

Saberes e práticas contemporâneas em gestão e inovação na Educação Profissional e em Sistemas Produtivos

Métodos ativos de aprendizagem: uma breve reflexão teórico-prática em vista às novas demandas da educação profissional

Elaine de Fatima Soares Macedo¹, Henrique Ruiz Poyatos Neto², Rafael Souza Coelho³, Celi Langhi⁴

Resumo - A sociedade contemporânea sofreu inúmeras mudanças nas últimas décadas, impactando significativamente o mundo empresarial no que tange as novas demandas globais, exigindo profissionais altamente capacitados que estejam aptos à suprirem as necessidades do mercado de trabalho. Diante deste cenário, preparar os profissionais do futuro é desafiador, e os métodos ativos podem fazer parte do repertório do educador. O objetivo do estudo é analisar de que maneira o educador poderá aplicar os métodos ativos, no contexto da educação profissional, com o propósito de favorecer o processo de ensino e de aprendizagem, apresentando algumas possibilidades nesta abordagem, utilizando-se de pesquisa qualitativa com estratégia de investigação em teoria fundamentada e revisão de literatura. Os resultados indicam que a aplicabilidade dos métodos ativos podem potencializar as competências profissionais dos alunos.

Palavras-chave: Educação profissional. Métodos Ativos. Aprendizagem.

Abstract - Contemporary society has undergone numerous changes in recent decades, significantly impacting the business world on new global demands, requiring highly skilled professionals to attended the needs of labour market. Facing this scenario, preparing the professionals of the future is challenging, and active methods can be part of the educator's repertoire. The objective of the study is to analyze how the educator can apply the active methods, in the context of professional education, with the purpose of favoring the teaching and learning process, presenting some possibilities in this approach, using qualitative research with strategy Research in grounded theory and literature review. The results indicate that the applicability of the active methods can enhance the students' professional competences.

Keywords: Professional education. Active methods. Learning.

¹ Centro Paula Souza, elaine.macedo@fatec.sp.gov.br.

² Centro Paula Souza, henrique.poyatos@cpspos.sp.gov.br.

³ Centro Paula Souza, rafaelcoelho.consultor@gmail.com.

⁴ Centro Paula Souza, celi@infolearning.com.br.

1. Desafios da educação pós-moderna

Nos últimos anos, o mundo do trabalho foi impactado por um processo de mudanças nos campos social, econômico, ambiental e geográfico. Os atores não são mais os mesmos, se comparados há algumas décadas; novas escalas temporais de relacionamento surgiram (HALL, 2015) e a busca das empresas pelo conhecimento e por profissionais qualificados para consecução dos objetivos (SENGE, 2004) afetaram o *modus operandi* da sociedade contemporânea.

Isso faz com que se busque novos caminhos para o desenvolvimento dos ativos humanos tão desejados pelas organizações (SENGE, 2004), com potencial para solucionar problemas e desenvolver projetos, dotados de uma visão autônoma e empreendedora (TOFLER e TOFLER, 2012) capazes de controlar o próprio destino (SUTHERLAND, 2014).

A ideia da organização que aprende preconizada por Senge (2004) é aquela que integra as aspirações de vários atores envolvidos seriamente no processo de aprendizagem, contudo, no entendimento de Freire (2014, p.39), “exige uma reflexão crítica sobre a prática”.

No Brasil, as discussões sobre a reforma do ensino médio e a nova configuração da base nacional comum curricular, são indicadores de mudanças na estrutura da educação brasileira para atendimento às novas demandas do mercado de trabalho. Neste contexto e diante dos desafios elencados, a educação profissional toma uma posição essencial para formação do novo perfil do trabalhador brasileiro, sendo necessário que o educador profissional caminhe além do campo teórico do saber, busque novas referenciais e métodos para agregar novos conhecimentos para os estudantes e, assim, desenvolver as competências exigidas pelo mundo do trabalho.

Diante deste cenário, é pertinente a busca por uma educação multicultural que priorize o processo de conhecimento e suas finalidades e respeite à diversidade às minorias étnicas, à pluralidade de doutrinas e aos direitos humanos, reconfigurando o significado da educação e do trabalho ao estudante que, ao mesmo tempo, é impactada pela crise de paradigmas, falta de referenciais, perda de identidade e afirmação do indivíduo face à globalização da economia e das comunicações (TOFLER e TOFLER, 2012; HALL, 2015).

A educação pós-moderna valoriza o movimento, o imediato, o afetivo, a relação, a intensidade, o envolvimento, a solidariedade, a autogestão, contra os elementos da educação clássica (moderna), que valoriza o conteúdo, a eficiência, a racionalidade, os métodos e as técnicas, os instrumentos, enfim, os objetivos e não a finalidade da educação (SOUSA, 2003).

Dentre os diversos desafios, entende-se que o papel da educação necessita estar atrelado à manutenção do equilíbrio entre a cultura local, regional, própria de um grupo social ou minoria étnica, e uma cultura universal, patrimônio da humanidade, na busca de uma análise crítica dos currículos monoculturais atuais e propiciar formação crítica dos professores, para que mudem suas atitudes diante das necessidades de seus alunos. A nova escola precisa chamar a atenção de seus alunos para diferentes culturas, perspectivas de vida e ideias.

Diante desses pressupostos, os métodos ativos se tornam aliados do docente na construção do conhecimento do aluno a partir do processo de ensino e aprendizagem. O cenário apresentado permite um debate em relação as ações didáticas de aprendizagem, especialmente no que tange a integração entre teoria

e prática. Para os fins deste estudo, a pesquisa se delimitou à seguinte questão: “De que maneira os métodos ativos de aprendizagem podem contribuir no desenvolvimento de competências dos novos profissionais engajados na educação profissional?”.

O objetivo do estudo é apresentar algumas abordagens em métodos ativos o educador possui à sua disposição e, dentro de um contexto de educação profissional, a possibilidade de aplicá-los com o intuito de facilitar o processo de aprendizagem.

Para a realização do presente estudo, o marco teórico foi elaborado sobre as bases da pedagogia, métodos ativos, gestão e competências.

2. Métodos ativos de aprendizagem

No contexto de reforma do ensino médio no Brasil, promulgada pela Lei nº 13.415 de 16 de fevereiro de 2017 que, dentre outras providências, estabelece em seu artigo 4º que a composição curricular do ensino médio será formada pela “Base Nacional Comum Curricular e por itinerários formativos, que deverão ser organizados por meio da oferta de diferentes arranjos curriculares” (BRASIL, 2017, p. 1) e ainda contempla em seu inciso V a formação técnica e profissional, fazendo-se essencial refletir, como ponto de partida, no conceito de competência e sua relevância para aplicação dos métodos ativos na educação profissional.

A competência é capacidade de mobilizar, integrar conhecimentos e habilidades numa condição específica, na qual se aloca recursos e restrições próprias à uma situação particular (RUAS, 2001), considerando que o indivíduo também é responsável pela construção e consolidação de suas próprias competências (autodesenvolvimento) objetivando o aperfeiçoamento de sua capacitação (ANTONELLO, 2006).

Contudo, a adoção de métodos que facilitam o ensino não é um tema recente: no século XVII, Comenius (2011) descreveu em sua obra *Didática Magna* alguns tipos de métodos específicos para o ensino de diferentes disciplinas.

Na educação de adultos, o que impulsiona a aprendizagem é a superação de desafios, a resolução de problemas e a construção do conhecimento novo a partir de conhecimentos e experiências prévias dos indivíduos, endossa a mesma teoria (FREIRE, 1996). A aprendizagem é um campo extremamente complexo que envolve a construção do conhecimento a partir da participação coletiva entre a escola, sociedade e família.

O adulto é mais motivado a aprender quando os conhecimentos a serem transmitidos são contextualizados, definindo-se claramente sua aplicabilidade e utilidade. Além disso, a aprendizagem se torna mais efetiva quando os novos conhecimentos pautam-se em sua experiência prévia e o processo de aprendizagem valoriza a capacidade de tomada de decisão (HOLTON, KNOWLES e SWANSON, 2005).

Na sala de aula, o professor tem a possibilidade de atuar como planejador do ambiente de aprendizado com objetivos, conteúdo, procedimentos e critérios avaliativos definidos que possam ser trabalhados com os alunos (SENGE, 2007). Mizukami (1986, p.77) sugere ainda que o educador crie situações “propiciando condições onde possam se estabelecer reciprocidade intelectual e cooperação ao mesmo tempo moral e racional”.

Com isso, o aluno torna-se protagonista no processo de construção do conhecimento, sendo responsável pela sua trajetória e pelo alcance dos objetivos, capaz de determinar seu processo de formação profissional.

Partindo desse pressuposto, entende-se que as metodologias ativas se baseiam em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos (BERBEL, 2011).

A aplicação de metodologias ativas na educação profissional visa criar este ambiente contextualizado, orientado à resolução de problemas, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas (BASTOS, 2006).

Contudo, a eficácia na aplicação de qualquer método ativo está diretamente condicionada à participação do docente no planejamento e organização das estratégias corretas específicas em cada situação, pois cada grupo de discentes possui características e necessidades distintas, marcadas pelas relações interpessoais, intrapessoais e culturais. Em outras palavras, o processo de aprendizagem é um ato social que necessita de um facilitador para auxiliar no processo de absorção do conhecimento (ALVES e ANASTASIOU, 2006). Não há o melhor método a ser aplicado e sim, as abordagens que podem ser realizadas e os objetivos a serem alcançados com o grupo (GRAMIGNA, 2007).

Dentre as possibilidades em métodos ativos, temos:

a) Estudo de caso - O primeiro método é o estudo de caso, tendo como instituição precursora a Universidade de Harvard, no início do século XX, impulsionado pelo desafio de inovar o ensino. No decorrer das décadas, o método foi difundido em escolas de administração em todo o mundo (CAMPOMAR, IKEDA & VELUDO-DE-OLIVEIRA, 2004) e amplamente conhecido e disseminado em outras áreas do conhecimento. Este método traz à tona a discussão sobre uma determinada situação real que precisa ser investigada pelos participantes, buscando a análise, interpretação e o levantamento de suposições. (ALVES e ANASTASIOU, 2006).

Alves e Anastasiou (2006) estruturam o estudo de caso em algumas partes essenciais: o facilitador, que expõe o caso à ser estudado; o grupo observa, que analisa e discute o caso; o facilitador, que retoma a situação inicial com o grupo; e por fim, o debate do grupo com as soluções encontradas. Para avaliar o aluno, pode-se considerar a capacidade argumentativa, coerência na prescrição e aplicação dos conceitos.

b) Peer Instruction - O *Peer Instruction* ou “instrução em pares” foi uma metodologia preconizada e desenvolvida na década de 90 pelo físico Eric Mazur, da Universidade de Harvard, com o objetivo de contribuir no processo de aprendizagem por meio de leituras prévias, interação entre os alunos e aplicação dos conhecimentos pré-estabelecidos da temática apresentada, sem necessariamente realizar a explanação na lousa (PALHARINI, 2012).

Este método objetiva a incentivar o aluno na busca de novos referenciais, dialogar e interagir com colegas durante as exposições do professor a fim de transformar o conhecimento aprendido sobre aquela temática (MAZUR, 2015).

A instrução em pares prevê exposições curtas do docente seguidos de testes conceituais, com tempos para respostas e, logo em seguida, ocorre a

discussão do assunto. Segundo Mazur (2015, p.30), o processo “força os estudantes a pensar com base nos argumentos que estão sendo desenvolvidos e dá-lhes (o professor incluído) um modo de avaliar a compreensão do conceito”.

c) Problem-based learning (PBL) - Outra metodologia que é muito utilizada nas escolas superiores da área médica e, paulatinamente, vem sendo introduzida na educação profissional em outras áreas, é a Aprendizagem Baseada em Problemas – ABP, ou em inglês, *Problem-based learning* – PBL. As primeiras aplicações deste método ocorreram no ano de 1960, na Escola de Medicina da Universidade de Mc Master, Canadá, sendo inspirada nos trabalhos desenvolvidos em escolas superiores dos Estados Unidos entre os anos de 1920 e 1950 (RIBEIRO, 2010). Sua principal característica consiste em apresentar para os alunos um problema sem uma exposição teórica anterior. Os alunos formam grupos pequenos que, posteriormente, buscaram a resolução do problema, levantando hipóteses que serão conduzidas por intermédio do facilitador (professor ou tutor) até o processo de socialização com todo grupo. (RIBEIRO, 2010).

d) Sala da aula invertida - Esta metodologia ativa de aprendizagem conhecida em inglês como *flipped classroom*, foi desenvolvida para conceder ao aluno um suporte que amparado e subsidiado pelas novas Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs, tais como assistir em casa vídeos de conteúdo gravados pelo professor ou material *online* indicado. Seus idealizadores, Aaron Sams e Jonathan Bergmann (2016, p.11) descrevem resumidamente a sala de aula invertida como “o que tradicionalmente é feito em sala de aula, agora é executado em casa, e o que tradicionalmente é feito como trabalho de casa, agora é realizado em sala de aula”.

e) Game based learning (GBL) – *Game based learning* – GBL ou aprendizado baseado em jogos, é a concepção de um jogo que é modelado com o objetivo de promover o aprendizado de habilidades que o jogador possa aplicar posteriormente no mundo real (EDTECHREVIEW, 2013).

Em um jogo desenvolvido com este propósito, o jogador trabalha para atingir um objetivo, e as consequências de suas ações são refletidas no jogo. O jogador pode cometer erros e, através da experimentação, aprender a realizar as tarefas da maneira correta, e tais habilidades podem transcender o ambiente simulado para o mundo real (EDTECHREVIEW, 2013).

Em jogos bem modelados, o estudante identifica no ambiente simulado familiaridade e relevância. De acordo com a Dra. Susan Ambrose, diretora da Carnegie Mellon’s Eberly Center for Teaching Excellence, isso é motivador, pois o jogador consegue entender estabelecer rapidamente uma conexão entre a experiência de ensino e sua aplicabilidade no mundo real (TRYBUS, 2014).

Na área corporativa, GBLs são conhecidos como jogos empresariais, que são aplicados há muitos anos, nas mais diferentes modalidades e estilos. Isso faz com que se criem, a cada dia, novas técnicas para qualificação dos colaboradores, que agem de forma dinâmica, divertida, e principalmente, com baixos custos (KONZEN, 2015).

f) Gamificação – trata-se do processo de pegar algo que já existe como uma aplicação corporativa, uma comunidade on-line ou um processo de aprendizado, e aplicar mecânicas presentes em um jogo com o intuito de motivar participação, engajamento e fidelidade, aplicando técnicas orientadas à informação que os designers de jogo utilizam para engajar jogadores e as aplica em experiências que não são jogos, motivando ações que agregam valor (Bunchball, s.d.).

A gamificação começou em 1912, quando a marca americana de biscoitos Cracker Jack começou a introduzir brinquedos surpresa nas embalagens de seus produtos. O termo “gamificar” foi mencionado pela primeira vez em 1980, quando o professor Richard Bartle, da Universidade de Essex, utilizou para definir como o processo de “tornar algo que não é um jogo em um jogo” (ALVES, 2014). No entanto, foi a partir de 2010 que o termo se tornou amplamente adotado.

A gamificação pode ser aplicada à educação ao utilizar sistemas de regras no estilo de jogo, integrando processos de ensino e aprendizagem com mecânicas de jogos competitivas e cooperativas, com o intuito de moldar o comportamento do estudante. A aplicação destes elementos pode trazer benefícios cognitivos, pois a prática de tarefas complexas permite o desenvolvimento de várias habilidades, desde as emocionais (despertar sentimentos como alegria, otimismo e orgulho) até as sociais, na interação dos jogadores em momentos de colaboração (LEE, 2011, tradução nossa).

g) Storytelling - As pessoas pensam em formato de narrativas ou histórias e é desta maneira que elas compreendem o mundo, através de personagens, desejos e motivações (SUTHERLAND, 2014). Por séculos, diversos ensinamentos foram transmitidos de uma geração para outra, por meio de parábolas, o que facilitava o processamento e a assimilação do conhecimento. O *Storytelling* é considerado uma metodologia ativa por trazer uma proposta de narrativa estruturada em uma sequência de fatos e que busca um estreitamento de sentidos e emoções com o receptor da mensagem (LOPEZ, 2007). É a arte de elaborar e encadear cenas, dando-lhes um sentido envolvente que capte a atenção das pessoas e enseje a assimilação de uma ideia central (XAVIER, 2015).

Qualquer conhecimento pode ser transformado em uma ideia central de um enredo que relacione personagens, construindo uma história envolvente que capte a atenção e desperte emoções do leitor ou expectador, transmitindo a mensagem de uma forma mais natural e mais fácil de ser compreendida.

As abordagens apresentadas não são excludentes e podem ser aplicadas conjuntamente, desde que observadas as necessidades do grupo discente e os objetivos que a serem alcançados. O referencial teórico apresentado pretende trazer a compreensão no que diz respeito da importância dos métodos ativos de aprendizagem no contexto contemporâneo da educação profissional, questionando verdades estabelecidas e permitindo o acesso à informação na formação profissional do indivíduo. Os métodos ativos se apresentam como alternativas valiosas na formação de novos profissionais, por desafiar os alunos na busca do conhecimento e no desenvolvimento de competências. Nas próximas seções, serão apresentados o método da pesquisa e os resultados da análise sobre o emprego de métodos ativos em países como a Finlândia, na Coreia do Sul e nos Estados Unidos.

3. Método e Resultados

O presente estudo possui abordagem qualitativa, por meio da qual foram explorados assuntos sobre a prática do uso de métodos ativos no processo de ensino e aprendizagem.

No modelo educacional da Finlândia, os alunos passam os seis primeiros anos letivos com o mesmo professor. É uma forma de fazê-los se sentir em um local familiar, como que uma segunda casa. Os professores dividem a responsabilidade da educação com os pais, que são também frequentadores habituais do ambiente escolar, por vontade própria. O foco da educação não está no método de transmissão de conteúdos do professor para o aluno, mas sim no modo de estímulo à descoberta, no incentivo que os alunos recebem para realizarem suas próprias experimentações e, além disso, fomenta-se a criação de novos meios para chegar à conclusão ideal (RIPLEY, 2014).

A Coréia do Sul possui um sistema de ensino baseado no preparo dos cidadãos para o trabalho e faculdade. O sistema de educação utilizado no país é dividido em 4 fases: ensino fundamental, ensino médio junior, ensino médio senior, e faculdade, sendo obrigatório a todos os coreanos as duas primeiras fases, dos 6 aos 15 anos. Os educadores, que são bem pagos e trabalham em escolas com excelente infraestrutura, são auxiliados e monitorados pelos pais dos alunos e as famílias ajudam a organizar as escolas. As crianças coreanas estudam perto de 10 horas, e algumas ainda complementam com atividades extraclasse (RIPLEY, 2014). No nível equivalente ao Fundamental, mais de 80% das crianças contam com algum tipo de estudo complementar.

Nos Estados Unidos, especificamente na *Harvard Business School*, utiliza-se o método estudo de caso como estratégia de ensinagem. Conforme o referencial teórico apresentado neste estudo, este método objetiva levar o aluno a analisar, refletir, discutir e propor possíveis soluções diante de um problema real de uma organização a fim de prepará-lo para assumir os desafios de liderança nas empresas. A *Harvard Business School* entende que o estudo de caso é o melhor meio para o desenvolvimento de competências profissionais requeridas para administrar e liderar organizações (IIZUKA, 2008).

Os casos apresentados auxiliam a entender a contribuição dos métodos ativos para o desenvolvimento de competências dos estudantes, potencializando as chances de ingressar no mercado de trabalho, contribuindo para a sociedade e continuando a aprender ao longo da vida.

Também é importante ressaltar que o sucesso da aplicação contínua de métodos ativos quando há participação do governo na criação de políticas públicas, a sociedade abarca os anseios e interesses de todos os alunos para garantir que todos os alunos tenham domínio das principais competências cognitivas e preparar os alunos para criar seu próprio futuro e o de seu país (FORDHAM, 2017).

4. Considerações finais

A educação precisar estar constante alinhada às necessidades da sociedade. Por esta razão, o ambiente de aprendizagem precisa ser um local

intercultural que promova a autonomia, curiosidade e ousadia, dialogando com culturas e concepções de mundo.

A problemática apresentada “de que maneira os métodos ativos de aprendizagem podem contribuir no desenvolvimento de competências dos novos profissionais engajados na educação profissional?” aponta para os desafios da Educação Profissional, já que o processo de ensino não pode ser mais baseado na mera transmissão de conhecimentos: o professor pode propiciar condições para o estabelecimento de reciprocidade intelectual e cooperar, ao mesmo tempo, com a moral e o racional.

Seja com métodos ativos baseado em estudos de caso, *Peer Instruction*, PBL, GBL, gamificação, sala de aula invertida ou *storytelling*, o referencial teórico mostrou que os métodos ativos são alternativas valiosas para o desenvolvimento de competências dos novos profissionais, por demandar de uma participação ativa de alunos e professores na construção do conhecimento, com incentivo ao reconhecimento dos problemas do mundo atual (tanto nacional quanto regional), tornando os alunos capazes de intervir e promover as transformações necessárias.

As experiências com métodos ativos em países como Finlândia, Coréia do Sul e Estados Unidos apontam para resultados exponenciais no processo de aprendizagem, por compreenderem a necessidade de transformar a realidade cotidiana e com isso, buscaram a inovação nos processos de aprendizagem, dentro de cada contexto.

No Brasil, a reforma do ensino médio tem provocado grandes discussões a respeito da implementação da base nacional comum curricular (BNCC), formação dos educadores, infraestrutura dos espaços educacionais e a importância da profissionalização da gestão educacional. Este cenário torna propícia a utilização dos métodos ativos nas escolas de ensino técnico e tecnológico que, se aplicados, poderiam diminuir a desvantagem de nosso país se comparado aos países apresentados neste estudo.

Contudo são necessários novos estudos de modo a aprofundar nossa compreensão de como instituições educacionais entendem e aplicam os métodos ativos de aprendizagem e até que ponto as questões estruturais afetam a adoção de métodos inovadores para formação dos novos profissionais.

Referências

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS, 2014.

ALVES, Leonir Pessate; ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos. “Estratégias de Ensino”. In: ALVES, Leonir Pessate; ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos. **Processos de Ensino na Universidade**: Pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 6ª ed. Joinville: Univille 2006.

BERGMANN, Jonathan; SAMS Aaron. **Sala de aula invertida**: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2016.

BRASIL. Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. **Diário Oficial da União**. Brasília, Imprensa Nacional, DF, 17 fev. 17. Seção 1, p. 1-3. Disponível em: <<http://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=1&data=17/02/2017>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

BUNCHBALL. **What Is Gamification?** Disponível em: <<http://www.bunchball.com/gamification>>. Acesso em: 09 jul. 2017

CAMPOMAR, Marcos Cortez; IKEDA, Ana Akemi & Veludo-de-Oliveira, Tânia Modesto. O Método do Caso como Ferramenta Pedagógica no Campo da Administração. Atibaia: **Anais do XXVII Encontro da ANPAD**, 2003.

COMENIUS, J. A. **Didática Magna**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

EDTECHREVIEW. **What is GBL (Game-Based Learning)?** 2013. Disponível em: <<http://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 49ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

FORDHAM, Elizabeth. Uma perspectiva internacional sobre o Ensino Médio. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL: DESAFIOS CURRICULARES DO ENSINO MÉDIO. 2017, São Paulo. **Processos de reestruturação do Ensino Médio: desafios e aprendizado**. Disponível em: <http://www.seminariocurriculo.org.br/site/2017/files/materiais/seminariocurriculo_p_6A-Elizabeth%20Fordham.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2017.

GRAMIGNA, Maria Rita Miranda. **Jogos de empresa**. 2ª ed. São Paulo: Prentice Hall, 2007.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

IIZUKA, Edson Sadao. O Método do Caso de Harvard: Reflexões Sobre sua Pertinência ao Contexto Brasileiro. Rio de Janeiro: **Anais do XXXII Encontro da ANPAD**, 2008.

KNOWLES, MALCOLM; HOLTON, E. F., III; SWANSON, R. A. **The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development**. 6. ed. Burlington, MA: Elsevier, 2005.

KONZEN, Amanda. **Os jogos empresariais como ferramenta de treinamento em vendas**. 2015. Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/artigos/cotidiano/os-jogos-empresariais-como-ferramenta-de-treinamento-em-vendas/87366/>>. Acesso em: 09 jul. 2017.

LEE, Joey J.; HAMMER, Jessica. **Gamification in Education: What, How, Why Bother?** 2011. Disponível em: <https://www.academia.edu/570970/Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother>. Acesso em: 09 jul. 2017.

LOPEZ, Antonio Núñez **¡Sera mejor que lo cuentés!**: Los relatos como herramientas de comunicacion (Storytelling). 2. ed. Barcelona: Empresa Activa, 2007.

MAZUR, Eric. **Peer instruction: a revolução da aprendizagem ativa** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2015.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicolleti. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.

PALHARINI, Cristiano. **Peer Instruction** – Uma Metodologia Ativa para o Processo de Ensino e Aprendizagem. 2012. Disponível em: <<https://cristianopalharini.wordpress.com/2012/05/26/peer-instruction-uma-metodologia-ativa-para-o-processo-de-ensino-e-aprendizagem/>>. Acesso em: 05 jul.2017.

RIBEIRO, Luis Roberto de Camargo. **Aprendizagem baseada em problemas (PBL):** uma experiência no ensino superior. São Carlos, SP: EduSFCar, 2010.

RIPLEY, Amanda. **As crianças mais inteligentes do mundo:** e como chegaram lá. São Paulo: Três Estrelas, 2014.

RUAS, Roberto. **Gestão estratégica do conhecimento:** integrando aprendizagem, conhecimento e competências. São Paulo: Atlas, 2001.

SENGE, Peter. **A quinta disciplina:** arte e prática da organização e aprendizagem. Tradução OP Traduções. 17ª ed., São Paulo: Editora Best Seller, 2004.

_____. **Escolas que aprendem.** Uma quinta disciplina para educadores, pais e todos aqueles que se interessam por educação. Tradução de Ronaldo Cataldo Costa. Bookman, 2007.

SOUSA, Mauro Wilton de. **Novas Linguagens.** São Paulo: Editora Salesiana. 2ª ed., 2003.

SUTHERLAND, Jeff. **Scrum:** a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Tradução de Natalie Gerhardt. São Paulo: LeYa, 2014.

TOFLER, Alvin, TOFLER, Heidi. **O futuro do capitalismo:** a economia do conhecimento e o significado da riqueza no século XXI. Tradução de Maíza Prande Bernadello, Luiz Fernando Martins Esteves. São Paulo: Saraiva, 2012.

TRYBUS, Jessica. Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going. 2014. Disponível em: <<http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>>. Acesso em: 09 jul. 2017.

XAVIER, Adilson. **Storytelling** – Histórias que deixam marcas. 1ª. Edição. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.