

# Educação e Tecnologias: Experiências, Desafios e Perspectivas 4

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos  
Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos  
(Organizadores)

# Educação e Tecnologias: Experiências, Desafios e Perspectivas 4

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos  
Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos  
(Organizadores)

2019 by Atena Editora  
Copyright © Atena Editora  
Copyright do Texto © 2019 Os Autores  
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora  
Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira  
Diagramação: Lorena Prestes  
Edição de Arte: Lorena Prestes  
Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

### **Conselho Editorial**

#### **Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá  
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima  
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão  
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobom – Universidade Estadual do Centro-Oeste  
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia  
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### **Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano  
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia  
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

### Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás  
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri  
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

### Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto  
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí  
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará  
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)</b>	
E24	Educação e tecnologias [recurso eletrônico] : experiências, desafios e perspectivas 4 / Organizadores Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos, Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos. – Ponta Grossa, SP: Atena Editora, 2019. – (Educação e Tecnologias: Experiências, Desafios e Perspectivas; v. 4)  Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-72477-95-6 DOI 10.22533/at.ed.956191911  1. Educação. 2. Inovações educacionais. 3. Tecnologia educacional. I. Vasconcelos, Adaylson Wagner Sousa de. II. Vasconcelos, Thamires Nayara Sousa de. III. Série.  CDD 370.9
<b>Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422</b>	

Atena Editora  
Ponta Grossa – Paraná - Brasil  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br

Atena  
Editora

Ano 2019

## **APRESENTAÇÃO**

**Educação e tecnologias: experiências, desafios e perspectivas – Vol. IV**, coletânea de 19 capítulos que congrega pesquisadores de diversas instituições, indica obra que aborda conteúdos voltados para a área da educação e das tecnologias.

Dialogando com conteúdos relevantes dessa interação, temos a problematização da modernidade e a crise na educação. A teoria de Richard Mayer também encontra espaço nas análises aqui trazidas. O multiletramento corresponde a eixo relevante na educação atual. Metodologias ativas, alfabetização científica, escrita criativa, redes sociais, glossário como ferramenta de ensino, imagens nos livros didáticos também são pontos centrais de estudos.

Além desses eixos norteadores, o uso de experimentos em sala de aula, a relevância do papel do professor, o ensino técnico e superior, uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem, bem como as relações interdisciplinares encontram espaço e finalizam o presente volume.

Tenham excelentes leituras!

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos  
Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
LA MODERNIDAD LÍQUIDA Y LA CRISIS DE LA EDUCACIÓN	
João Paulo Furtado de Oliveira Rosinete de Jesus Silva Ferreira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9561919111</b>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>24</b>
APRENDIZAGEM MULTIMÍDIA: EXPLORANDO A TEORIA DE RICHARD MAYER	
Carla de Araújo Eudes Henrique de Souza Abigail Fregni Lins	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9561919112</b>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>33</b>
MULTILETRAMENTO E PRODUÇÃO DE IDENTIDADE NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA: ANALISANDO ENUNCIADOS MULTIMODAIS	
Lidnei Ventura Thais Ehrhardt de Souza Klalter Bez Fontana Ardnt Dulce Márcia Cruz	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9561919113</b>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>48</b>
MULTILETRAMENTO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA EM SALA DE AULA PARA O ENSINO MÉDIO	
Jussara da Silva Nascimento Araújo Franklyn Kenny dos Santos Araújo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9561919114</b>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>81</b>
METODOLOGIAS ATIVAS PARA O DESENVOLVIMENTO SIGNIFICATIVO DE ACADÊMICOS	
Andreza Regina Lopes da Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9561919115</b>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>93</b>
ALFABETIZAÇÃO CIENTÍFICA NO ENSINO FUNDAMENTAL	
Elisiany dos Santos Brito Francinete Braga Santos Cristiane Álvares Costa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9561919116</b>	
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>99</b>
TRANSNARRATIVAS: CAMINHOS PARA A ESCRITA CRIATIVA	
Jamile Borges da Silva Paulo Henrique Reis de Melo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9561919117</b>	



<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>111</b>
COMO AS CRIANÇAS RECEBEM O CINEMA?	
Kelcilene Gisela Persegueiro	
José Euzébio de Oliveira Souza Aragão	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9561919118</b>	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>122</b>
ESTUDO DO USO DE REDES SOCIAIS EDUCACIONAIS DURANTE O PROCESSO DE FORMAÇÃO DOCENTE	
Edícia Mariana de Moura Pereira	
Edna Maria da Silva Araújo	
Sara Jamini da Silva Camilo	
Diego Silveira Costa Nascimento	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9561919119</b>	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>132</b>
GLOSSÁRIO ILUSTRADO DE GENÉTICA: FERRAMENTA PARA APLICAÇÃO NO ENSINO	
Beatriz de Almeida Figueirêdo	
Mônica Aline Parente Melo Maciel	
Oriel Herrera Bonilla	
<b>DOI 10.22533/at.ed.95619191110</b>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>144</b>
REPRESENTAÇÕES DAS “DIVERSIDADES” POR MEIO DE IMAGENS DOS LIVROS DIDÁTICOS DE CIÊNCIAS	
Jeniffer Sabrina Machado	
Maristela Rosso Walker	
Camila Fochezatto	
Juliane Goulart	
<b>DOI 10.22533/at.ed.95619191111</b>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>154</b>
IMPORTÂNCIA DE EXPERIMENTOS COTIDIANOS NAS AULAS DE FÍSICA PARA O ENSINO MÉDIO	
Monique Prado de Souza	
Mikael de Alcantara Santos	
Ferdinand Martins da Silva	
Walmir Belinato	
<b>DOI 10.22533/at.ed.95619191112</b>	

**CAPÍTULO 13 ..... 164**

A RELAÇÃO ENTRE DESEMPENHO ESCOLAR EM MATEMÁTICA E NOMOFOBIA SOBRE UMA AMOSTRA DE ESTUDANTES DE CURSOS TÉCNICOS INTEGRADOS AO ENSINO MÉDIO

Luiz Henrique Lima Faria  
Ana Clara Kuster Schultz  
Angélica Brandão Rossow  
Mateus Mendes Magela  
Renata Sossai Freitas Faria

**DOI 10.22533/at.ed.95619191114**

**CAPÍTULO 14 ..... 176**

“*DESIGN THINKING*” COMO METODOLOGIA GESTORA NA FORMAÇÃO DA PRÁTICA DOCENTE PARA O ENSINO SUPERIOR

Paulo Sergio de Sena  
Maria Cristina Marcelino Bento  
Neide Aparecida Arruda de Oliveira  
Luciani Vieira Gomes Alvareli  
Messias Borges Silva

**DOI 10.22533/at.ed.95619191115**

**CAPÍTULO 15 ..... 184**

DESAFIOS E POSSIBILIDADES DO USO DE JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE ELETRICIDADE E MECÂNICA

Edson Ribeiro de Britto de Almeida Junior  
Evelyn Carollayne dos Santos de Oliveira  
Camila Muniz de Oliveira  
Gabriel dos Santos Oliveira  
Larissa Gonçalves da Silva  
Ivo Alberto Bueno Pires  
Suelen de Gaspi  
Ana Gabrieli dos Santos Souza  
Kelly Vanessa Parede Barco  
Bruna Aparecida Parede Barco  
Elisângela Rovaris Nesi  
Andrea Giordani Barranco

**DOI 10.22533/at.ed.95619191116**

**CAPÍTULO 16 ..... 197**

JOGOS DE EMPRESAS: UMA FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA

Valdemir José Máximo Omena da Silva  
Sarah Patricia Aguiar e Silva Omena

**DOI 10.22533/at.ed.95619191117**

**CAPÍTULO 17 ..... 203**

MUSEU CONTEMPORÂNEO DE ARTE DO MARANHÃO (MUCA/MA): POLÍTICAS CULTURAIS, TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E INDÚSTRIAS CRIATIVAS

Marcus Ramusyo de Almeida Brasil

**DOI 10.22533/at.ed.95619191118**



<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>211</b>
PROJETO INTEGRADOR: UMA ATIVIDADE INTERDISCIPLINAR	
Everton Ribeiro	
Rosemeri Cruz Fagundes	
<b>DOI 10.22533/at.ed.95619191119</b>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>216</b>
O PENSAMENTO QUE MEDITA E TECNOLOGIA EM HEIDEGGER	
Tiago Bacciotti Moreira	
Alvino Moraes de Amorim	
<b>DOI 10.22533/at.ed.95619191120</b>	
<b>SOBRE OS ORGANIZADORES</b> .....	<b>222</b>
<b>ÍNDICE REMISSIVO</b> .....	<b>224</b>

## JOGOS DE EMPRESAS: UMA FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA

**Valdemir José Máximo Omena da Silva**

IFMA – Alcântara MA

**Sarah Patricia Aguiar e Silva Omena**

IFMA – São José de Ribamar MA

**RESUMO:** Esse artigo visa apresentar os jogos de empresas como ferramenta utilizada na educação empreendedora. Os jogos de empresas têm se destacado tanto por sua ampla contribuição no ambiente acadêmico quanto no ambiente empresarial pela vivência simulada de situações empresariais, evidenciando a importância destes como instrumento de capacitação e desenvolvimento de universitários empreendedores. Buscou-se analisar os jogos de empresas como uma ferramenta importante na formação de características empreendedoras relevantes nos jovens universitários. Foi possível identificar nos autores que o significado dos jogos de empresas no processo de aprendizagem empreendedora traz ganhos educacionais. O método utilizado nesse artigo foi exploratório e descritivo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Empreendedorismo; Jogos de empresas; Processo de Aprendizagem; Ensino; Simulação

**BUSINESS GAMES: A TOOL FOR  
ENTREPRENEUR EDUCATION**

**ABSTRACT:** This article aims to present business games as a tool used in Entrepreneurship education. The games of companies have been highlighted both by their broad contribution in the academic environment and in the business environment, by the simulated experience of business situations, evidencing the importance of these as an instrument of training and development of entrepreneurial university students. We sought to verify company games as an important tool in the formation of relevant entrepreneurial characteristics in university students. It was possible to identify in the authors that the meaning of business games in the process of entrepreneurial learning bring educational gains. The method used in this article was exploratory and descriptive.

**KEYWORDS:** Entrepreneurship; Business games; learning process; Teaching; Simulation

### 1 | INTRODUÇÃO

O termo empreendedorismo traduz ideias de inovação e iniciativa. Esse termo, para Dolabela (2006), significa uma forma de ser, de se relacionar, uma concepção de mundo, corroborando com o que Demo (2000) também afirma sobre os indivíduos ativos, que buscam discussões e questionamentos, ou seja, alguém que sonha e busca transformar sua realidade.

No propósito de melhorar as didáticas de ensino, muitos professores têm buscado formas diferentes de transmissão de informações, utilizando recursos tecnológicos. No Brasil, a necessidade de reformar o sistema educativo é evidenciada, uma vez que o país vive o desafio de competir num cenário de economia globalizada.

Neste contexto, Santos & Behrens (2006) afirmam que melhorar a qualidade do ensino nas escolas não é somente uma questão acadêmica, mas um fator de sobrevivência em um ambiente complexo e dinâmico que está em permanente transformação. A educação juntamente com o empreendedorismo não é um tema novo e por isso a educação empreendedora tem sido objeto de estudo de diversos pesquisadores, entre eles: (CARLAND, CARLAND, 1997; GORMAN; HANLON; KING, 1997; BIZZOTO; DALFOVO, 2001; DUTRA et al, 2001; PETERMAN E KENNEDY, 2003).

Assim, o ensino e aprendizagem do empreendedorismo, mediado por jogos de empresas, apresenta grande potencial de síntese e interconexão de conteúdos multidisciplinares, contribuindo para a aquisição de competências e o aprimoramento da formação profissional do discente.

## 2 | REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Jogos de empresas

Segundo Faria (*et al* 2009), os jogos de empresas originam-se de jogos de tabuleiro e de guerra chineses, que surgiram entre 3.000 a 5.000 AC. Entretanto, a era moderna dos jogos de negócios surgiu na Rússia, em 1932, seguido pelos Estados Unidos, em 1955. Para Martinelli (1987, p. 9) a origem destes jogos teria ocorrido no século XIX, sendo o primeiro elaborado para uso do exército prussiano. Já Wolfe (1993) relata que os jogos foram meios de estudos nas estratégias de batalhas durante a Segunda Guerra Mundial por alemães e japoneses.

Segundo Tanabe (1977):

(...) da mesma forma como ocorria com o treinamento dos militares, era possível treinar os executivos através de uma atividade simulada, evitando o treinamento na prática, que poderia trazer consequências negativas em termos dos resultados das decisões tomadas (TANABE (1977, p. 86).

Desde então, a utilização de jogos de empresas com fins didáticos cresceu, primeiramente nas empresas e em seguida nas universidades, que começaram a incluir os jogos de empresas nos planos de cursos.

Assim afirma Martinelli (1987),

(...) naquela época os professores sentiram a vantagem de, pelo menos, permitir aos estudantes praticar, por meio dessa técnica, a simulação num ambiente competitivo e carregado de emoção, das atividades gerenciais de uma grande empresa, com alto nível de precisão (MARTINELLI, 1987, p.113).

Nos Estados Unidos, em 1955, a Rand Corporation desenvolveu o jogo Monopoly, para as Forças Armadas, no qual os participantes desempenhavam a função de gestores de estoque simulando o sistema de suprimentos, semelhante ao papel desenvolvido em uma empresa dentro do contexto dos negócios atuais (FARIA & NULSEN, 1996). Para Faria (*et al*, 2009) surgiram outros jogos importantes, como o *Top Management Decision Simulation*, criado em 1956 pela *American Management Association*, que foi utilizado nos seus seminários gerenciais. Outro simulador que surgiu foi o *Business Management Game*, em 1957 utilizado pela empresa de consultoria *Mckinsey*, como também o *Top Management Decision Game*, sendo utilizado em sala de aula pela Universidade de Washington.

Os primeiros jogos que surgiram no Brasil, segundo Gramigna (1994), foram trazidos da América. Na atualidade, existem várias empresas e universidades especializadas no desenvolvimento de simuladores que retratam melhor o cotidiano das empresas locais. O desafio SEBRAE – Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas é um exemplo destes jogos de empresas que, desde o ano 2000, vem diminuindo a distância entre a teoria e a prática dentro das universidades e, desta maneira, transmitindo conhecimento técnico científico aos alunos. É indispensável que as universidades promovam a sensibilização do espírito empreendedor nos alunos, de tal forma que contribua com o desenvolvimento de habilidades profissionais tornando-os capazes de transformar os cenários econômicos, gerando emprego e renda para a comunidade.

Diante desta visão, Bolton & Thompson (2004) afirmam que,

sendo os empreendedores que criam e constroem o futuro, surge a necessidade de se fazerem mais estudos nas universidades, de maneira que estes locais se tornem ideais ao estímulo e ao desenvolvimento do potencial empreendedor (BOLTON & THOMPSON, 2004, p.1).

Portanto, nesse propósito, os jogos de empresas como ferramenta para educação empreendedora proporcionam o aprimoramento de habilidades diante de um ambiente dinâmico e inovador. Além do aperfeiçoamento técnico que pode ser adquirido, os jogos de empresas possibilita o desenvolvimento interpessoal dos participantes, burilando o seu comportamento diante das diversas situações da realidade social.

## 2.2 Empreendedorismo

O conceito de empreendedorismo tem sido cada vez mais difundido no Brasil, segundo Sela, Sela e Franzini (2006). Os estudos comprovam que, quanto mais empreendedor é um país, maiores são as possibilidades de aumentar sua riqueza. A etimologia da palavra empreendedorismo é derivada da palavra francesa *entrepeneur*, que foi usada, pela primeira vez, em 1725, pelo economista irlandês Richard Cantillon para designar o “indivíduo que assumia riscos”. Segundo Boava e Macedo (2006),

“ismo” significa movimentos sociais, religiosos e políticos.

O propósito de ensinar empreendedorismo em alguns países, segundo Andrade e Torkomian (2001), é de estimular nos estudantes o desejo de desenvolver atitudes empreendedoras, habilidades que poderão ser aplicadas na comunidade, nas empresas e na vida pessoal. Quanto a educação, os autores ainda afirmam ser por meio dela que a sociedade forma o indivíduo.

No Brasil, conforme Santos e Behrens (2006), há certa urgência em reformar o sistema educativo, uma vez que o país passa por transformações constantes diante de uma economia globalizada. Segundo Oliveira *et al* (2006), a escola necessita ser um local de aprendizado, de ensino e que educa. Nesse desafio, cabe destacar o papel e a importância de técnicas que podem ajudar nas práticas educativas.

Para Santos & Behrens (2006), as principais mudanças que aconteceram no meio social afetaram a área da educação, como a informação e o conhecimento, que passaram a ter uma importância maior sobre a economia, proporcionando o desenvolvimento de novas habilidades, entre elas o discurso crítico, a criatividade e o trabalho em equipe, uma vez que o uso das tecnologias de informação contribui para o processo de aprendizagem contínuo.

Os programas de Educação Empreendedora devem ser compreendidos como a estruturação de inúmeras atividades, que tem o objetivo de despertar o desenvolvimento do espírito empreendedor (ANDRADE, TORKOMIAN, 2001). Os autores Ramos, Ferreira e Gimenez (2005), levando em destaque essa abordagem, entendem a educação para o empreendedorismo como um processo de transmissão/aquisição do conhecimento sobre o ambiente e sobre o próprio indivíduo. Dessa forma, esse modelo de educação visa contribuir para o despertar de habilidades, atitudes e comportamentos. Para Sela, Sela e Franzini (2006), a oferta do empreendedorismo na educação apresenta um caráter inovador.

Assim, os projetos para a formação empreendedora devem ser elaborados a partir do desafio de se introduzir novos conteúdos e didáticas, que possam ajudar os alunos na superação de obstáculos.

### **3 | METODOLOGIA APLICADA**

A pesquisa realizada para a elaboração deste artigo foi do tipo exploratória utilizando os critérios definidos por Cooper & Schindler (2003), cujas descrições realizadas sobre a situação são precisas e identificam as relações existentes entre os elementos componentes da mesma, tendo como objetivo a aproximação com o fenômeno para obter nova percepção do mesmo e descobrir novas suposições. Ela também foi descritiva, uma vez que se caracteriza por estudos que procuram determinar status, opiniões ou projeções futuras nas interpretações encontradas. Quanto aos meios utilizados, o tipo bibliográfico atende, tendo em vista que procurou auxiliar na compreensão de um assunto a partir de referências publicadas em

documentos, artigos, anais, dissertações e teses.

## 4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo tratou dos aspectos relacionados aos jogos de empresas como ferramenta para uma educação empreendedora. Os jogos de empresas têm se mostrado uma ferramenta eficaz para estimular as habilidades e desenvolver o aprendizado, a partir da geração de ambientes interativos voltados para alunos e colaboradores. Tanto o empreendedorismo, como a educação auxiliam o desenvolvimento do raciocínio e da criatividade, fazendo com que o indivíduo alcance autonomia. Percebe-se que a educação empreendedora pode ser uma forte aliada das ações que auxiliam o indivíduo a planejar seu futuro, articulando-se na busca do desenvolvimento de suas habilidades.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, R. F. de.; TORKOMIAN, A. L. V. **Fatores de influência na estruturação de programas de educação empreendedora em instituições de ensino superior**. In: II Encontro de Estudos sobre Empreendedorismo e Gestão de pequenas empresas. Anais do II EGEPE. Londrina, 2001, p. 299-311.

BIZZOTO, C. E. N.; DALFOVO, O. (2001) Ensino do empreendedorismo: uma abordagem vivencial. In: II Encontro de estudos sobre empreendedorismo e Gestão de pequenas empresas. **Anais do II EGEPE**. Londrina, p. 299-311.

BOAVA, D. L. T.; MACEDO, F. M. F. **Estudo sobre a essência do empreendedorismo**. In: XXX Encontro da Associação Nacional dos programas de pós-graduação em Administração. **Anais do 10º Encontro Anual da ANPAD**. Salvador, 2006.

BOLTON, B & THOMPSON, J. (2004). **Entrepreneurs: Talent, temperament, technique**. Oxford: Elsevier.

CARLAND, J. A. C.; CARLAND, J. W. (1997) Entrepreneurship Education: an integrated approach using an experiential learning paradigm: In: **Conference Internationalizing Entrepreneurship Education and Training**. Monterey bay. Proceedings... California/USA: Usabe.

COOPER, D. R.; SCHINDLER, P. S. **Métodos de Pesquisa em Administração**. Porto Alegre: Boohman, 2003.

DEMO, P. **Conhecer e Aprender: sabedoria dos limites e desafios**. Porto Alegre: Artes médicas Sul, 2000.

DOLABELA, F. **O segredo de Luísa**. 30 ed. São Paulo: Editora de Cultura, 2006. 304 p.

DUTRA, I. S. et al. (2001) Os egressos no curso de Administração e sua formação empreendedora. In: Encontro de estudos sobre empreendedorismo e Gestão de pequenas empresas. Londrina, **Anais...** UEL.

FARIA, A. J., HUTCHINSON, D., WELLINGTON, W. J., GOLD, S. 2009. Dvelopments iin Business Gaming: **A Review of the Past 40 Years, Simulation & Gaming**, vol. 40, n. 4, pp. 464-487.



FARIA, A. J., NULSEN, R. 1996. Business Simulation Games: Current Usage Levels A Tem Year Update, **Developments In Business Simulation & Experiential Exercises**, vol. 23, pp. 22-28.

GORMAN, G.; HANLON, D.; KING, W. (1997) Some Research Perspectives on Entrepreneurship Education. Enterprise Education for Small Business Management: a temyear literature review. **International Small Business Journal**, v. 15, n.3, p. 56-77.

GRAMIGNA, M. R. M. (1994). **Jogos de Empresas**. São Paulo: Makron Books.

MARTINELLI, D. P. (1987). A utilização de jogos de empresas no ensino de Administração. Dissertação (Mestrado em Administração) – Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo. São Paulo.

OLIVEIRA, F. L de.; BOCALON, G. Z.; COSTA, M. S. W.; BEHRENS, M. A. Urgência na educação: a superação do paradigma da sociedade da produção de massa pela sociedade do conhecimento. In: VI Congresso de Educação da PUCPR. **Anais do VI Educere**. Curitiba, 2006.

PERTEMAN, N. E. KENNEDY, (2003) Enterprise Education: Influencing Students' Perceptions of Entrepreneurship. **Entrepreneurship: Theory & Practice**, v.28, n.2, p. 129-144.

RAMOS, S. C.; FERREIRA, J. M.; GIMENEZ, F. A. P. O estudo de caso como ferramenta para o ensino de empreendedorismo. In: IV EGEPE, 2005, CURITIBA. In: IV Egepe – **Encontro de Estudos sobre Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas**, 2005.

SANTOS, R. G.; BEHRENS, M. A. (2006) A aprendizagem colaborativa e as inteligências múltiplas. In: VI Congresso de Educação da PUCPR. **Anais do VI Educere**, Curitiba.

\_\_\_\_\_. Aprendizagem colaborativa e as inteligências múltiplas. In: VI Congresso de Educação da PUCPR. **Anais do VI Educere**. Curitiba, 2006.

SELA, V. M.; SELA, F. E. R.; FRANZINI, D. Q. Ensino do empreendedorismo na educação básica, voltado para o desenvolvimento econômico e social sustentável: um estudo sobre a metodologia “**Pedagogia Empreendedora**” de Fernando Dolabela. In: XXX ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO. Anais do 30º Encontro Anual da ANPAD. Salvador, 2006.

TANABE. M. (1977). **Jogos de Empresas**. Dissertação de Mestrado – Departamento de Administração da FEA/USP. São Paulo: Universidade de São Paulo.

WOLFE, J. A. (1993). History of business teaching games in english-speaking and post-socialist contries: **the original and diffusion of a management education and Development technology**. In: **simulation & Gaming**, v. 24, n.4, december, p. 446-463.

## ÍNDICE REMISSIVO

### A

Alfabetização 93, 95, 96, 97, 98, 143

Arte 5, 6, 8, 10, 20, 30, 107, 112, 113, 115, 116, 117, 120, 121, 123, 131, 166, 173, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210

### C

Ciências 33, 93, 94, 96, 97, 98, 100, 110, 132, 133, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 151, 152, 153, 154, 162, 169, 173, 184, 185, 195, 205, 212, 222

Cinema 102, 103, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 213, 215

Crise 22, 103, 208

### D

Desafios 100, 110, 114, 131, 132, 174, 183, 184, 186, 190, 201, 203, 205, 206, 207

Diversidades 144, 146, 152

### E

Educação 14, 15, 16, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 43, 51, 82, 83, 84, 85, 86, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 99, 111, 114, 115, 116, 120, 121, 122, 123, 128, 131, 143, 144, 146, 147, 152, 153, 156, 157, 162, 164, 167, 168, 169, 170, 173, 174, 175, 178, 179, 183, 185, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 206, 209, 215, 217, 222

Ensino 16, 17, 22, 26, 28, 30, 31, 32, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 65, 66, 67, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 112, 115, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 129, 130, 132, 133, 142, 143, 144, 145, 147, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 162, 163, 164, 165, 168, 169, 170, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 182, 183, 184, 185, 186, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 200, 201, 202, 203, 206, 211, 212, 213, 214, 215, 222

Ensino fundamental 16, 28, 66, 93, 94, 95, 96, 97, 144, 145, 147, 152, 169, 174, 175, 191, 211, 222

Ensino médio 16, 22, 48, 49, 50, 51, 53, 58, 59, 60, 65, 66, 95, 121, 133, 154, 156, 157, 158, 162, 164, 165, 168, 169, 170, 173, 174, 190, 191, 192, 195, 196, 211, 212, 214, 215

Ensino superior 17, 81, 82, 83, 86, 92, 132, 133, 143, 176, 177, 178, 180, 183, 201

Escrita criativa 99, 100, 102

Experiências 19, 20, 31, 36, 51, 67, 97, 109, 111, 113, 114, 116, 117, 120, 157, 176, 180, 203, 206

### F

Formação docente 122, 123, 125, 127, 176, 177, 178, 179, 180, 182

### G

Glossário 132, 133, 134, 135, 136, 142, 143

### I

Identidade 8, 19, 23, 33, 34, 35, 36, 37, 43, 46, 47, 83, 100, 120, 147, 149, 152, 207, 222

Imagens 7, 24, 25, 26, 27, 38, 40, 41, 43, 44, 45, 49, 52, 59, 62, 74, 100, 104, 112, 114, 117,

119, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 158, 187, 188, 206, 209  
Interdisciplinar 211

## **J**

Jogos 24, 25, 108, 184, 185, 186, 187, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 197, 198, 199, 201, 202

## **L**

Língua inglesa 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 65, 66, 104  
Livros didáticos 29, 30, 114, 124, 134, 144, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 152, 153

## **M**

Metodologias ativas 81, 82, 83, 84, 85, 86, 91, 92  
Modernidade 2, 8, 10, 15, 22, 23, 33, 35, 36, 39, 46, 47, 174  
Multiletramento 33, 36, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 57, 58, 59, 65, 66  
Multimídia 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 38, 44, 49, 185, 186, 187, 188, 189, 191, 192, 194

## **P**

Perspectivas 3, 37, 47, 108, 115, 185, 208, 218  
Prática docente 91, 146, 176, 185  
Professor 30, 31, 49, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 70, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 112, 113, 115, 122, 123, 124, 125, 126, 130, 131, 154, 156, 157, 161, 164, 178, 183, 185, 191, 192, 194, 212, 222

## **R**

Redes sociais 39, 105, 109, 122, 124, 166, 206

## **S**

Sociedade 2, 9, 15, 16, 21, 22, 23, 33, 36, 37, 46, 82, 84, 85, 86, 95, 96, 100, 110, 124, 133, 145, 146, 166, 167, 168, 178, 179, 186, 200, 202, 213, 222

## **T**

Tecnologias 30, 31, 33, 34, 37, 45, 51, 52, 58, 66, 81, 83, 85, 86, 89, 90, 91, 92, 93, 95, 97, 100, 123, 124, 130, 131, 162, 165, 167, 174, 177, 185, 186, 195, 200, 203, 205, 209, 219

 **Atena**  
Editora

**2 0 2 0**