

Contribution ID: 204

Type: Pôster virtual

A experiência do desenvolvimento do jogo educacional Empreend@ para universitários através do Design Thinking

O empreendedorismo apresenta-se como possibilidade para melhoria das condições econômicas e sociais. Empreender pode ser incentivado aos estudantes durante a sua graduação, mas para isso a abordagem precisa ser diferente do ensino tradicional: a educação empreendedora requer metodologias diferenciadas, despertando nos estudantes a colaboração, a aprendizagem ativa e o aprimoramento de habilidades práticas. O objetivo deste estudo foi criar um jogo de tabuleiro educacional, de forma colaborativa, focado no ensino de empreendedorismo para alunos de graduação, utilizando o Design Thinking, e integrado com recursos digitais. A pesquisa envolveu duas turmas da primeira fase de um curso de graduação de uma universidade pública, entre 2023 a 2024. A metodologia empregada foi de caráter qualitativo, aplicada e com enfoque exploratório, utilizando métodos de pesquisa participante, revisões bibliográficas e o procedimento técnico de Design Thinking (DT). Na primeira turma de 2023 foram aplicadas as etapas do DT que trouxe como resultado o jogo Empreend@. Durante a aplicação, na turma de 2024, os estudantes apresentaram sugestões de aperfeiçoamento, e demonstraram criticidade com o projeto. As análises mostram que o processo colaborativo gerou engajamento, e a consolidação dos conteúdos da disciplina. As limitações incluem: quebra do processo do jogo com o encerramento da disciplina, a complexidade de ter todo o conteúdo da disciplina no formato de jogo. Ainda o uso de jogos na educação traz dinamicidade mas não é a única solução para o desafio de engajar os estudantes frente aos desafios tanto das novas tecnologias, ou da rotina cansativa para quem precisa estudar e trabalhar, é preciso uma junção de metodologias. O desenvolvimento de um jogo foi associado aos próprios desafios de empreender. A continuidade da pesquisa sugere aprofundamento teórico, a inclusão de mais recursos digitais, melhorias na jogabilidade, e a possibilidade de uma versão totalmente digital.

Palavras-chave

empreendedorismo; jogo educacional; design thinking

Author: SALVARO, Janine (Janete Terezinha Lorenzon Salvaro e João Luiz Salvaro)

Co-author: Dr MEISTER SOMMER BILESSIMO, Simone

Presenter: SALVARO, Janine (Janete Terezinha Lorenzon Salvaro e João Luiz Salvaro)

Track Classification: Projetos Pedagógicos com incorporação de competências digitais