

## O USO DA FERRAMENTA DIGITAL “SIMULARE” NO ENSINO APRENDIZAGEM DO CURSO DE ADMINISTRAÇÃO

Zuilho Rodrigues Castro<sup>1</sup>  
Mestre em Gestão e Desenvolvimento Regional  
Faculdade Pitágoras de Imperatriz – MA  
e-mail: zuilho@hotmail.com)  
Lílian Castelo Branco de Lima  
Doutora em Antropologia  
Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão  
e-mail: li\_castelo@hotmail.com

### RESUMO

Vivemos em uma era de constantes e rápidas transformações, motivadas principalmente pelos dispositivos informacionais de todos os tipos, o que tem influenciado diretamente as relações humanas, nos aspectos sociais, culturais, econômicos e em especial na educação. Nesse contexto, este artigo discute sobre as ferramentas digitais educacionais e como elas podem influenciar de forma positiva o ensino aprendizagem no curso de Administração. Delimitando este estudo para o uso da ferramenta digital Simulare, ferramenta que utiliza tecnologias digitais para executar simulação de gestão de negócios (jogos empresariais) nas corporações. Dessa forma, desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica exploratória e descritiva, que firmou suas bases em estudos que versam sobre metodologias ativas e o paradigma epistemológico construtivista. Sendo que buscou-se verificar a percepção dos alunos sobre a influência do uso da referida ferramenta na aprendizagem. Para isso, aplicou-se um questionário com acadêmicos do 7º e 8º períodos do curso de Administração de uma faculdade privada de Imperatriz. Constatando-se a unanimidade na aceitação e na avaliação positiva da ferramenta, pois os alunos avaliaram que fixaram melhor o conteúdo a partir das atividades desenvolvidas com a ferramenta, inclusive houve a percepção de que o Simulare poderia ser utilizado em outras disciplinas do curso, contribuindo dessa forma para tornar a aula mais dinâmica e atrativa.

Palavras-chave: Tecnologias digitais; Metodologias ativas; Simulare; Jogos empresariais; Administração.

### ABSTRACT

We live is in an age of search and search for answers, motivated by informational means of all kinds, which are directly influenced by human, social, cultural, financial and especially education aspects. In this context, this article discusses educational digital tools and how they can positively influence teaching learning in the course of Administration. Delimiting this study for the use of the digital tool, it uses digital technologies to perform business (corporate) management work in corporations.

---

<sup>1</sup> Zuilho Rodrigues Castro

Thus, an exploratory and descriptive bibliographic research was developed, which established its bases in studies that deal with the active methodologies and the constructivist epistemological paradigm. Being that the students' perception about an influence of the use of learning in the learning was sought. For this, we applied a questionnaire with the academics of the 7th and 8th years of the Administration course of a private discipline of Imperatriz. If a positive acceptance and evaluation proposal were found, since the performance levels could be improved and the existing tasks with a tool, there was also a perception that the Simulare could be used in other courses of the course, contributing in a way to make the class more dynamic and attractive.

Keywords: Digital technologies; Active methodologies; Simulare; Business games; Administration.

## **INTRODUÇÃO**

Estamos vivendo em uma era de constantes e rápidas transformações, motivadas principalmente pelos dispositivos das chamadas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), influenciando diretamente nas relações humanas nos aspectos sociais, culturais e econômicos, assim como em especial vem fomentando transformações nas formas de aprendizagem.

Nesse contexto, Pierre Lévy (1993;2007), grande estudioso da cibercultura e suas implicações sociais, assinala que o final do século XX e início do século XXI trazem uma inovação na produção do conhecimento científico que os epistemologistas ainda não inventariaram, mas que necessitam ser discutidas para encontrar estratégias possíveis para fazer com que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) se configurem como aliadas na busca por uma aprendizagem significativa e de qualidade, com o intuito de que a educação formal deixe de ser um processo isolador e se transforme em uma atividade de produção e integralidade de conhecimentos.

Integralidade necessária e urgente, pois com a invenção da internet e a febre das TIC's, a aldeia passou a ser global e o local está cada vez mais conhecido, debatido e inserido no contexto mundial. Com isso, a educação como produtora e processadora de conhecimento é intimada para se inserir nesse ambiente, complexo sem dúvida alguma, controverso, mas necessário para o desenvolvimento

educacional, em particular da chamada Geração Z, aqueles que já nasceram nesse ambiente, portanto considerados nativos virtuais.

Nesse cenário, o mundo espera desse **novo** indivíduo uma **nova** atitude de leitura e produção de conhecimentos, já que os códigos se ampliaram e se (re)significaram frente a essa demanda comunicacional. Nessa conjuntura, os suportes para a aprendizagem têm se modificado e aprimorado cada vez mais com o auxílio da informática, tanto que o Ministério da Educação instituiu, nos Parâmetros Curriculares Brasileiros, as diretrizes e orientações para o trabalho com Linguagens, Códigos e suas Tecnologias.

Nesse sentido, de acordo com Pierre Lévy (in LEMOS, 2004, p. 11-12): para acompanhar as transformações das mídias, os espaços culturais tiveram que se enriquecer e conseqüentemente se multiplicaram e nesse cenário de revoluções artísticas, técnicas, industriais e políticas, o “[...] ciberespaço representa o mais recente desenvolvimento da evolução da linguagem”. E dessa forma, inevitavelmente a “[...] vida em sua completude eleva-se em direção ao virtual, ao infinito, pela porta da linguagem humana”.

Assim, dentro da discussão sobre a emergência da necessidade de adequação do ensino aos tempos da cibernética, que se desenvolveu este trabalho, no intuito de demonstrar que as tecnologias digitais são de fundamental importância para a prática docente, uma vez que se pode trabalhar as disciplinas que outrora eram ministradas somente de forma teórica, com os recursos tradicionais entre eles o quadro, inovando com o uso de ferramentas digitais.

Para isso, desenvolveu-se uma pesquisa de caráter bibliográfico, adotando os moldes dos estudos exploratórios e descritivos (SANTOS, 2007), que firmou suas bases em trabalhos que versam sobre a metodologia ativa e o paradigma epistemológico construtivista.

Ressalta-se que este trabalho delimita o estudo para o uso da ferramenta “Simulare” uma plataforma hospedada nas nuvens para simular a gestão de corporações. Sendo que foi utilizada na disciplina de Jogos Empresariais, com os alunos do 7º e 8º períodos do curso de Administração de uma faculdade privada de Imperatriz/Ma.

Nesse contexto, o objetivo central desta pesquisa é verificar a percepção dos alunos sobre a influência do uso da referida ferramenta na aprendizagem. Para

isso, aplicou-se um questionário com os referidos acadêmicos, para a construção dos dados empíricos.

Estruturando o trabalho da seguinte forma: seguindo essa introdução apresentamos o item que discute sobre o protagonista discente e mediação docente como condição *sine qua non* para que estratégias inovadoras alcancem os objetivos propostos, posteriormente apresentamos uma análise descritiva da referida ferramenta e da organização do material disponibilizado virtualmente para o aluno, em seguida apresenta-se os resultados e discussão, encerrando com as considerações finais.

### **METODOLOGIAS ATIVAS & TIC'S: UMA PARCERIA PARA A CONSTRUÇÃO DE FERRAMENTAS PARA ATENDER AOS NOVOS MODELOS EDUCACIONAIS**

As sociedades conectadas às TIC's, exigem que seus indivíduos sejam autônomos, críticos e criativos. Nesse sentido, atentando para essas exigências, com o propósito de atender aos novos desafios da Educação Superior, trazendo a possibilidade de planejamento e disseminação de um modelo acadêmico conectado ao século XXI, que a Simulare desenvolveu um software que executa simulações empresariais e através dessa ferramenta é possível vivenciar na prática, conteúdos que eram abordados exclusivamente de forma teórica nos cursos de Administração.

O Jogo Simulare é uma ferramenta digital que simula ambientes empresariais, atendendo assim o universo corporativo e pode ser usada tanto para fins educacionais como para capacitação e contratação de profissionais nas diversas áreas/departamentos da empresa. Pois, as atividades propostas permitem capacitar os gestores, criar programas de formação e seleção, desenvolver liderança, promover integração departamental, desenvolver programas de *trainees*, além de capacitar os colaboradores a adquirirem uma visão sistêmica da organização.

Já no que concerne ao seu uso acadêmico, essa ferramenta é capaz de proporcionar aos discentes o exercício do conhecimento para traçar estratégias, baseadas em uma visão voltada para o mercado. Nesse sentido, o uso da ferramenta "Jogos de Negócios" possibilita ao acadêmico desenvolver habilidades para avaliar a competitividade, compreender o que interfere no clima organizacional, conhecer indicadores de qualidade e produtividade e fomenta o trabalho em equipe.

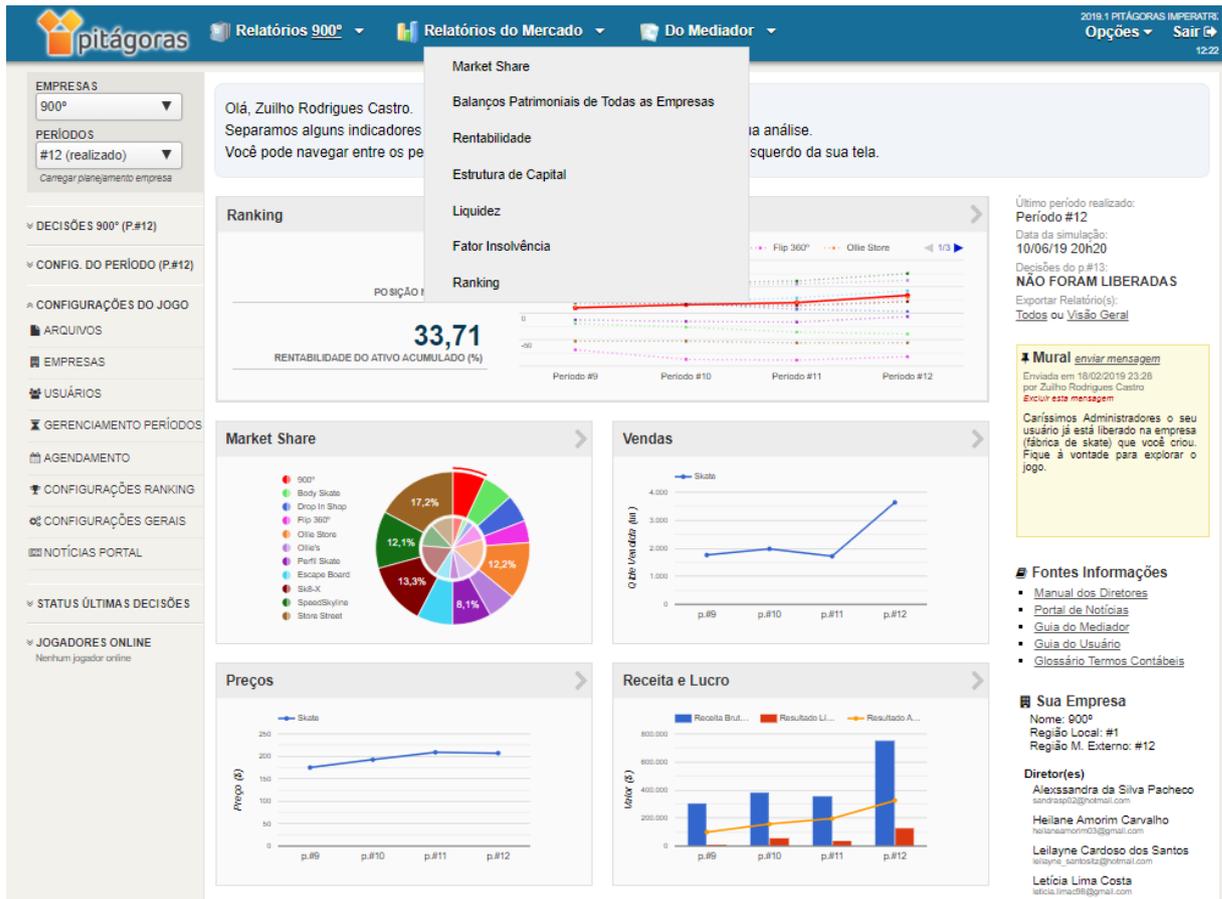
Proporcionando ainda há simulação de situações de concorrência, que obriga os jogadores, ao administrarem as empresas a criar mecanismos de diferencial competitivo. Na criação desse cenário e os gestores/jogadores podem testar ações que os conduzam para decisões mais acertadas de acordo com o contexto, pois através do Simulare é possível criar virtualmente os ambientes industriais, comerciais e o setor de serviços e em todos esses é possível simular situações diversas que as empresas enfrentam cotidianamente no mercado.

Toda essa gama de aplicações que é desenvolvida no universo corporativo, passa a ser utilizada pelo acadêmico do curso de Administração o que eleva o nível de aprendizagem e torna o ambiente mais atrativo, pois, possibilita ao discente praticar o que foi visto de forma teórica em disciplinas que são a base curricular do curso de Administração.

Vale dizer que a simulação do ambiente corporativo em sala de aula possibilita ainda ao acadêmico uma visão holística do funcionamento do ambiente organizacional pois a partir do uso dessa ferramenta eles simulam o ambiente corporativo, inclusive, no que se refere à competitividade, pois, em sala de aula é criado esse ambiente de mercado e os alunos são estimulados a criar empresas e a disputar a maior parcela do mercado no qual estão inseridas.

Importante enfatizar ainda que a ferramenta disponibiliza um ambiente no qual o acadêmico consegue ter acesso aos mais diversos relatórios da empresa (Figura 1) e partir daí ele tem subsídio para tomar as decisões que melhor atendam aos interesses das empresas.

Figura 1 – Visão do aluno



Simulare (2019)

Essa dinâmica tem como objetivo promover uma interação maior, fomentar o aprendizado coletivo e imergir o acadêmico em situações do dia a dia nas organizações. Nesse sentido é válido marcar como assinala Martins (1995, p. 76) que “[...] o conteúdo, o conhecimento, só adquirem significado se vinculados à realidade existencial dos alunos, se voltados para a resolução dos problemas colocados pela prática social”, pois se os discentes não conseguem associar teoria e prática tendem a questionar o porquê da aprendizagem de conteúdos dissociados de sua realidade, e isso na maioria das vezes gera desmotivação e desinteresse pelas aulas.

No jogo, o papel do professor é o de mediador, percebe-se assim o diálogo com as ideias de Libâneo (2009, p. 13) que assinala que essa mediação “[...] consiste em problematizar, perguntar, dialogar, ouvir os alunos, ensiná-los a argumentar”, quer seja presencialmente ou nos espaços virtuais para diálogos, no caso da ferramenta Simulare, é disponibilizado no portal da simulação do jogo,

informações para o acadêmico em um “portal de notícias” com a opinião de profissionais da área sobre o mercado para que ele tome suas decisões com base nesses dados, que podem ser alterados pelo docente.

Para o professor existem relatórios sobre as tomadas de decisões anteriores de todas as empresas e isso fomenta debates sobre as ideias, resoluções de dúvidas, abrindo-se espaço para a criação de novos conhecimentos, favorecendo portanto a interatividade e fomentando nos alunos uma postura autônoma e criativa, graças à ferramenta virtual, que se adequa com excelência às metodologias ativas, pois as ações não busca uma linearidade (LÉVY, 1993), podendo seguir, ou retomar pontos que careçam de aprimoramento, o que não engessa o processo ensino-aprendizagem.

Outro fator que podemos destacar é que para fazer uso dessa ferramenta não há necessidade de investimentos em robustos equipamentos de Tecnologia da Informação, porque o mesmo usa uma plataforma que é hospedada em nuvem, o que dispensa instalação no computador, bastando apenas uma conexão de internet para manusear o jogo.

Quanto à avaliação, na proposta do Simulare, esta deve ser abrangente, diagnóstica, inclusiva e processual, devendo ser realizada em um processo contínuo. Para que possibilite ao aluno e professor tanto a auto avaliação, como a análise qualitativa do processo ensino-aprendizagem, conduzindo as tomadas de decisão no sentido de realinhar a prática de cada um deles no que concerne a uma aprendizagem significativa, repensando sempre que preciso os métodos e as práticas para que se alcance tal objetivo. Dessa forma, ao considerar o desempenho do aluno como um instrumento de valorização da aprendizagem, verifica-se que a instituição dialoga com o conceito de avaliação como atribuição de mérito e valor que devem (re)conduzir as rotas da aprendizagem (LUCKESI, 2011).

Posto isso, ao se apresentar a ferramenta e sua dinâmica em sala de aula, na próxima seção apresentaremos a percepção dos alunos sobre o uso do jogo, tendo em vista que é para melhorar a aprendizagem e tornar o ensino superior mais atraente e próximo da realidade dos discentes, que as autoridades educacionais vem buscando estratégias para que a educação brasileira ganhe a qualidade necessária para que os novos profissionais possam atuar com competência e responsabilidade social no mercado de trabalho.

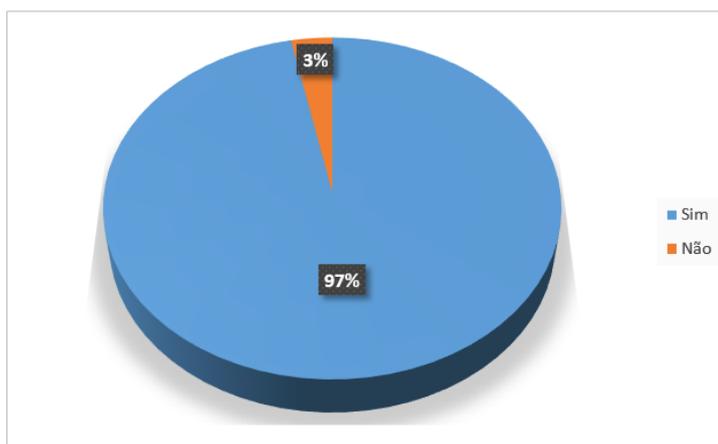
## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A proposta desse estudo nasceu exatamente pela mudança de postura nos discentes ao cursar a disciplina Jogos empresariais, pois ao ser apresentada a ferramenta com a qual se iria trabalhar de imediato eles demonstraram interesse e motivação. Por isso, optou-se que o estudo necessitaria analisar a percepção dos sujeitos sobre essa nova metodologia e a dinâmica que seria impressa nas aulas. Dessa forma, para obtenção dos resultados empíricos foi aplicado um questionário com perguntas abertas e fechadas com os acadêmicos do 7º e 8º período do curso de Administração de uma faculdade privada de Imperatriz – MA, totalizando 63 acadêmicos, que compreendem o universo e totaliza a amostra da pesquisa.

É importante ressaltar que para a análise dos dados empíricos, também se recorreu às informações obtidas pela observação em sala, pois também se adotou os procedimentos da pesquisa participante, tendo em vista que o pesquisador foi também o professor da disciplina na qual foi usada a ferramenta em questão.

E o primeiro questionamento, feito aos alunos, refere-se à contribuição do jogo Simulare para a estimulação do aprendizado. Como pode-se observar, no Gráfico 1, a maioria dos pesquisados (97%) responderam de forma positiva, em especial, porque o ambiente de aprendizagem é dinâmico e incita a competição. Aspecto que foi assinalado pela totalidade dos sujeitos com os quais se pesquisou, que ressaltaram a forma dinâmica com que a aprendizagem se desenvolvia nesse ambiente virtual.

Gráfico 1 - Em sua avaliação o Simulare estimula o aprendizado?

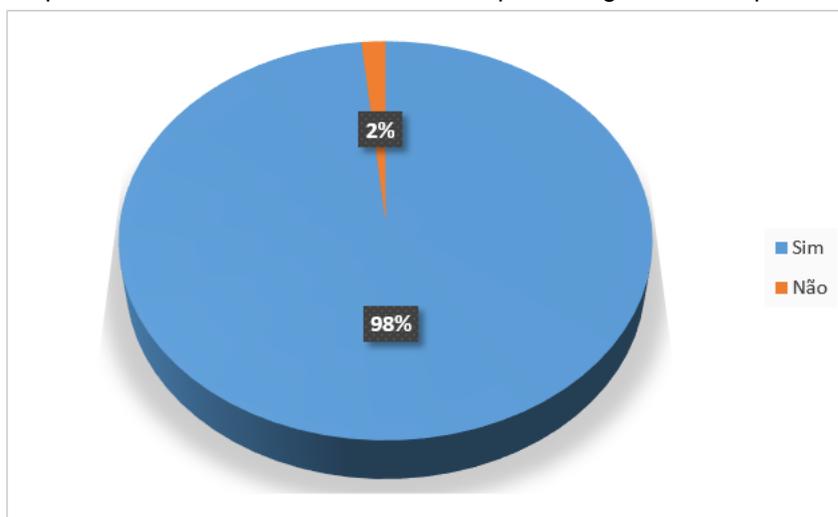


Fonte: Pesquisa de campo (2019)

Ressalta-se que apesar do momento da aula ser prático, o aluno é estimulado a ir para sala preparado para os debates e para as atividades que vão desenvolver, para isso deve buscar se fundamentar teoricamente.

Nesse aspecto, enfatiza-se a possibilidade da parceria e corresponsabilidade entre aluno e professor, que de acordo com Masetto (2003) é de suma importância para que o aluno se entenda como protagonista de sua aprendizagem e coparticipe de sua formação profissional. Por isso é uma metodologia que exige mais do discente, sendo esse um dos motivos apontados em sala para o descontentamento daqueles que são mais adeptos às aulas convencionais.

Gráfico 2 - No que se refere ao uso do Simulare para a aprendizagem da disciplina "Simulação empresarial", essa ferramenta contribuiu para integrar teoria e prática?



Fonte: Pesquisa de campo (2019)

O gráfico 2 demonstra que na opinião de quase a totalidade (98%) dos acadêmicos pesquisados a ferramenta contribui para a integração entre o que é visto na teoria e o que é aplicado na prática. Ação imprescindível, pois como assinalam Nassif, Ghobril e Brido (2007) dissociar a teoria da prática, pode gerar sérias consequências, interferindo na qualidade da formação de profissionais que tenham dificuldade para aplicar o que aprenderam em situações práticas.

Isso porque “para pensar teoria e prática integradas e complementares é preciso, efetivamente, de ações transformadoras. E como não há transformação sem revolução, surge a necessidade de novo modelo de exercício da docência” (NASSIF; GHOBIL; BRIDO, 2007, p. 12). E o uso dessa ferramenta trouxe essa

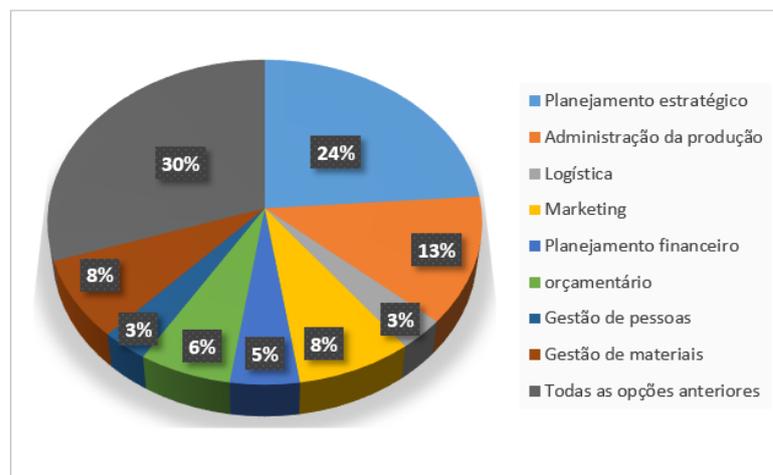
renovação, não apenas no ensino, mas também, de forma muito profícua, para a aprendizagem. Pois a simulação de situações reais ampliou essa aprendizagem para além do ambiente acadêmico, que foi ressignificado.

E a aprendizagem usando essa ferramenta contribuiu, entre outros aspectos, para a fixação de conteúdo, apontado de forma unânime pelos pesquisados como um fator positivo do jogo. Nesse contexto, o resultado apresentado pelos pesquisados e a aprendizagem que foi observada em sala de aula, corroboram o pensamento de Silveira (1998, p. 02) ao defender que o jogo “[...] possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido”. Em sua análise, “[...] Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência”.

Habilidades que são desenvolvidas em conjunto, pois um outro fator que a ferramenta Simulare proporciona é um ambiente mais colaborativo. Tendo em vista que esse jogo necessita do trabalho em equipe para a tomada de decisão, ação essa que o profissional da Administração necessita exercitar. A esse respeito, os sujeitos da pesquisa também foram unânimes em apontar essa característica positiva do Simulare.

No curso de Administração há a necessidade de integralizar os conhecimentos adquiridos nas disciplinas cursadas ao longo do curso, por isso, questionou-se aos alunos que disciplinas eles visualizam que utilizaram na prática e de forma integrada na utilização do jogo. E o que pode-se constatar, com base no gráfico abaixo, é que os discentes apontaram um número considerável de disciplinas cursadas em períodos anteriores.

Gráfico 3 - Relação de disciplinas que os alunos apontaram o uso de forma prática nas atividades da ferramenta Simulare.



Fonte: Pesquisa de campo (2019)

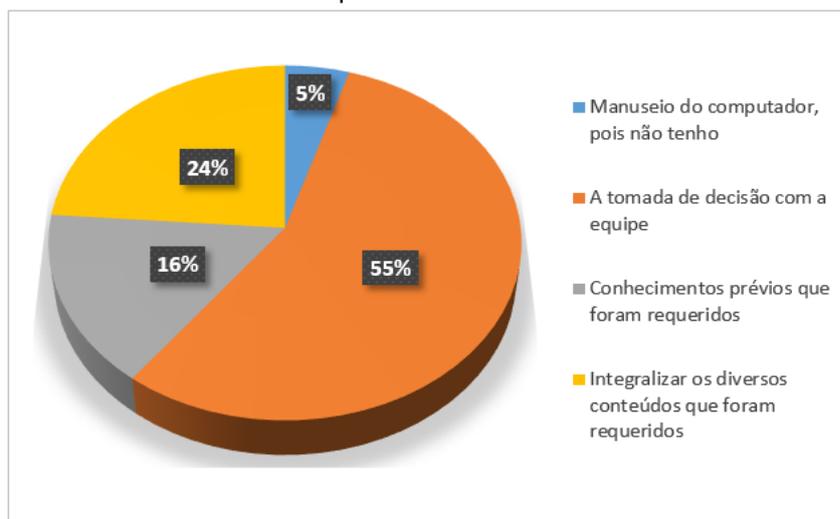
Imprescindível frisar que os discentes compreendem que todas as disciplinas elencadas, que são geralmente trabalhadas de forma teórica, são possíveis e carentes de serem vistas de forma prática. Enfatiza-se ainda que tais disciplinas são básicas da grade curricular do curso de Administração.

O que se observa com essa relação de disciplinas é que o jogo propicia uma aprendizagem que lança mão da interdisciplinaridade como estratégia, ao propiciar aos jogadores “[...] condições de apropriação, pelo discente, de um conhecimento mais abrangente e contextualizado” (BRASIL, 2012).

Contribuindo, dessa forma tanto para as atividades acadêmicas, como dos futuros profissionais, pois como assevera Frigotto (1995, p. 26) o modo como os conhecimentos se integram, impõe ao indivíduo “produzir-se enquanto ser social e enquanto sujeito e objeto do conhecimento social”.

Contudo, como ser social, produtor de conhecimento, o sujeito enfrenta também dificuldades, mesmo no uso de ferramentas que são criadas para facilitar as atividades humanas, como é o caso do Jogo em questão. E ao se questionar os empecilhos enfrentados, os alunos indicaram: Manuseio do computador, tomada de decisão em equipe, a falta de conhecimentos prévios e a capacidade de integralizar os diversos conteúdos para realizar as ações requeridas.

Gráfico 4 - Dificuldades enfrentadas pelos alunos ao fazerem uso da ferramenta Simulare



Fonte: Pesquisa de campo (2019)

Os dados do gráfico demonstram que os sujeitos com os quais se pesquisou, apontaram que tiveram dificuldades em competências básicas para a atuação do profissional de Administração. Entendendo que por competência, se entende, como base em Fleury e Fleury (2000, p. 21) “[...] um saber agir responsável e reconhecido, que implica mobilizar, integrar, transferir conhecimentos, recursos, habilidades, que agreguem valor econômico à organização e valor social ao indivíduo”.

E ao desenvolver o que foi proposto por essa Ferramenta Digital, os jogadores foram, inclusive, avaliados quanto às ações que agregaram mais valor econômico e social na simulação vivenciada, o que deu maior sentido ao que estava sendo realizado, ganhando-se bônus ou arcando com o ônus de suas ações. Uma simulação de extrema relevância, pois como aponta Morin (2001, p.8): “A organização do trabalho deve oferecer aos trabalhadores a possibilidade de realizar algo que tenha sentido, de praticar e de desenvolver suas competências, de exercer seus julgamentos e seu livre-arbítrio, de conhecer a evolução de seus desempenhos e de se ajustar”.

Nesse caso, é possível afirmar que o Jogo, mesmo com as dificuldades enfrentadas pelos alunos, contribuiu para a aprendizagem, pois foi possível que eles exercitassem tais competências que não dominavam, buscando assim o aprimoramento, o que conseqüentemente influencia na formação profissional.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise feita nesse trabalho pode se afirmar que esse modelo acadêmico, apesar dos desafios, apresenta pontos de fundamental importância para desenvolver nos alunos a cultura das novas formas de aprendizagem, fomentando a autonomia, criatividade e criticidade, com adoção de metodologias ativas como a contextualização com situações reais e/ou simuladas e do ensino híbrido, que requer a conexão com o ambiente virtual.

Sendo que tanto a observação como os dados empíricos, demonstraram que utilizando a referida ferramenta digital pudemos simular o ambiente empresarial, o que deu uma nova dinâmica à sala aula e despertou nos acadêmicos, acima de tudo, a vontade de estar em sala, pois, fomentou o debate, a importância de trabalhar em equipe e a necessidade de planejar a curto médio e longo prazo as suas ações.

Ao mesmo tempo em que proporcionou tudo isso, o uso do Simulare responder à exigência do Ministério da Educação para o uso das Tecnologias Digitais pelas universidades, que nos conduz a trabalhar no sentido de fazer com que o aluno passe a ser o protagonista do processo ensino-aprendizagem.

Observa-se com isso que a instituição de ensino ao adotar essa ferramenta busca responder às exigências da educação que se quer no século XXI, no entanto, é necessário dizer que o modelo por si só não é garantia de êxito na aprendizagem dos alunos e na atuação dos professores, porque para isso esses tradicionais personagens do processo precisam desenvolver uma práxis que diverge da tão arraigada educação bancária, construindo novos saberes para ressignificar a construção do conhecimento acadêmico.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior. **Instrumento de avaliação de cursos de graduação presencial e a distância**. Brasília, maio 2012.

FLEURY, Afonso; FLEURY, Maria Tereza. **Estratégias Empresariais e Formação de Competências**. Campus. São Paulo. 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo, Editora Paz e Terra, 1996.

FRIGOTTO, G. A interdisciplinaridade como necessidade e como problema nas ciências sociais. In: JANTSCH, Ari Paulo; BIANCHETTI, Lucídio (Orgs.). **Interdisciplinaridade: para além da filosofia do sujeito**. Petrópolis: Vozes, 1995.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

\_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem componente do ato pedagógico**. São Paulo: Cortez, 2011.

MARTINS, Pura Lúcia Oliver. Conteúdos escolares: a quem compete a seleção e organização? In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro (coord.). **Repensando a didática**. 10 ed. Campinas (SP): Papirus, 1995. p. 65-82.

MASETTO, Marcos Tarciso. **Competência pedagógica do professor universitário**. São Paulo: Summus, 2003.

MÓRAN, José, Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos A. de; MORALES, Ofelia Elisa T. (orgs) **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. (Mídias Contemporâneas, 2) p. 15-33.

MORIN, Estelle M. Os Sentidos do Trabalho. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v.41, n.3, p.8-19, jul./set. 2001.

NASSIF, Vânia Maria Jorge; GHOBRI, Alexandre Nabil; BIDO, Diógenes de Souza. É possível integrar a teoria à prática no contexto de sala de aula? uma resposta através do método seminário revisado através da pesquisa-ação em um curso de administração. **Revista de Ciências da Administração** v. 9, n. 18, p. 11-34, mai./ago. 2007.

SANTOS, Antônio Raimundo dos. **Metodologia científica: a construção do conhecimento**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.