

## PET CRIATIVIZAÇÃO: DESAFIOS DO EMPREENDEDORISMO, UM JOGO EDUCATIVO.

Jefferson Luiz Pessoa Lima<sup>1</sup>, Alysson Siqueira Manso<sup>1</sup>, Graziela Azevedo de Macedo <sup>1</sup>, Eduardo Gonçalves de Oliveira<sup>1</sup>, Guilherme Tenório de Almeida<sup>1</sup>, Januacele dos Santos Vieira<sup>1</sup>, Vinicius Luis Vilela dos Santos<sup>1</sup>, Melquisedeque Pereira da Silva Junior<sup>1</sup>, Diva Silva Queiroz Cordeiro<sup>1</sup>, Karollayny Santos Couto<sup>1</sup>, Vanessa Cordeiro Lins<sup>1</sup>, Thayná Torres da Silva<sup>1</sup>, Alberto Einstein Pereira De Araujo<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> PET Criativação, Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco.

<sup>2</sup> Tutor Orientador PET Criativação

Palavras-chave: Extensão; Educação; Empreendedorismo.

Em qualquer economia moderna, o empreendedorismo é fator crucial de desenvolvimento. Segundo dados da pesquisa realizada pela Endeavor no Brasil, 47,6% dos jovens pensam em empreender, 38,1% gastam seu tempo estudando empreendedorismo e 44,8% vão à procura de capital. Mas em contra partida, 25% deles não sabem que existem cursos nessa área, e apenas alguns estudam algo que inclui ou relaciona empreendedorismo. Apesar disso, existem poucas iniciativas no sentido de estimular o espírito empreendedor no estudante universitário. Dentro dessa perspectiva, o PET Criativação desenvolveu um jogo educacional de tabuleiro que tem por objetivo colocar os jogadores diante de desafios próximos à realidade empreendedora. Possibilitando uma simulação do processo de abrir um negócio, estimulando a mente empreendedora e encorajando a luta contra os desafios. 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 com o fisco, 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. Para testar a eficácia do jogo, foi feita uma pesquisa com estudantes da graduação. 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. Pretendemos levar o jogo para estudantes na faixa dos 13 aos 18 anos de escolas públicas. Os autores agradecem ao suporte financeiro do FNDE através do programa PET.