

**APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS E SEUS IMPACTOS NAS
PESQUISAS EM SIMULAÇÕES E JOGOS DE EMPRESAS**

Gustavo Fantim de Carvalho, Valdete de Oliveira Mrtvi, Fernando Kaname
Westphal

Área Temática: Ciências Sociais Aplicadas

E-mail para contato: gustavo.fantim@uel.br

*Trabalho vinculado ao Projeto Jogos de Empresas: Elementos Constituintes do
Processo de Aplicação e Contribuições das Teorias de Ensino-Aprendizagem
nº 12742/2024*

Resumo

Embora a presença dos jogos seja amplamente reconhecida no campo do entretenimento, o impacto dessas plataformas tem se estendido para outros domínios, principalmente na educação. Na área de gestão, destacam-se às simulações e os jogos de empresas, sendo que o campo de estudos que abrange os jogos de empresas e simulações nesse contexto é caracterizado pela sua ampla variedade de pesquisas e que são originadas das experiências de docentes/pesquisadores de áreas como administração, educação, engenharia da produção, ciência da computação e contabilidade. Essa variedade de áreas de pesquisa é acompanhada pela dispersão das publicações em diferentes periódicos e anais de eventos (Mrtvi et al., 2017) e pela diversidade de teorias de aprendizagem que embasam essas pesquisas. Assim, o objetivo do estudo foi identificar as contribuições das abordagens da aprendizagem baseada em jogos (Plass, Homer e Kinzer, 2015) para a pesquisa em simulações e jogos de empresas. A partir da revisão da literatura, identificou-se que nas simulações de jogos de empresas, a abordagem cognitiva é traduzida pelo processamento de informações sobre o mercado e o desempenho da empresa permite que os participantes construam modelos mentais para tomada de decisão e análise dos resultados. A abordagem motivacional é impulsionada pelo feedback contínuo e autonomia dos participantes, enquanto a abordagem afetiva mantém os estudantes emocionalmente engajados, particularmente pela dimensão lúdica dessas atividades. A colaboração entre os participantes reflete a abordagem sociocultural, em que a troca de conhecimento e a resolução de problemas em equipe impulsionam o aprendizado.

Palavras-chave: jogo de empresas; simulação; aprendizagem baseada em jogos.