO, FILARDI E DE PRETTO 2010).

Por outro lado, Marion e Marion (2006), alertam que em determinadas situações, o uso da simulação não é adequada, descrevendo algumas limitações que devem ser observadas e evitando ao uso inadequado do método:

- A competição pode ter um efeito negativo quando o resultado é mais destacado que o aprendizado. O importante em um simulador é o processo de decisão e não o “ganhar a qualquer custo”.
- Não há relação entre o aprendizado e o desempenho alcançado na simulação. O melhor aprendizado não garante os melhores resultados gerenciais;
- A simulação é baseada no funcionamento de uma empresa e o mercado no qual está inserida;
- O tempo despendido para aplicação da simulação pode ser maior quanto mais complexo for o simulador;
- O uso de simuladores gera alto custo quando comparado a outros métodos de aprendizado, pois estes devem ser desenvolvidos ou adquiridos de empresas especializadas.



Santos, et al (2015), corroborando uma das limitações apresentadas por Marion e Marion (2006), demonstra não haver correlação entre a teoria e prática. No entanto, afirma que os Jogos de Empresa aprimoram outras competências, habilidades e atitudes, aprimorando o pensamento estratégico dos acadêmicos. O uso do jogo de empresa como método de ensino não substitui as outras práticas mais convencionais, mas evidencia a importância do uso de metodologias de aplicação prática e destaca que os Jogos apresentam um ambiente de aprendizado interativo lúdico e motivador (VERGARA, et al, 2015). Constituindo uma junção de diferentes práticas pedagógica em benefício da educação (RAFACHO & OLIVEIRA, 2013).

Há uma preocupação no sentido de que o Jogo de empresa é uma metodologia complementar ao ensino. Wolfen (2016), afirma que na aplicação de jogos de empresas, os alunos são todos muito competitivos, embora não fosse avaliado o vencedor, mas a experiência, indicando a ferramenta não somente para uso acadêmico, mas também para o desenvolvimento de habilidades de profissionais no mercado. Porém, cabe ressaltar que a seriedade nas ações dos jogadores (IWAI, 2014).

Pastana e Tavares (2016) concluem que os Jogos introduzem um processo de convivência e relacionamento relevantes para o bom funcionamento de uma empresa. Assim, a aplicação de jogos e simulações nas instituições formadoras de futuros profissionais ajuda significativamente à sua formação empreendedora (DE CASTRO, et al, 2014). Contudo, são necessários estudos em várias instituições de ensino e cursos visando consolidar a aplicação de jogos de empresa no processo de ensino e aprendizagem (PRETTO, FILARDI E DE PRETTO 2010)

3 Metodologia

Esta pesquisa adota a abordagem qualitativa. Landim & Lourinho (2006), afirmam que as pesquisas qualitativas trabalham com crenças e opiniões objetivando um conhecimento mais profundo do objeto de estudo. Os dados foram coletados com interação direta do pesquisador com os fenômenos estudados.

A unidade de observação foi definida por conveniência, que, segundo Collis & Hussey (2005) e Malhotra (2006), pode ser baseada na experiência do respondente com relação ao fenômeno ou por outro motivo fundamentado. A coleta de dados ocorreu por meio de questionários aplicados aos 25 alunos de uma Instituição de Ensino Superior (IES) no Estado de Minas Gerais, localizada na Zona da Mata mineira. O questionário apresenta questões estruturadas, com o objetivo de obter opiniões e percepções relacionadas às perguntas (HUSSEY; HUSSEY, 1997).

As questões foram elaboradas com base no estudo realizado por Santos, et al (2015), com questões estruturadas e respostas em escala tipo Likert, permitindo a comparação dos resultados obtidos com esse estudo. As questões apresentam uma ordem lógica e linguagem compreensível, seguindo recomendações de Young & Lundberg apontado em publicação de Silva & Menezes (2005).

Os respondentes foram incentivados a expressarem suas opiniões a respeito da percepção quanto a sua experiência com o Jogo de Empresa. Esse simulador foi desenvolvido pelos professores da própria IES pesquisada, contendo elementos e linguagem e conceitos já conhecidos dos alunos.



4 Analise dos Resultados

Nessa seção são apresentados os resultados dos questionários aplicados, bem como uma comparação com os resultados apresentados por Santos, et al (2015), realizado com alunos de outra IES.

O primeiro grupo de questões buscou identificar fatores que, na percepção dos respondentes, aumentaria o envolvimento dos participantes. A Tabela 1, apresenta as médias apresentadas nesse estudo e obtidas por Santos, et al (2015).

Tabela 1
Fatores de Envolvimento

	Este Estudo		Santos, et al (2015)	
	Media	Desvio Padrão	Media	Desvio Padrão
Duração Mais Longa	4,70	1,035	3,63	1,636
Maior Complexidade	4,80	0,980	3,11	1,481
Mais participantes	4,80	1,149	3,09	1,743
Mais técnico	4,85	0,811	3,47	1,672
Mais Comportamental	5,04	1,149	2,73	1,442
Você participaria novamente deste Jogo?	5,90	0,480	4,27	1,620
Você participaria de outros Jogos de Empresa?	5,81	0,665	4,79	1,355

Fonte: Dados da Pesquisa; Santos, et al (2015)

Os resultados demonstram que os alunos deste estudo consideram que, de modo geral todos os fatores representariam maior envolvimento dos alunos com o simulador, porém, uma duração mais longa geraria menor envolvimento que uma simulação comportamental. O inverso do ocorrido na pesquisa de 2015. Percebemos que os alunos dessa pesquisa optam mais pela intensidade dos conteúdos que pela duração da simulação.

Quanto ao envolvimento percebido por fase, o questionário apresenta três perguntas, conforme a Tabela 2.

Tabela 2
Intensidade de envolvimento por fases.

	Este Estudo		Santos, et al (2015)	
	Media	Desvio Padrão	Media	Desvio Padrão
Apresentação inicial	4,46	1,569	4,39	1,291
Simulação empresarial	4,94	0,871	4,49	1,069
Avaliação dos resultados	5,47	0,700	4,51	1,147

Fonte: Dados da Pesquisa; Santos, et al (2015)

Ambos os estudos apresentam aumento de envolvimento nas etapas finais do simulador, no geral, os alunos desse estudo apresentaram envolvimento maior com a simulação. Percebe-se que houve mais interesse na medida que passavam a conhecer melhor o simulador e sua dinâmica no aprendizado.

As questões apontadas na Tabela 3 representam os resultados para itens que, para o aluno aumentariam o aprendizado no simulador.

**Tabela 3****Itens de importância para o aproveitamento do aprendizado no simulador.**

	Este Estudo		Santos, et al (2015)	
	Media	Desvio Padrão	Media	Desvio Padrão
Companheiros de equipe	5,71	0,627	4,87	1,147
Administrador do jogo	5,47	0,608	4,39	1,364
Interesse pelo assunto	5,66	0,650	4,73	1,202
Competição entre empresas	5,18	1,134	4,63	1,181
Proteção contra prejuízos reais	5,42	0,924	4,20	1,494
Experiência disponível	5,09	1,111	4,17	1,458
Compressão do tempo simulado	4,94	1,113	4,04	1,218
Expectativas com a vivência	5,23	0,909	3,95	1,433
Ambiente empresarial no Jogo	5,18	0,898	4,05	1,438

Fonte: Dados da Pesquisa; Santos, et al (2015)

De maneira geral, todos os itens foram considerados importantes para o aproveitamento do aprendizado no simulador.

O trabalho em equipe pode ser destacado como fator relevante para aumento do aprendizado, esse quesito apresentou média de 5,71 nesse estudo e foi o item de maior importância apontado na pesquisa de Santos, et al (2015), com média de 4,87 demonstrando que os alunos consideram o relacionamento entre companheiros com relevante ao aprendizado.

Das variáveis pesquisadas, a que representa situações que despertem o “interesse pelo assunto”, com média de 5,66, também pode ser destacada nessa pesquisa, enquanto na pesquisa de 2015 apresentou uma média de 4,73, a também a segunda maior média.

A tabela 4 apresenta os resultados quanto aos benefícios alcançados com o uso do simulador.

Tabela 4**Intensidade dos benefícios alcançados com o simulador.**

	Este Estudo		Santos, et al (2015)	
	Media	Desvio Padrão	Media	Desvio Padrão
Adquirir novos Conhecimentos	5,424	0,857	4,41	1,291
Integrar conhecimentos	5,568	0,765	4,44	1,159
Atualizar conhecimentos	5,424	0,924	4,46	1,195
Praticar Análise de problemas	5,472	0,608	4,31	1,329
Praticar tomada de decisões	5,520	0,775	4,40	1,252
Praticar controle de resultados	5,376	0,857	4,35	1,194
Adaptar-se a novas situações	5,424	0,703	4,51	1,101
Buscar explicar os resultados	5,328	0,781	4,45	1,233
Fazer analogias com o trabalho	5,184	0,898	4,16	1,283

Fonte: Dados da Pesquisa; Santos, et al (2015)

De modo geral, ambas as pesquisas apresentaram bom nível de benefícios percebidos. Os maiores benefícios identificados nesse estudo foram “Integrar conhecimentos” (média 5,568) e “Praticar tomada de decisões” com média de 5,52. Por outro lado, na pesquisa de 2014 os benefícios percebidos foram “Adaptar-se a novas situações” e “Atualizar conhecimentos”,



com média 4,51 e 4,46 respectivamente. Ambas as pesquisas apresentaram boa intensidade de benefícios percebidos pelos alunos, sendo que, nesta pesquisa, a intensidade foi maior.

Os tipos de aulas que geram maior aproveitamento e aprendizagem, na opinião dos alunos são demonstradas na Tabela 5.

Tabela 5**Tipos de aula que geram maior aproveitamento e aprendizagem.**

	Este Estudo		Santos, et al (2015)	
	Media	Desvio Padrão	Media	Desvio Padrão
Aulas expositivas	3,120	0,600	4,06	1,273
Jogos e simulações	3,408	0,449	4,53	1,240
Seminários	2,928	0,781	3,96	1,338

Fonte: Dados da Pesquisa; Santos, et al (2015)

Os alunos da pesquisa de 2014 apresentaram um maior aproveitamento percebido em todos os tipos de aulas, comparado com a pesquisa desse estudo. Em ambas, identifica-se há um maior aproveitamento em “Jogos e simulações”, quando comparado com as demais modalidades de ensino. Os seminários, segundo os alunos de ambas pesquisas, seria o método de menor aproveitamento da aprendizagem.

Os alunos da IES deste estudo apresentaram uma compreensão maior das regras do jogo, com média superior a 4,0. A maior compreensão percebida foi a relativa à “Avaliação final dos resultados” e a menor compreensão foi a relacionada às primeiras decisões. Percebe-se uma dificuldade inicial dos alunos e uma compreensão mais aprofundada da dinâmica e maior aproveitamento nas fases finais do simulador. A pesquisa de Santos, et al (2015), apresenta compreensão ligeiramente menor, mas com a mesma aparente dificuldade quanto nas primeiras etapas de decisões.

Tabela 6**Nível de compreensão das regras do jogo**

	Este Estudo		Santos, et al (2015)	
	Media	Desvio Padrão	Media	Desvio Padrão
Apresentação inicial	4,320	1,587	4,27	1,122
Primeiras Decisões	4,224	1,433	3,98	1,165
Gestão simulada das empresas	4,656	0,999	4,06	1,283
Retrospectiva dos incidentes	4,656	1,058	3,85	1,399
Avaliação final dos Resultados	5,376	0,924	4,19	1,339

Fonte: Dados da Pesquisa; Santos, et al (2015)

5 Considerações Finais

Nessa seção estão as principais conclusões sobre os resultados encontrados e as limitações desse estudo. A eficiência da utilização dos jogos e simuladores no ensino de administração foram evidenciados nesse estudo.



Os objetivos desse estudo foram alcançados por meio de um questionário aplicado à 25 alunos do curso de Administração de uma IES da Zona da Mata Mineira. Os alunos consideram que o uso mais frequente de simuladores e Jogos representam maior envolvimento, percepção comprovada ao demonstrarem um interesse crescente na metodologia a medida que as fases do simulador avançavam, alcançando maior envolvimento nas etapas finais.

Todos os benefícios citados apresentaram altos índices de aproveitamento percebidos pelos alunos, o que indica que o uso do simulador potencializa e consolida os conceitos estudados durante o curso.

Apesar dos resultados dessa pesquisa apontar maior intensidade dos benefícios percebidos pelos alunos, não podemos afirmar se tal percepção foi pelo modelo de simulação ou fatores não considerados nessa pesquisa, como fatores culturais e experiência dos alunos no uso de simulações.

Como limitação desta pesquisa, destaca-se o número de turmas pesquisadas. Recomenda-se a aplicação da pesquisa a todos os alunos que tiverem contato com simuladores, como ferramenta para medir e comprovar a sua eficácia. Novos estudos e aplicações de jogos e simuladores devem ser incentivados na IES como meio de fornecer aos alunos uma melhor aprendizagem.

Referências

- Arbex, M. A.; Corrêa H. P., Melo JR. A.; Ribas, C.A.; Lopes, P. C. (2006) O uso de Jogos de Empresa em Cursos de Graduação em Administração e Seu Valor Pedagógico: um Levantamento no Estado do Paraná. In: 30º Encontro da ANPAD, 2006. Salvador, *Anais, EnAnpad*.
- Beppu, C. I. (1984) *Simulação em forma de “jogo de empresas” aplicado ao ensino da contabilidade*. Dissertação de Mestrado. FEA-USP. Universidade de São Paulo, São Paulo, 198 p.
- Bellman, R., Clark, C. E., Malcolm, D. G., Craft, C. J., & Ricciardi, F. M. (1957) On the construction of a multi-stage, multi-person business game. *Operations Research*, 5(4), 469-503.
- Ben-zvi, T.; Gordon, G. (2014) Corporate positioning: A business game perspective. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, v. 34.
- Casagrande, M. D. H. et al. (2015) Jogos de Empresas no Ensino da Contabilidade Tributária. *Contabilidade Vista & Revista*, v. 25, n. 1, p. 34-58.
- Collis, J.& Hussey, R. (2005) *Pesquisa em administração: Um guia prático para alunos de graduação e pós-graduação*. 2. ed. Porto Alegre : Bookman.
- De Castro, M. M. B. et al. (2014) Determinantes para a formação da cultura empreendedora: a experiência do projeto Desafio SEBRAE/Determinants for the formation of the entrepreneurial culture: the experience project desafio SEBRAE. *Revista Pensamento Contemporâneo em Administração*, v. 8, n. 1, p. 104
- Denzin, N.K. & Lincoln, Y.S. (2000) *The handbook of qualitative research*. 2nd ed, Sage Publications, California.



- Ferreira, J. Á. (2000) *Jogos de empresa: modelo para aplicação prática no ensino de custos e administração do capital de giro em pequenas e médias empresas industriais*. Florianópolis, UFSC, Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção).
- Gil, A. C. (1996) *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas.
- Goldschmidt, P. C. (1977) Simulação e jogo de empresas. *Rev. adm. empres.* [online]. Vol.17, n.3, pp. 43-46.
- Hussey, J.; Hussey, R. (1997) *Business Research: A Practical Guide for Undergraduate and Postgraduate Students*. Macmillan Press, London.
- Iwai, C. (2014) Group decision experiments using business game–problem solving with conflict. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, v. 36.
- Knabben, B. C. e Ferrari, R. do A. (1996) A simulação estratégica como alternativa de treinamento para a tomada de decisão. *Revista de Negócios*, v.1, n. 3, p. 31 – 38.
- Landim L. F.; Lourinho A. (2006) Uma Reflexão sobre as abordagens com ênfase na integração qualitativo – quantitativa. *Revista Brasileira em Promoção em Saúde*, Universidade de Fortaleza, Fortaleza, Ano 19/01.
- Malhotra, N. (2006) *Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada*. 4. ed. Porto Alegre: Bookman.
- Marion, J. C.; Marion, A. L. C.. (2006) *Metodologias de ensino na área de negócios*. Para cursos de administração, gestão, contabilidade e MBA. São Paulo: Atlas.
- Mattar, F. N. (2001) *Pesquisa de Marketing*. São Paulo: Compacta.
- Mitchell, A.; Savill-Smith, C. (2004) *The use of computer and video games for learning: a review of the literature*. London, England: Learning and Skills Development Agency.
- Olivier, M. ; Rosas, A R. (2004) Jogos de empresas na graduação e no mestrado. In: Seminários de Administração, 7, 2004. São Paulo. *Anais...* São Paulo: USP.
- Pastana, S. T. G.; Tavares, (2016) R. Jogos de Empresas Simulados como Ferramenta de Formação de Empreendedores. *Revista de Administração Geral*, v. 1, n. 1, p. 01-22.
- Preto, F.; Filardi, F.; De Preto, C. (2010) Jogos de empresas: uma estratégia de motivação no processo de ensino e aprendizagem na teoria das organizações. *Revista Eletrônica de Estratégia & Negócios*, v. 3, n. 1, p. 191-218.
- Rafacho, S.; Oliveira, M. (2013) Analogias e a didática fundamental: um diálogo possível em sala de aula de administração mediada por jogos empresariais?. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, n. Extra, p. 2913-2918.
- Rapoport, A., & Chammah, A. M. (1965). Prisoner's dilemma: A study in conflict and cooperation (Vol. 165). University of Michigan press.
- Santos, M. S. et al. (2015) Jogos de empresas e o ciclo de aprendizagem de kolb: avaliação de desempenho dos estudantes de administração. *Revista FSA*, Teresina v.12, n.4, art 6 p. 87-103, jul/ago.
- Sauaia, A. C. A. Kallas, D. (2007) O dilema cooperação-competição em mercados concorrenciais: o conflito do oligopólio tratado em um jogo de empresas. *Rev. adm. contemp.* [online], vol.11, n.spe1, pp. 77-101.



VIII SINGEP

Simpósio Internacional de Gestão de Projetos, Inovação e Sustentabilidade
International Symposium on Project Management, Innovation and Sustainability
ISSN: 2317-8302

8TH INTERNATIONAL CONFERENCE



- Silva, E. L.; Menezes, E. M. (2005) *Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação*. 4 ed. Florianópolis, UFSC, 2005. Recuperado 08 agosto, 2017 de: [http://www .tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7B7AF9C03E-C286-470C-9C07EA067CECB16D%7D_Metodologia%20da%20Pesquisa%20e%20da%20Disserta%C3%A7%C3%A3o%20UFSC%202005.pdf](http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7B7AF9C03E-C286-470C-9C07EA067CECB16D%7D_Metodologia%20da%20Pesquisa%20e%20da%20Disserta%C3%A7%C3%A3o%20UFSC%202005.pdf).
- Tanabe, M.. (1977) *Jogos de Empresas*. Dissertação (Mestrado) – faculdade de Economia, Administração e Contabilidade – FEA, Universidade de São Paulo-USP, São Paulo.
- Teach, R. D. (2014) Forecasting Accuracy and Learning: A Key To Measuring Business Game Performance. *Developments in business simulation and experiential learning*, v. 34.
- Vergara, S. C. (1998) *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. 2. ed., São Paulo: Atlas.
- Vergara, W. R. H. et al. (2015) JOGOS DE EMPRESAS: PROCESSAMENTO E TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO. *Revista Científica on-line-Tecnologia, Gestão e Humanismo*, v. 5, n. 1.
- Wolfen, Sarah. (2016) IMA Business Game at University of Greenwich. *MSOR Connections*, v. 14, n. 2, p. 34-36
- Yin, R. K. (2001) *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2. ed. Porto Alegre: Bookman.