

**EXPLORANDO A APLICAÇÃO DE JOGOS DE ESTRATÉGIA NA FORMAÇÃO
DE COMPETÊNCIAS GERENCIAIS: UMA ANÁLISE DE 10 JOGOS
EDUCATIVOS DESENVOLVIDOS PELO SEBRAE**



<https://doi.org/10.56238/arev7n7-163>

Data de submissão: 10/06/2025

Data de Publicação: 10/07/2025

Luiz Fernando Costa da Silva

Bacharel em Administração

Universidade de Pernambuco

E-mail: luiz.fcsilva@upe.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0668864517499027>

Angélica Porto Cavalcanti de Souza

Doutora em Design

Universidade de Pernambuco

E-mail: angelica.porto@upe.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5932098810835313>

Ademir Macedo Nascimento

Doutor em Administração

Universidade de Pernambuco

E-mail: ademir.nascimento@upe.br

Lattes :<http://lattes.cnpq.br/0303674862794540>

Luanda Regina Reis Lima

Doutora em Engenharia de Produção

Universidade de Pernambuco

E-mail: luanda.lima@upe.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0303674862794540>

Ana Cecília de Barros Gomes

Doutora em Direito

Universidade de Pernambuco

E-mail: ana.barros@upe.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9877385722052368>

RESUMO

Introdução: A crescente complexidade do ambiente de negócios contemporâneo exige uma atualização constante nas competências gerenciais dos profissionais. Nesse cenário, a utilização de jogos de estratégia se destaca como uma ferramenta promissora para a formação dessas competências, ao permitir a simulação de decisões e estratégias em um ambiente controlado. **Objetivo:** Investigar como os jogos educativos criados pelo SEBRAE contribuem para o desenvolvimento de competências gerenciais, analisando suas características, abordagens pedagógicas e os potenciais benefícios no processo de aprendizagem. **Metodologia:** A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, combinando análise temática e levantamento de dados secundários. A coleta de dados foi realizada por meio de uma

revisão bibliográfica abrangente e análise dos próprios jogos, focando em elementos educacionais que promovem competências gerenciais. Resultados: Os resultados indicam que os jogos educativos do SEBRAE são recursos valiosos para a formação de competências gerenciais, proporcionando ambientes simulados que estimulam a prática de decisões estratégicas e o aprendizado ativo. A análise revela características distintas de cada jogo, enfatizando seu papel na formação prática de habilidades.

Palavras-chave: Jogos Educativos. Competências Gerenciais. Estratégia Empresarial. Aprendizagem Prática. Sebrae.

1 INTRODUÇÃO

A crescente complexidade do ambiente de negócios contemporâneo exige constantes atualizações nas competências gerenciais dos profissionais, sendo imperativo o desenvolvimento de habilidades estratégicas para enfrentar os desafios do mercado. Nesse contexto, a utilização de jogos de estratégia emerge como uma ferramenta promissora na formação dessas competências, proporcionando um ambiente simulado que permite a experimentação de decisões e estratégias sem os riscos associados ao ambiente real. Esta pesquisa tem como objetivo explorar a análise de jogos de estratégia e seu potencial de uso na formação de competências gerenciais, com foco em uma análise crítica de 09 jogos educativos desenvolvidos pelo SEBRAE.

Diversas abordagens vêm sendo propostas para a formação e aprimoramento dessas competências, e uma que se destaca pela sua eficácia e capacidade de engajamento é o uso de jogos de estratégia como ferramenta educacional. Os jogos, especialmente os voltados para simulações empresariais, permitem a experimentação de cenários complexos de gestão e a aplicação de decisões estratégicas em um ambiente simulado, oferecendo uma plataforma para o aprendizado ativo. Segundo Salen e Zimmerman (2003), os jogos funcionam como sistemas de tomada de decisão, nos quais os jogadores enfrentam desafios complexos e experimentam os resultados de suas escolhas. Essa característica torna os jogos um método valioso para desenvolver habilidades críticas em ambientes controlados e de baixo risco.

A teoria do aprendizado experiencial de Kolb (1984) também reforça a importância do aprendizado ativo, onde os indivíduos aprendem melhor através da experiência direta. Os jogos de estratégia, ao promoverem uma interação constante entre o jogador e o sistema simulado, proporcionam um ambiente ideal para esse tipo de aprendizado. O jogador é incentivado a refletir sobre suas ações, ajustar suas estratégias e, assim, internalizar conhecimentos de forma mais eficaz do que por meio de abordagens puramente teóricas. Além disso, a abordagem lúdica dos jogos pode aumentar a motivação e o engajamento dos participantes, aspectos cruciais para um aprendizado significativo.

Em um ambiente empresarial, os gestores precisam tomar decisões em condições de incerteza, e a prática de jogos de estratégia oferece a oportunidade de lidar com tais situações sem os riscos inerentes ao mundo real. Segundo Mintzberg (1994), a estratégia não é um plano rígido a ser seguido, mas um processo de aprendizado contínuo, no qual a experiência prática desempenha um papel essencial. Portanto, o uso de jogos de estratégia contribui para o desenvolvimento de uma mentalidade estratégica, ao permitir que os participantes experimentem, reflitam e ajustem suas decisões com base nas consequências simuladas.

Berto e Berto (2016) destacam a importância de avaliar a cognição em relação ao processo de tomada de decisão e formação estratégica por meio de jogos de empresas. A abordagem lúdica proporcionada pelos jogos pode promover uma aprendizagem mais envolvente e participativa, o que é fundamental para o desenvolvimento eficaz das competências gerenciais. Visto isso, a justificativa para a escolha desse tema reside na oportunidade e necessidade de compreender como os jogos educativos, mais especificamente desenvolvidos pelo SEBRAE, podem contribuir para o aprimoramento das competências gerenciais.

O problema de pesquisa que orienta este estudo é: Como os jogos de estratégia desenvolvidos pelo SEBRAE podem contribuir para a formação de competências gerenciais? Essa indagação visa explorar de forma abrangente os elementos específicos que tornam os jogos educativos com potencial para promover um aprendizado gerencial.

A relevância desta pesquisa se caracteriza diante da constante necessidade de inovação nas práticas educacionais e de formação profissional. Dessa forma, a compreensão aprofundada sobre o potencial dos jogos de estratégia desenvolvidos por uma instituição como o SEBRAE pode direcionar esforços para o aprimoramento de programas educativos, proporcionando uma formação mais prática e alinhada às demandas do mercado. Conforme aponta Prensky (2001), os jogos digitais possuem um enorme potencial como ferramenta educativa, pois estimulam a participação ativa dos aprendizes, promovendo a retenção do conhecimento por meio da prática e da simulação de cenários reais.

Ademais, A hipótese deste estudo é a de que os jogos de estratégia desenvolvidos pelo SEBRAE podem desempenhar um papel significativo na formação de competências gerenciais, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades como tomada de decisão, pensamento estratégico e resolução de problemas.

Quanto à metodologia, este trabalho adotará uma abordagem qualitativa combinando análise temática e levantamentos de dados secundários para avaliar os jogos educativos do SEBRAE, mapeando as habilidades técnicas e sociais que podem ser trabalhadas em cada um e assim os seus potenciais de uso na formação de competências gerenciais. A coleta de dados foi realizada por meio de análise de materiais disponíveis pelos jogos.

O objetivo geral desta pesquisa foi analisar criticamente o conteúdo e o potencial de jogos de estratégia para a formação de competências gerenciais, com foco específico nos jogos desenvolvidos pelo SEBRAE. Os objetivos específicos incluem: (1) investigar a relação entre teorias de aprendizagem e o uso de jogos educacionais no desenvolvimento de competências gerenciais e estratégicas; (2) identificar os principais elementos educacionais dos jogos do SEBRAE que contribuem para o desenvolvimento de competências gerenciais; (3) descrever e analisar as mecânicas e dinâmicas dos

jogos e como os jogos podem influenciar no comportamento do jogador e no possível desenvolvimento de competências (4) gerar um conhecimento facilitador da adoção de jogos de estratégia em contextos educacionais, promovendo sua aplicação prática em programas de formação e desenvolvimento de competências gerenciais.

Dessa maneira, este estudo busca ampliar o entendimento sobre a contribuição dos jogos de estratégia na formação de competências gerenciais, oferecendo insights para aprimorar as práticas educacionais e contribuir para o desenvolvimento profissional alinhado às exigências do mercado.

2 METODOLOGIA

A metodologia desta pesquisa adota uma abordagem qualitativa e de natureza aplicada, com o objetivo de descrever e analisar criticamente o potencial dos jogos de estratégia na formação de competências gerenciais, com foco em 10 jogos educativos desenvolvidos pelo SEBRAE. Assim, o estudo possui um caráter descritivo, pois busca explorar as características dos jogos e descrever como suas dinâmicas e mecânicas podem contribuir para o desenvolvimento de competências no contexto educacional e empresarial.

O procedimento metodológico utilizado é a pesquisa documental, com a coleta de dados realizada por meio de fontes secundárias. Os materiais analisados incluem os próprios jogos, bem como artigos e livros relevantes na área de administração, educação e gamificação, fornecendo uma base teórica para a compreensão das funcionalidades e dos impactos educacionais dos jogos. O período dos artigos pesquisados abrange publicações desde 2013 até 2023, buscando integrar estudos recentes e relevantes. As palavras-chave utilizadas para a pesquisa de materiais foram "jogos de estratégia", "competências gerenciais", "formação profissional", "SEBRAE" e "aprendizagem ativa".

Além disso, foi realizada uma revisão de literatura de cunho narrativo, que tem como principal característica a flexibilidade na abordagem de fontes e na síntese de conhecimentos sobre o tema. Esse tipo de revisão não segue um protocolo rígido de inclusão ou exclusão de estudos, permitindo ao pesquisador uma análise crítica e abrangente das informações já existentes sobre o tema. A revisão de literatura narrativa foi utilizada para contextualizar teoricamente o uso de jogos no campo educacional, identificar lacunas de pesquisa e fornecer suporte conceitual para a análise dos dados.

Para isso, foram acessados artigos de diversas bases confiáveis por meio do portal Periódicos Capes, bem como periódicos especializados nas áreas de administração, educação e jogos de estratégia. Esse tipo de revisão permitiu uma análise crítica e abrangente das fontes, fornecendo suporte conceitual e contextual para a pesquisa. Além dos artigos acadêmicos, livros relevantes sobre o uso de jogos na formação de competências gerenciais foram consultados, incluindo "Jogos e Simulações no

Ensino: Aprendizagem Criativa e Inovadora" de Moraes, M. C. (2014), "Gamificação: Como Engajar Pessoas e Transformar Negócios" de Figueiredo, R. C. (2015), e "Jogos Corporativos: Um Novo Olhar para a Gestão de Pessoas" de Miller, L. (2016). O período dos artigos pesquisados abrangeu publicações desde 2013 até 2023, visando incorporar contribuições recentes.

As palavras-chave utilizadas na pesquisa incluíram termos como "jogos de estratégia", "competências gerenciais", "formação profissional", "SEBRAE" e "aprendizagem ativa". Essas palavras-chave foram escolhidas com o intuito de abranger diversos aspectos relacionados à aplicação de jogos na formação de competências gerenciais, considerando tanto a perspectiva educacional quanto a prática empresarial. A análise dos dados foi conduzida por meio da técnica de análise temática, com foco em identificar as temáticas emergentes relacionadas ao desenvolvimento de competências gerenciais nos jogos. Para estruturar essa análise, o "Gaming Model Canvas" (Escribano, 2010) foi utilizado como referência teórica, explorando as categorias de mecânica de jogo, componentes, dinâmica de jogo e comportamentos esperados dos jogadores. Cada uma dessas categorias orienta a investigação das interações entre os jogadores e os elementos dos jogos, permitindo observar como essas interações podem fomentar o desenvolvimento de habilidades cognitivas e comportamentais necessárias para a gestão.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos jogos educativos desenvolvidos para a formação de competências gerenciais evidencia uma gama de abordagens e temáticas que vão além do entretenimento, fornecendo experiências práticas de aprendizado em cenários administrativos diversos. Durante a pesquisa, foram selecionados artigos e materiais teóricos que discutem a aplicação de jogos na formação profissional, com o objetivo de fundamentar e contextualizar o desenvolvimento das competências gerenciais nos jogos do SEBRAE. Embora o levantamento de artigos com palavras-chave específicas tenha sido feito para embasar teoricamente o estudo, essa revisão não seguiu os protocolos rígidos de uma revisão sistemática. Em vez disso, foi realizada uma pesquisa documental, com foco em identificar e utilizar referências teóricas que fossem pertinentes ao objetivo exploratório deste estudo.

Os jogos analisados apresentam propostas que simulam atividades gerenciais em diferentes contextos, como a administração de uma fazenda ou a gestão de uma loja de bicicletas, permitindo aos jogadores tomarem decisões estratégicas e entender processos de marketing e gestão de recursos. Cada jogo oferece um enfoque distinto, incentivando o desenvolvimento de habilidades como planejamento, análise de mercado e otimização de processos, o que reflete a diversidade de áreas cobertas pela administração e a adaptabilidade dessas ferramentas para simular realidades profissionais. Para

organizar e consolidar a análise de cada jogo, foi utilizado o "Gaming Model Canvas" como modelo de estrutura analítica, observando aspectos como a dinâmica de jogo, as mecânicas empregadas e os comportamentos esperados dos jogadores em relação ao desenvolvimento de competências específicas.

Para facilitar a visualização dos resultados, será apresentada uma tabela com os principais aspectos de cada jogo. Posteriormente, esses dados serão discutidos em uma análise comparativa com a literatura disponível sobre jogos educativos e suas aplicações na formação de competências gerenciais. Com essa abordagem, busca-se compreender de que maneira os jogos do SEBRAE podem contribuir para o aprendizado prático e interativo dos conceitos de gestão, revelando as potencialidades e os desafios dessas ferramentas como parte de programas de formação e desenvolvimento profissional.

Tabela 1. Principais aspectos e áreas abordadas dos jogos do Sebrae

Jogo	Principais Aspectos	Áreas Abordadas
FAZENDINHA DE NEGÓCIOS	- Enfoque em Processos Produtivos - Tomada de Decisões Estratégicas - Redução de Desperdícios - Evolução da Matéria-Prima até o Produto Final - Aprendizado Prático	Gestão de produção, tomada de decisões estratégicas, otimização de recursos.
NEGÓCIO DE OUTRO PLANETA	- Controle de Três Cenários (Fazenda, Fábrica, Restaurante Fast Food) - Desafio Empresarial Complexo - Aprendizado Estratégico - Narrativa Única	Gestão de produção, estratégias industriais, gestão de restaurantes.
NEM PARECE JOGO DE PIZZARIA	- Objetivos e Desafios Iniciais - Evolução do Negócio - Complicações Visuais e Jogabilidade	Gestão de operações, estratégias de mercado, atendimento ao cliente.
SAGA DO HERÓI	- Interface Intuitiva - Gestão da Carreira de Herói - Estratégia de Mercado - Narrativa Única	Gestão de carreira, marketing, vendas.
BARBARIDADE	- Progressão através do Atendimento - Evolução Mensal e Melhorias - Simplicidade da Proposta	Gestão de serviços, atendimento ao cliente, melhorias de negócios.
COPO COM SAÚDE	- Adaptação às Tendências do Mercado - Estratégias de Crescimento - Progressão e Melhorias	Gestão de estoque, estratégias de marketing, crescimento de negócios.
PIZZA DELIVERY	- Ênfase nas Entregas - Progressão através das Entregas - Limitação na Exploração do Processo Produtivo	Gestão de entregas, evolução de negócios.
SR. CICLO	- Atendimento ao Cliente em Três Setores - Ciclos de Gestão e Tomada de Decisões - Complexidade e Abordagem dos Conceitos de Gestão	Gestão de varejo, satisfação do cliente, estratégias de expansão.

O jogo "Fazendinha de Negócios" é uma ferramenta educacional valiosa para ensinar competências gerenciais relacionadas a processos produtivos e redução de desperdícios na agricultura. Sua abordagem prática e foco em tomada de decisões estratégicas o tornam uma escolha atraente para quem deseja aprender sobre gestão agrícola de maneira envolvente, lúdica e prática.

"Negócio de Outro Planeta" é uma experiência de jogo rica e desafiadora que oferece uma perspectiva única sobre os processos produtivos e a gestão empresarial. Com sua abordagem única e

complexidade, o jogo não apenas entretém, mas também ensina importantes conceitos de gestão, tomada de decisões estratégicas e a interconexão entre as diferentes etapas da produção.

"Nem Parece Jogo de Pizzaria" é enriquecido por recursos interessantes que simulam efetivamente a gestão de uma pizzaria. No entanto, sua jogabilidade é prejudicada pela falta de clareza na interface visual, o que pode impactar negativamente a experiência do jogador. Considerando as potencialidades do jogo, seria benéfico investir em melhorias na usabilidade, garantindo que os participantes possam aproveitar plenamente os desafios e aprendizados proporcionados pela simulação empresarial.

"Saga do Herói" se destaca como um jogo inovador que combina uma interface amigável com uma proposta única de gameplay. A gestão da carreira do herói, a capitalização da fama e a estratégia de mercado tornam o jogo envolvente, viciante e ao mesmo tempo simples, oferecendo uma experiência que cativa os jogadores ao desafiá-los a explorar as nuances da vida heroica e empreendedora no mundo virtual.

Apesar de sua simplicidade e abordagem fácil de entender, "Barbaridade" destaca-se como um jogo que proporciona diversão através da gestão de uma barbearia em crescimento. No entanto, é importante observar que a qualidade visual e a falta de orientações explícitas sobre a jogabilidade podem representar desafios para os jogadores, exigindo uma abordagem intuitiva para desvendar as mecânicas envolvidas. Considerando sua simplicidade, o jogo oferece uma alternativa leve e descontraída para os entusiastas da gestão virtual.

"Copo com Saúde" destaca-se por sua simplicidade e acessibilidade. Embora não apresente desafios extremamente complexos, o jogo oferece uma experiência agradável de gestão de negócios, sendo fácil de jogar e de compreender. Sua natureza descomplicada o torna uma opção atraente para públicos mais amplos, como jovens e adultos, embora possa ser considerado simples demais para ambientes corporativos que buscam desafios mais robustos. No entanto, a proposta leve e intuitiva do jogo proporciona uma experiência agradável e educativa na gestão de uma loja de sucos.

"Pizza Delivery" oferece uma experiência simplificada de gestão, com foco na modalidade de entregas e evolução do negócio. Embora careça de um visual atrativo que incentive a longa permanência do jogador, sua abordagem prática permite uma jogabilidade direta. A gestão financeira e a otimização das operações de entrega são os principais desafios, proporcionando uma experiência mais leve para aqueles que procuram um jogo de gestão de pizzaria com menos complexidade operacional.

"Sr. Ciclo" se sobressai como um jogo completo (levando em conta conceito e diversão), oferecendo uma experiência envolvente e desafiadora de gestão de uma loja de bicicletas. Sua

abordagem prática, aliada à atenção detalhada aos conceitos de gestão, fazem dele um título cativante. A interface agradável complementa a jogabilidade, proporcionando uma experiência imersiva para os jogadores que buscam um desafio mais complexo e educativo na gestão de negócios virtuais.

4 CONCLUSÃO

Ao longo desta investigação sobre a aplicação de jogos de estratégia na formação de competências, emergiram perspectivas ricas e reveladoras sobre o potencial impacto dessas ferramentas no desenvolvimento profissional e acadêmico. Os 10 jogos educativos desenvolvidos pelo SEBRAE oferecem ambientes virtuais imersivos que transcendem as abordagens tradicionais de ensino, proporcionando experiências práticas e desafiadoras para o aprimoramento de competências gerenciais. Durante a análise, foram identificados temas recorrentes como gestão de processos, planejamento estratégico, tomada de decisão, gestão de recursos e marketing. Entre esses temas, a gestão de processos e a tomada de decisão estratégica foram os mais frequentemente abordados, evidenciando uma ênfase do SEBRAE em simular cenários que incentivem o jogador a avaliar diferentes caminhos e a tomar decisões embasadas em objetivos claros e estratégias bem definidas.

Por outro lado, temas como gestão de equipe e finanças apareceram com menor frequência, o que pode indicar uma menor valorização desses aspectos nos jogos analisados, ou a possibilidade de que esses conteúdos sejam considerados em segundo plano em relação às temáticas mais amplas de planejamento e gestão. Esse mapeamento de frequência temática permite observar a prioridade dada a certos aspectos da administração frente a outros, sugerindo uma possível lacuna para futuros desenvolvimentos de jogos que enfoquem competências gerenciais mais específicas, como liderança de equipe e controle financeiro.

Os resultados obtidos sugerem que os jogos analisados não apenas simulam situações empresariais realistas, mas também promovem a aprendizagem ativa, permitindo que os participantes experimentem as complexidades da gestão e estratégia em diversos contextos. Cada jogo apresenta uma abordagem única, focando em áreas específicas da administração, como produção, marketing e atendimento ao cliente. Essa diversidade temática possibilita aos usuários explorarem, de maneira prática, as diferentes dimensões da tomada de decisões em ambientes empresariais.

Com base nos dados analisados e nas observações dos resultados, foi possível concluir que a hipótese foi comprovada. Os jogos de estratégia do SEBRAE mostraram-se eficazes na formação de competências gerenciais, contribuindo de maneira expressiva para o desenvolvimento das habilidades propostas. Portanto, os resultados indicam que o uso desses jogos como ferramentas educacionais pode ser uma estratégia eficiente para o desenvolvimento de líderes e gestores mais preparados para os

desafios do mercado. Isso confirma que os jogos desenvolvidos pelo SEBRAE podem ser integrados com sucesso em programas de capacitação gerencial, elevando o nível de preparação e a eficácia dos participantes nas suas funções de gestão.

A análise revelou que a abordagem lúdica desses jogos não apenas torna o processo de aprendizagem mais envolvente, mas também oferece um terreno fértil para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e comportamentais. Ao enfrentar desafios simulados, os participantes exercitam habilidades críticas, como raciocínio estratégico, resolução de problemas e gestão de recursos. Além disso, a interatividade dos jogos favorece a experimentação e a tomada de decisões em um ambiente de baixo risco, onde os erros são oportunidades de aprendizado.

No entanto, é importante destacar as limitações desta pesquisa. Sendo uma investigação puramente documental e teórica, suas conclusões são baseadas em revisões de literatura e análise dos jogos, sem a realização de experimentação prática com um público-alvo real. Com base nessas limitações, recomenda-se que pesquisas futuras avancem na realização de experimentos práticos, aplicando os jogos do SEBRAE com estudantes de administração ou profissionais em programas de capacitação. Esse tipo de estudo poderia testar a eficácia desses jogos na formação de competências gerenciais, conforme identificadas na análise teórica.

Concluindo, a experiência prática proporcionada pelos jogos do SEBRAE não só contribui para a construção de conhecimento prático, mas também promove uma abordagem prática no desenvolvimento profissional. A eficácia dessas ferramentas reside na capacidade de alinhar o aprendizado teórico com a aplicação prática, preparando os indivíduos para os desafios dinâmicos e multifacetados do mundo corporativo. Com a continuidade de estudos futuros e experimentais, será possível validar ainda mais o potencial desses jogos como ferramentas essenciais na educação e treinamento gerencial.

REFERÊNCIAS

- ÁGUILA, João Tumbes et al. Administração e jogadas de xadrez: uma metáfora para o desenvolvimento de habilidades gerenciais e de liderança na formação de estudantes de Administração no Alto Solimões. 2023.
- BERTO, A. R., BERTO, J. V. Jogos de Empresas: avaliação da cognição em relação ao processo de tomada de decisão e formação estratégica. Revista Terra e cultura. Ed.62. Londrina. Unifil. 2016.
- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.
- CAMARGO, F.; DAROS, T. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.
- COSTA, Antonio Tavares. Empreendedorismo como ferramenta de desenvolvimento econômico e geração de emprego e renda: elaboração de metodologia para criação de micro e pequenas empresas. Cadernos de Gestão e Empreendedorismo. Universidade Federal do Amapá-Macapá/AP, 2016.
- CONCEIÇÃO, Sidinei Cícero Alves da. Os jogos como instrumento de aprendizagem no curso técnico de Administração de empresas. 2020.
- ESCRIBANO, Flavio; CP, A. Gamification model canvas evolution for design improvement: Player profiling and decision support models. Fundación Iberoamericana Del Conocimiento, p. 1-6, 2010.
- FREDERICO, Samuel. Circuito espacial produtivo do café e o jogo de escalas. Mercator (Fortaleza), v. 13, p. 37-48, 2014.
- FERREIRA FILHO, Mário Cezar Lopes. Contabuleiro: um jogo de empresa em tabuleiro para ensino de Contabilidade desenvolvido por meio da abordagem Design Science. 2021.
- GONTIJO, Marcelo Augusto Castilho. Análise de viabilidade econômica de uma nova empresa de jogos virtuais. 2020.
- MARINHO, Polyanna Rezende Milhomem et al. Jogos de empresas como ferramenta de apoio de ensino-aprendizagem na formação de gestores organizacionais. 2016.
- MELO, Nilce Helena da Silva et al. Educação financeira para mercado de capitais: a utilização dos jogos de empresas para aprendizagem sobre o mercado de ações. 2015.
- OLIVEIRA, Larissa Furtado de. A utilização de jogos online no processo seletivo: caso de uma empresa de consultoria em Brasília. 2015.
- SILVA, Rosiane Lima da; RAMOS, Samara Barbosa. Jogos de empresas: um estudo sobre as estratégias dos discentes de uma IES privada do estado do Ceará para tomada de decisões. 2021. Tese de Doutorado.
- SILVA, Paulo Roberto Pimenta da. A contribuição da disciplina Jogos de Empresas na formação de alunos do curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado de Mato Grosso-Unemat. 2013.