



PET CRIATIVAÇÃO: DESAFIOS DO EMPREENDEDORISMO, UM JOGO EDUCATIVO



Alysson Manso ¹, Jefferson Luiz ¹, Graziela Azevedo ¹, Eduardo Kuxuru ¹, Guilherme Tenório ¹, Januacele Vieira ¹, Vinicius Vilela ¹, Melquisedeque Junior ¹, Diva Queiroz ¹, Karollayny Couto ¹, Vanessa Lins ¹, Thayná Torres ¹, Alberto Araújo²

¹Alunos do PET Criação,² Tutor PET Criação, UFRPE - UAG

Introdução

Em qualquer economia moderna, o empreendedorismo é fator crucial de desenvolvimento. Segundo dados da pesquisa realizada pela Endeavor no Brasil, muitos jovens sabem a importância do empreendedorismo, mas há a necessidade de colocá-lo em prática. Além disso, existem poucas iniciativas no sentido de estimular o espírito empreendedor no estudante universitário.

Dentro dessa perspectiva, o PET Criação desenvolveu um jogo educacional de tabuleiro que tem por objetivo colocar os jogadores diante de desafios próximos à realidade empreendedora.



Figura 01: Alunos testando o jogo

Material e Métodos

No jogo, quatro ou mais jogadores competem entre si, simulando uma carreira empreendedora, com desafios e conquistas. Os desafios envolvem questões reais como eventuais acidentes, problemas como o fiasco, risco em empréstimos, etc. Buscou-se que o jogo apresentasse um caráter lúdico com os jogadores enfrentando algumas situações que dependiam exclusivamente da sorte como uma casa de falência súbita antes do fim do jogo. Durante o jogo os participantes vão acumulando ou perdendo capital correndo risco real de falência.



Figura 02: Tabuleiro do jogo

Resultados e Discussão

Para testar a eficácia do jogo, foi realizada uma pesquisa com estudantes da graduação, com perguntas voltadas ao empreendedorismo. Os resultados ajudaram o grupo a melhorar o jogo, além disso, observou-se que o jogo ajudou os participantes a entenderem melhor assuntos relacionados a empreendedorismo, como bolsa de valores, juros e empréstimos. Possibilitando uma simulação do processo de abrir um negócio, estimulando a mente empreendedora e encorajando a luta contra os desafios.



Figura 03: Alunos testando o jogo

Conclusão

Vemos assim, que é de suma importância o incentivo à prática do empreendedorismo por parte dos jovens, tanto para desenvolvimento próprio, como para desenvolvimento econômico local. O jogo trouxe essa oportunidade de estímulo, e aprendizado, de uma maneira lúdica e divertida. Pretendemos prosseguir aperfeiçoando o jogo e posteriormente levá-lo para estudantes na faixa dos 13 aos 18 anos de escolas públicas

Referências

D'IPOLITTU, Claudio; JOGOS DE NEGÓCIO E EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA, Revista Eletrônica Sistemas & Gestão, 2012.

Apoio

Os autores agradecem ao suporte financeiro do FNDE através do programa PET.