



**EDSON MASSOLA JUNIOR**

**EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA: A UTILIZAÇÃO DE  
JOGOS EM SALA DE AULA**

**CAMPO LIMPO PAULISTA**

**2020**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO LIMPO PAULISTA**

**MESTRADO PROFISSIONAL EM ADMINISTRAÇÃO DAS MICRO E  
PEQUENAS EMPRESAS**

**EDSON MASSOLA JUNIOR**

**Educação empreendedora: a utilização de jogos em sala de aula**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Mestrado em Administração das Micro e Pequenas Empresas do Centro Universitário Campo Limpo Paulista para obtenção do título de Mestre em Administração.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Viveiros de Castro Krakauer.

Linha de Pesquisa: Empreendedorismo e Desenvolvimento.

**CAMPO LIMPO PAULISTA**

**2020**

**Ficha catalográfica elaborada pela  
Biblioteca Central da Unifaccamp**

M372e

Massola Junior, Edson  
Educação empreendedora: a utilização de jogos em sala de aula / Edson Massola Junior. Campo Limpo Paulista, SP: Unifaccamp, 2020.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Patrícia Viveiros de Castro Krakauer

Dissertação (Programa de Mestrado Profissional em Administração) – Centro Universitário Campo Limpo Paulista – Unifaccamp.

1. Empreendedorismo. 2. Educação empreendedora. 3. Metodologias ativas. 4. Gamificação. I. Krakauer, Patrícia Viveiros de Castro. II. Centro Universitário Campo Limpo Paulista. III. Título.

CDD-658.42

**CAMPO LIMPO PAULISTA**

**EDSON MASSOLA JUNIOR**

## **Educação empreendedora: a utilização de jogos em sala de aula**

Dissertação de Mestrado aprovada em 04/08/2020.

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Patrícia Viveiros de Castro Krakauer  
UNIFACCAMP

---

Profa. Dra. Eliane Maria Pires Giavina Bianchi  
UNIFACCAMP

---

Profa. Dra. Jane Aparecida Marques  
USP

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais Edson Massola e Maria Aparecida Rosa Massola que acreditaram em mim, sempre orando e me motivando a buscar um sentido maior em minha vida, principalmente nos momentos de adversidade, ansiedade e solidão. A eles o meu eterno respeito, amor e gratidão.

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, eu quero agradecer ao meu Senhor Jesus Cristo por todas as bênçãos que Ele derramou em minha vida nesse período e à intercessão de Nossa Senhora Aparecida da qual sou devoto. Foi um tempo muito difícil, mas de grande aprendizado que culminou na realização de um sonho antigo, já há muito tempo almejado: o de tornar-me mestre em administração.

À minha orientadora, a professora Dra. Patrícia Viveiros de Castro Krakauer que sempre me ajudou com a sua disponibilidade, paciência, generosidade, perspicácia e sabedoria, não só direcionando-me por caminhos mais frutuosos, mas também agindo com uma verdadeira mentora de minha vida acadêmica e pessoal. O meu muito obrigado de coração.

Às professoras Dra. Eliane Maria Pires Giavina Bianchi e Dra. Jane Aparecida Marques por seus olhares e contribuições valiosas que foram fundamentais para a elaboração de um trabalho mais conciso, sistemático e de rigor científico.

A todos os professores do Programa de Mestrado Profissional em Administração da UNIFACCAMP pela generosidade e pelos conhecimentos repassados que foram primordiais para o meu enveredamento no mundo científico.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo eficaz acompanhamento e desenvolvimento dos programas stricto-sensu brasileiros. O processo de avaliação contínua mantido pela entidade é peça fundamental ao desenvolvimento dos grupos de pesquisa, bem como dos conhecimentos especializados no que se refere à Gestão das Micro e Pequenas Empresas, disponíveis nos programas de mestrado e doutorado em Administração da UNIFACCAMP.

Aos docentes que generosamente responderam à minha pesquisa, ajudando-me com suas opiniões e vivências.

E a todos os meus colegas de curso que direta ou indiretamente contribuíram para tornar a minha jornada mais leve e prazerosa, o meu muito obrigado.

## EPÍGRAFE

“Aprenda como se você fosse viver para sempre. Viva como se você fosse morrer amanhã”.

Santo Isidoro de Sevilha (560 – 636).

## RESUMO

**Contextualização:** Dada a presença do empreendedorismo nas mais diversas áreas da vida humana, esta pesquisa voltou-se para o seu ensino e a metodologia ativa de aprendizagem, gamificação, com o intuito de contribuir com o seu uso para a educação empreendedora.

**Objetivo:** Buscou-se compreender como a gamificação pode colaborar com o ensino de empreendedorismo na visão dos docentes e especificamente: (i) investigar sobre como percebem a utilização de jogos em sala de aula; (ii) identificar as vantagens e desvantagens dessa ferramenta; e (iii) comparar essa percepção com a teoria estudada.

**Abordagem metodológica:** Trata-se de uma pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, que utilizou como método o levantamento qualitativo. A coleta foi feita através de entrevistas semiestruturadas com 14 (quatorze) professores, utilizando um roteiro pré-testado. A análise dos dados coletados foi feita com a técnica da análise de conteúdo.

**Resultados alcançados:** Constatou-se que os entrevistados reconheceram a importância e a contribuição da gamificação para o ensino de empreendedorismo, por ser uma metodologia lúdica que pode estimular a autonomia e a cooperação no ambiente escolar. Vantagens e desvantagens foram mencionadas, bem como o papel da escola e como utilizam essa metodologia.

**Implicações práticas:** Diante dos resultados e das reflexões geradas nas entrevistas, parte dos professores, que não utilizavam essa metodologia em sala de aula, pretendem utilizá-la a partir de então.

**Contribuições teóricas:** Espera-se que professores, palestrantes e facilitadores possam utilizar esse conteúdo como sugestão para o ensino de empreendedorismo. Em tempo, pretende-se sugerir à instituição coparticipante, a inclusão da gamificação no conteúdo programático dos cursos de nível técnico.

**Palavras-chave:** empreendedorismo, educação empreendedora, metodologias ativas, gamificação.

## Entrepreneurial education: the use of games in classrooms

### ABSTRACT

**Contextualization:** Due to the presence of entrepreneurship in the most diverse areas of human life, this research focused on its teaching and the learning active methodology called gamification, aiming at contributing with its use to the entrepreneurial education.

**Objective:** It sought to understand how gamification is able to collaborate on the teaching of entrepreneurship in the view of the teachers, and, specifically: (i) to investigate how they see the use of games in classrooms; (ii) to identify the advantages and disadvantages of this tool; and (iii) to compare this perception with the theory that has been studied.

**Methodological approach:** It is an exploratory research, with qualitative approach, using as method qualitative survey. The data collection was made through semistructured interviews with 14 (fourteen) teachers, using a pre-tested guide. The analysis of the collected data was made with the technique of content analysis.

**Reached results:** It was noticed that the interviewed teachers recognized the importance and the contribution of gamification for teaching entrepreneurship, since it is a ludic methodology able to stimulate autonomy and cooperation at school environment. Advantages and disadvantages were mentioned, as well as the role of the school and the way this methodology is used.

**Practical implications:** Faced with the results and reflections generated by the interviews, some of the teachers, who did not make use of this methodology in classrooms, intend to use it from then on.

**Theoretical contributions:** It is expected that teachers, talkers, and facilitators may use this content as a suggestion for teaching entrepreneurship. Within a period of time, there is an intention to suggest the co-participant institution, the inclusion of gamification in the programmatic content of technical level courses.

**Key-words:** Entrepreneurship, entrepreneurial education, active methodologies, gamification.

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1: Piramide de Edgard Dale. ....	33
Figura 2: Contextualização da gamificação.....	39

**LISTA DE QUADROS**

Quadro 1: Sequência didática da gamificação. ....	40
Quadro 2: Relação entre o roteiro de entrevista e o referencial teórico .....	44
Quadro 3: Matriz de amarração baseada em Mazzon (2018). ....	52
Quadro 4: Perfil dos entrevistados. ....	56
Quadro 5: Síntese das categorias/ frequência de palavras-chave. ....	60
Quadro 6: Análise dos resultados à luz dos objetivos. ....	65

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas.
CCE	Característica do Comportamento Empreendedor
CEETEPS	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza.
ETEC	Escola Técnica.
FNQ	Fundação Nacional da Qualidade.
GEM	<i>Global Entrepreneurship Monitor.</i>
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Anísio Teixeira.
OCDE	Organização de Cooperação e de Desenvolvimento Econômico.
PIB	Produto Interno Bruto.
PISA	<i>Programme for International Student Assessment.</i>
PNUD	Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento.
PPG	Plano Plurianual de Gestão.
UNESCO	Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura
WDR	<i>World Development Report.</i>
VUCA	<i>Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity.</i>

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
1.1 Os objetivos .....	18
1.2 Justificativa e aplicabilidade .....	18
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>20</b>
2.1 O empreendedorismo e o indivíduo empreendedor.....	20
2.2 O comportamento empreendedor .....	23
2.3 A educação empreendedora.....	25
2.3.1 O ensino de empreendedorismo.....	26
2.4 As metodologias ativas de aprendizagem .....	30
2.4.1 A gamificação.....	34
<b>3. MÉTODO .....</b>	<b>42</b>
3.1 Procedimentos de coleta de dados.....	44
3.1.1 Etapa 1: Desenvolvimento do roteiro de entrevista .....	44
3.1.2 Etapa 2: Entrevistas semiestruturadas .....	45
3.2 Sobre a instituição coparticipante: sua história e evolução .....	47
3.3 Procedimentos de análise de dados.....	48
3.4 A matriz de amarração metodológica .....	51
3.5 A ética da pesquisa .....	53
<b>4. RESULTADOS .....</b>	<b>55</b>
4.1 Perfil dos entrevistados.....	55
4.2 Síntese das entrevistas com os professores.....	57
4.3 Resultados e discussão .....	60
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>68</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>71</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>80</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O mundo de hoje com as suas demandas cada vez mais crescentes exige reflexões contínuas sobre o verdadeiro papel do ser humano diante da sua própria existência, necessidades e propósitos. Sobreviver aos mais diversos desafios foi algo que testou a capacidade humana de mudança e adaptação ao longo dos anos, gerando vários aprendizados que foram determinantes para a sua perpetuação e evolução.

Foi através de observações, tentativas e erros que o ser humano, com sua habilidade de pensar e agir, buscou soluções para seus problemas cotidianos que resultaram na melhoria da qualidade de sua vida, no aumento de sua longevidade e, muitas vezes, em diversos impactos positivos na própria sociedade em que estava inserido.

Idealizar, planejar e executar, transformando sonhos em realidade, constitui-se em um processo capaz de reverter adversidades em oportunidades reais, e um dos caminhos conhecidos para chegar-se a esses resultados considerados de valor para toda uma coletividade é o empreendedorismo, através da figura do empreendedor.

O empreendedor é um agente indispensável para que ocorra o desenvolvimento econômico, a inovação e a detecção de oportunidades, que se dão por meio das novas combinações dos meios produtivos, responsáveis pela introdução de um novo bem, por um novo método de produção, pela abertura de um novo mercado, pela conquista de uma nova fonte de matérias-primas ou de bens semiestruturados e pelo estabelecimento de uma nova organização (BAGGIO; BAGGIO, 2014; SCHUMPETER, 1985).

O ato de empreender é manifestado em muitas das realizações humanas, principalmente nas pessoas que buscam tornar os seus sonhos, visões e projetos uma realidade, através de sua própria capacidade de combinar recursos produtivos, elaborar produtos e prestar serviços para a satisfação de necessidades (PEREIRA; SANTOS, 1995).

O empreendedorismo é considerado uma alavanca para o desenvolvimento, um meio para gerar inovação, responsável pelo crescimento da economia e o desenvolvimento da sociedade (GOMES, 2005), por isso, esse tema mereceu a atenção de pesquisadores nas últimas décadas (BACELAR; TEIXEIRA, 2016), pois

representa uma força motriz (SCHUMPETER, 1985), capaz de estimular a sociedade em direção ao crescimento e ao progresso pela proposição de novos modelos e soluções (MONTENEGRO, 2012).

Diante desse cenário, as pessoas e as organizações em seus mais variados portes e segmentos, devem assumir novas características que contemplem a urgência de adaptação a esse ambiente, cada vez mais VUCA - acrônimo inglês que significa volatilidade (*volatility*), incerteza (*uncertainty*), complexidade (*complexity*) e ambiguidade (*ambiguity*) - conforme orientação da Fundação Nacional da Qualidade (FNQ, 2017). Nesse contexto, o empreendedorismo assume um papel de destaque, pois está diretamente ligado à inovação que dinamiza a economia, entretanto, a educação com base no empreendedorismo é ainda considerada um desafio, principalmente quando propõe mudanças nos processos de aprendizagem e considera as pessoas protagonistas de seu próprio destino (DOLABELA; FILION, 2013).

Segundo estudo produzido pelo *Global Entrepreneurship Monitor* (GEM, 2018), a população adulta brasileira composta por homens e mulheres na faixa de 18 a 64 anos, apresentou uma taxa crescente de empreendedorismo total de 38% que superou em dois pontos percentuais os dois anos anteriores; este percentual é o segundo maior registrado na história do GEM Brasil, ficando abaixo somente dos 39% apontados no ano de 2015. A relação entre empreendedorismo e educação é tão intensa que os especialistas do GEM deixaram ao final dessa pesquisa recomendações para promoção do empreendedorismo no Brasil, que mencionam a necessidade de uma maior disseminação da educação empreendedora e de suas práticas no ambiente escolar, a inclusão do empreendedorismo em seus mais diversos níveis formativos, a valorização do professor como um elo indispensável para a melhoria da educação e da temática empreendedora, e o desenvolvimento de iniciativas com vistas ao aumento da produtividade e da educação profissional no Brasil (GEM, 2018).

Mas, ao analisar um relatório divulgado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Anísio Teixeira (INEP, 2018) e desenvolvido pela Organização de Cooperação e de Desenvolvimento Econômico (OCDE), sob o título *Education at a Glance*, que fornece informações sobre a educação no mundo, observa-se que o Brasil demonstra que ainda tem uma estrada longa a percorrer pelos baixos níveis de escolarização. Entre a população desse país há ainda uma parcela bem expressiva

de adultos que não concluíram o ensino médio, 69% dos jovens entre 15 e 19 anos e 29% dos que se encontram na faixa entre 20 e 24 anos não estão matriculados em nenhuma instituição de ensino, o que confere ao Brasil uma posição desvantajosa quando comparado aos demais países membros e parceiros da OCDE (INEP, 2018).

O Brasil investe 5,4% de seu PIB em educação, um percentual acima da média dos países da OCDE e da América Latina, mas possui uma menor eficiência quando comparado a países como Colômbia, México e Uruguai, que gastam menos por estudante e apresentam melhores desempenhos nos testes do PISA - Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (OCDE Brasil, 2018).

Corroborando com essa situação, o Banco Mundial (2018) divulgou um estudo intitulado Relatório de Desenvolvimento Global (WDR) que alertou sobre as disparidades existentes entre estudantes ricos e pobres de um mesmo país, e quando esses são comparados aos de uma nação considerada desenvolvida. Os resultados constataram a existência de uma crise global de aprendizagem, que geralmente é confundida com o nível de escolaridade. Estudar sem aprender pode ser encarado como uma grande injustiça, e não simplesmente como perda de oportunidade, pois prejudica os estudantes que precisam de uma boa educação para lograrem êxito na vida. Números apresentados por esse documento onde o Brasil se faz presente no grupo dos países da América Latina e Caribe, atestam que essa crise de aprendizagem não somente dificulta aos jovens obterem melhores salários, como também aumenta as desigualdades entre ricos e pobres e interfere no progresso (BANCO MUNDIAL, 2018).

Em outra pesquisa, capitaneada agora pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD, 2017), foram abordadas algumas das aspirações de progresso das pessoas no Brasil, como o término ou avanço dos estudos, a aposentadoria, a casa própria e a abertura de um comércio, que ficaram na liderança dos sonhos e desejos mais cobiçados entre os brasileiros. A esperança no futuro revela a intenção das pessoas que consiste em buscar caminhos para progredirem (PNUD, 2017). Formar indivíduos empreendedores auxilia na diminuição das diferenças sociais, além de tornar as pessoas mais responsáveis e solidárias (HENGEMUHLE, 2014).

Diante desses levantamentos, pode-se observar a importância do empreendedorismo, uma vez que pode ser aprendido e ensinado, já que não é um

dom de apenas algumas pessoas (DUARTE; SPUDEIT, 2018), mas sim o domínio do conjunto de determinadas características de um indivíduo (VANEVENHOVEN, 2013).

O primeiro curso de empreendedorismo que se tem conhecimento foi ministrado nos Estados Unidos da América em 1947 na Harvard Business School e nesses mais de 70 anos, notadamente esse tema se propagou, evoluindo tanto pela quantidade de cursos ofertados e os tipos de abordagens, quanto pela sua interrelação com outros saberes (KRAKAUER; SERRA; ALMEIDA, 2017), mas somente após os anos 2000, a academia passou a perceber e a interessar-se mais pelo ensino dessa disciplina devido à sua amplitude, evolução e as decorrentes oportunidades para pesquisa (KATZ, 2003; HONIG, 2004).

No Brasil, a educação empreendedora iniciou-se em 1981 com o professor Ronald Degen que ofertou à princípio um curso de empreendedorismo para alunos da Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas, o que foi estendido posteriormente para as demais graduações, mestrados e doutorados dessa mesma instituição (LAVIERI, 2010).

Dada a sua pujança, com o passar do tempo, a educação empreendedora passou a ter maior visibilidade e importância, entretanto, os seus estudos nos âmbitos político, econômico e acadêmico ainda carecem de discussões mais profundas que norteiem o seu futuro (SCHAEFER; MINELLO, 2016; LIMA *et al.*, 2015).

Apesar da crescente disseminação da educação empreendedora ter estimulado a inovação e novas formas de pensar, que por sua vez, geraram novos conhecimentos (SCHAEFER; MINELLO, 2016), ainda não se chegou a uma concordância sobre quais seriam as metodologias específicas para o ensino de empreendedorismo (HONIG, 2004; VANEVENHOVEN, 2013) e não existe consenso sobre a abrangência do empreendedorismo na educação (OMER; YEMINI, 2017). Esta lacuna gera interesse pela realização de mais estudos sobre possíveis caminhos para o ensino do empreendedorismo em sala de aula.

Lavieri (2010) menciona que, no Brasil, a educação empreendedora sempre esteve ligada ao ensino da administração e às suas práticas que, a princípio, acompanharam a evolução econômica brasileira, e depois dos anos de 1930, ganharam destaque com o desenvolvimento das grandes empresas nacionais, seus conceitos e paradigmas, o que tornou a administração um vasto campo para estudos e uma fonte que influencia a formação de empreendedores até nos dias de hoje.

Vieira, Melatti e Ribeiro (2010) mencionam sobre a importância dos cursos de administração, do empreendedorismo e dos desafios para proporcionar ao aluno experiências próximas da realidade que sejam capazes de sondar o mercado para detectar e agir com sucesso nas oportunidades.

De maneira holística, Duarte e Spudeit (2018) afirmam que é preciso uma revolução na educação formal e de mudanças profundas e imediatas nas instituições de ensino, que por sua vez, precisam ser orientadas ao empreendedorismo para conseguirem direcionar as suas atividades e os processos pertinentes à educação de jovens, visando desenvolver a criatividade, a inovação e o empreendedorismo propriamente dito.

Krakauer (2014) investigou sobre a necessidade de mudança no ensino de empreendedorismo e o desinteresse dos alunos pelos métodos tradicionais que são focados no professor. Propôs uma participação mais intensa do aluno no processo de ensino e aprendizagem, uma participação protagonista e experimental que se apresentasse mais significativa para o discente.

Honig (2004) diz que a pedagogia clássica não comunga com as necessidades da educação empreendedora. Corroborar com Wood (1995) que menciona que conhecimentos e habilidades tradicionais podem ser falhos quando transferidos para situações reais onde técnicas não formais são também utilizadas para o aprendizado, por isso a importância da educação empreendedora que consegue alinhar essas duas realidades.

Em síntese, diante de todo esse contexto, muitos pesquisadores voltaram seus esforços sobre o tema empreendedorismo, seus desmembramentos e correlações com o mundo atual, principalmente no que se refere às metodologias que norteiam as formas como pode ser aprendido e ensinado.

O presente trabalho baseia-se na investigação da gamificação como alternativa para o ensino do empreendedorismo. Conhecida também como ludificação, essa metodologia ativa de aprendizagem pode tornar-se uma estratégia de mediação que promove através de jogos, um maior interesse, estímulo e engajamento de seus participantes, no caso específico de alunos, através da simulação de cenários que remetam a uma realidade com regras e necessidades próprias (PINTO, 2016).

A gamificação pode tornar-se um meio para o aprimoramento de atitudes empreendedoras (PINTO, 2016), sendo derivada da popularização dos *games* e de

suas motivações para resolver problemas, buscar soluções em situações adversas e potencializar aprendizados (FARDO, 2013).

Diante desse contexto, a questão de pesquisa foi formulada da seguinte maneira: como a gamificação pode contribuir com o ensino de empreendedorismo?

## **1.1 Os objetivos**

O objetivo geral (OG) é: analisar como a gamificação pode favorecer o ensino de empreendedorismo.

Os objetivos específicos (OE) são:

OE1: Investigar como os professores percebem a utilização de jogos em sala de aula para se fomentar o empreendedorismo.

OE2: Identificar as vantagens e desvantagens de se utilizar a gamificação para o ensino de empreendedorismo.

OE3: Comparar a percepção dos docentes entrevistados com a teoria consultada.

## **1.2 Justificativa e aplicabilidade**

A elaboração deste trabalho teve como ponto de partida e justificativa a relevância do tema e as atuais demandas do mundo contemporâneo que exigem da educação formal uma evolução significativa, para que todos aprendam a conhecer, construir projetos de vida e a conviver com os seus pares. Atualmente os alunos ainda são avaliados de forma idêntica, exigindo-se deles resultados previsíveis e ignorando as suas competências cognitivas, pessoais e sociais que originam a proatividade, a colaboração, a personalização e a visão empreendedora (MORAN, 2014).

Em vista desse novo tempo, as instituições de ensino, os professores e as práticas pedagógicas não podem mais se resumir a transferir conhecimentos como se os alunos fossem depósitos, precisam buscar novas possibilidades para a construção mútua de saberes e a transformação dos alunos em pessoas autônomas, embora inacabadas, para atuar como protagonistas, sujeitos capazes de mudar, dialogar, criticar, criar e inovar (FREIRE, 2010).

É importante que sejam estudadas as metodologias ativas de aprendizagem, já que são uma opção relevante para o ensino, pois buscam envolver os alunos em

atividades mais complexas, incentivando-os a tomar decisões e a analisar resultados, utilizando-se para isso, de sua criatividade e iniciativa (MORAN, 2014).

E os jogos trazem isso em sua natureza, pois conseguem prender a atenção, e quando aliados às atividades em sala de aula, podem se tornar ferramentas de valor no processo de ensino-aprendizado, conforme constatações de Ulbricht e Savi (2008, p.2):

Conseguir desviar a atenção que os estudantes dão aos jogos para atividades educacionais não é tarefa simples. Por isso, tem aumentado o número de pesquisas que tentam encontrar formas de unir ensino e diversão com o desenvolvimento de jogos educacionais. Por proporcionarem práticas educacionais atrativas e inovadoras, onde o aluno tem a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora, os jogos educacionais podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem (ULBRICHT; SAVI, 2008, p.2).

Quando também relacionada à aplicação dos jogos, a educação empreendedora de qualidade proporciona buscar mais qualidade de vida, uma vez que os métodos direcionados à formação do empreendedor incentivam o desenvolvimento do indivíduo empreendedor, através do autoconhecimento e o preparo para abrir o próprio negócio através do conhecimento sobre gestão, estratégia, investimento e riscos (CARDOSO, 2017).

Além da relevância para o ensino de empreendedorismo, a experiência prática do presente autor contribuiu para a escolha do tema, já que é docente de Gestão Empreendedora e Inovação e ministra essa disciplina há mais de 10 anos, por isso, tem interesse em investigar novas metodologias de ensino, em especial a gamificação.

Quanto à aplicabilidade do estudo, com as entrevistas realizadas, acredita-se que foram geradas reflexões a respeito da importância da gamificação em sala de aula e que professores, palestrantes e facilitadores utilizarão este conteúdo como sugestão para o ensino de empreendedorismo na busca por uma aprendizagem ativa.

Em tempo, tem-se também a intenção de formalizar uma proposta com os resultados desta investigação para o laboratório de currículos da instituição coparticipante com o intuito de discutir-se sobre a inclusão da gamificação no conteúdo programático dos cursos de nível técnico.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, apresenta-se os estudos anteriores que fundamentam teoricamente esta pesquisa. Foram abordados os temas: (i) O empreendedorismo e o indivíduo empreendedor; (ii) O comportamento empreendedor; (iii) A educação empreendedora; (iv) O ensino de empreendedorismo; e (v) As metodologias ativas de aprendizagem.

### 2.1 O empreendedorismo e o indivíduo empreendedor

Friedlaender (2004) diz que o conceito de empreendedorismo tem a ver com a atitude empreendedora, com o fazer e realizar que acompanha o ser humano desde os seus primórdios, quando ainda cultivava a terra, caçava, elaborava utensílios e já inovava para alcançar novos patamares de produção, melhor qualidade de vida e sobreviver em ambientes inóspitos.

Hoje em um mundo globalizado, o empreendedorismo tornou-se solução para diversos problemas sociais, econômicos, políticos e também acadêmicos, assumindo um protagonismo na elaboração e no desenvolvimento de ideias inovadoras e na identificação de oportunidades que promovam o desenvolvimento social e o mundo do trabalho (PINTO, 2016), por isso tem crescido principalmente pelas novas formas de economias emergentes (GARCIA; LELES; ROMANO, 2017).

Silva, Lima e Silva (2015) referem-se ao termo empreendedorismo como algo associado ao mercado e à pessoa que abre um negócio e com isso gera emprego e renda.

O empreendedorismo possui uma relação direta com a elaboração de um negócio competitivo, porém em sua origem e evolução, essa palavra possui um significado mais relevante, pois os empreendedores até no século XX, eram considerados agentes de mudanças, sendo identificados como catalizadores e inovadores do progresso econômico (MACHADO; LENZI; MANTHEY, 2017).

Atualmente, a importância do empreendedorismo está presente em todos os tipos de organizações e tamanhos, referindo-se mais diretamente às pessoas com maior capacidade de inovar e de buscar novas oportunidades (LIMA *et al.*, 2015).

A relevância do empreendedorismo também pode ser constatada através das exigências do mercado de trabalho, que cada vez mais, está sedento por candidatos

possuidores de uma postura empreendedora, pois as empresas dão preferência, recrutam e selecionam pessoas com esse perfil (FERREIRA; PINHEIRO, 2018). “Nesse sentido, empreendedorismo pode ser visto como um veículo de mobilidade social ascendente, especialmente para a classe média, que é muitas vezes considerada o berço do empreendedorismo” (FERREIRA; PINHEIRO, 2018, p. 855).

Para melhorar a economia de um país e gerar oportunidades de emprego, a ligação do empreendedorismo com a educação possui um papel fundamental, pois com o advento da tecnologia, a necessidade de mão de obra tende a cair gradativamente dando lugar à inovação, ao empreendedorismo e à educação que inspira pessoas a criarem novas oportunidades, e é considerada um método que erradica a pobreza (BAKAR; ISLAM; LEE, 2015).

Por sua relevância, o empreendedorismo tornou-se um meio para o desenvolvimento social e econômico, por isso a educação empreendedora e a sua prática passaram a ser tão estudadas e levadas com maior frequência para a sala de aula (BAKAR; ISLAM; LEE, 2015).

A palavra empreendedorismo foi utilizada inicialmente pelos economistas para definir um elemento útil com o intuito de se entender o desenvolvimento; com o avançar do tempo, estudiosos comportamentalistas passaram a valorizar esse assunto e a considerar o indivíduo empreendedor como uma pessoa, e hoje, o empreendedorismo encontra-se ainda em processo de expansão, presente em diversas disciplinas na área das ciências humanas (FILION, 1999a).

Com a contribuição de Mauro *et al.* (2017) foi possível constatar que o empreendedorismo ganhou evidência a partir dos estudos realizados pelo economista Joseph Schumpeter em 1945, que definiu a pessoa do empreendedor como sendo criativa e capaz de ser bem-sucedida com as inovações.

Além da criatividade, o empreendedor é um indivíduo marcado pela capacidade de estabelecer e alcançar objetivos, que possui consciência do ambiente, detecta oportunidades e aprende continuamente sobre as oportunidades do negócio, para assim tomar decisões moderadamente arriscadas (FILION, 1999a).

Aidar (2007) também referiu-se ao economista Joseph Schumpeter e o seu conceito da destruição criativa, definindo o empreendedor moderno como sendo aquele que destrói a ordem da economia atual para inserir novos produtos e serviços que criam uma nova onda, um agente que realiza mudanças que afetam o sistema econômico, responsável pela constituição de novas formas de organização ou

mesmo, a exploração de novos recursos e materiais diante das demandas mais recentes.

Na concepção de Schumpeter, o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico são frutos dessas novas combinações inovadoras de materiais e forças, indispensáveis para a produção de produtos e serviços que serão substituídos no mercado por outros mais baratos ou mais eficientes ou então, se tornarão obsoletos pela chegada das novas tecnologias (AIDAR, 2007).

Drucker (1986) diz que o empreendedor é aquele que detecta uma mudança e a explora para torná-la uma oportunidade. O agir do empreendedor é importante e está sempre assentado em uma teoria que une a economia e a sociedade para a realização de coisas diferentes; e é nesse contexto que se encontra o empreendedor: um indivíduo inquieto que perturba e desorganiza a situação atual na busca pelo novo.

Duarte e Spudeit (2018) definem empreendedor como sendo aquele que elabora produtos e serviços considerados inovadores, assumindo riscos para conseqüentemente, agregar valor à sociedade. Todavia, este termo é bem mais amplo do que aparenta, e excede a possibilidade de abertura de um negócio próprio, abrangendo outras realidades organizacionais (FERREIRA; PINHEIRO, 2018).

Para Fillion (1999b), o empreendedor pode ser considerado pela visão econômica um sujeito que considera a inovação como sendo o elemento principal para a criação de novos empreendimentos, mas também, é uma pessoa que corre riscos, investe o seu dinheiro em negócios de forma visionária para o desenvolvimento de uma sociedade e de sua base para a criação de riqueza e o potencial humano.

E de forma abrangente, ao definir a pessoa do empreendedor e a sua interferência nas diversas atividades humanas, Andrade (2010) expressa a sua capacidade de articulação dos recursos com os propósitos, através de uma visão de projeto que possui um começo e um fim representado por sua realização, independentemente dos obstáculos que teve de superar para colocá-lo em pé.

Em suma, o empreendedor é uma pessoa que pode ter ligação direta com o desenvolvimento econômico e social, e age constantemente para alcançar resultados. As diferenças entre os empreendedores situam-se na forma como agem e encaram os desafios, por isso, o estudo dos comportamentos e as suas relações com o ambiente são determinantes.

## 2.2 O comportamento empreendedor

Aidar (2007) menciona em seu estudo que o modelo das extensas carreiras vivenciadas nas grandes organizações e da terceirização desenfreada chegaram ao fim, dando espaço a um interesse maior por temas relacionados ao empreendedorismo e pesquisas que procuram identificar quais as características mais comuns entre os empreendedores.

Kuemmerle (2002) constatou, após analisar 50 (cinquenta) empresas iniciantes em 20 (vinte) países, algumas dessas características foram identificadas como: os empreendedores não se sentem constrangidos por quebrarem regras, estão sempre prontos para fazerem parcerias até com concorrentes e inimigos mais fortes, são pacientes ao começarem pequenos, são rápidos na mudança de suas estratégias e sabem fechar acordos e tomar decisões.

Por décadas, o empreendedor é definido como um indivíduo de comportamento singular que se apresenta como alguém motivado, autoconfiante, autônomo, realizador, sedento por independência com forte predisposição para a criação e o progresso e não vulnerável às fatalidades do futuro e às suas próprias condições diante de situações adversas; diferente daqueles indivíduos considerados não-empreendedores (VILLELA, 2005).

Villela (2005) ainda complementa dizendo que os empreendedores são pessoas que acreditam na capacidade humana de traçar o próprio destino e melhorar também o seu entorno, encarando os problemas como verdadeiros desafios.

O psicólogo e pesquisador norte-americano David Mc Clelland foi um dos precursores a investigar este comportamento e o seu dinamismo, bem como as características comuns entre os empreendedores, criando uma teoria fundamentada em fatores motivacionais (BARLACH, 2014), situada em um conjunto de pesquisas centradas no indivíduo considerado um elemento, uma entidade, e não nos conteúdos sociais e de grupo (CAMARGO; CUNHA; BULGACOV, 2008). Por essa teoria, o ser humano age para satisfazer às suas necessidades e desejos de forma consciente ou mesmo inconsciente, correndo riscos moderados e buscando atingir a um objetivo através de uma conduta previamente assumida (VILLELA, 2005).

Por seus estudos elaborados em meados dos anos de 1960, Mc Clelland desmistificou a existência de uma personalidade empreendedora que determinava características únicas nos indivíduos que a possuíssem. Ao invés disso, seus

trabalhos evidenciaram um conjunto de qualidades psicossociais e atributos da personalidade ligados ao empreendedorismo que se demonstraram mais dependentes do meio ambiente do que da própria genética, condicionando as características psicológicas aos processos cognitivos originados pelas relações sociais e seus decorrentes aprendizados que interferem na história humana e geram novas experiências (BARLACH, 2014).

Empreendedorismo não tem relação com herança genética, é o ambiente que forma o empreendedor que pode desenvolver características e comportamentos em momentos adequados (BARLACH, 2014).

Com base nas investigações de Mc Clelland (1961 *apud* Villela, 2005), existem três conjuntos distintos com as suas respectivas características do comportamento empreendedor (CCEs):

1. Conjunto de realização: Busca de oportunidades e iniciativa, persistência, assume riscos calculados, exigência de qualidade e eficiência e, comprometimento com o trabalho;
2. Conjunto de planejamento: Procura de informações, definição de metas e objetivos e, planejamento e monitoramento sistemáticos;
3. Conjunto de poder: Persuasão e rede de contatos, independência e autoconfiança.

Com o tempo, Mc Clelland adicionou a estes conjuntos mais elementos que facilitam a detecção do comportamento e da motivação voltados à realização, que são peculiares aos empreendedores: o ímpeto pela busca da excelência, o alcance de um objetivo através da padronização, o querer fazer ou realizar algo relevante, a vontade pessoal para solucionar problemas, o rápido retorno sobre o seu desempenho, o autoconhecimento para evitar o muito fácil e o muito difícil, o não gostar do sucesso gerado ao acaso e a escolha por desafios condizentes à sua capacidade de resposta (BARLACH, 2014).

Santiago (2009) identificou que os estudos de Mc Clelland contribuíram para o estabelecimento de uma ligação entre a iniciativa empresarial e o crescimento econômico através de um olhar interdisciplinar sobre a influência do comportamento humano sob as relações de trabalho, e com isso, ajudaram a entender melhor o universo do empreendedorismo.

As descobertas de Mc Clelland referem-se ao empreendedor propriamente dito e não a um dono de negócio, à uma atividade econômica. Consideram o empreendedorismo como algo que vai além e tem ligação com a arte, com um estilo de vida sem padrão que se fundamenta pela associação de características psicológicas com as necessidades de realização, não existindo ainda consenso entre os pesquisadores sobre um perfil psicológico ideal, por isso a importância de se estudar os comportamentos (BARLACH, 2014).

### **2.3 A educação empreendedora**

A educação empreendedora propõe uma ressignificação das práticas de ensino e aprendizagem, baseando-se na autonomia para aprender, no desenvolvimento de atributos e competências voltadas ao empreendedorismo que levam o indivíduo a gerir melhor a sua vida nos âmbitos pessoal, profissional e social (SEBRAE, 2013).

Esta afirmação sobre a educação empreendedora está em consonância com os quatro pilares da educação definidos pela UNESCO (2010) que prioriza o aprender a conhecer através da aquisição de ferramentas que facilitem o acesso ao saber, o aprender a fazer que estimula a ação do sujeito sobre o ambiente, o aprender a conviver por meio da cooperação entre pares e o aprender para desenvolver a personalidade, autonomia, discernimento e responsabilidade social na busca pelo equilíbrio e qualidade de vida.

A educação como forma de intervenção no mundo é considerada essencialmente uma educação empreendedora pois transforma pessoas e realidades, promovendo através de processos de comunicação, a busca por informações, a criatividade, a inovação e a identificação de oportunidades. A educação empreendedora está voltada para os objetivos individuais e coletivos que só serão atingidos pelo autoconhecimento e a aquisição de novos aprendizados. A educação nesse sentido, se apresenta como um meio de transformação que estimula a quebra de paradigmas e o desenvolvimento contínuo e permanente do comportamento empreendedor (SEBRAE, 2013).

Lopes (2010) diz que a educação empreendedora inclui aspectos técnicos voltados à ciência e às habilidades de gerenciamento que são passíveis de serem ensinadas pelos métodos tradicionais e complementadas por conselheiros, mentores

e outros profissionais que fazem parte de uma rede de relacionamentos que provê meios para a aquisição de experiências variadas.

Graças a educação empreendedora, o conceito de empreendedorismo foi ampliado para um significado mais amplo que permite ir além da figura do empresário, não valorizar tanto a competição, mas sim a cooperação e colocar a sociedade no centro de tudo e não mais exclusivamente o indivíduo. Com isso, o empreendedorismo passou a ser sustentado por valores como ética, cidadania, cooperação, inovação e sustentabilidade ambiental e, ampliou a sua atuação para o desenvolvimento de comportamentos que são essenciais para o êxito de qualquer atividade humana, seja ela voltada à realização pessoal ou profissional, e não somente para o âmbito (SEBRAE, 2013).

A educação empreendedora promove o desenvolvimento de habilidades e atitudes, utilizando-se de um método baseado na prática e nos contextos que buscam desenvolver em professores, alunos e gestores, o potencial criativo, a proatividade, a responsabilidade diante do risco e a autoestima, tirando do foco as disciplinas curriculares para dar lugar às competências que são mais adequadas às exigências do mundo atual (SEBRAE, 2013). Destaca-se que Wickert (2006) define competência como sendo a capacidade de mobilizar conhecimentos, habilidades e atitudes para um desempenho satisfatório na vida pessoal, profissional ou social.

### **2.3.1 O ensino de empreendedorismo**

Segundo a Endeavor (2013) não são todas as pessoas que desenvolvem competências para empreender, uns por limitações comportamentais e outros por carência técnica, mas a melhor forma de contornar essas disparidades é por meio do ensino.

Dos ambientes propícios à promoção do empreendedorismo, estudiosos europeus reconhecem que a escola é, desde cedo, um lugar fundamental para o surgimento do empreendedorismo entre os alunos, por isso a influência provinda da educação são fundamentais para o desenvolvimento de atitudes, conhecimentos e habilidades (LOPES, 2010).

Silva e Pena (2017), após uma revisão da literatura, dizem que o ensino do empreendedorismo tem por objetivo preparar indivíduos com conhecimentos,

habilidades e competências para criar, conduzir e expandir negócios, evidenciando a importância de se ensinar diferente do modelo tradicional já conhecido, através da combinação de aulas teóricas e práticas que estimulem a inovação, a reflexão, a crítica e a liderança.

Para Neck e Greene (2011) teoricamente existem três perspectivas que podem ser exploradas para o ensino do empreendedorismo: (i). O empreendedorismo e a personalidade do empreendedor que pode se tornar uma perspectiva limitada quando há a divisão entre empreendedores natos e aqueles que não possuem condições para se tornarem empreendedores; (ii). O empreendedorismo e o processo de identificação, avaliação e exploração de oportunidades; e (iii). O empreendedorismo focado no indivíduo que pode aprender de forma empreendedora, enxergando o mundo, refletindo e agindo conforme a sua cognição.

O ensino de empreendedorismo passou por um extenso caminho nos últimos anos, disseminando práticas pedagógicas, disciplinas e programas de formação; no entanto, ainda é preciso uma discussão mais embasada e sólida sobre o tema como forma de auxiliar o seu amadurecimento e norteamento, para uma maior divulgação e compreensão sobre este processo bem como a formatação de instrumentos, práticas didático-pedagógicas e atividades condutoras à educação de empreendedores (SCHAEFER; MINELLO, 2016).

Lima Filho, Sproesser e Martins (2009) consideram que para desenvolver uma pedagogia empreendedora é preciso de antemão conhecer as necessidades dos empreendedores, e que as instituições que se propõem a ofertar formações na área de empreendedorismo promovam o desenvolvimento destes indivíduos com intuito de enfrentarem realidades adversas.

Para ensinar empreendedorismo é necessário que se desenvolvam práticas de ensino diferenciadas e relacionadas à aprendizagem ativa dos alunos. O grande desafio concentra-se na necessidade de se desenvolver durante o aprendizado um perfil inovador, que é uma das possibilidades do empreendedorismo, além de também desenvolver no aluno, a capacidade de criação e de fazer diferente em suas atividades (MACHADO; LENZI; MANTHEY, 2017).

Machado, Lenzi e Manthey (2017) mencionam que o interesse em estudar empreendedorismo ocorre não apenas pela importância do crescimento econômico e social, mas principalmente pelo apoio e incentivo aos futuros empreendedores e empresários no desenvolvimento de suas atividades, que devem ser realizadas de

forma responsável, com determinação e dedicação. Esta preocupação também é expressa por outros autores:

Portanto, se fazem necessários investimentos para o desenvolvimento de empreendedores, investimentos na formação técnica e profissional dos indivíduos, maior aproximação entre universidade-empresa, bem com o a inclusão do tema empreendedorismo nas grades curriculares das escolas de nível médio e, sobretudo, nas instituições de nível superior. São necessários investimentos em projetos educacionais e em programas continuados que possam estimular o empreendedorismo, investimentos na educação e valorização do empreendedor enquanto um indivíduo ativo e inovador (SANTIAGO; FAIA; SILVA, 2016, p.113).

No ensino de empreendedorismo apresentado por Machado, Lenzi e Manthey (2017), o professor deve utilizar métodos que incentive a criatividade juntamente com o interesse do aluno, para que eles interajam e se tenha uma participação ativa nas aulas. “É importante procurar desenvolver no aluno sua capacidade de criar, de inovar, de fazer diferente, e de ser cada vez melhor no seu trabalho e nas atividades que realiza” (MACHADO; LENZI; MANTHEY, 2017, p. 587).

De acordo com pesquisas realizadas por Vieira *et al.* (2013), as instituições de ensino priorizam a formação de empregados e o ensino de empreendedorismo nessas organizações encontra-se ainda em fase de consolidação, carecendo de metodologias e práticas que se apresentem como respostas às necessidades brasileiras.

Mediante a este contexto, é preciso uma revisão no ensino de empreendedorismo realizada pelas instituições, como a criação de espaços para o desenvolvimento prático, bem como práticas dentro da sala de aula. Além disso, a criação de estratégias inovadoras com o objetivo de atender as expectativas dos alunos e a necessidade do mercado, favorecendo a efetividade do aprendizado (BRUNÓRIO, 2018).

Chamada de “revolução educacional”, esta mudança não ocorrerá de imediato e levará algum tempo, pois primeiro é necessário entender as necessidades dos empreendedores e como as instituições de ensino reconhecem a missão de prepará-los, para depois com base nos princípios da educação empreendedora, priorizar o desenvolvimento integral destes indivíduos para adquirirem competências diante de suas particularidades cognitiva, afetiva e emocional, preparando-os para enfrentar um mundo turbulento e repleto de incertezas (LIMA FILHO; SPROESSER; MARTINS, 2009).

Pesquisadores buscam entender como ensinar e desenvolver as competências empreendedoras (KRAKAUER, 2014). As competências empreendedoras podem ser divididas em seis categorias: competência de oportunidade, de relacionamento, conceituais, administrativas, estratégicas e de comprometimento (MELLO; LEÃO; PAIVA JÚNIOR, 2006). Mesmo que ainda não se tenha um perfil científico definido, essas pesquisas auxiliam os novos e futuros empreendedores a se situarem com maior propriedade neste mundo tão desafiador (FILION, 1999a), além de evidenciarem a relevância das práticas baseadas na educação empreendedora para um maior envolvimento dos discentes através de dinâmicas que resultem em uma melhor assimilação dos conteúdos e das experiências vivenciadas (GOMES; SILVA, 2008).

Para Gramigna (1997), a melhor maneira de ensinar e aprender é a vivencial, considerada uma consequência da participação ativa e do envolvimento de pessoas em uma atividade, que posteriormente será avaliada de forma crítica e reflexiva para gerar aprendizados futuros. Este processo se apresenta por meio de 5 (cinco) fases:

1. A vivência que remete a fazer algo, construir, gerada por uma atividade, tarefa, ou mesmo um jogo;
2. A exposição de sentimentos e emoções, relatos;
3. A reflexão e a avaliação da vivência;
4. A comparação e a associação entre situações passadas e presentes, semelhantes à da vivência e,
5. O compromisso pessoal com a mudança de comportamentos e atitudes para desenvolver-se e planejar novos objetivos.

Ainda sobre as formas de ensinar e aprender, devem-se considerar os dispositivos de experiência vicária, utilizados para gerar experiências substitutas que remetem a uma realidade e ilustram contextos vivenciados em sala de aula como os filmes, jogos e outras simulações consideradas importantes para o desenvolvimento discente no ambiente escolar (BRUNER, 1968 *apud* KRAKAUER, 2014).

A educação empreendedora e as suas práticas para o ensino priorizam o uso de metodologias ativas que valorizam o ato de aprender fazendo, oferecendo ao indivíduo desafios e situações críticas que o levem a pensar de forma diferente na prática e a buscar soluções não triviais, valendo-se de suas experiências anteriores e

de seu envolvimento sentimental e emocional com o ambiente que deve ser leve, confiável e propício para o estímulo ao risco (LOPES, 2010).

Pelas metodologias ativas, Lopes (2010) diz ser possível construir uma relação entre o mundo real e o ensino de empreendedorismo que se utiliza da combinação de recursos, estratégias e contexto para gerar uma aprendizagem de valor. Essa temática será explicada na seção 2.4.

## **2.4 As metodologias ativas de aprendizagem**

As metodologias ativas são estratégias pedagógicas que criam oportunidades para os alunos mudarem os seus comportamentos por meio de um engajamento maior de atividades que priorizam as relações sociais com o contexto, o desenvolvimento cognitivo e a construção mútua de conhecimentos (VALENTE; ALMEIDA; GERALDINI, 2017).

Metodologias ativas de aprendizagem são um conjunto de procedimentos, métodos e ferramentas voltados para o ensino onde o aluno é o principal agente, o protagonista de seu processo educacional e o professor o mediador para a aprendizagem. A sua origem remete ao movimento Escola Nova, iniciado nos Estados Unidos e na Europa nos anos de 1920, em virtude da necessidade de se encontrar novas práticas para o ensino e a aprendizagem. Muito à frente de seu tempo, os princípios desse movimento perduram até os dias de hoje e consistem na indagação e resolução de problemas para a evolução humana e na possibilidade de aprender através da vivência e da ação, colocando o estudante no centro do processo educacional (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017; SENAC, 2018)

Para isso ocorrer, é necessário reinventar a educação conhecida pelo modelo tradicional validado no século XIX, pois “tem agora, também, de dar conta das demandas e necessidades de uma sociedade democrática, inclusiva, permeada pelas diferenças e pautada no conhecimento inter, multi e transdisciplinar, como a que vivemos neste início de século XXI” (ARAÚJO, 2011, p.39).

Nesta reinvenção não se pode esquecer da tradição, pois faz parte da missão social da educação a conservação, a transmissão e o enriquecimento cultural e científico da humanidade, onde o novo não se consolida com o vazio, mas sim através de experiências milenares (ARAÚJO, 2011).

Os processos educativos do século XIX eram limitados no tempo e no espaço e seus conteúdos eram repassados de forma passiva por alguém que detinha o conhecimento sem a interação dos discentes que se encontravam fechados sob quatro paredes em um horário determinado. A transformação da educação formal tende a modificar esses processos e principalmente, a produção de conhecimento e o papel do aluno que passa a ser autor ao invés de reproduzidor do que foi produzido (ARAÚJO, 2011).

Neste contexto, Valente, Almeida e Geraldini (2017) consideram um grande desafio: o repensar de propostas educativas que excedam a clássica dependência do livro no processo de ensino e aprendizagem e a relação passiva e unilateral entre professor e aluno. As práticas sociais precisam ser promovidas frequentemente, assim como a criação e a invenção que buscam superar os limites de espaço e tempo da sala de aula pela integração de saberes, culturas e contextos cotidianos que resulta na transposição do aluno para o centro do processo educativo por meio das metodologias ativas (VALENTE; ALMEIDA; GERALDINI, 2017).

De acordo com Moran (2015), a educação formal diante das atuais demandas, precisa ser revista e adaptada a um mundo que integra espaços e tempos através da tecnologia. Diante desse novo ambiente, a combinação entre atividades, desafios e informações contextualizadas torna-se a melhor forma para se aprender, pois não basta apenas ler sobre determinado assunto, é preciso experimentar, comunicando-se face a face com o aluno, inclusive sob a forma digital para equilibrar as interações.

Para envolver ativamente o aluno, Bonwell e Eison (1991) mencionam em seus estudos, que é necessário fazê-lo ler, escrever, discutir, questionar sobre maneiras de solucionar problemas e desenvolver projetos por meio de atividades que o levem a pensar e o instigam à análise, síntese e avaliação.

As estratégias ativas levam o aluno a interagir refletindo sobre suas próprias ações e os conhecimentos que ele mesmo pode construir com o auxílio de um professor, agora chamado de facilitador ou orientador, já que não é mais a fonte exclusiva do saber (BONWELL; EISON, 1991).

A ação de envolver os alunos no processo de ensino e aprendizagem não é recente, e modismos ainda distanciam educadores das metodologias ativas por carecerem de aprofundamento em suas concepções quando estas são utilizadas por empresas privadas que divulgam a melhoria exclusiva da aprendizagem através da

união entre metodologias ativas e tecnologia, tornando isso, algo preocupante (VALENTE; ALMEIDA; GERALDINI, 2017; DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

Camargo e Daros (2018) afirmam que o uso da tecnologia por si só não representa uma metodologia ativa de aprendizagem, que essencialmente deve proporcionar:

Desenvolvimento efetivo de competências para a vida profissional e pessoal; visão transdisciplinar do conhecimento; visão empreendedora; o protagonismo do aluno, colocando-o como sujeito da aprendizagem; o desenvolvimento de nova postura do professor, agora como facilitador, mediador; a geração de ideias e de conhecimento e a reflexão, em vez de memorização e reprodução de conhecimento (CAMARGO; DAROS, 2018, p.16).

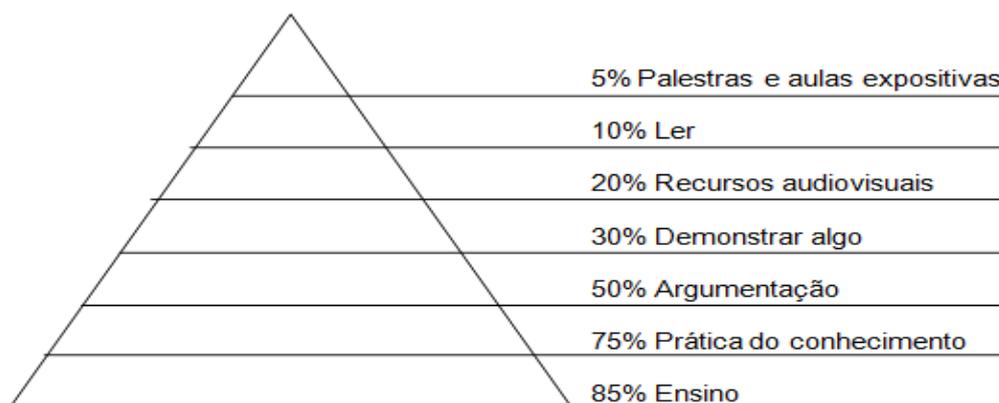
A escolha de uma metodologia ativa só não representa a solução para os problemas de ensino e aprendizagem, já que não se configura uma garantia de eficácia. Para produzir resultados, o docente terá de compreender as características da metodologia e correlacioná-las às suas concepções, intenções e aos resultados almejados (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

Os professores utilizam estratégias que podem ser consideradas metodologias ativas de aprendizagem, mas muitas vezes, não possuem a clareza de seus fundamentos, ou mesmo não conhecem os impactos que elas podem gerar na vida dos estudantes. É necessário que o docente faça uma reflexão periódica sobre os seus resultados para que essa ação não se torne rotineira e produza um comportamento passivo nos alunos (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

Pela ressignificação da sala de aula que a torna um espaço de interações, debates, questionamentos, esclarecimento de dúvidas e construção de conhecimentos, as metodologias ativas apresentam-se com um caminho para o protagonismo e o desenvolvimento da autonomia (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

A utilização dessas metodologias em sala de aula torna o desenvolvimento de competências pessoais e profissionais mais eficaz, segundo Camargo e Daros (2018), o que pode ser confirmado pela pirâmide de Edgard Dale (Figura 1) que apresenta 7 (sete) formas de aprendizagem, aonde as 4 (quatro) primeiras, do topo para a base, são relacionadas a assistir uma palestra ou aula expositiva (5%), ler (10%), utilizar recursos audiovisuais (20%) ou demonstrar algo (30%) e remetem-se às práticas tradicionais; enquanto que as demais encontram-se na base da pirâmide e têm a ver

com as metodologias ativas que valorizam a argumentação (50%), a prática do conhecimento (75%) e o ensino (85%) por meio da experimentação, interação e colaboração, conhecidas como as formas mais assertivas de aprendizagem (CAMARGO; DAROS, 2018).



**Figura 1: Pirâmide de Edgard Dale.**  
**Fonte: Adaptado de Camargo e Daros (2018).**

Estudo realizado por Bueno *et al.* (2013) referem-se às metodologias ativas como sendo percursos que colaboram e promovem o aprendizado e o trabalho em equipe, estimulando o aluno conforme o seu interesse e ritmo. Dessa forma, o estudante se torna o protagonista do aprendizado e o professor um mediador que permite a discussão sobre diversos temas pela indicação de caminhos que redefinem a prática em sala de aula e possibilitam o desenvolvimento de habilidades e competências, consideradas a base para a construção das autonomias intelectual e social (BUENO *et al.*, 2013).

Bueno *et al.* (2013) dizem ainda que a aprendizagem ativa se fundamenta na participação intensa do aluno para a aquisição de novos conhecimentos, desvinculando-o da aprendizagem repetitiva e da dependência exclusiva dos livros didáticos.

Para Moran (2015) as metodologias ativas são o início para uma reflexão mais profunda em busca de uma integração cognitiva e da reelaboração das práticas de ensino e aprendizagem.

As metodologias ativas, conforme Berbel (2011), fundamentam-se em caminhos de aprendizagem que se utilizam de experiências reais ou simuladas para resolver com êxito muitos desafios cotidianos provenientes das práticas sociais apresentadas em seus mais diversos contextos.

Berbel (2011) corrobora com essa explanação, afirmando que as metodologias ativas despertam a curiosidade nos alunos, quando eles participam da teorização, apresentando elementos novos, ainda não abordados em sala ou mesmo, planejados pelo professor. Dessas contribuições surgem os sentimentos de engajamento, pertencimento e uma maior aproximação com os estudos que promovem a autonomia do aluno e exalta o potencial da área pedagógica (BERBEL, 2011).

Bonwell e Eison (1991) elencam quais estratégias seriam as mais usadas para a promoção de uma metodologia ativa:

- Discussão e debate sobre assuntos interessantes.
- Trabalho em equipe.
- Estudos de casos.
- Geração de ideias para solução de problemas.
- Uso de mapas conceituais.
- Modelagem e simulação de processos.
- Criação de sites e redes sociais.
- Questões de pesquisa.

Valente, Almeida e Geraldini (2017) consideram as estratégias mais tradicionais, a aprendizagem baseada em projetos (*Project Based Learning* – PBL), a aprendizagem em equipe (*Team Based Learning* – TBL), o método do caso ou discussão e solução de casos (*Teaching Case* – TC) e por último, a aprendizagem por meio de jogos (*Game Based Learning* – GBL) que será o foco desta investigação.

### **2.4.1 A gamificação**

Pinto (2016) define o termo gamificação, também chamado de ludificação ou aprendizagem por meio do *Game Based Learning*, como sendo a utilização de mecanismos encontrados nos jogos, que quando incorporados em contextos não lúdicos, ampliam a área de atuação, suscitando em seus participantes, interesse e engajamento em prol de tarefas que precisam ser cumpridas.

A gamificação pode ser utilizada também para o desenvolvimento de um produto ou serviço pela utilização de elementos que constituem jogos, priorizando a

diversão, a motivação e um maior envolvimento dos pares em um ambiente extra jogo (DETERDING *et al.*, 2011a).

Ulbricht e Fadel (2014) dizem que, embora o termo gamificação tenha sido utilizado pela primeira vez em 2010, a sua aplicação é bem mais antiga e refere-se à ação de se pensar como um jogo, utilizando mecânicas e elementos de jogos em atividades e contextos fora de jogo, para atividades específicas. O que mudou no decorrer do tempo foi o entendimento do processo e a sua importância, principalmente quando relacionada à educação e a responsabilidade de quem aplica a metodologia.

Huizinga (2000) também menciona que os jogos são mais antigos do que a própria cultura pelo motivo de existirem antes dos seres humanos, ou seja, a cultura foi somente reconhecida após o aparecimento das sociedades humanas. Até mesmo os animais irracionais fazem uso de atividades lúdicas em seu cotidiano, como por exemplo, os cachorros quando brincam entre si, e revelam nessa simples ação, o que é participar de um jogo em sua mais pura essência.

A gamificação é definida como uma mecânica, um processo comum e agradável utilizado nos videogames, mas que também pode ser utilizado fora dos ambientes virtuais por gerar desafios e missões, definir níveis e classificações com pontos e oferecer ciclos para o engajamento social e a integração de seus participantes (MILLER; CAFAZZO; SETO, 2016) .

Kapp (2012) reforça a menção sobre a mecânica da gamificação e cita também a estética e os pensamentos que são utilizados para promover a ação e o envolvimento das pessoas com a solução de problemas e a aprendizagem através do uso de todos os elementos ofertados pelos jogos.

Para Fardo (2013) a gamificação está ligada a elementos conhecidos nos *games* como *feedbacks*, níveis, pontuações, recompensas, regras, objetivos, cooperação, competição, tentativa e erro, diversão, interação, que fazem o grau de envolvimento, engajamento e a motivação de seus jogadores aumentarem.

A gamificação é um caminho para se promover a curiosidade, fortalecer a interação, repassar conteúdos que privilegia a troca de experiências; e quando utilizada em sala de aula, proporciona ao aluno um ambiente livre e motivador para tomar decisões que conotem um maior comprometimento com as atividades (KAPP, 2012).

Ludificar não é somente criar jogos que apresentem problemas cotidianos no mundo virtual, é sim a elaboração de um ambiente que se utiliza de estratégias e

métodos para motivar a procura de soluções em situações do mundo real (FARDO, 2013).

Por este contexto, a gamificação é considerada revolucionária por sua ligação em áreas como a saúde, programação de computadores e educação que permitem a realização da diversão por elementos de jogos e técnicas de desenvolvimento em contextos não-jogos, indo muito além dos processos conhecidos nos *games* (WEBACK; HUNTER, 2012).

O uso de jogos como recurso de aprendizagem está ligado à Grécia Antiga com Platão e Aristóteles, tornando-se popular a partir do século XX graças aos trabalhos de Jean Piaget e Vygotsky que preconizam o desenvolvimento humano pela socialização através das experiências lúdicas (SENAC, 2018).

O jogo é uma função da vida que cumpre o papel de representar algo por uma luta que carrega um sentido individual e intransferível, sem uma definição exata por diferenciar-se de todas as outras atividades e pensamentos que os seres humanos possam exprimir socialmente ou espiritualmente. Do jogo origina-se a ordem, que por sua vez, relaciona-se com a harmonia e o ritmo que dão nobreza ao ser humano, quando de sua percepção do mundo que o rodeia (HUINZINGA, 2000).

Todo jogo tem a ver com vivência, mas nem toda vivência é um jogo. A diferença entre eles está nas regras que determinam por exemplo, as pontuações que por sua vez, separam os vencedores dos perdedores. Isso é um jogo, mas se não houvesse regras, poderia ser chamado de vivência (GRAMIGNA, 1997).

Gray, Brown e Macanufo (2012) elencam os principais componentes de um jogo, priorizando:

- Espaço do jogo: é um mundo paralelo, alternativo que os jogadores devem concordar com suas regras para adentrarem voluntariamente, sem nenhuma pressão;
- Limites de espaço e tempo: definem o local e o momento certo para iniciar e terminar o desafio;
- Regras para interação: deve haver concordância prévia dos jogadores para o estabelecimento de regras e o devido respeito, que são fundamentais para a operação de qualquer jogo;
- Artefatos: a maioria dos jogos utiliza-se de artefatos físicos e dos próprios jogadores para obtenção de informações sobre posições e estados do jogo e;

- Meta: os participantes precisam estar cientes sobre quando o jogo termina, as metas que serão alcançadas e se o jogo será cronometrado.

Elgood (1987) corrobora com essa contribuição, dizendo que o ato de jogar se constitui em um método que proporciona às pessoas uma experiência lúdica que simula a realidade, gerando reflexão sobre o que foi aprendido e uma posterior assimilação dessa experiência na história do participante.

As experiências lúdica e ficcional oferecidas pela gamificação na forma de narrativas, imagens e sons (DOMINGUES *et al.*, 2013), apresentam-se como uma vantagem que essa metodologia oferece quando aplicada em diversos contextos inclusive o da sala de aula, juntamente com a linguagem acessível, popularidade, baixo custo, motivação, facilidade na resolução de problemas e por se constituir em um tipo de entretenimento para todas as gerações (FARDO, 2013), além de melhorar o engajamento e a experiência de quem joga (DETERDING *et al.*, 2011b).

Com os jogos, os alunos enfrentam desafios, testam limites, solucionam problemas, formulam hipóteses, competem e cooperam entre si diante de regras que estabelecem como cada jogador ou grupo deve agir para atingir os objetivos pré-estabelecidos (SENAC, 2018).

Para Gramigna (1997), a adesão por jogos nos mais diversos segmentos da sociedade se dá pelas vantagens e os resultados obtidos, como:

- Maior facilidade no entendimento de conceitos que antes eram abstratos;
- Conscientização da mudança de atitude e de comportamento;
- Redução do tempo destinado aos conteúdos, sem prejudicar a qualidade;
- Maior comprometimento da equipe com os objetivos e resultados;
- Reconhecimento das limitações e potencialidades individuais;
- Maior aproximação entre líderes e equipes;
- Maior interesse com o desempenho profissional;
- Melhoria do clima organizacional;
- Resgate das atividades lúdicas que são essenciais ao ser humano;
- Resgate do potencial criativo da instituição;
- Possibilidade de comparação entre simulações e realidade e,

- Desenvolvimento de habilidades técnicas e comportamentais.

A gamificação estimula o pensamento de forma sistêmica, preparando-o para a resolução de problemas, a melhoria de produtos, processos e ambientes, valorizando a motivação e o engajamento das pessoas. Através de seus elementos, envolve emocionalmente os sujeitos, promovendo um ambiente favorável à colaboração e à cooperação (UBRICHT; FADEL, 2014).

Os jogos criam artificialmente condições e ambientes que permitem a simulação de realidades, a análise e a repetição de decisões e resultados, promovendo uma abordagem voltada ao aprendizado, muitas vezes pelos erros, a partir da experiência, do *feedback* e do dinamismo (CÓRDOVA, 1995; FERREIRA, 2000; NOGUEIRA NETO, 2003).

Toda, Silva e Isotani (2017) alertam sobre as desvantagens referentes à gamificação que podem ser observadas tanto na fase de planejamento quanto na de aplicação, não havendo sobre isso muita literatura.

A aplicação superficial da gamificação sem a definição clara dos objetivos, a falta de planejamento, a utilização dos jogos com a finalidade exclusiva de mudança de comportamento com a influência negativa nos traços de personalidade e manipulação, e por fim, os danos psicológicos e físicos que podem ser causados quando essas competições são aplicadas em ambientes impróprios e não controlados configuram-se nos problemas de âmbito geral relacionados à gamificação (TODA; SILVA; ISOTANI, 2017; KIM; WERBACH, 2016).

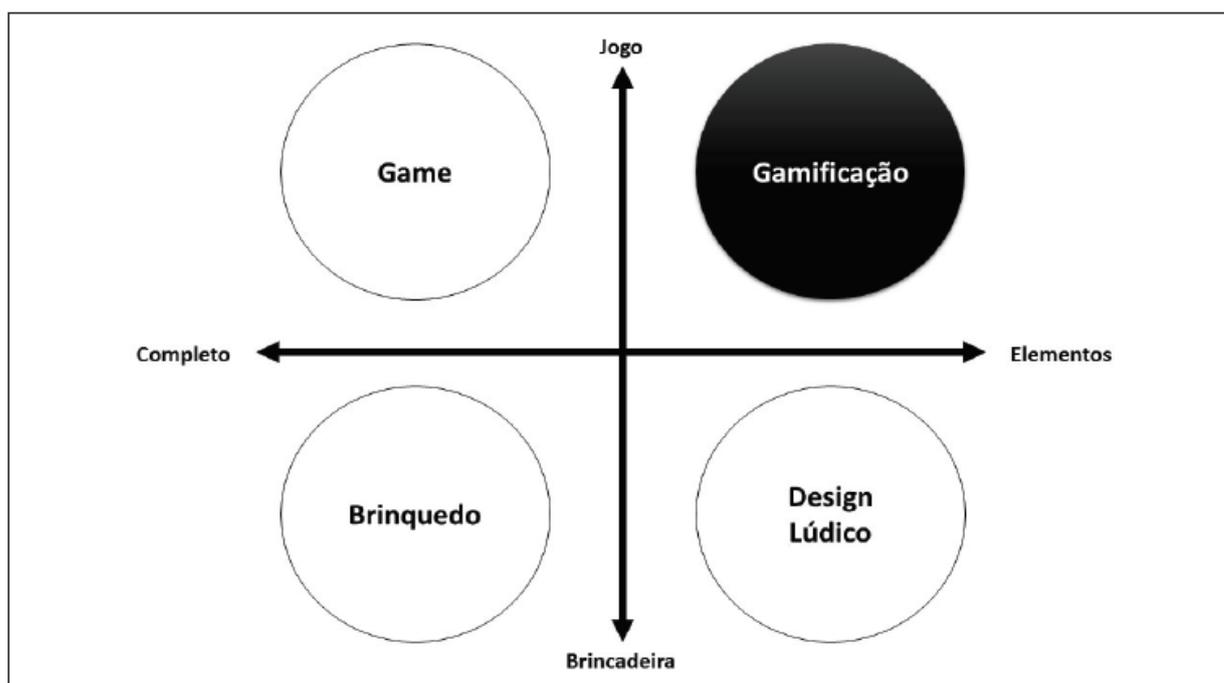
O desequilíbrio entre a complexidade e a motivação dos participantes que gera frustração e ansiedade, a polaridade entre vencedores e perdedores, a competição excessiva e a incapacidade de validar e quantificar os efeitos do jogo configuram-se também como possíveis desvantagens que os jogos podem apresentar (CÓRDOVA, 1995; FERREIRA, 2000; NOGUEIRA NETO, 2003).

Para a escolha ideal de um jogo, é necessário estabelecer relações entre os objetivos da aprendizagem, o perfil dos alunos e os elementos disponíveis nessa ferramenta para ser possível relacionar as experiências vivenciadas com as situações reais (SENAC, 2018).

Conforme Moran (2015), os jogos e os conteúdos ministrados com a linguagem dos jogos devem fazer parte do cotidiano escolar pois, essencialmente, promovem um ambiente propício à competição e à cooperação através da criação de desafios e a

oferta de recompensas estimulantes que combinam as experiências pessoais com as participações em grupo, respeitando a individualidade de cada participante e sendo terreno fértil para a aprendizagem por meio da interação. Os jogos são metodologias ativas de aprendizagem com etapas e desafios bem planejados que exigem habilidades para a sua transposição e superação, habilidades essas que são encontradas nas mais diversas áreas do conhecimento e no ensino que se realiza na sala de aula e nos ambientes virtuais (MORAN, 2015).

Para compreender-se as etapas dos jogos bem como os seus limites e elementos, Deterding *et al.* (2011a) desenvolveram um modelo presente na Figura 2 que define a gamificação por dois eixos: um horizontal que em seu lado esquerdo apresenta a ideia de um jogo completo e do outro os seus elementos e, um eixo vertical que menciona a brincadeira, o lúdico em sua extremidade inferior e o jogo formal em sua parte superiora.



**Figura 2: Contextualização da gamificação.**  
**Fonte: Adaptado de Deterding *et al.* (2011a).**

Pela Figura 2 e diante da teoria de Deterding *et al.* (2011a), pode-se constatar que a gamificação se relaciona com os elementos e a formalidade dos jogos, pois possui regras, desafios e apresenta conflitos para o alcance de objetivos, como também pode se utilizar de atos lúdicos em um contexto mais amplo para recombinar comportamentos, sentidos e os próprios significados dos jogos.

Senac (2018) destacou que as atividades de ensino e aprendizagem voltadas à gamificação possuem uma sequência didática com etapas que devem ser observadas quando de sua aplicação para o desenvolvimento de competências, apresentada no Quadro 1. São elas:

- **Enredo:** Envolve a elaboração de cenários e a criação de personagens que serão relacionados com os objetivos do jogo em uma simulação do mundo real;
- **Regras:** estabelecem parâmetros e comportamentos para a participação no jogo. Uma vez definidas, não sofrerão mais alterações, a não ser pela quebra de uma regra que foi definida como imprescindível para o cumprimento de um desafio;
- **Feedback:** determinam a pontuação de cada jogador, indicando os seus avanços ou retrocessos. Exerce um papel fundamental para o acompanhamento do processo de aprendizagem e;
- **Níveis de dificuldade:** estimulam os jogadores na busca por melhores desempenhos.

**Quadro 1: Sequência didática da gamificação.**

<b>Etapa</b>	<b>Descrição</b>	<b>Perguntas norteadoras</b>
1. Elaborar cenário e enredo.	Organizar um enredo que corresponda às situações reais. Os alunos podem pesquisar, levantar dados e informações para definirem o lugar onde o jogo ocorrerá, bem como as características dos personagens.	Qual é o objetivo do jogo? Onde, quando, como e com quem será desenvolvido o jogo? O que acontece nesse jogo?
2. Definir regras, níveis e desafios.	As regras e os desafios são decorrentes do cenário e do enredo. Devem ser previstos pontuações, bônus, níveis de dificuldade e tarefas a serem cumpridas.	Qual é o limite para a atuação dos participantes? O que os alunos podem fazer? O que não podem? Quais são os desafios e os seus níveis?
3. Cumprir os desafios	Momento em que os alunos jogam e enfrentam os desafios. As tarefas devem incluir os conhecimentos prévios dos alunos, o	O que é preciso fazer para ganhar o jogo?

	estímulo à pesquisa e o aprimoramento das respostas em um ambiente competitivo e colaborativo.	
4. Avaliar os resultados	Momento de reflexão para os alunos em relação às dificuldades, estratégias e tomadas de decisão. Espaço para conclusões e perspectivas pessoais.	Quais foram os resultados do jogo? Quais foram os aprendizados?

Fonte: Adaptado de Senac (2018).

Em relação aos elementos dos jogos, Werback e Hunter (2012) citam que a gamificação inicialmente baseia-se na tríade PBL - pontos (*points*), emblemas (*bagdes*) e *rankings* (*leader boards*) - que se aplicada corretamente, torna-se um método prático e relevante. Estes pesquisadores identificaram três categorias de elementos dos jogos, fundamentais para os estudos e a elaboração da gamificação: as dinâmicas, as mecânicas e os componentes.

Conforme Werback e Hunter (2012), as dinâmicas possuem o maior nível de abstração dos elementos de um jogo, apresentando-se como temas que serão desenvolvidos e gerenciados por meio da interação entre os jogadores e as mecânicas do jogo, mas que não necessariamente aparecem de forma explícita em seu decorrer. As mais importantes são: as restrições, as emoções, as progressões dos jogadores, a narrativa do jogo e os relacionamentos gerados pelas interações.

As mecânicas são os elementos mais funcionais dos jogos que levam à ação como os desafios, as negociações entre os participantes, recompensas, competição, cooperação e feedbacks; e por fim a categoria dos componentes que se constituem nas aplicações mais concretas e utilizadas em um jogo como o avatar, as representações dos emblemas/ medalhas, o *ranking*, os bens virtuais, o líder, os gráficos sociais, os níveis, os pontos e as missões; estes componentes podem se combinarem de acordo com demandas e contextos pré-definidos para alcance de um objetivo, que é a finalidade principal da metodologia ativa gamificação (WERBACK; HUNTER, 2012).

### 3. MÉTODO

Deslandes, Neto e Gomes (2003) referem-se ao significado da palavra “pesquisa” como sendo uma atividade científica que se define por meio de questionamentos para a construção da realidade, que por sua vez, alimenta o ensino e vincula o pensamento à ação. Segundo os mesmos autores, as questões utilizadas para a investigação representam uma inserção no mundo real e estão vinculadas a interesses e situações que buscam responder a um problema, uma dúvida ou mesmo, gerar novos referenciais.

Pesquisar é procurar respostas de forma racional e sistemática para questões pré-estabelecidas, quando se tem um problema sem condições imediatas para solucioná-lo (SILVA; MENEZES, 2005), é indagar a realidade através de uma busca constante e inacabada, que gera uma combinação entre teoria e dados, mas não pode ser considerado um problema se não tiver sido anteriormente constatado na vida prática (MINAYO, 1993).

Para a solução de um problema faz-se necessária a escolha de um método, que consiste no caminho que o pensamento e a prática percorrem conjuntamente para apresentarem a realidade através de concepções teóricas, técnicas e o sopro criativo do investigador (DESLANDES; CRUZ NETO; GOMES, 2003).

Gil (2002) e Silva e Menezes (2005) classificam as pesquisas a partir dos seguintes tópicos:

- Natureza: Podem ser básicas ou aplicadas. Nas básicas, não há a prática, somente o desejo intelectual de obter-se mais conhecimento, já nas aplicadas, a pesquisa gera conhecimento com o intuito de resolver um problema prático e como isso, contribuir com soluções viáveis.
- Forma de abordagem: Apresentam-se como quantitativas ou qualitativas, onde basicamente as quantitativas buscam traduzir em números as opiniões e informações coletadas, e as qualitativas evidenciam a relação entre o mundo real e a subjetividade do sujeito, que não pode se resumir a números ou mesmo ser quantificada.
- Objetivos: Podem ser exploratórias, descritivas ou explicativas. Exploratórias: buscam uma maior aproximação com o problema, para assim obter mais conhecimento ou resultar na construção de hipóteses; Descritivas: concentram-

se nas características e peculiaridades de uma população, fenômeno ou no estabelecimento de relações e, por fim, as explicativas que buscam a razão pela qual as coisas acontecem.

- Procedimentos técnicos: As pesquisas podem ser classificadas como: Bibliográficas: quando elaboradas a partir de fontes secundárias; Documentais: quando produzidas com materiais que não foram tratados analiticamente; Experimentais: quando definem-se o objeto de estudo e as variáveis que podem influenciá-lo, bem como o controle e os efeitos posteriores que essas mesmas variáveis podem causar nesse objeto; Levantamentos: quando há uma indagação direta aos respondentes com intuito de se conhecer melhor os seus comportamentos; Estudo de caso: refere-se a um estudo mais detalhado sobre um determinado objeto na busca por um conhecimento mais profundo; *Ex-post-facto*: diz respeito à uma investigação realizada após a ocorrência de fatos; Ações: tem a ver com a associação de uma ação ou a solução de um problema em grupo; Participantes: quando há a participação dos pesquisadores juntos às pessoas que são pesquisadas.

Diante destas caracterizações, do rigor científico e de ser direcionado para um programa de mestrado profissional, o presente trabalho foi classificado como sendo um estudo básico, exploratório, sob abordagem qualitativa e procedimentos técnicos referentes a um levantamento qualitativo que utilizou como instrumento para a coleta de dados um roteiro de entrevista semiestruturada, respondido por docentes, sem a interferência do pesquisador.

As descobertas se deram pela técnica qualitativa que emprega concepções filosóficas próprias, estratégias para investigação e métodos de coleta e análise baseados em dados de texto e imagens que as tornam diferentes quando comparadas aos métodos quantitativos (CRESWEL, 2010). Pela visão deste autor, o embasamento teórico de uma investigação se dá por um levantamento bibliográfico abrangente, o que caracteriza também a técnica qualitativa.

A pesquisa foi autorizada pela direção da escola técnica na qual os docentes entrevistados trabalham (Apêndice A), bem como por todos os respondentes, através do termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice B).

### 3.1 Procedimentos de coleta de dados

As entrevistas foram realizadas por meio virtual com questões semiestruturadas e abertas em pequeno número para estimularem as opiniões e as concepções dos participantes, por onde o pesquisador conduziu pessoalmente todo esse processo, face a face com os participantes (CRESWEL, 2010) que previamente autorizaram as gravações de suas imagens e vozes. Somente duas entrevistas não foram gravadas porque os equipamentos dos entrevistados apresentaram problemas operacionais que perduraram quando da realização de novos agendamentos em datas e horários diferentes. Mesmo com este contratempo, as respostas destes dois entrevistados foram enviadas por e-mail e fazem parte deste trabalho científico.

A estruturação da coleta de dados na presente pesquisa se deu através de 2 (duas) etapas: (i). Desenvolvimento do roteiro de entrevista, que será apresentado no item 3.1.1; e (ii). Entrevistas semiestruturadas realizadas com os docentes.

#### 3.1.1 Etapa 1: Desenvolvimento do roteiro de entrevista

Foi desenvolvido como instrumento, um roteiro semi-estruturado (Apêndice C), à luz da teoria consultada, como pode ser percebido no Quadro 2:

**Quadro 2: Relação entre o roteiro de entrevista e o referencial teórico**

Roteiro de entrevista	Seção do trabalho	Referencial teórico
Pergunta 1.1	O empreendedorismo e o indivíduo empreendedor	FRIEDLAENDER (2004); PINTO (2016); GARCIA; LELES; ROMANO (2017); MACHADO; LENZI; MANTHEY (2017); DUCKER (1986).
Pergunta 1.2	O empreendedorismo e o indivíduo empreendedor	FERREIRA; PINHEIRO (2018).
Pergunta 2.1	O comportamento empreendedor	VILLELA (2005).
Pergunta 2.2	O comportamento empreendedor	VILLELA (2005).

Pergunta 3.1	A educação empreendedora, o ensino de empreendedorismo e as metodologias ativas de aprendizagem	LOPES (2010).
Pergunta 3.2	A educação empreendedora, o ensino de empreendedorismo e as metodologias ativas de aprendizagem	LOPES (2010).
Pergunta 4.1	A gamificação	FARDO (2013); DETERDING <i>et al.</i> (2011).
Pergunta 4.2	A gamificação	TODA; SILVA; ISOTANI (2017); KIM; WERBACH (2016).
Pergunta 4.3	A gamificação	KAPP (2012); FARDO (2013).
Pergunta 4.4	Experiência prática	Não se aplica

Fonte: elaborado pelo autor.

O roteiro (Apêndice C) foi pré-testado em 09/04/2020 com um respondente, também docente. Teve como objetivo verificar: (i) o tempo da entrevista; (ii) o entendimento das questões; e (iii) a suficiência das respostas obtidas.

A entrevista teve o seu início às 14h45 e seu término às 15h25, durando 40 minutos que foram considerados adequados pelas partes. O conteúdo foi gravado e tudo transcorreu bem, não havendo dificuldade na sequência de aplicação da pesquisa. Neste pré-teste detectou-se que a pergunta 3.2 do roteiro de entrevista necessitava de reformulação por apresentar-se confusa e extensa. A questão foi refeita e validada com a docente orientadora antes do envio do roteiro para os demais entrevistados.

### 3.1.2 Etapa 2: Entrevistas semiestruturadas

A pesquisa empírica foi realizada com docentes de uma amostra por conveniência e de fácil acesso do pesquisador. Foram realizadas entrevistas com professores do ensino técnico da ETEC Bento Quirino, pertencentes aos eixos tecnológicos da Indústria e da Gestão e Negócios, assim configurando-se a seleção do perfil dos entrevistados.

A proposta inicial era gravar todas as entrevistas pelas plataformas *Microsoft Teams* e *Skype*, mas devido a problemas técnicos recorrentes, duas delas foram realizadas por e-mail apesar das várias tentativas frustradas em dias e horários diferentes. Pelo rico conteúdo, esse material faz parte também da presente investigação.

O convite para a participação dos professores na pesquisa foi enviado inicialmente por *Whatsapp* a um grupo de 48 (quarenta e oito) docentes no dia 24/03/2020. Deste universo, no período de 10 (dez) dias, 14 (quatorze) pessoas se manifestaram dispostas a participarem do projeto.

Em um segundo contato, também por *Whatsapp*, foi solicitado um endereço de e-mail aos interessados para o envio de informações mais detalhadas sobre a pesquisa.

No dia 05/04/2020 foi elaborado e enviado um e-mail aos participantes contendo o convite formalizado para a participação (Apêndice D) e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice B).

Para que os entrevistados se preparassem antecipadamente, no dia 13/04/2020 foi enviado o roteiro final de entrevista por e-mail, juntamente com o pedido para que se manifestassem a respeito da disponibilidade de agenda.

O primeiro docente agendou logo no mesmo dia, alegando motivos particulares, e, com isso, do dia 13/04/2020 ao dia 25/04/2020 foram realizadas as 14 (quatorze) entrevistas previstas.

Sintetizando, para a coleta de dados desta pesquisa de campo foram respeitados os seguintes passos:

1. Pré-convite realizado pelo *Whatsapp* para um grupo de 48 docentes;
2. Envio do convite para a participação (Apêndice D);
3. Envio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice B);
4. Envio antecipado do roteiro de entrevista (Apêndice C) para os participantes familiarizarem-se com as perguntas;
5. Utilização do protocolo de entrevista (Apêndice E) quando da gravação em meio virtual para registro padronizado das informações levantadas na pesquisa; e
6. Realização da entrevista propriamente dita e a sua gravação.

### **3.2 Sobre a instituição coparticipante: sua história e evolução**

O local onde os entrevistados lecionam é a Escola Técnica Bento Quirino (ETEC Bento Quirino), que é uma das unidades do CEETEPS, Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (ou simplesmente Centro Paula Souza), localizada à Avenida Orosimbo Maia, 2600, Vila Estanislau na cidade de Campinas/SP.

Presente no Plano Plurianual de Gestão (PPG), aprovado para o período de 2018 a 2021 pelo Conselho da Escola que é um órgão deliberativo, regulamentado pelo Regimento Comum das Escolas Técnicas do CEETEPS que integra representantes da comunidade escolar e extraescolar, encontra-se a proposta de trabalho dessa instituição escolar de vanguarda que busca soluções para problemas administrativos e pedagógicos, além de estabelecer prioridades para aplicação de recursos.

Por esse plano, observa-se o compromisso que esta unidade escolar assumiu desde a sua fundação perante a comunidade, através de ações que são desenvolvidas pelos educadores e educandos ao longo do período letivo na busca pela formação de cidadãos éticos, criativos, com conhecimento para assimilarem as novas tecnologias, serem agentes autônomos de transformação da sociedade e protagonistas de seus próprios processos de ensino-aprendizagem (CENTRO PAULA SOUZA, 2018).

A ETEC Bento Quirino sempre foi referência em ensino de qualidade e empreendedorismo ao longo de sua história. Foi fundada em 25 de julho de 1915 como Instituto Profissional Bento Quirino, passando posteriormente à Escola Profissionalizante Mista que oferecia cursos de qualificação básica de mecânica emarcenaria para os meninos e corte e costura e prendas domésticas para as meninas. A criação da escola foi independente do poder público e decorreu única e exclusivamente, do testamento do benemérito que deu nome à escola, Bento Quirino de Souza, e que deixou, em testamento, 1.000 contos de réis para este fim.

Em 1927, o Instituto foi remodelado, e tendo como modelo as escolas profissionais de São Paulo, foi inaugurado, em caráter oficial, pelo governador do estado, Carlos de Campos, como Instituto Profissional Bento Quirino. Somente no final do ano, o novo governador, Júlio Prestes, regulamentou a situação do Instituto que passou a denominar-se Escola Profissional Bento Quirino.

Nos anos de 1930 diante de um contexto histórico renovador, a escola Bento Quirino já apresentava soluções integradas às novas ideias educacionais, pois a preocupação com a prática a distanciava do antigo ensino escolástico, acadêmico e sem vida que marcou o século anterior. Durante o governo de Lucas Nogueira Garcez, a escola industrial foi transformada em escola técnica, pela Lei 1154 de 25/06/51.

Já em 1978, com base no Parecer CEF nº45/72, foram implantados os cursos de habilitação profissional plena de técnico em contabilidade, eletrotécnica, mecânica e desenho mecânico, a fim de atender às novas necessidades do mercado de trabalho. Desde então, mesmo com o rigor das matrizes curriculares exigidas pelo parecer citado, a escola vem alterando os seus currículos para adequar melhor os conteúdos e metodologias às atuais demandas.

Em meados da década de 90, a escola foi transferida para o Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CEETEPS), intensificando a preocupação com a parte pedagógica, os anseios da comunidade e as novas tendências tecnológicas.

Periodicamente os cursos oferecidos pela ETEC Bento Quirino passam por alterações curriculares e metodológicas, que consideram como ponto de partida as necessidades do mundo produtivo. Atualmente a escola em sua sede oferta cursos técnicos modulares e integrados ao ensino médio em eletrotécnica, eletrônica, mecânica na área de controle e processos industriais; técnico modular noturno e integrado ao ensino médio em administração e logística na área de gestão e negócios; e curso EaD de informática e informática integrado ao ensino médio na área de informação e comunicação.

Dessa forma, a ETEC Bento Quirino busca ampliar o atendimento à clientela e proporcionar formas inovadoras de ensino e capacitação sintonizadas com as demandas de mercado para dar continuidade à sua trajetória de sucesso com sua história de vanguarda e empreendedorismo.

### **3.3 Procedimentos de análise de dados**

Os dados coletados foram organizados, analisados e comparados entre si no sentido de observar-se quais foram as percepções dos professores entrevistados diante da gamificação utilizada em sala de aula para o ensino de empreendedorismo.

Para a análise e interpretação dos dados foi utilizada a técnica de análise de conteúdo estudada por Bardin (2009) que a define como um conjunto de técnicas de análise das comunicações que, por objetivos e procedimentos sistemáticos, permite a inferência de conhecimentos ligados à produção e propagação de mensagens.

De acordo com Bardin (2009), a análise de conteúdo é composta por três fases, as quais serão cronologicamente seguidas nesta pesquisa:

1. A pré-análise;
2. A exploração do material e,
3. O tratamento dos resultados

Etapa 1: A pré-análise configura-se no início do trabalho para organizar e operacionalizar as ideias através de um esquema preciso que leve ao desenvolvimento de processos. Esta fase possui três finalidades: a escolha de documentos, a elaboração de hipóteses e objetivos e, o desenvolvimento de indicadores que serve como base para a fundamentação final.

Para uma pré-análise assertiva, é fundamental que se faça uma leitura flutuante a princípio, que é a primeira impressão que se tem para o reconhecimento do tema, resumo e conclusão de um documento, que com o passar do tempo, tornar-se mais detalhada e precisa em função das hipóteses e das teorias que emergem do conteúdo analisado. A análise de texto faz parte da vida do pesquisador qualitativo.

A devida escolha dos documentos, que é uma das finalidades da etapa da pré-análise, é importante, pois demarca o universo da pesquisa através de fontes secundárias para a formação indispensável de um *corpus* que define uma direção para a investigação.

Pelo estudo de Bardin (2009), *corpus* significa o conjunto de documentos utilizados para a análise dos dados que respeitam as seguintes regras para a sua formatação:

- Exaustividade e não seletividade que consideram todos os elementos do *corpus*, sem desconsiderar nenhum,
- Representatividade que define a amostra como parte significativa do universo da pesquisa,
- Homogeneidade que determina critérios de escolha para todos os documentos que fazem parte da análise e,

- Pertinência que busca adequar os documentos escolhidos aos objetivos da pesquisa.

A segunda finalidade da pré-análise é a formulação de hipóteses e de objetivos. Entende-se como hipótese uma suposição que provém da intuição e necessita de verificação. A hipótese não se origina exclusivamente na fase da pré-análise, por isso não é obrigatório um corpus de hipóteses para a realização da análise de dados que pode ocorrer às cegas e sem a influência de ideias anteriores. Já os objetivos são considerados os fins propostos pela investigação que se apresentam de forma teórica ou pragmática (BARDIN, 2009).

A última finalidade da pré-análise, segundo Bardin (2009), consiste na elaboração de indicadores originados da detecção de temas pré-determinados em recortes de textos que fazem parte desses documentos e serão transformados em unidades para categorização e codificação dos registros.

Etapa 2: A exploração do material é a fase da análise de conteúdo que define as operações de codificação, decomposição ou enumeração de acordo com as regras pré-estipuladas. Bardin (2009) afirma que é importante saber o motivo da análise, mas também é importante saber a forma, o meio como será realizada a análise. Tratar dados é codificar perante regras bem definidas que permitem chegar a uma representação de conteúdo fiel às características do texto analisado.

De acordo com Bardin (2009), a organização da codificação se faz:

- Pelo recorte que proporciona a escolha de unidades,
- Pela enumeração que diz respeito à escolha das regras de contagem e,
- Através da classificação e a agregação que determinam a escolha de categorias.

Por meio dos recortes e de maneira pertinente, as unidades de contexto e de registro são importantes para a preservação da essência do texto. Unidade de contexto é o elemento mais detalhado e específico que oferece complementos para a compreensão exata da significação e codificação da unidade de registro (ex: tema, objeto, personagem, acontecimento, documento), que é uma palavra ou a soma de poucas delas que representam um rótulo, um código ou compartimento (BARDIN, 2009).

Bardin (2009) definiu regras de enumeração como a forma, o modo de contagem das unidades de contexto relacionadas às unidades de registro que são o

que se conta, e estipulou 7 (sete) tipos de enumerações: a presença/ausência, a frequência, a frequência ponderada, a intensidade, a direção, a ordem de aparição e a co-ocorrência. Posterior a enumeração, observa-se a classificação em categorias das unidades de registro que evidenciam as características comuns que estão sob temas genéricos. São exemplos de categorias: as classificações semântica, sintática e lexicais.

Etapa 3: O tratamento dos resultados consiste na última etapa da análise de conteúdo através do qual se elabora consciamente tabelas, quadros, *displays* para destacarem as informações obtidas e evidenciarem possíveis inferências diante da realidade exposta nesta investigação.

Na presente pesquisa, o *corpus* de textos foi estruturado pelas respostas dos entrevistados que remetiam às suas percepções diante do tema central deste estudo.

Na fase da pré-análise, iniciou-se a elaboração de questões relevantes ao tema e consolidadas por unidades de registro e contexto pertinentes aos objetivos da pesquisa. Na exploração do material, utilizou-se a regra de enumeração chamada de frequência de palavras-chave que evidencia a quantidade de vezes que determinado elemento apareceu no documento explorado. E por último, na fase de tratamento dos resultados obtidos, tabulou-se estas incidências que foram fundamentais para o surgimento de inferências sobre a efetividade da metodologia gamificação e proposições sobre como facilitar o ensino de empreendedorismo sob a ótica dos entrevistados.

Para a análise dos dados foi utilizado um protocolo, presente no Apêndice F, que auxiliou na organização e na classificação das informações coletadas por meio das entrevistas.

### **3.4 A matriz de amarração metodológica**

De acordo com Mazzon (2018), o planejamento de uma pesquisa demanda tempo para a sua realização, carecendo muitas vezes da articulação entre o problema, os objetivos da pesquisa, as técnicas de coleta e análise de dados e os resultados esperados, que configuram a estrutura de toda investigação científica.

Para resolver essa lacuna, Mazzon (2018) criou uma ferramenta chamada de matriz de amarração que possibilita ao pesquisador elaborar articulações que podem

ser evidenciadas antes mesmo da coleta e análise de dados para aumentar a efetividade de seu trabalho.

A matriz de amarração metodológica de Mazzon (2018) permite ao responsável pela pesquisa realizar uma reflexão crítica sobre os assuntos que norteiam a investigação, bem como encontrar convergências que ajudarão no caminho para o sucesso científico.

Para essa pesquisa, realizada sob procedimentos técnicos referentes a um levantamento qualitativo, a matriz de Mazzon (2018) foi adaptada (Quadro 3), já que originalmente essa ferramenta é utilizada para trabalhos de natureza quantitativa.

**Quadro 3: Matriz de amarração baseada em Mazzon (2018).**

<b>Base teórica e conceitual</b>	<b>Roteiro de entrevista</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Fontes de pesquisa</b>	<b>Técnicas de coleta e análise de dados</b>
<p>O empreendedorismo e o indivíduo empreendedor</p> <p>O comportamento empreendedor</p> <p>A educação empreendedora, o ensino de empreendedorismo e as metodologias ativas de aprendizagem</p> <p>A gamificação</p>	<p>Pergunta 1.1</p> <p>Pergunta 1.2</p> <p>Pergunta 2.1</p> <p>Pergunta 2.2</p> <p>Pergunta 3.1</p> <p>Pergunta 3.2</p> <p>Pergunta 4.1</p> <p>Pergunta 4.2</p> <p>Pergunta 4.3</p> <p>Pergunta 4.4</p>	<p>Objetivo geral:</p> <p>Analisar como a gamificação pode favorecer o ensino de empreendedorismo</p>	<p>Secundárias</p>	<p>Estudo bibliográfico (embasamento teórico)</p>
<p>A percepção dos docentes</p>	<p>Todas as perguntas</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>1. Investigar como os professores percebem a utilização de jogos</p>	<p>Primárias (campo)</p>	<p>Levantamento qualitativo (roteiro) através de entrevistas (coleta) e análise de dados pelos conteúdos</p>

		em sala de aula para se fomentar o empreendedorismo		
As vantagens e desvantagens	Pergunta 4.1 Pergunta 4.2	2. Identificar as vantagens e desvantagens de se utilizar a gamificação para o ensino de empreendedorismo a partir da percepção dos entrevistados	Primárias (campo)	Levantamento qualitativo (roteiro) através de entrevistas (coleta) e análise de dados pelos conteúdos
A comparação com a teoria	Todas as perguntas	3. Comparar a percepção dos docentes com a teoria consultada	Primárias (campo)	Levantamento qualitativo (roteiro) através de entrevistas (coleta) e análise de dados pelos conteúdos
Proposições e/ou inferências para o ensino de empreendedorismo através da gamificação	Todas as perguntas	Reflexão sobre a gamificação e suas contribuições	Resultados da pesquisa empírica	Análise de conteúdo (frequência de palavras-chave)

Fonte: elaborado pelo autor.

### 3.5 A ética da pesquisa

Esta investigação está embasada nos preceitos éticos apresentados pelo Brasil (2012), em uma publicação realizada pelo Ministério da Saúde através do Conselho Nacional de Saúde, na Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012, que menciona sobre os aspectos éticos da pesquisa envolvendo os seres humanos e questões relevantes para a elaboração de um projeto de pesquisa e sua efetivação.

Além desta publicação, considerou-se o estudo de Creswel (2010) que define a responsabilidade dos pesquisadores quanto à proteção, guarda e respeito aos dados, locais de pesquisa e aos próprios participantes, como também a relação de confiança estabelecida pelas partes, a integridade da pesquisa e a conduta de seu

proponente. Alguns desses preceitos éticos foram considerados para a realização dessa pesquisa como:

- A relevância do problema e da pesquisa em si para o benefício não só do pesquisador, mas de todos os envolvidos;
- A transparência e a divulgação dos propósitos da investigação
- O respeito às pessoas e ao local de pesquisa manifestado através de um termo de consentimento livre ofertado a cada participante (Apêndice D)
- A manutenção do anonimato dos indivíduos estudados
- A guarda e o sigilo dos dados que ficarão de posse e responsabilidade do pesquisador e serão utilizados posteriormente para a tabulação, interpretação e elaboração dos resultados da pesquisa e,
- A inexistência de linguagem inapropriada e discriminatória relacionada à opção sexual/gênero, religiosa, raça e outros.

Para valorizar as contribuições dos pesquisadores utilizadas na elaboração deste trabalho, Creswel (2010) frisa sobre a importância do uso correto dos referenciais. Neste caso utilizou-se as normas preconizadas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) para a execução e formatação geral do conteúdo (ABNT NBR 14724), citações (ABNT NBR 10520) e referências bibliográficas (ABNT NBR 6023).

## 4. RESULTADOS

Este capítulo refere-se à apresentação dos resultados obtidos com a pesquisa empírica. O estudo foi realizado com professores do Ensino Técnico que opinaram sobre a utilização de jogos em sala de aula para o ensino de empreendedorismo. O objetivo da pesquisa concentrou-se em analisar a percepção desses docentes sobre o uso e a contribuição da gamificação na educação empreendedora, investigando a forma como isso ocorre, identificando as vantagens e desvantagens de se utilizar a gamificação a partir da percepção desses entrevistados e comparando suas percepções ao referencial teórico do trabalho.

Após a realização das entrevistas semiestruturadas, foi aplicada a análise de conteúdo de Bardin (2009), apresentada no capítulo 3, e os resultados tabulados nas planilhas disponíveis nos Apêndices G, H e I.

Esta parte do trabalho divide-se em 3 (três) seções: (i) sobre o perfil dos entrevistados; (ii) referente à síntese das entrevistas apresentando os seus pontos principais; e (iii) relacionada à discussão dos resultados, relacionando o conteúdo do capítulo 2, sobre o referencial teórico, com as descobertas desta pesquisa.

### 4.1 Perfil dos entrevistados

Para a elaboração da pesquisa, a seleção dos professores potenciais deu-se inicialmente pelo seu vínculo empregatício com a instituição coparticipante, a ETEC Bento Quirino.

Na sequência foi encaminhada uma breve mensagem por *Whatsapp* contendo o propósito da pesquisa e posteriormente um convite por e-mail conforme modelo (Apêndice D).

Os docentes retornaram os e-mails demonstrando interesse em participar e, logo em seguida, foram agendadas as entrevistas. Ao todo foram entrevistados 14 (quatorze) professores de diferentes formações e eixos tecnológicos, conforme exposto resumidamente no Quadro 4 e, com maior riqueza de detalhes no Apêndice G desta dissertação.

**Quadro 4: Perfil dos entrevistados.**

<b>Código</b>	<b>Sexo</b>	<b>Formação</b>	<b>Eixo tecnológico</b>	<b>Tempo de docência</b>	<b>Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo</b>
E1	Masculino	Administração de RH	Gestão & Negócios	1 ano	não
E2	Feminino	Administração	Gestão & Negócios	9 meses	não
E3	Masculino	Ciências Contábeis	Gestão & Negócios	9 anos	não
E4	Masculino	Mestrado em Sistemas Ambientais Sustentáveis	Indústria	18 anos	sim
E5	Masculino	Mestrado em Engenharia Elétrica	Indústria	20 anos	não
E6	Masculino	Ciências Contábeis	Gestão & Negócios	10 anos	sim
E7	Masculino	Administração com MBA em Gestão Financeira	Gestão & Negócios	10 anos	não
E8	Feminino	Pedagogia com pós em Ensino Superior	Gestão & Negócios	8 anos	não
E9	Feminino	Comércio Exterior	Gestão & Negócios	4 anos	não
E10	Masculino	Comunicação Social	Gestão & Negócios	11 anos	não
E11	Masculino	Matemática	Gestão & Negócios	10 anos	sim
E12	Feminino	Administração	Gestão & Negócios	7 meses	não
E13	Feminino	Pedagogia e Letras	Gestão & Negócios	26 anos	não
E14	Masculino	Administração com MBA em Gestão de Projetos	Gestão & Negócios	21 anos	sim

Fonte: elaborado pelo autor.

Como pode ser observado no Quadro 4, dos 14 (quatorze) entrevistados (amostra), 2 são mestres e outros 3 possuem pós-graduações de outros tipos. Do total que participou da pesquisa, 9 são bacharéis ou licenciados em suas áreas de atuação. A média da experiência docente dos entrevistados girou em torno de 10,5 anos, sendo

que 4 desses professores ministram ou já ministraram a disciplina de empreendedorismo e 5 são formados em administração. Mesmo entre os que não ministraram a disciplina de empreendedorismo, destaca-se que todos tinham conhecimento sobre conceitos de empreendedorismo, a sua associação com o mercado de trabalho e a importância de sua promoção em uma escola de nível técnico como a ETEC Bento Quirino, que é considerada pioneira nesse tema.

Independente de suas formações, dos professores que contribuíram para esta investigação, 12 ministram aulas no eixo tecnológico Gestão & Negócios, o que demonstra relevância para a pesquisa que tem por objetivo analisar suas percepções diante do ensino de empreendedorismo através de jogos.

Quanto ao sexo, observou-se nesta amostra de forma específica, uma participação masculina significativa que correspondeu a 9 de seus entrevistados, mas não se pode afirmar que os homens possuem maior predisposição ao ensino de empreendedorismo nem aos jogos, ou que o público feminino possua menor interesse pelo tema. Houve somente uma menor adesão de docentes do sexo feminino nesta pesquisa.

## **4.2 Síntese das entrevistas com os professores**

Nesta seção é apresentada uma síntese das entrevistas com as principais características dos respondentes e breves percepções sobre a utilização dos jogos em sala de aula no ensino de empreendedorismo. A análise detalhada das entrevistas com as unidades de contexto e registro está apresentada nos Apêndices H e I, respectivamente.

O entrevistado E1 é professor há um ano, tem 40 anos e é formado em Administração de RH, relatou que os jogos possuem a capacidade de proporcionar o lúdico com prazer, alegria, diversão e estimulam os alunos a competirem e a cooperarem entre si. Quanto à sua aplicação, mencionou que já utilizou em sala de aula essa metodologia ativa e que o jogo conduz à prática, à vivência.

O entrevistado E2 é do sexo feminino, com 28 anos, formada em Administração e que leciona há 9 meses. Em sua visão, os jogos são estímulos para a aprendizagem, aguçam a criatividade em sala de aula ao simularem a realidade. Sobre a aplicação dessas ferramentas em ambiente escolar, disse nunca ter experimentado.

O entrevistado E3 é docente há 9 anos, tem 52 anos e possui sua formação na área contábil. Na sua concepção, as vantagens dos jogos se concentram na possibilidade de trocar ideias, de realizar trabalhos em grupo que valorizam a colaboração dos alunos. No que se refere à aplicação de jogos em sala, expôs que até então não tinha utilizado essa metodologia, mas possui vontade de formatar algo.

O entrevistado E4 é mestre em sistemas ambiente sustentáveis, tem 52 anos e leciona há 18 anos. Em sua percepção, os jogos criam motivação, geram colaboração, ajudam na mentalidade empreendedora, mas precisam estar associados ao conteúdo do curso. Fez questão de frisar em sua entrevista que é importante que o aluno crie o seu próprio jogo e que todo jogo deve ser monitorado para não causar um efeito reverso, um desvio de comportamento no aluno.

O entrevistado E5 leciona há 20 anos no Ensino Técnico, tem 59 anos e é mestre em engenharia elétrica. Na opinião deste professor, o jogo remete a uma experiência lúdica que ajuda a aula não ficar enfadonha. Disse também que o sucesso dessa atividade depende muito da bagagem e do preparo do facilitador. Em relação à sua aplicabilidade, mencionou que há 8 anos vem desenvolvendo junto aos alunos um aplicativo em sala de aula que gera competição e colaboração. Assim como o entrevistado E4, frisou sobre a questão comportamental dos jogos e seus possíveis danos à personalidade quando mal aplicados.

O entrevistado E6 é um professor de 59 anos, contador, que leciona há 10 anos. Em seu entendimento, os jogos incentivam a competitividade, fazem assumir desafios na busca por novas soluções, promovendo o envolvimento de seus participantes, a colaboração entre pares e o espírito de equipe em prol de objetivos comuns. Quando perguntado se já utilizou jogos em sala de aula, respondeu: “sim, foi bem legal, muito proveitoso...”

O entrevistado E7 tem 10 anos de docência, 44 de idade e formado em Administração com MBA em Gestão Financeira. Sobre os jogos e seus benefícios, teceu elogios à metodologia, falando que prendem a atenção, aumentam o comprometimento dos alunos e dinamizam a aula, mas ao ser questionado sobre a sua efetiva utilização em sala, a sua resposta foi negativa.

O entrevistado E8 é uma pedagoga de 44 anos, pós-graduada em ensino superior e que leciona há 8 anos. Em sua fala, assim como os entrevistados E1 e E5, evidenciou como característica dos jogos a experiência lúdica que tem a capacidade de trazer algo real para dentro da sala de aula, além da diversão e as simulações.

Sobre a aplicação dos jogos em sala de aula, relatou situações com RPG, jogos de competição e simulações de papéis e de mercado.

O entrevistado E9 é uma professora formada em Comércio Exterior com 50 anos de idade e com 4 anos de vida docente. Por sua percepção, os jogos em sala de aula são um caminho que auxiliam na absorção de conteúdos e que potencializam esforços para desafios. As gincanas com perguntas, respostas e regras claras são uma das formas para aplicação dos jogos em sala que a professora já utilizou por diversas vezes. A entrevista foi recebida por e-mail porque a professora teve problemas com sua internet e computador.

O entrevistado E10 é docente há 11 anos, tem 51 anos e formação em Comunicação Social. Sobre os jogos, disse serem importantes pois possuem estratégias, objetivos e são motivadores como falado pelo entrevistado E4, além de possuírem uma linguagem própria que é dominada e apreciada pelos alunos. Os jogos segundo este professor, estimulam o trabalho em equipe, promovem a cooperação e a autonomia. Quando questionado sobre a sua aplicação, o profissional relatou que não aplica literalmente jogos em sala de aula, utiliza experiências lúdicas que geram competitividade, mas que não são jogos.

O entrevistado E11 tem 45 anos de idade, há 10 é docente e é formado em Matemática. Na opinião deste docente, os jogos também possuem uma ligação direta com as experiências lúdicas, oferecem prática, e assim como o entrevistado E10 mencionou, possuem uma linguagem que o aluno entende, além de serem populares e de baixo custo. Atividades com jogos promovem ação, competição, interação, trocas de experiências e propiciam um ambiente livre para decisões. O entrevistado disse que sempre utiliza a gamificação em sala, com muita interação e competitividade.

O entrevistado E12 é docente há 7 meses, tem 43 anos e é do sexo feminino. Sua percepção diante do tema central desta investigação, remete a importância dos jogos para o desenvolvimento socioemocional do aluno que se dá através da cooperação, interação e trocas de experiências, promovidas por essas atividades. Sobre as desvantagens, foi taxativa em dizer que se aplicados em ambiente apropriado, os jogos não tinham pontos negativos. Quanto à aplicabilidade em sala, disse não utilizar jogos em sala, e que só fazia uso de dinâmicas de grupo.

O entrevistado E13 é uma professora de 64 anos, formada em Pedagogia e Letras com 26 anos de docência. Em seu entendimento, a aplicação de jogos em sala só possui vantagens, pois gera oportunidades que estimulam os alunos e dinamizam

as aulas. No que se refere às formas de como utilizá-los, a professora citou atividades que buscam a cooperação e a competitividade, dizendo que ainda não fez uso de jogos no ensino técnico.

O entrevistado E14 é um professor de 51 anos, administrador com MBA em Gestão de Projetos que leciona há 21 anos. Mencionou sobre o lado lúdico dos jogos, a competição e a cooperação que são trabalhadas nos participantes. Para o entrevistado, é importante planejar-se para a aplicação de um jogo, caso contrário, “as coisas podem dar errado”, afirmou. Apesar de conhecer jogos, o docente não os utiliza em sala de aula. No dia da entrevista, o professor teve problemas operacionais e suas respostas foram enviadas por e-mail.

### 4.3 Resultados e discussão

Após a elaboração da pesquisa bibliográfica por fontes secundárias, apresentada no capítulo 2, e da pesquisa empírica por fonte primária cujo método foi descrito no capítulo 3 deste trabalho, a presente seção tem por objetivo discutir as descobertas realizadas em campo e estabelecer uma relação com a literatura presente no referencial teórico.

Das entrevistas realizadas com os docentes, detectou-se unidades de contexto e de registro que foram fundamentais para a definição de categorias e o levantamento da frequência de palavras-chave (BARDIN, 2009). O Quadro 5 apresenta as palavras que mais apareceram no desenrolar das entrevistas. No Apêndice J podem ser vistos tais dados em mais detalhes.

**Quadro 5: Síntese das categorias/ frequência de palavras-chave.**

<b>Categorias de análise</b>	<b>Unidades de registro (palavras-chave)</b>	<b>Frequência</b>
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	Realizar	5
	Inovação	5
	Atitude	5
1.2 A associação com o mercado de trabalho	Sim	9
2.1 O estímulo em sala de aula	Autonomia	5
2.2 A importância da promoção	Autonomia	5
3.1 O papel da escola	Conhecimentos, habilidades e atitudes	6

3.2 A colaboração das metodologias ativas	Sim/ acredito que sim	5
4.1 As vantagens dos jogos	Lúdico	5
4.2 As desvantagens dos jogos	Mau/ falta de planejamento	6
4.3 A forma de se utilizar	Cooperação	6
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	Sim/várias vezes	7
	Não/eu ainda não usei/nunca	7

Fonte: elaborado pelo autor.

Na categoria 1.1 (conceitos de empreendedorismo), observou-se que as palavras inovação e atitude, bem como o verbo realizar, apareceram em maior frequência, de forma equivalente e consensual, talvez por estarem mais ligadas à prática e ao fazer, possuindo uma ligação direta com o objetivo principal de uma escola técnica. Essas constatações possuem referências na pesquisa bibliográfica sobre o empreendedorismo, realizada neste trabalho, onde a atitude empreendedora é citada por Friedlaender (2004) como sendo importante desde os primórdios para o ser humano. Pinto (2016) relaciona as ideias inovadoras com desenvolvimento social e do trabalho e, Drucker (1986), fala sobre o agir do empreendedor e seus impactos na economia e na sociedade para a realização de coisas diferentes, fortalecendo o vínculo da literatura anteriormente estudada com os achados desta pesquisa.

Segundo o entrevistado E5 que prioriza o aspecto comportamental em sua definição, “empreendedorismo tem a ver com realização, com ideias inovadoras para a geração de oportunidades e negócios”. Tal fala se repete na visão do entrevistado E7 que menciona que “o ato de empreender tem a ver com fazer acontecer, realizar, fazer a diferença...” e na fala do entrevistado E1 que diz que empreendedorismo “tem a ver com postura, querer fazer alguma coisa, realizar e entregar”. Já o entrevistado E10 possui uma visão mais social e abrangente, conceituando empreendedorismo como sendo “uma forma de pensar no todo, pensar em uma sociedade e em produtos e serviços que irão resolver os seus problemas”, mas não contrária às anteriores.

Na categoria 1.2, sobre a associação com o mercado de trabalho, a maioria dos respondentes afirmou que “sim...” (Apêndice J), ou seja, existe uma associação entre o empreendedorismo e o mercado que demandou uma rápida adaptação dos profissionais para essa nova realidade. Através da bibliografia consultada, pode-se afirmar por Ferreira e Pinheiro (2018) que, pela relevância do empreendedorismo, o

mercado ficou mais exigente e optou pela busca de candidatos que possuam esse perfil empreendedor, o que vêm ao encontro da percepção dos entrevistados, que são professores do ensino técnico, e que, por sua vez, priorizam a formação de mão de obra qualificada.

Para o entrevistado E3, existe uma forte relação entre o empreendedorismo e o trabalho “pois o mercado procura quem pensa fora da caixa, quem pensa um pouco à frente”. Esta posição está em consonância com a percepção do entrevistado E4 que se refere à necessidade de “uma total integração já que o mercado de trabalho busca pessoas empreendedoras e proativas”. Já a opinião do entrevistado E9 é divergente, pois foca na capacidade de gerar empregos dos empreendedores e não nas demandas de mercado e em sua relação com o empreendedorismo.

A categoria 2.1 diz respeito ao estímulo em sala de aula que, na opinião mais frequente dos docentes, tem a ver com a promoção da autonomia que deve ocorrer no ambiente escolar e, com isso, evidenciar o comportamento empreendedor. Este resultado corrobora com a posição de Villela (2005) que se refere ao empreendedor como sendo um indivíduo único, motivado, autoconfiante, que busca independência, autonomia e tem predisposição para o progresso, mesmo em situações adversas.

O entrevistado E10 menciona sobre o estímulo em sala de aula que deve ser direcionado à “uma maior autonomia, à atividades que estimulem a resolução de problemas e façam entender estratégias”, assim como na fala do entrevistado E11 que se refere “a trabalhos que dêem mais autonomia e poder de decisão, executando tarefas na prática”; diferente da opinião do entrevistado E1 que concentra seus argumentos somente na pessoa do professor e em suas responsabilidades, esquecendo-se dos estímulos propriamente ditos.

O mesmo ocorreu na categoria 2.2, sobre a promoção do empreendedorismo e sua importância, onde observou-se que os professores voltaram a citar, com maior frequência, a palavra “autonomia” como sendo fundamental para o estímulo ao empreendedorismo.

Para o entrevistado E12, a promoção do empreendedorismo “é de fundamental importância, transforma o aluno em uma pessoa melhor no futuro, dá autonomia e uma visão diferente” e está em conformidade com a percepção do entrevistado E8 que diz que a promoção “vai ajudar na autonomia, aumentar a confiança e quebrar muitas barreiras”. Já o entrevistado E11 não foca tanto na promoção em si, mas menciona sobre o professor e em sua responsabilidade de motivar os alunos.

Na categoria 3.1 (papel da escola), os respondentes mencionaram, em um número maior de vezes, os conhecimentos, as habilidades e as atitudes que devem ser adquiridos, valorizados e postos em prática em uma escola técnica na busca por tornar os alunos competentes. Em suas respostas, referiram-se também ao local físico da escola e o seu papel fundamental na vida dos discentes para o surgimento do empreendedorismo, assim como Lopes (2010) que afirma em seu estudo que compõem o referencial teórico deste trabalho.

O entrevistado E10 menciona que a escola “oferece caminhos aos alunos para encontrar soluções, desenvolver habilidades e atitudes”, assim como o entrevistado E11 que define esse ambiente como “fundamental e que influencia na aquisição de conhecimentos, atitudes e no comportamento”. Diferente dessas opiniões, o entrevistado E1 faz questão de mencionar que “nem toda escola promove, algumas não contribuem” e ainda passam a responsabilidade de fomentar o empreendedorismo, exclusivamente para o professor.

Quanto à categoria 3.2 (colaboração das metodologias ativas), a resposta afirmativa foi a que mais apareceu nos registros e contextos ligados às entrevistas, referindo-se ao reconhecimento dos professores sobre o auxílio dessas ferramentas para o ensino de empreendedorismo. Na literatura consultada para elaboração deste projeto, Lopes (2010) descreve que o uso dessas metodologias valoriza o aprender fazendo e oferece desafios e situações que culminam em novas formas de pensar e buscar soluções diferentes, o que fortalece o posicionamento dos entrevistados diante do tema.

Na percepção do entrevistado E14, as metodologias ativas “usam dinâmicas para buscar novas soluções”, que segundo o entrevistado E6, são “novas soluções para problemas iguais e ajudam a pensar fora da caixa”. Sem uma opinião formada sobre o assunto, o entrevistado E7 diz que acredita na colaboração das metodologias ativas, “...elas são fundamentais para diversificar a forma de aprendizagem”, mas não se prolonga em seu posicionamento.

Pela categoria 4.1 (vantagens dos jogos), a palavra que apareceu com maior frequência foi “lúdico”. Os entrevistados entenderam que a gamificação, além de remeter à uma diversão com propósito, possui uma linguagem acessível e popularidade, citadas na literatura por Fardo (2013) e, também, promove o engajamento e melhora a experiência, conforme estudado em Deterding *et al.* (2011). Esses autores conferiram uma base para a definição de algumas vantagens dessa

metodologia que vieram ao encontro das descobertas obtidas nesta pesquisa empírica.

Conforme o entrevistado E8, o jogo remete “ao lúdico, traz a experiência da vida real para dentro da sala, é divertido”; tal posicionamento fortalece-se com a fala do entrevistado E11 que menciona sobre o jogo e suas “atividades lúdicas que oferecem a prática e uma linguagem que o aluno entende...” O entrevistado E3 é superficial em seus argumentos, dizendo que o jogo é uma forma de “trocar ideias, trabalhar em grupo”, fato que simplifica a eficiência da metodologia em estudo.

Sobre a categoria 4.2 (desvantagens dos jogos), o mau planejamento e a falta dele foram o registro mais observado nas entrevistas com os professores. Por Toda, Silva e Isotani (2017) e Kim e Werbach (2016), esse é um dos problemas mais comuns, considerado uma desvantagem que concentra-se na aplicação despreparada da gamificação, seguida pelas influências negativas que causam desvios de comportamento, também citadas pelos entrevistados e que ocupou o segundo lugar na frequência de palavras-chave desta análise.

Na opinião do entrevistado E6, “a falta de planejamento de quem vai aplicar para chegar ao resultado almejado” é uma desvantagem do jogo, que é complementada pelo entrevistado E9 que afirma ainda que tal situação “pode criar divisões, desavenças, discriminação e um sentimento negativo de competição”. Já o entrevistado E2 faz questão de mencionar que “nem todos os alunos tem facilidade com a tecnologia e alguns tem dificuldade em entender as regras”, o que faz sua argumentação destoar da questão central, já que nem todos os jogos necessitam de tecnologia para serem aplicados, como por exemplo, os de tabuleiro.

Pela categoria 4.3, referente à forma de se utilizar a gamificação, uma parte significativa dos entrevistados mencionou que os jogos devem ocorrer em meio à uma atividade que possibilite a cooperação entre os participantes, assim como encontrado na literatura de Kapp (2012) e Fardo (2013) que referem-se à promoção da ação, à motivação e ao envolvimento mútuo das pessoas que fazem uso dos elementos ofertados pelos jogos.

O entrevistado E7 menciona que a forma de se utilizar jogos “depende de cada proposta, mas o objetivo principal é o engajamento e o comprometimento” que estas atividades proporcionam. Este parecer também foi comungado pelo entrevistado E8 que fala das “atividades que promovem o envolvimento, a cooperação e simulam a realidade e diminuem a timidez”. Fora desse tom, o entrevistado E3 cita os exemplos

de empreendimentos bem sucedidos como sendo uma forma de se utilizar jogos em sala de aula, o que não tem nenhuma referência com o conteúdo pesquisado.

Na categoria 4.4 (utilização dos jogos pelo entrevistado), os professores falaram de suas experiências, e alguns até citaram metodologias que utilizam em sala de aula. Pelas frequências nas respostas, metade dos entrevistados, ou seja 7 deles, disseram que fazem uso da gamificação e a outra metade, não se utiliza de jogos para lecionar. Apesar de todos os professores que participaram da pesquisa possuírem conhecimentos teóricos sobre jogos, metade dos respondentes não aplicam essa metodologia nem a prevêm em seu plano de trabalho, seja pela falta de experiência que nitidamente gera algum receio, ou mesmo pela falta de tempo e planejamento, mas alguns confessaram que a partir de agora, pensarão melhor em incluir a gamificação em sua rotina docente. Isto é evidenciado na fala do entrevistado E10 quando diz que o que aplica em sala de aula, "...não é bem um jogo, é uma experiência lúdica em marketing que promove a competitividade", e também no que menciona o entrevistado E12 ao dizer: "acredito que não, ...só utilizei dinâmicas de grupo".

Pelos levantamentos realizados nas entrevistas e a análise dos dados, infere-se que, pela percepção dos docentes que participaram desta pesquisa, a utilização da gamificação favorece significativamente o ensino de empreendedorismo, atendendo assim, ao objetivo principal desta investigação e respondendo à sua questão de pesquisa.

E diante dos resultados auferidos em vista do objetivo geral e dos objetivos específicos (Quadro 6) de pesquisar como os professores utilizavam a gamificação, de identificar as vantagens e desvantagens dos jogos pela ótica dos entrevistados e de comparar a percepção dos docentes com a teoria consultada, acredita-se que os mesmos foram satisfatoriamente alcançados.

**Quadro 6: Análise dos resultados à luz dos objetivos.**

<b>Objetivo</b>	<b>Descrição</b>	<b>Resultados</b>
OG	Analisar como a gamificação pode favorecer o ensino de empreendedorismo.	A contribuição que despontou entre os entrevistados foi a de que os jogos são uma metodologia ativa que facilita, de forma lúdica, o aprendizado do empreendedorismo, oferecendo desafios, cooperação e soluções não triviais, em consonância com as contribuições de Elgood (1987); Lopes (2010); SEBRAE (2013); Ubricht; Fadel (2014); Moran (2015).
OE1	Investigar como os professores percebem a utilização de jogos em sala de	Os jogos em sala de aula fomentam o empreendedorismo, visto que pela visão dos entrevistados, é possível promover-se o comportamento empreendedor no ambiente escolar,

	aula para se fomentar o empreendedorismo.	tornando-o mais livre para a tomada de decisão, conforme mencionado por Kapp (2012), e valorizando a autonomia, característica considerada importante por Villela (2005); Berbel (2011); SEBRAE (2013).
OE2	Identificar as vantagens e desvantagens de se utilizar a gamificação para o ensino de empreendedorismo.	As principais vantagens identificadas foram: (i) o lúdico como característica dos jogos; (ii) a competição sadia que geram; e (iii) a motivação. E as desvantagens: (i) a falta de planejamento; (ii) a possível competição excessiva e sem regras; e (iii) o desvio de comportamento. Essas observações respaldam-se nas pesquisas de Elgood (1987); Deterding <i>et al.</i> (2011); Fardo (2013); Kim; Werback (2016); Toda; Silva; Isotani (2017).
OE3	Comparar a percepção dos docentes entrevistados com a teoria consultada.	Foi possível perceber que a opinião dos entrevistados corrobora com a literatura quando refere-se aos conceitos de empreendedorismo e a importância dos jogos para o ensino, mas quando observado na prática, uma parte significativa desses docentes não se utiliza dessa metodologia em seu dia-a-dia, contrariando de certa forma, as suas próprias falas. Essa constatação é prevista na literatura de Diesel, Baldez, Martins (2017).

Fonte: elaborado pelo autor.

A partir do Quadro 6 percebe-se que a autonomia para aprender, o aprender fazendo, o sentido lúdico da experiência e a cooperação entre pares, segundo a percepção dos entrevistados, fazem dos jogos uma importante metodologia ativa que pode ser aplicada para o ensino de empreendedorismo e possui alicerce teórico nas contribuições de Villela (2005), Lopes (2010), Berbel (2011) e SEBRAE (2013).

Neste contexto, a escola se confirma como um importante local para o fomento do empreendedorismo, já mencionada em escritos de Lopes (2010), e a figura do professor se apresenta como indispensável na mediação da aprendizagem, colocando o aluno no centro de todo esse processo (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2107; SENAC, 2018).

Como em qualquer metodologia, a gamificação possui suas vantagens e desvantagens como observadas no Quadro 6, mas conforme os resultados da pesquisa e os obtidos por Moran (2015), os jogos e os seus conteúdos devem fazer parte do cotidiano escolar, pois promovem desafios, interação, competição e cooperação através da combinação das experiências pessoais com as do grupo e pelo respeito à opinião do indivíduo.

Quanto à aplicação dos jogos em sala de aula, parte dos professores ainda relutam em utilizá-los, muitas vezes fazendo uso de metodologias parecidas, mas sem o rigor, as características específicas e a clareza de seus fundamentos, por

desconhecerem os resultados que podem gerar na vida do aluno (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa contribui para o ensino de empreendedorismo pela compreensão da utilização da metodologia ativa conhecida como gamificação na opinião dos professores entrevistados. Ao se buscar respostas para como a gamificação pode contribuir para o ensino de empreendedorismo, percebeu-se que os jogos são um importante caminho para estimular o aluno a realizar, inovar e agir de forma autônoma através da promoção da cooperação e da competitividade. Diante desse fato, pode-se considerar esse estudo como sendo mais um degrau, mesmo que pequeno, em direção ao saber ligado ao empreendedorismo.

A relevância do tema, a experiência prática do autor e seu interesse por investigar novas metodologias, levaram a uma pesquisa sobre o empreendedorismo mais focado no Ensino Técnico, configurando-se assim, em uma lacuna teórica já que grande parte da literatura concentra-se em explorar o ensino de empreendedorismo nos cursos de graduação e pós-graduação.

Nos levantamentos para elaboração do referencial teórico, autores como Schumpeter, Filion, Hengemuhle, Katz, Honig, Mc Clelland, Vanevenhoven, Fardo, Pinto, Moran, Freire, Ulbricht, Savi e outros que são considerados referências em suas respectivas áreas, foram fundamentais para a conciliação entre o empreendedorismo e o seu ensino, o comportamento empreendedor e a metodologia gamificação que foi o objeto central deste estudo.

O conteúdo teórico desses autores adicionado à vivência dos docentes entrevistados, tornou-se o principal substrato para que o autor conseguisse algumas inferências sobre a contribuição dos jogos para o ensino de empreendedorismo.

Pelos resultados observados nas entrevistas, os professores relacionaram em maior frequência, os conceitos de empreendedorismo com o poder de realização, a inovação e a atitude; afirmaram que existe uma associação do empreendedorismo com o mercado de trabalho; mencionaram que o estímulo ao empreendedorismo em sala de aula se dá, principalmente, através da promoção da autonomia; revelaram, diante de suas percepções, que o papel da escola é fundamental para a aquisição de conhecimentos, habilidades e atitudes; disseram ser importante a colaboração de metodologias ativas no processo de aprendizagem; apontaram como vantagem o aspecto lúdico da gamificação, e como desvantagem a falta e o mal planejamento de

um jogo quando aplicado em ambiente escolar; consideraram a forma mais conveniente de utilização dos jogos a que ocorre através da cooperação de seus participantes; e revelaram que, apesar de possuírem conhecimento teórico sobre gamificação, 7 dos entrevistados não utilizam essa metodologia em sala de aula.

O presente estudo apresenta limitações, tanto em aspectos metodológicos quanto operacionais.

As limitações metodológicas referem-se ao convite e a seleção dos entrevistados que não foi feita de forma aleatória, pois tiveram o seu início em um grupo no qual o pesquisador mantém relacionamento e faz parte, o que pode ter ocasionado viés. Também é preciso mencionar que, apesar do cuidado na coleta e na análise dos dados, as técnicas selecionadas não são únicas para pesquisas qualitativas, gerando limitação metodológica. Fora isso, não é possível generalizar os dados obtidos, visto ter sido realizada uma pesquisa qualitativa que não tinha esse objetivo, limitada, porém, ao contexto de tempo e espaço investigados.

Quanto às limitações operacionais, pode-se considerar a pequena adesão à pesquisa de professores que ministram ou já ministraram a disciplina de empreendedorismo, fato que pode influenciar os resultados e, as percepções de 14 (quatorze) entrevistados, limitadas à observância da saturação teórica, que podem não corresponder à opinião da maioria dos docentes que não participaram do estudo e fazem parte da instituição coparticipante. Outra limitação de ordem operacional foi a incapacidade de 2 (dois) docentes participarem ao vivo da entrevista. Por problemas operacionais, foram convidados a participar em outros dias e horários, diferentes dos agendados inicialmente, mas as dificuldades persistiram, e suas contribuições foram recebidas por e-mail. Apesar de todo o processo ter sido explicado de forma detalhada para cada participante, pode haver falhas no entendimento das questões ou mesmo, nos objetivos da investigação.

Os resultados e as limitações desta pesquisa podem configurar pontos de partida para futuros estudos como: um novo trabalho que contemple a opinião de professores do Ensino Técnico que exclusivamente ministram ou ministraram empreendedorismo; a percepção de alunos diante da utilização de jogos para o ensino de empreendedorismo; e a realização de experimentos com a aplicação de jogos em sala de aula.

Finalizada a pesquisa, espera-se que essa contribuição possa ser de valia para o empreendedorismo e que venha a instigar mais inquietações sobre esse tema e o vasto universo da ciência.

## REFERÊNCIAS

AIDAR, M. M. **Empreendedorismo**. 1ª ed., São Paulo: Thomson Learning, 2007.

ANDRADE, R. F. **Conexões Empreendedoras**. São Paulo: Editora Gente, 2010.

ARAÚJO, U. F. A quarta revolução educacional: a mudança de tempos, espaços e relações na escola a partir do uso das tecnologias e da inclusão social. **ETD: educação temática digital**, Campinas, v.12, p. 31-48, mar. 2011. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1202/1217>> Acesso em: 19 abr. 2019.

BACELAR, S. D.; TEIXEIRA, R.M. Produção Científica sobre Empreendedorismo no Brasil: Estudo Bibliométrico das Publicações em Periódicos e Eventos entre 2008 e 2014. In: IX- EGEPE-Encontro de Estudos sobre Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas, 2016, Passo Fundo. Anais do IX- EGEPE-Encontro de Estudos sobre Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas. São Paulo: **Regepe**, 2016. v. 1. p. 1-20. Disponível em: <<http://egepe.org.br/anais/edicao2016.php>> Acesso em: 9 abr. 2019.

BAGGIO, A.F.; BAGGIO, D.K. Empreendedorismo: conceitos e definições. **Revista de Empreendedorismo, Inovação e Tecnologia**, Passo Fundo, v.1, n.1, p.25-38, 2014. Disponível em: <<https://seer.imed.edu.br/index.php/revistas/article/view/612/522>> Acesso em: 9 abr. 2019.

BAKAR, R.; ISLAM, M. A.; LEE, J. Entrepreneurship Education: experiences in selected countries. **International Education Studies**, v.8, n.1, p. 88-99, 2015.

BANCO MUNDIAL. **World Development Report: Learning to realize education's promise**, 2018. Disponível em: <<http://www.worldbank.org/en/publication/wdr2018>> Acesso em: 27 mar. 2019.

BARDIN L. **Análise de conteúdo**. 4. Ed. Lisboa: Edições 70, 2009.

BARLACH, L. Comportamento empreendedor: um estudo empírico baseado no referencial de Mc Clelland. **RECAPE – Revista de Carreiras e Pessoas**. São Paulo, v.4, n. 3, 2014. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/ReCaPe/article/view/21837/16082>> Acesso em: 01 mai. 2020.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v.32, n.1, p. 25-40, jan./jun. 2001. Disponível em :<<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/10999>> Acesso em: 19 abr. 2019.

BONWELL, C. C.; EISON, J. A. **Active learning: creating excitement in the classroom**. Washington, DC: Eric Digests, 1991. Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>> Acesso em: 20 jan. 2020.

BRASIL. Ministério da Saúde – Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 466/2012**. Brasília, 2012. Disponível em: <[http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466\\_12\\_12\\_2012.html](http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466_12_12_2012.html)> Acesso em: 10 abr. 2019.

BRUNÓRIO, W. R. O papel das empresas juniores no ecossistema do ensino de empreendedorismo. Dissertação de Mestrado. UNIFACCAMP: Campo Limpo Paulista, 2018. Disponível em: <[http://www.faccamp.br/new/arq/pdf/mestrado/Documentos/producao\\_discente/WellingtonReisBrunorio.pdf](http://www.faccamp.br/new/arq/pdf/mestrado/Documentos/producao_discente/WellingtonReisBrunorio.pdf)> Acesso em: 23 mar. 2019.

BUENO, M. R. P.; KOEHLER, S. M. F.; SELLMANN, M. Z.; SILVA, M. A. F. A.; PINTO, A. S. S. O laboratório de metodologias inovadoras e sua pesquisa sobre o uso de metodologias ativas pelos cursos de licenciatura do UNISAL, Lorena: estendendo o conhecimento para além da sala de aula. Revista de Ciências da Educação, São Paulo, v.2, n.29, p. 67-79, jun./dez. 2013. Disponível em: <<https://www.revista.unisal.br/ojs/index.php/educacao/article/view/288/257>> Acesso em: 18 abr. 2019.

BUFREM, L.; PRATES, Y. O saber científico registrado e as práticas de mensuração da informação. **Ciência da Informação**, v. 34, n. 2, p. 9-25, 2005.

CAMARGO, D.; CUNHA, S. K.; BULGACOV, Y. L. M. A psicologia de Mc Clelland e a economia de Schumpeter no campo do empreendedorismo. **RDE – Revista de Desenvolvimento Econômico**, Ano X, n. 17, 2008. Disponível em: <<https://revistas.unifacs.br/index.php/rde/article/view/1032/810>>. Acesso em: 01 mai. 2020.

CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre, RS: Penso, 2018.

CARDOSO, A. M. **Educação empreendedora: métodos alternativos de ensino e aprendizagem para formação do empreendedor**. Dissertação de Mestrado. FACCAMP: Campo Limpo Paulista, 2017. Disponível em: [http://www.faccamp.br/new/arq/pdf/mestrado/Documentos/producao\\_discente/AlineMichelleCardoso.pdf](http://www.faccamp.br/new/arq/pdf/mestrado/Documentos/producao_discente/AlineMichelleCardoso.pdf). >Acesso em: 23 mar. 2019.

CENTRO PAULA SOUZA. **Plano Plurianual de Gestão 2018 – 2022 da ETEC Bento Quirino**. Campinas, SP, 2018.

CÓRDOVA, L. A. A. **A voz do consumidor: uma abordagem de Jogo de Empresas**. Dissertação (Mestrado). Engenharia de Produção e Sistemas. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1995. In. SILVA, R. R. Uma proposta de aplicação da teoria de agentes para a simulação de clientes em um jogo de empresas. IV Congresso Brasileiro de Computação – CBComp. Itajaí – SC, 2004.

CRESWELL, J. W. **Projeto de Pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DESLANDES, S. F.; CRUZ NETO, O.; GOMES, R.; MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKLE, L. From game desing elements to gamefulness: defining “gamification”. In: **Mindtrek 11**. Tampere, Finland, 2011. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2181037.2181040>> Acesso em: 24 jan. 2020.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKLE, L. Gamification: using game design elements in non-gaming contexts. In: **Conference on human factors in computing systems – ACM**. Vancouver, 2011. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1979742.1979575>.> Acesso em: 24 jan. 2020.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **REVISTA THEMA**, v.14, n.1, 2017. Disponível em: <<http://revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>> Acesso em: 02 mai. 2020.

DOLABELA, F.; FILION, L. J. Fazendo revolução no Brasil: a introdução da pedagogia empreendedora nos estágios iniciais da educação. **Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas**, v.3, n.2, 2013. Disponível em: <<http://www.regepe.org.br/regepe/article/view/137/84>> Acesso em: 9 abr. 2019.

DOMÍNGUEZ, A.; NAVARRETE, J. S.; MARCOS, L.; SANZ, L. F.; PAGÉS, C.; HERRÁIZ, J. J. M. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. **Journal Computers & Education**, Virginia, v. 63, p. 380–392, 2013. Disponível em: <https://cpb-ap-se2.wpmucdn.com/thinkspace.csu.edu.au/dist/3/337/files/2014/07/Gamifyinglearningexperiences-1z3dg t7.pdf>.> Acesso em: 30 abr. 2020.

DRUCKER, P.F. **Inovação e espírito empreendedor: práticas e princípios**. São Paulo: Cengage Learning, 1986.

DUARTE, T.; SPUDEIT, D. Práticas inovadoras nas bibliotecas escolares em Florianópolis: empreendedorismo cultural em foco. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 23, n. 3, p. 104-123, 2018. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-99362018000300104&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362018000300104&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 23 mar. 2019.

ELGOOD, C. **Manual dos jogos de treinamento**. São Paulo: Siamar, 1987.

ENDEAVOR. **Empreendedores brasileiros: perfis e percepções**. 2013. Disponível em:<<http://info.endeavor.org.br/relatorio-empreendedores-brasileiros-perfis>> Acesso em: 21 jan. 2020.

FARDO, M. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v.11, n.1, julho, 2013.

FERREIRA, F. M.; PINHEIRO, C. R. M. S. Plano de negócios circular: instrumento de ensino de empreendedorismo e desenvolvimento do perfil empreendedor. **Gest. Prod.**, São Carlos, v. 25, n. 4, p. 854-865, 2018. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-530X2018000400854&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-530X2018000400854&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 19 mar. 2019.

FERREIRA, J. A. **Jogos de empresas: modelo para aplicação prática no ensino de custos e administração do capital de giro em pequenas e médias empresas industriais**. 2000. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção e Sistemas) - Universidade Federal de Santa Catarina- UFSC, Florianópolis, 2000.

FILION, L. J. Empreendedorismo: empreendedores e proprietários de pequenos negócios. **Revista de Administração**, v. 34, n.2, p. 05-28, 1999a. Disponível em: <<http://www.spell.org.br/documentos/ver/18122/empreendedorismo--empreendedores-e-proprietarios-gerentes-de-pequenos-negocios>>. Acesso em: 12 mar. 2019.

FILION, L. J. Diferenças entre sistemas gerenciais de empreendedores e operadores de pequenos negócios. **RAE-Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v.39, n.4, out./dez. 1999b. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rae/v39n4/v39n4a02.pdf>> Acesso em: 14 mar. 2019.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

FRIEDLAENDER, G. M. S. **Metodologia de ensino-aprendizagem visando o comportamento empreendedor**. Tese de doutorado – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004.

FROMM, E. **Análise do homem**. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

FUNDAÇÃO NACIONAL DA QUALIDADE–FNQ. **Adaptabilidade empresarial**. 2017. Disponível em: <http://fnq.org.br/informe-se/publicacoes/e-books>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

GARCIA, D. H.; LELES, A. D.; ROMANO, R. R. Program entrepreneurship and innovation: Education as the core of innovation. **Advances in intelligent systems and computing**, v.494, p. 235-244, 2017.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed., São Paulo: Atlas, 2002.

GLOBAL ENTREPRENEURSHIP MONITOR - **GEM. Empreendedorismo no Brasil: relatório executivo 2018**. Curitiba: IBQP, 2018. Disponível em: <https://datasebrae.com.br/wp-content/uploads/2019/02/Relat%C3%B3rio-Executivo-Brasil-2018-v3-web.pdf>>. Acesso em: 21 mar. 2019.

GOMES, A. F. O empreendedorismo como uma alavanca para o desenvolvimento local. **REA-Revista Eletrônica de Administração**, v.4, n.2, 2005. Disponível em: <<http://periodicos.unifacef.com.br/index.php/%20rea/article/view/192>> Acesso em: 9 abr. 2019.

GOMES, D. C.; SILVA, L. A. F. Educação empreendedora no ensino profissional: desafios e experiências numa instituição de ensino. **Revista Holos**, ano 34, v. 1, p. 118-139, 2018.

GRAMIGNA, M. R. M. **Jogos de empresa e técnicas vivenciais**. São Paulo: Makron Books, 1997.

GRAY, D.; BROWN, S; MACANUFO, J. **Gamestorming: jogos corporativos para mudar, inovar e quebrar regras**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.

HENGEMUHLE, A. **Desafios educacionais na formação de empreendedores**. Porto Alegre: Penso, 2014.

HONIG, B. Entrepreneurship education: Toward a model of contingency based business planning. **Academy of management learning & education**, V.3, n.3, p. 258-273, 2004

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: <[http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf)> Acesso em: 20 abr. 2019.

INEP. **Brazil Country Note – Education at a glance**. OECD Indicators, 2018. Disponível em: <[http://download.inep.gov.br/acoes\\_internacionais/estatisticas\\_educacionais/ocde/education\\_at\\_a\\_glance/Country\\_Note\\_traduzido.pdf](http://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/estatisticas_educacionais/ocde/education_at_a_glance/Country_Note_traduzido.pdf)> Acesso em: 22 mar. 2019.

KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Pfeifer, 2012. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=The+Gamification+of+Learning+and+Instruction:+Game-based+Methods+nad+Strategies+for+Training+and+Education&ots=JwMfZ03D6P&sig=RXlpZ3Kk8yOOib9XHFbjGynq58M#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 24 jan. 2020.

KATZ, B. The chronology and intellectual trajetory of American entrepreneurship education, **Journal of Business Venturing**, v.18, n.2, p. 283-300, 2003.

KIM, T. W.; WERBACH, K. More than just a game: ethical issues in gamification. **Ethics and Information Technology**, v. 18, n. 2, p. 157–173, 2016. Disponível em: <[https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1051&context=lgst\\_papers](https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1051&context=lgst_papers)>. Acesso em: 30 mar. 2020.

KRAKAUER, P. V. C. **Ensino de empreendedorismo: estudo exploratório sobre a aplicação da teoria experimental**. Universidade de São Paulo. São Paulo. 189p., 2014. Tese (Doutorado em Administração) - Faculdade de economia, administração e contabilidade, Universidade de São Paulo. São Paulo. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/12/12139/tde-17122014-181812/publico/PatriciaViveirosdeCastroKrakauer.pdf>>. Acesso em: 26 mar. 2019.

KRAKAUER, P. V. C.; Serra, F.; Almeida, M. Using experiential learning to teach entrepreneurship: a study with Brazilian undergraduate students, **International Journal of Educational Management**, v. 31, n. 7, p. 986-999, 2017.

KUEMMERLE, W. A test for the fainthearted. **Harward Business Rewiew**, maio 2002. Disponível em <<https://hbr.org/2002/05/a-test-for-the-fainthearted>> Acesso em: 12 fev. 2020.

LAVIERI, C. **Educação...empreendedora?** In: LOPES, Rosemary A. (Org.). Educação empreendedora - conceitos, modelos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier; São Paulo: Sebrae, 2010.

LIMA, E.; LOPES, R. M. A.; NASSIF, V. M. J.; SILVA, D. Opportunities to improve entrepreneurship education: contributions considering Brazilian challenges. **Journal of small business management**, v.53, n.4, 2015. Disponível em:<<https://online.library.wiley.com/doi/pdf/10.1111/jsbm.12110>>. Acesso em: 17 mar. 2019.

LIMA FILHO, D. O., SPROESSER, R. L., MARTINS, E. L. C. Empreendedorismo e jovens empreendedores. **Revista de ciências da administração**, v.11, n.24, p. 246-277, mai./ago. 2009.

LOPES, R. M. A. **Referenciais para a educação empreendedora.** In: LOPES, Rosemary A. (Org.). Educação empreendedora - conceitos, modelos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier; São Paulo: Sebrae, 2010.

MACHADO, A. C. A.; LENZI, F. C.; MANTHEY, N. B. O Ensino do empreendedorismo em cursos de graduação: panorama das práticas dos cursos de ciências sociais aplicadas. **Revista Alcance**, v. 24, n. 4, p. 574-590, 2017. Disponível em:<<http://www.spell.org.br/documentos/ver/49712>>. Acesso em: 23 mar. 2019.

MAURO, R. A.; FREITAS, R. A.; CINTRÃO, J. F. F.; GALLO, Z. Educação a distância: contribuições da modalidade para uma qualificação empreendedora. **Revista de Gestão e Projetos - GeP**, v. 8, n. 3, p. 118-128, 2017. Disponível em: <<http://www.revistagep.org/ojs/index.php/gep/article/view/572>>. Acesso em: 22 mar. 2019.

MAZZON, J. A. Uso da matriz de amarração metodológica em marketing. **BJMkt – Brazilian Journal of Marketing**, v.17, n. 5, 2018.

MELLO, S. C. B.; LEÃO, A. L. M. S.; PAIVA JÚNIOR, F. G. Competências empreendedoras de dirigentes de empresas brasileiras de médio e grande porte que atuam em serviços da nova economia. **Revista de Administração Contemporânea**, v.10, n.4, p.47-69, 2006. Disponível em: <<https://rac.anpad.org.br/index.php/rac/article/view/484/481>>. Acesso em: 25 mai. 2020.

MILLER, A.S.; CAFAZZO, J. A.; SETO, E. A game plan: gamification design principles in mHealth applications for chronic disease management. **Health Informatics Journal**, v.22(2), 2016. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1460458214537511>.> Acesso em: 21 jan. 2020.

MINAYO, M.C.S. **O desafio do conhecimento.** São Paulo: Huci-tec,1993.

MONTENEGRO, A. C. V. **A formação de líderes segundo a Ontopsicologia.** 2012. 98 f. Dissertação (Mestrado em Administração de Empresas) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo. Disponível em: <<http://tede.mackenzie.br/jspui/bitstream/tede/571/1/Ana%20Claudia%20Valentini%20Montenegro.pdf>.> Acesso em: 9 abr. 2019.

MORAN, J. **Mudando a educação com metodologias**, 2015. In: Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens.VII, PG: FocaFoto-PROEX/UEPG, 2015.Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf)> Acesso em: 24 mar. 2019.

NECK, H.; GREENE. P.G. Entrepreneurship education: know worlds and new frontiers. **Journal of small business management**. v.49, p. 55-70, 2011.

NOGUEIRA NETO, A. **A relevância das informações gerenciais no planejamento estratégico: paradigma nas tomadas de decisões empresariais**. 2003. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, 2003.

OCDE Brasil. **Relatórios econômicos OCDE Brasil**, 2018. Disponível em: <<https://www.oecd.org/eco/surveys/Brazil-2018-OECD-economic-survey-overview-Portuguese.pdf>> Acesso em: 27 mar. 2019.

OMER, M. A.; YEMINI, M. Initiating consensus: stakeholders define entrepreneurship ineducation. **Educational review**, v.69, n.2, p. 140-157, 2017.

PEREIRA, H.J.; SANTOS, S.A. **Criando seu próprio negócio: como desenvolver o potencial empreendedor**. Brasília: Ed. SEBRAE, 1995.

PINTO, R. B. Empreendedorismo e gamificação no desenvolvimento profissional. **Linha D'Água (Online)**, São Paulo, v.29, n.1, p. 167-179, jun. 2016. Disponível em: <[www.revistas.usp.br/linhadagua/article/view/111543/115021](http://www.revistas.usp.br/linhadagua/article/view/111543/115021)> Acesso em: 20 abr. 2019.

PNUD. **Aspirações de progresso das pessoas no Brasil**, 2017. Disponível em: <<http://www.br.undp.org/content/dam/brazil/docs/IDH/aspiracoes-progresso-pessoas-Brasil.pdf>> Acesso em: 23 mar. 2019.

SANTIAGO, E. G. Vertentes teóricas sobre empreendedorismo em Schumpeter, Weber e Mc Clelland: novas referências para a sociologia do trabalho. **Revista de Ciências Sociais**, v.40, n.2, 2009. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufc.br/revcienso/article/view/488>> Acesso em: 01 mai. 2020.

SANTIAGO, N. M. D. S. G.; FAIA, V. S.; SILVA, J. D. Ensino do empreendedorismo nos cursos de ciências contábeis do estado do Paraná. **Contexto - Revista do Programa de Pós-Graduação em Controladoria e Contabilidade da UFRGS**, v. 16, n. 32, p. 110-125, 2016. Disponível em: <<http://www.spell.org.br/documentos/ver/47790/ensino-do-empreendedoris-mo-nos-cursos-de-ciencias-contabeis-do-estado-do-parana>>. Acesso em: 22 mar. 2019.

SCHAEFER, R.; MINELLO, I. F. Educação empreendedora: premissas, objetivos e metodologias. **Pensamento contemporâneo em Administração**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 3, p. 60-81, jul./set. 2016.

SCHUMPETER, J.A. **A teoria do desenvolvimento econômico: uma investigação sobre lucros, capital, crédito, juro e o ciclo econômico**. Tradução de Maria Sílvia Possas. Rio de Janeiro: Nova Cultural, 1985. Disponível em: <[http://www.ufjf.br/oliveira\\_junior/files/2009/06/s\\_Schumpeter\\_Teoria\\_do\\_Developimento\\_Econ%C3%B4mico\\_Uma\\_Investiga%C3%A7%C3%A3o\\_sobre\\_Lucros\\_Capital\\_Cr%C3%A9dito\\_Juro\\_e\\_Ciclo\\_Econ%C3%B4mico.pdf](http://www.ufjf.br/oliveira_junior/files/2009/06/s_Schumpeter_Teoria_do_Developimento_Econ%C3%B4mico_Uma_Investiga%C3%A7%C3%A3o_sobre_Lucros_Capital_Cr%C3%A9dito_Juro_e_Ciclo_Econ%C3%B4mico.pdf)> Acesso em: 9 abr. 2019.

SEBRAE. **Manual do professor: disciplina de empreendedorismo**. Brasília: Ed. Sebrae, 2013.

SENAC. **Metodologias ativas de aprendizagem**. Rio de Janeiro: Senac, Departamento Nacional, 2018.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4ª ed. rev. atual. Florianópolis: UFSC, 2005. Disponível em: <[https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos/Metodologia\\_de\\_pesquisa\\_e\\_elaboracao\\_de\\_teses\\_e\\_dissertacoes\\_4ed.pdf](https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos/Metodologia_de_pesquisa_e_elaboracao_de_teses_e_dissertacoes_4ed.pdf)> Acesso em: 10 abr. 2019.

SILVA, F. F.; LIMA, H. C. R.; SILVA, M. F. B. F. Experiências exitosas no ensino universitário de empreendedorismo. **Revista eletrônica de Ciências - VEREDA**, v. 8, n. 2, p. 36-50, 2015. Disponível em: <<http://veredas.favip.edu.br/ojs/index.php/veredas1/article/view/266>>. Acesso em: 13 mar. 2019.

SILVA, J. F.; PENA, M. P. R. O bê-a-ba do ensino em empreendedorismo: uma revisão da literatura sobre os métodos e práticas da educação empreendedora. **Revista de empreendedorismo e gestão de pequenas empresas**. v.6, n.2, p. 372-401, mai./ago. 2017.

TODA, A. M.; SILVA, A. P.; ISOTANI, S. Desafios para o planejamento e implantação da gamificação no contexto educacional. **REVISTA RENOTE CINTED-UFRGS**, v.15, n.2, 2017. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/79263/46157>>. Acesso em: 30 mar. 2020.

ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. **Educação gamificada: valorizando os aspectos sociais**. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

ULBRICHT, V. R.; SAVI, R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **REVISTA RENOTE CINTED-UFRGS**, v.6, n.2, 2008. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

UNESCO. **Educação um tesouro a descobrir: Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI**. Jacques Delors (coord.). Brasília: DF, 2010. Disponível em: <[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590\\_por](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_por)> Acesso em: 01 mai. 2020.

VALENTE, V. A.; ALMEIDA, M. E. B.; GERALDINI, A. F. S. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Rev. Diálogo educ.**, Curitiba, v.17, n.52, p. 455-478, abr./jun. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/9900/12386>> Acesso em: 19 abr. 2019.

VANEVENHOVEN, J. Advances and challenges in entrepreneurship education. **Journal of small business management**, v. 51, n.3, p. 466-470, 2013.

VIEIRA, S. F. A.; MELATTI, G. A.; OGUIDO, W. S.; PELISSON, C.; NEGREIROS, L. F. Ensino de empreendedorismo em cursos de administração: um levantamento da realidade brasileira. **Revista Adm. FACES Journal**: Belo Horizonte. v.12, n.2, p. 93-114, abr./jun. 2013. Disponível em: <<http://www.fumec.br/revistas/facesp/article/view/1377/1273>>Acesso em: 9 abr. 2019.

VIEIRA, S. F. A.; MELATTI, G. A.; RIBEIRO, P. R. O ensino de empreendedorismo nos cursos de graduação em administração: um estudo comparativo entre as universidades estaduais de Londrina e Maringá. **Revista Adm. UFSM. Santa Maria**. V.4, n.1, p. 288-301, mai./ago. 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reaufsm/article/view/2697/2088>. Acesso em: 21 jan. 2020.

VILLELA, C. **Empreendedorismo na escola**. In: ACÚRCIO, Marina Rodrigues Borges (Coord.); ANDRADE, Rosamaria Calaes de (Org.). O empreendedorismo na escola. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Rede Pitágoras, 2005.

WERBACK, K.; HUNTER, D. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Wharton School Press, Pennsylvania, 2012.

WICKERT, M.L. S. Referenciais educacionais do SEBRAE: versão 2006. Brasília: Sebrae, 2006.

WOOD, D. Theory, training and technology: part I, **Education + Training**, v. 37 n. 1, p. 12-16, 1995.

## **APÊNDICES**

**Apêndice A: Autorização para realização da pesquisa**

**Apêndice B: Termo de Consentimento Livre Esclarecido**

**Apêndice C: Roteiro de entrevista**

**Apêndice D: Convite para participação (enviado por e-mail aos docentes)**

**Apêndice E: Protocolo de entrevista (padrão)**

**Apêndice F: Protocolo de pesquisa para análise dos dados (padrão)**

**Apêndice G: Perfis dos entrevistados**

**Apêndice H: Consolidação das unidades de contexto das entrevistas**

**Apêndice I: Consolidação das unidades de registro das entrevistas**

**Apêndice J: Síntese das categorias/frequência de palavras-chave**

**APÊNDICE A:**  
**Autorização para realização da pesquisa**

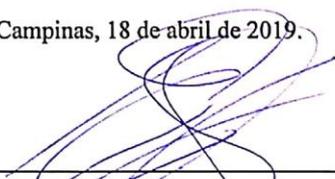


**TERMO DE DECLARAÇÃO DA INSTITUIÇÃO  
COPARTICIPANTE**

**Instituição Coparticipante: Etec Bento Quirino/ Campinas - SP**

Declaro ter lido e concordar com a realização do projeto de pesquisa intitulado: **O ensino do empreendedorismo por meio de uma metodologia ativa de aprendizagem**, sob responsabilidade de Edson Massola Junior e sob orientação da Prof. Dra. Patricia Viveiros de Castro Krakauer, desde que ele venha a ser aprovado pelo CEP da instituição proponente. Esta instituição está ciente de suas corresponsabilidades como instituição coparticipante do projeto de pesquisa, de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos sujeitos de pesquisa nela recrutados, dispondo de infraestrutura necessária para a garantia de tal segurança e bem-estar.

Campinas, 18 de abril de 2019.

  
\_\_\_\_\_  
**Luis Eduardo Fernandes Gonzalez**  
**Diretor da Etec Bento Quirino/ Campinas-SP**  
Assinatura e carimbo do responsável institucional\*

LUIS EDUARDO FERNANDES GONZALEZ  
Diretor de Etec  
RG: 25.174.738-4

## APÊNDICE B

### Termo de Consentimento Livre Esclarecido

**Título da Pesquisa:** “Educação empreendedora: a utilização de jogos em sala de aula”.

**Nome do Pesquisador:** Edson Massola Junior.

**Nome da Orientadora:** Prof. Dra. Patrícia Viveiros de Castro Krakauer.

**Instituição Vinculada:** UNIFACCAMP – Centro Universitário Campo Limpo Paulista.

**Endereço:** Rua Guatemala, nº 167, Jardim América, CEP: 13231-230, Campo Limpo Paulista/SP.

**Natureza da pesquisa:** O(A) sr(a) está sendo convidado(a) a participar desta pesquisa que tem por finalidade investigar como os jogos em sala de aula podem colaborar para o ensino de empreendedorismo.

**Participantes da pesquisa:** O presente trabalho contemplará um grupo de 14 (quatorze) professores do Ensino Técnico do Centro Paula Souza – ETEC Bento Quirino.

**Envolvimento na pesquisa:** Ao participar deste estudo, o(a) sr(a) permitirá que o pesquisador Edson Massola Junior realize uma entrevista virtual para investigar como a metodologia gamificação colabora para o ensino do empreendedorismo. O(A) sr(a) tem liberdade de se recusar a participar e ainda se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo. Sempre que quiser, poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone do pesquisador do projeto e, se necessário, através do telefone do Comitê de Ética em Pesquisa.

**Sobre a realização da entrevista:** O processo de entrevista se dará em três etapas. Na primeira etapa o envio de um e-mail com algumas perguntas de cunho profissional para formalizar a participação; na segunda um novo contato para o agendamento da entrevista virtual que será realizada na plataforma *Microsoft Teams ou Skype*, com data e horário acordados pelas partes e por fim, a entrevista propriamente dita.

**Riscos e desconforto:** A participação nesta pesquisa não traz complicações legais. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos, conforme Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferecem riscos à sua dignidade.

**Confidencialidade:** Todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente o pesquisador e a orientadora terão conhecimento dos dados.

**Benefícios:** Ao participar desta pesquisa, o(a) sr(a) não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo traga informações importantes sobre o ensino de empreendedorismo, de forma que o conhecimento que será construído a partir desta pesquisa possa auxiliar alunos, professores e outros interessados no processo

de ensino e aprendizagem. O pesquisador se compromete a divulgar os resultados obtidos.

**Pagamento:** O(A) sr(a) não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa bem como nada será paga por sua participação. Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa. Portanto, preencha, por favor, os itens que se seguem:

### **CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO/ ENTREVISTADO**

Eu, \_\_\_\_\_, RG ou CPF \_\_\_\_\_, abaixo assinado, concordo em participar do estudo sobre o ensino de empreendedorismo por meio de metodologia ativa de aprendizagem como sujeito. Autorizo a gravar e a filmar minhas opiniões em qualquer meio de comunicação para fins didáticos e de pesquisa sem qualquer ônus e restrições. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Edson Massola Junior sobre este conteúdo, os procedimentos nele envolvidos, assim como sobre os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade ou interrupção de meu acompanhamento/assistência/tratamento. Fica autorizado de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos de veiculação, não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Local e data:

---

Nome e assinatura do entrevistado:

---

Assinatura do pesquisador:

---

Observações complementares:

---

## **APÊNDICE C**

### **Roteiro de entrevista**

#### **PARTE 1 – SOBRE O EMPREENDEDORISMO**

1.1 O que entende por empreendedorismo?

1.2 Você percebe associação entre empreendedorismo e o mercado de trabalho? Qual seria?

#### **PARTE 2 – SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR**

2.1 Em sua opinião, de que forma o comportamento empreendedor pode ser estimulado em sala de aula?

2.2 Qual a importância, independente da disciplina ministrada, de se promover o comportamento empreendedor?

#### **PARTE 3 – SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS**

3.1 Para você, de que forma a escola exerce um papel fundamental para o fomento do empreendedorismo entre os alunos?

3.2 Você acha que as metodologias ativas de aprendizagem podem colaborar para o ensino de empreendedorismo? Dê a sua opinião.

#### **PARTE 4 – SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA**

4.1 Quais as vantagens de se trabalhar em sala de aula com jogos para fomentar o empreendedorismo?

4.2 E as desvantagens?

4.3 No seu entendimento, de que forma os jogos podem contribuir em sala de aula para o ensino de empreendedorismo?

4.4 Você já utilizou jogos em sala de aula? Pode relatar essa experiência?

## APÊNDICE D

### Convite para participação (enviado por e-mail aos docentes)

Esta pesquisa é parte integrante de uma dissertação de mestrado do Centro Universitário Campo Limpo Paulista (UNIFACCAMP) e tem por objetivo investigar como os professores do Ensino Técnico percebem a utilização de jogos em sala de aula para a disciplina de empreendedorismo.

O processo de entrevista se dará em três etapas. Na primeira etapa o envio deste e-mail com algumas perguntas de cunho profissional para formalizar a sua participação; na segunda um novo contato para o agendamento da entrevista virtual que será realizada na plataforma *Microsoft Teams* ou *Skype*, com data e horário acordados pelas partes e por fim, a entrevista propriamente dita.

A identificação dos respondentes será mantida em sigilo e a coleta dos dados se dará exclusivamente para fins acadêmicos. Para isso, pede-se **assinar o Termo de Consentimento Livre Esclarecido**, onde o entrevistado autoriza a publicação desses dados de forma anônima.

#### Questões a serem respondidas pelo entrevistado:

1. Nome completo: \_\_\_\_\_
2. Idade: \_\_\_\_\_
3. Formação acadêmica: \_\_\_\_\_
4. Tempo que leciona: \_\_\_\_\_
5. Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo? ( ) sim ( ) não
6. Disciplinas que leciona:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Agradecemos a sua participação.

OBS.: Caso aceite responder à pesquisa, entendemos que está de acordo com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. **Obrigado.**

**APÊNDICE E**  
**Protocolo de entrevista (padrão)**

Início da entrevista (gravação).

Hoje é dia....., horário:.....

Vou entrevistar o(a) Prof.(a).....Bom dia/boa tarde ou boa noite, professor(a).

Obrigado professor(a) por aceitar o meu convite e por sua disponibilidade.

Esta pesquisa faz parte de um projeto de dissertação de mestrado sobre o tema central: Jogos em sala de aula e durará em média 30 minutos, contendo 10 questões.

Depois haverá a transcrição de trechos de sua entrevista e a compilação dos dados para estudos, preservando sua imagem, voz e identidade.

Esta entrevista será gravada. Você autoriza a gravação?

Ao final, pergunta-se: Teria algo que gostaria de acrescentar?

**Muito obrigado por sua participação.**

## APÊNDICE F

### Protocolo de pesquisa para análise dos dados (padrão)

#### 1. Dados do entrevistado

1.1 Código do entrevistado

1.2 Inicial do primeiro nome

1.3 Sexo

1.4 Idade

1.5 Formação acadêmica

1.6 Eixo tecnológico que leciona

1.7 Tempo que leciona

1.8 Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo? ( ) sim ( ) não

1.9 Disciplinas que leciona

#### 2. Dados da coleta

2.1 Data e horário da entrevista virtual

2.2 Realizada por: ( ) *Microsoft Teams* ( ) *Skype*

2.3 A entrevista foi gravada? ( ) sim ( ) não

2.4 Se sim, qual foi o tempo de duração?

#### 3. Dados coletados

3.1 Transcrição dos dados: Arquivo nº

#### 4. Análise de conteúdo

4.1 Pré-análise

4.2 Exploração do material

4.3 Tratamento dos resultados obtidos

**APÊNDICE G**  
**Perfis dos entrevistados**  
**(Vide próximas páginas)**

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E1
Inicial do primeiro nome	T
Sexo	Masculino
Idade	40 anos
Formação Acadêmica	Administração de Recursos Humanos
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	1 ano
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Teoria das Relações Humanas
	Planejamento, Recrutamento e Seleção
	Gerenciamento de Rotinas Administrativas
	Psicologia e Processo de Motivação
	Tendências e Cenários em Recursos Humanos
	Desenvolvimento Humano e Organizacional
	Qualidade de Vida e Segurança no Trabalho
	Gestão do Desempenho e Retenção de Talentos
	Gestão Estratégica de Resultados

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	13/04/2020 - 18h40
Realizada por:	Skype
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	25'51"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E2
Inicial do primeiro nome	D
Sexo	Feminino
Idade	28 anos
Formação Acadêmica	Administração
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	9 meses
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Movimentação, Expedição e Distribuição
	Marketing Institucional

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	14/04/2020 - 13h05
Realizada por:	Skype
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	26'47"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E3
Inicial do primeiro nome	J
Sexo	Masculino
Idade	52 anos
Formação Acadêmica	Ciências Contábeis
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	9 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Cálculos de folha de pagamento
	Práticas de Departamento Pessoal
	Contabilidade Tributária

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	14/04/2020 - 17h15
Realizada por:	Skype
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	14'49"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E4
Inicial do primeiro nome	M
Sexo	Masculino
Idade	52 anos
Formação Acadêmica	Mestrado em Sistemas Ambientais Sustentáveis
Eixo tecnológico que leciona	Indústria
Tempo que leciona	18 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	sim
Disciplinas que leciona	Mecânica
	Elétrica
	Automação
	Segurança do Trabalho
	Meio ambiente

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	15/05/2020 - 9h
Realizada por:	Skype
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	1 09' 28"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E5
Inicial do primeiro nome	E
Sexo	Masculino
Idade	59 anos
Formação Acadêmica	Mestrado em Engenharia Elétrica
Eixo tecnológico que leciona	Indústria
Tempo que leciona	20 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Eletrônica básica
	Dispositivos semicondutores
	Aplicativos informatizados

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	15/04/2020 - 12h05
Realizada por:	Skype
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	40'57"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E6
Inicial do primeiro nome	R
Sexo	Masculino
Idade	59 anos
Formação Acadêmica	Ciências Contábeis
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	10 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	sim
Disciplinas que leciona	Gestão Empreendedora e Inovação
	Gestão de Transportes
	Processos Operacionais Contábeis
	Planejamento Empresarial e Empreendedorismo
	Técnicas Organizacionais
	Gestão da Cadeia de Abastecimento
	Logística Empresarial
	Negociação Internacional

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	15/04/2020 - 15h26
Realizada por:	Skype
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	22'32"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E7
Inicial do primeiro nome	F
Sexo	Masculino
Idade	44 anos
Formação Acadêmica	Administração com MBA em Gestão Financeira
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	10 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Planejamento e Desenvolvimento de TCC

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	15/04/2020 - 16h
Realizada por:	Skype
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	16'27"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E8
Inicial do primeiro nome	R
Sexo	Feminino
Idade	44 anos
Formação Acadêmica	Pedagogia com pós graduação em Ensino Superior
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	8 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Inglês
	Inglês Instrumental
	Linguagem, Trabalho e Tecnologia

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	16/04/2020 - 18h45
Realizada por:	Skype
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	13'04"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E9
Inicial do primeiro nome	S
Sexo	Feminino
Idade	50 anos
Formação Acadêmica	Comércio Exterior
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	4 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Logística Empresarial
	Comércio Internacional

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	20/04/2020 - 17h40 (horário de recebimento do e-mail)
Realizada por:	E-mail
A entrevista foi gravada?	não (devido a problemas operacionais)
Se sim, qual foi o tempo de duração?	não se aplica

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E10
Inicial do primeiro nome	R
Sexo	Masculino
Idade	51 anos
Formação Acadêmica	Comunicação Social
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	11 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Administração de Marketing
	Planejamento de TCC
	Desenvolvimento de TCC

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	16/04/2020 - 21h40
Realizada por:	Skype
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	27'18"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E11
Inicial do primeiro nome	C
Sexo	Masculino
Idade	45 anos
Formação Acadêmica	Matemática
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	10 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	sim
Disciplinas que leciona	Matemática
	Aplicativos Informatizados
	Gestão da Qualidade Total

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	17/04/2020 - 10h25
Realizada por:	Microsoft Teams
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	13'18"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E12
Inicial do primeiro nome	P
Sexo	Feminino
Idade	43 anos
Formação Acadêmica	Administração
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	7 meses
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Administração de Marketing
	Marketing Institucional
	Princípios de Marketing
	Administração de Materiais de Produção
	Gestão de Transportes

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	17/04/2020 - 19h15
Realizada por:	Skipe
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	11'48"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E13
Inicial do primeiro nome	M
Sexo	Feminino
Idade	64 anos
Formação Acadêmica	Pedagogia e Letras
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	26 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não
Disciplinas que leciona	Português
	Inglês

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	19/04/2020 - 19h45
Realizada por:	Microsoft Teams
A entrevista foi gravada?	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	13'26"

<b>DADOS DO(A) ENTREVISTADO(A)</b>	
Código do(a) entrevistado(a)	E14
Inicial do primeiro nome	L
Sexo	Masculino
Idade	51 anos
Formação Acadêmica	Administração com MBA em Gestão de Projetos
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	21 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	sim
Disciplinas que leciona	Planejamento Estratégico e Empreendedorismo
	Ética
	Introdução ao Marketing
	Gestão de Materiais
	Planejamento e Organização de Rotinas Administrativas

<b>DADOS DA COLETA</b>	
Data e horário da entrevista virtual	25/04/2020 - 19h35 (horário de recebimento do e-mail)
Realizada por:	E-mail
A entrevista foi gravada?	não (devido a problemas operacionais)
Se sim, qual foi o tempo de duração?	não se aplica

<b>RESUMO: DADOS DOS ENTREVISTADOS (PERFIS)</b>			
Código do(a) entrevistado(a)	E1	E2	E3
Inicial do primeiro nome	T	D	J
Sexo	Masculino	Feminino	Masculino
Idade	40 anos	28 anos	52 anos
Formação Acadêmica	Administração de R. H.	Administração	Ciências Contábeis
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios	Gestão & Negócios	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	1 ano	9 meses	9 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não	não	não
Data e horário da entrevista virtual	13/04/2020 - 18h40	14/04/2020 - 13h05	14/04/2020 - 17h15
Realizada por:	Skype	Skype	Skype
A entrevista foi gravada?	sim	sim	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	25'51"	26'47"	14'49"

Código do(a) entrevistado(a)	E4	E5	E6
Inicial do primeiro nome	M	E	R
Sexo	Masculino	Masculino	Masculino
Idade	52 anos	59 anos	59 anos
Formação Acadêmica	Mestrado em Sistemas Ambientais Sustentáveis	Mestrado em Engenharia Elétrica	Ciências Contábeis
Eixo tecnológico que leciona	Indústria	Indústria	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	18 anos	20 anos	10 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	sim	não	sim
Data e horário da entrevista virtual	15/05/2020 - 9h	15/04/2020 - 12h05	15/04/2020 - 15h26
Realizada por:	Skype	Skype	Skype
A entrevista foi gravada?	sim	sim	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	1 09' 28"	40'57"	22'32"

Código do(a) entrevistado(a)	E7	E8	E9
Inicial do primeiro nome	F	R	S
Sexo	Masculino	Feminino	Feminino
Idade	44 anos	44 anos	50 anos
Formação Acadêmica	Administração com MBA em Gestão Financeira	Pedagogia com Pós em E.Superior	Comércio Exterior
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios	Gestão & Negócios	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	10 anos	8 anos	4 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não	não	não
Data e horário da entrevista virtual	15/04/2020 - 16h	16/04/2020 - 18h45	20/04/2020 - 17h40
Realizada por:	Skype	Skype	E-mail
A entrevista foi gravada?	sim	sim	não
Se sim, qual foi o tempo de duração?	16'27"	13'04"	não se aplica

Código do(a) entrevistado(a)	E10	E11	E12
Inicial do primeiro nome	R	C	P
Sexo	Masculino	Masculino	Feminino
Idade	51 anos	45 anos	43 anos
Formação Acadêmica	Comunicação Social	Matemática	Administração
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios	Gestão & Negócios	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	11 anos	10 anos	7 meses
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não	sim	não
Data e horário da entrevista virtual	16/04/2020 - 21h40	17/04/2020 - 10h25	17/04/2020 - 19h15
Realizada por:	Skype	Microsoft Teams	Skype
A entrevista foi gravada?	sim	sim	sim
Se sim, qual foi o tempo de duração?	27'18"	13'18"	11'48"

Código do(a) entrevistado(a)	E13	E14
Inicial do primeiro nome	M	L
Sexo	Feminino	Masculino
Idade	64 anos	51 anos
Formação Acadêmica	Pedagogia e Letras	Adm. com MBA Gestão Projetos
Eixo tecnológico que leciona	Gestão & Negócios	Gestão & Negócios
Tempo que leciona	26 anos	21 anos
Ministra ou ministrou a disciplina de empreendedorismo?	não	sim
Data e horário da entrevista virtual	19/04/2020 - 19h45	25/04/2020 - 19h35
Realizada por:	Microsoft Teams	E-mail
A entrevista foi gravada?	sim	não
Se sim, qual foi o tempo de duração?	13'26"	não se aplica

**APÊNDICE H****Consolidação das unidades de contexto das entrevistas****(Vide próximas páginas)**

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E1 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"tem a ver com postura, querer fazer alguma coisa, realizar e entregar"
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"sim plenamente, total correlação... o profissional se torna um empreendedor dentro de uma empresa"
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"os alunos precisam ser estimulados, encorajados..., cabe ao professor mostrar o caminho das pedras"
2.2 A importância da promoção	"os alunos precisam ser treinados..., a formação tem de ocorrer na prática... com trabalhos e projetos em sala"
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"nem toda escola promove, algumas escolas não contribuem, os professores precisam começar a estimulá-los"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"sim plenamente, ...é importante que a gente gere essa vivência, desafio, essa oportunidade para o aluno"
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"traz um lado lúdico, uma coisa divertida, passa a se divertir com que está fazendo... prazer, alegria"
4.2 As desvantagens dos jogos	"o mal preparo do jogo em si...precisa preparar o material não dá para improvisar"
4.3 A forma de se utilizar	"estimular os alunos a competirem, a cooperarem"
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"sim, ofereci o conteúdo teórico e depois a prática. O jogo conduz à vivência"

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E2 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"um processo de inovação dentro da empresa, empreender dentro dela..., com algum tipo de serviço, produto"
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"eu percebo..., as empresas estão se readaptando e buscando profissionais com novos perfis"
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"projetos, professores que fazem criar e depois colocar em prática, estimulam o comportamento empreendedor"
2.2 A importância da promoção	"professores precisam dar oportunidade, estimular os seus alunos a criar"
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"local para trabalhar/promover atividades, criar produtos, robôs, trabalhar em grupo, incentivar os alunos"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"sim, criar projetos e colocar em prática, engajamento, colaboração, trabalhos em grupo"
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"os jogos dão opções para o aluno fazer, estímulo para fazer"
4.2 As desvantagens dos jogos	"nem todos os alunos têm facilidade com tecnologia, alguns tem dificuldade em entender as regras"
4.3 A forma de se utilizar	"estimular os alunos, aguçar a criatividade, pensar fora da caixinha, simular a realidade"
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"nunca utilizei não"

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E3 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"tirar algo do papel, capacidade de começar do zero e transformar algo com atitude"
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"sim, pois o mercado procura quem pensa fora da caixa, quem pensa um pouco à frente"
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"o professor precisa conduzir esse aluno a ser diferente..., estímulo por parte do professor"
2.2 A importância da promoção	"ponte entre aquilo que está aprendendo com a prática, algo que ele vai aplicar em seu dia a dia"
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"local aonde se tira as ideias do papel, do rascunho, faz acontecer"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"é de fundamental importância, é um diferencial para todos os alunos"
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"troca de ideias, trabalho em grupo"
4.2 As desvantagens dos jogos	"pode criar uma dependência com o grupo, e não mais conseguir trabalhar sozinho"
4.3 A forma de se utilizar	"atividades em grupo, colaboração, dando exemplos de empreendimentos bem sucedidos (cases)"
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"não utilizei, mas tenho vontade de formatar algo"

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E4 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"acreditar em uma ideia, ter atitude, buscar motivação e não desistir, ir até o final"
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"total integração, o mercado de trabalho busca pessoas empreendedoras e proativas"
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"propor desafios, projetos sem dar a solução dos problemas e dar o apoio necessário"
2.2 A importância da promoção	"promovendo a independência, o aluno desenvolve a disciplina, o autoaprendizado"
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"é o primeiro lugar que promove o empreendedorismo, laboratório de projetos, ideias"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"contribui e muito para o ensino, são instrumentos aliados aos métodos clássicos"
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"criar motivação, gerar colaboração, ajudar na mentalidade empreendedora, fomentar"
4.2 As desvantagens dos jogos	"desvio no comportamento do aluno, jogos tomam tempo e pode desviar do conteúdo"
4.3 A forma de se utilizar	"deve estar associado ao conteúdo do curso, o aluno deve criar o seu próprio jogo"
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	" eu usei sim, em eletrônica associando o conteúdo com o jogo, projetos com <i>games</i> , tabuleiro.

<b>CATEGORIAS DE ANÁLISE</b>	<b>E5 - UNIDADE DE CONTEXTO</b>
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"tem a ver com a realização, ideias inovadoras, geração de oportunidades e negócios"
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"sim, com muitas exigências do mercado de trabalho, um novo perfil de profissional"
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"preparar o indivíduo a realizar tarefas para obter autonomia"
2.2 A importância da promoção	"atividades vinculadas com o progresso e a autonomia que gerem sede para procurar algo",
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"papel fundamental no desenvolvimento de habilidades e atitudes"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"levam a pensar de forma diferente com soluções diferenciadas, aprender fazendo"
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"experiência lúdica para a aula não ficar enfadonha, usa a competição com pouco investimento".
4.2 As desvantagens dos jogos	"mexer com a questão comportamental com danos à personalidade"
4.3 A forma de se utilizar	"depende da experiência e do preparo do professor"
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"sim, faz uns 8 anos que desenvolvi um aplicativo que uso em sala de aula"

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E6 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"é uma atitude, é uma forma de pensar, um meio de vida para gerar coisas novas"
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"perfeitamente, um não vive sem o outro. O mercado de trabalho busca empreendedores"
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"ofertando trabalhos em sala de aula que incentivem os alunos a criarem novos produtos"
2.2 A importância da promoção	"gerar no aluno a confiança, incentivar o aluno para atuar de forma autônoma".
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"a escola precisa incentivar o aluno a pesquisar, ela consegue fomentar isso no aluno"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"sim, fazem os alunos buscarem novas soluções para problemas iguais, pensar fora da caixa".
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"incentivar a competitividade, assumir desafios buscando novas soluções".
4.2 As desvantagens dos jogos	"falta de planejamento de quem vai aplicar para chegar ao resultado almejado".
4.3 A forma de se utilizar	"através do envolvimento de todos, apresentação de desafios, cooperação, espírito de equipe".
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"sim, foi bem legal, muito proveitoso".

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E7 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"ato de fazer acontecer, realizar, fazer a diferença, de contribuir com a sociedade de forma geral".
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"as pessoas empreendedoras fazem a diferença e o mercado de trabalho procura isso".
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"o desafio do professor é fomentar no aluno o protagonismo para o seu próprio desenvolvimento".
2.2 A importância da promoção	"estimular nas pessoas que elas são capazes de realizar, possuem potencial para concretizar"
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"despertando o sentimento de realização, e a escola e os professores são os influenciadores".
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"acredito que sim, elas são fundamentais para diversificar a forma de aprendizagem".
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"prendem a atenção, melhora o comprometimento dos alunos, maior engajamento, dinamiza a aula".
4.2 As desvantagens dos jogos	"não ter material de fácil acesso relacionado a jogos"
4.3 A forma de se utilizar	"depende de cada proposta, mas o objetivo principal é o engajamento e o comprometimento".
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"na sala de aula propriamente dito, não"

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E8 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"é a capacidade de criar, realizar projetos/trabalhos, pensando não só em si, mas no outro".
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"sim, o mercado está cada vez mais exigente e buscando candidatos com postura empreendedora".
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"fazer com que nossos alunos se tornem empreendedores, estimulando-os a trazer soluções".
2.2 A importância da promoção	"vai ajudar na autonomia, aumentar a confiança e quebrar muitas barreiras".
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"a escola e os professores são de fundamental importância, influenciando os alunos"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"sem dúvida, tiram o aluno da zona de conforto onde o professor faz tudo, tornando-o mais ativo".
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"é lúdico, traz a experiência da vida real para dentro da sala, é divertido, posso fazer simulações".
4.2 As desvantagens dos jogos	"o aluno pode achar que sua aula é só brincadeira, precisamos mesclar jogos e teoria".
4.3 A forma de se utilizar	"atividades que promovam o envolvimento, a cooperação, simulem a realidade e diminuam a timidez".
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"sim, com RPG, jogos de competição, simulação de papéis e de mercado".

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E9 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"capacidade de colocar uma ideia em prática e lucrar com isso, atitude"
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"sim, o empreendedor de sucesso gera emprego e as empresas procuram pessoas com esse perfil".
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"através de atividades que estimulem a criatividade e a discussão de ideias e exemplos de sucesso"
2.2 A importância da promoção	"é importante incentivar, desenvolver o raciocínio dos alunos para que sonhos se transformem em realidade".
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	" a escola é a porta de entrada à socialização que incentiva a convivência e o empreendedorismo"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"formas de envolver o aluno para aumentar o seu interesse, dando um novo sentido pelas práticas propostas"
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"são motivadores, oferecem uma forma de absorver o conteúdo e potencializar a concentração pelos desafios".
4.2 As desvantagens dos jogos	"se mal planejado pode criar divisões, desavenças, discriminação, sentimento negativo de competição excessiva".
4.3 A forma de se utilizar	"através de gincanas com perguntas e respostas e, principalmente, regras claras".
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"sim, várias vezes, com resultados muito bons".

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E10 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"é fazer pensando no todo, em uma sociedade, nos produtos ou serviços que irão resolver seus problemas".
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"hoje as formas de contratação mudaram, os profissionais com essas características são os mais cobiçados"
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"mais autonomia, atividades que estimulem a resolução de problemas e façam entender estratégias".
2.2 A importância da promoção	"motivar, buscar informações, a vontade de realizar encarando os obstáculos como desafios a serem superados".
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"oferece caminhos aos alunos para encontrar soluções, estimular, desenvolve habilidades e atitudes".
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"elas proporcionam atividades dinâmicas, jogos de negócios que desafiam, situações reais na sala de aula"
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"possuem estratégias para atingir objetivos, é motivador, a linguagem é dominada pelos alunos, entreterimento"
4.2 As desvantagens dos jogos	"a sala de aula (ambiente) precisa estar preparada, falta de planejamento, a competitividade excessiva"
4.3 A forma de se utilizar	"com atividades que estimulem o trabalho em equipe, promova a cooperação, trabalho sob pressão, autonomia"
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"não foi bem jogos...foi uma experiência lúdica em marketing que promovia a competitividade em sala".

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E11 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"pessoas que não pensam somente em si mas nos outros, protagonismo das inovações que surguem".
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"o mercado busca pessoas que agem como o dono, com perfil empreendedor que buscam soluções"
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"através de trabalhos que dêem mais autonomia e poder de decisão, executando tarefas na prática".
2.2 A importância da promoção	"o professor motiva, estimula o aluno, dá a ele autonomia, que ele pode progredir, tem potencial para isso".
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"é fundamental, influencia na aquisição de conhecimentos, habilidades, atitudes e no comportamento"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"a educação empreendedora prioriza as metodologias ativas com soluções diferenciadas".
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"atividades lúdicas, oferecem a prática, linguagem que o aluno entende, são populares, de baixo custo"
4.2 As desvantagens dos jogos	"quando não há uma preparação, planejamento, sem objetivos claros, quando há manipulação no jogo".
4.3 A forma de se utilizar	"atividade que promovam ação, competição, interação, trocas de experiências, ambiente livre para decisões"
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"sim, com muita interação e competitividade para tomar as decisões mais assertivas".

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E12 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"realizar ideias inovadoras promovendo melhorias e soluções, agentes de mudanças"
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"sim, é lógico, hoje já existe uma procura bem maior por candidatos com perfil empreendedor"
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"lançando desafios para os alunos, estimulando a busca por soluções inovadoras através do esforço próprio".
2.2 A importância da promoção	"é de fundamental importância, transforma o aluno em uma pessoa melhor no futuro, autonomia, visão diferente".
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"é o lugar ideal para desenvolver habilidades e atitudes empreendedoras com mais ferramentas na escola".
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"acredito muito nelas para o desenvolvimento de uma visão empreendedora, pensando de formas diferentes".
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"desenvolvimento socioemocional do aluno através da cooperação, interação e trocas de experiências".
4.2 As desvantagens dos jogos	"quase não achei...terão desvantagens se não forem bem aplicados (falta de planejamento) e ambiente impróprio".
4.3 A forma de se utilizar	"de forma dinâmica, estruturada, planejada e acessível para todos os alunos".
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"acredito que não, só utilizei dinâmicas de grupo".

CATEGORIAS DE ANÁLISE	E13 - UNIDADE DE CONTEXTO
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"realizar algum projeto, serviço, negócio e não pensando em si próprio, mas no outro. Buscar soluções"
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"sim, o mercado busca pessoas com essas características..."
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"os professores precisam estimular os alunos a fazerem algo por si próprio, dar maior autonomia para esse aluno".
2.2 A importância da promoção	"é muito importante, o comportamento empreendedor deve estar ligado à boa comunicação, ao respeito mútuo"
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"é fundamental para o empreendedorismo, desenvolvendo neles habilidades e atitudes"
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"o aluno participa ativamente do processo de aprendizagem com autonomia, responsabilidade e proatividade"
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"só vejo vantagens, os jogos geram oportunidades, estímulos que dinamizam a aula "
4.2 As desvantagens dos jogos	"se soubermos trabalhar bem as vantagens, eu não vejo desvantagens".
4.3 A forma de se utilizar	" de forma lúdica, com cooperação entre os envolvidos, promovendo a competitividade na busca por soluções".
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"no ensino técnico, eu ainda não usei nenhum jogo".

<b>CATEGORIAS DE ANÁLISE</b>	<b>E14 - UNIDADE DE CONTEXTO</b>
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>	
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	"é uma atitude, meio de vida, é fazer acontecer".
1.2 A associação com o mercado de trabalho	"sim, o mercado de trabalho está à procura de pessoas empreendedoras, proativas".
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>	
2.1 O estímulo em sala de aula	"promovendo autonomia através de projetos que busquem soluções para problemas".
2.2 A importância da promoção	"proporcionar autonomia ao aluno, estímulo à criação, gerando desafios".
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>	
3.1 O papel da escola	"papel fundamental, lugar de se promover os conhecimentos, habilidades e atitudes".
3.2 A colaboração das metodologias ativas	"sim, usam de atividades dinâmicas para buscar novas soluções".
<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>	
4.1 As vantagens dos jogos	"trabalham o lúdico, a competição e a cooperação nos participantes".
4.2 As desvantagens dos jogos	"sem planejamento, as coisas podem dar errado".
4.3 A forma de se utilizar	"pela promoção da cooperação e colaboração de quem joga".
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	"não, jogos especificamente não.

<b>CONSOLIDAÇÃO DAS UNIDADES DE CONTEXTO</b>		
<b>CATEGORIAS DE ANÁLISE</b>	<b>ENTREVISTADO 1</b>	<b>ENTREVISTADO 2</b>
1.1	postura, querer fazer, realizar	processo de inovação, empreender dentro dela
1.2	sim, empreendedor dentro de uma empresa	eu percebo, profissionais com novos perfis
2.1	cabe ao professor	projetos, professores que fazem criar, colocar em prática
2.2	prática, trabalhos, projetos	estimular os seus alunos a criar
3.1	professores precisam começar a estimulá-los	local para trabalhar, promover atividades, criar, incentivar
3.2	sim, gera vivência, desafio, oportunidade para o aluno	sim, criar projetos, colocar em prática, engajamento, colaboração
4.1	lado lúdico, diversão, prazer, alegria	opções para o aluno fazer, estímulo
4.2	mal preparo, não dá para improvisar	nem todos tem facilidade com tecnologia, entender as regras
4.3	estimular os alunos a competirem, cooperarem	estimular os alunos, aguçar a criatividade, simular a realidade
4.4	sim, ofereci o conteúdo teórico e depois a prática	nunca utilizei
<b>CATEGORIAS DE ANÁLISE</b>	<b>ENTREVISTADO 3</b>	<b>ENTREVISTADO 4</b>
1.1	tirar algo do papel, começar do zero, atitude	acreditar em uma ideia, atitude, motivação, não desistir
1.2	sim, o mercado procura quem pensa fora da caixa	total integração, o mercado busca pessoas empreendedoras e proativas
2.1	estímulo por parte do professor	propor desafios, projetos, solução de problemas
2.2	prática	independência, disciplina, autoaprendizado
3.1	local aonde se tira as ideias do papel, faz acontecer	local onde se promove o empreendedorismo, projetos, ideias
3.2	fundamental importância, diferencial para todos	contribui e muito para o ensino

4.1	troca de ideias, trabalho em grupo	motivação, colaboração, fomento, ajuda na mentalidade empreendedora
4.2	criar dependência com o grupo	desvio no comportamento, jogos tomam tempo, desvio do conteúdo
4.3	atividades em grupo, colaboração, casos de sucesso	o aluno deve criar o seu próprio jogo
4.4	não utilizei	eu usei sim, projetos, tabuleiro

UNIDADES DE CONTEXTO		
CATEGORIAS DE ANÁLISE	ENTREVISTADO 5	ENTREVISTADO 6

1.1	tem a ver com realização, ideias inovadoras, negócios	atitude, forma de pensar, um meio de vida, gerar coisas novas
1.2	sim, um novo perfil de profissional	perfeitamente, O mercado procura empreendedores

2.1	realizar tarefas, autonomia	trabalhos em sala, incentivo aos alunos
2.2	atividades vinculadas ao progresso, autonomia	confiança, incentivo aos alunos, autonomia

3.1	papel fundamental, habilidades e atitudes	precisa incentivar o aluno, fomentar
3.2	soluções diferenciadas, aprender fazendo	sim, buscar novas soluções, pensar fora da caixa

4.1	lúdica, competição, pouco investimento	competição, desafio, novas soluções
4.2	questão comportamental	falta de planejamento
4.3	depende da experiência e preparo do professor	atividades com envolvimento, desafios, cooperação, equipe
4.4	sim, desenvolvi um aplicativo para uso em sala de aula	sim, foi muito legal e proveitoso

CATEGORIAS DE ANÁLISE	ENTREVISTADO 7	ENTREVISTADO 8
-----------------------	----------------	----------------

1.1	fazer acontecer, realizar, fazer a diferença	criar, realizar, pensar no outro
1.2	o mercado de trabalho procura pessoas empreendedoras	sim, busca candidato com postura empreendedora

2.1	através do professor, fomentar o protagonismo no aluno	estimular os alunos a trazerem soluções
2.2	estimular nas pessoas a capacidade de realizar	autonomia, confiança, quebrar barreiras

3.1	desperta o sentimento de realização	fundamental importância, influencia os alunos
3.2	acredito que sim, diversificação na forma de aprendizagem	sem dúvida, tira o aluno da zona de conforto

4.1	preendem atenção, comprometimento, engajamento	lúdico, experiência da vida real, divertido, simulação
4.2	não ter material de fácil acesso	o aluno pode achar que é só brincadeira, mesclar jogos com teoria
4.3	depende da proposta, engajamento e comprometimento	envolvimento, cooperação, simulação, diminuição da timidez
4.4	na sala de aula, não	sim, com RPG, jogos de competição

<b>UNIDADES DE CONTEXTO</b>		
<b>CATEGORIAS DE ANÁLISE</b>	<b>ENTREVISTADO 9</b>	<b>ENTREVISTADO 10</b>

1.1	colocar uma ideia em prática, atitude	é fazer, pensar no produto/ serviço, solução
1.2	sim, as empresas procuram pessoas com esse perfil	sim, os profissionais com essas características são os mais cobiçados

2.1	estímulo a criatividade, discussão de ideias	autonomia, estímulo à resolução de problemas, entender estratégias
2.2	é importante incentivar, desenvolver raciocínio	motivar, buscar informações, realizar, desafios

3.1	porta de entrada, a convivência e o empreendedorismo	oferece caminhos, soluções estimula, desenvolve habilidades e atitudes
3.2	envolvem o aluno, interesse, sentido, prática	atividades dinâmicas, desafios, situações reais

4.1	motivadores, desafios	estratégias, objetivos, motivador, linguagem acessível, entretenimento
4.2	mal planejamento, divisões, discriminação, competição	preparo do ambiente, falta de planejamento, competitividade excessiva

4.3	gincanas, perguntas e respostas, regras claras	estímulo, trabalho em equipe, cooperação, autonomia
4.4	sim, várias vezes	não foi bem jogos, foi uma experiência lúdica em marketing

UNIDADES DE CONTEXTO		
CATEGORIAS DE ANÁLISE	ENTREVISTADO 11	ENTREVISTADO 12

1.1	que não pensam só em si, protagonismo inovação	realizar, ideias inovadoras, soluções, agente de mudança
1.2	busca pessoas que agem como dono, perfil empreendedor	sim, é lógico, procura maior por candidatos com perfil empreendedor

2.1	autonomia, poder de decisão, prática	desafios para os alunos, busca por soluções inovadoras
2.2	o professor motiva, estimula, dá autonomia	fundamental importância, autonomia, visão diferente, pessoa melhor

3.1	fundamental, habilidades e atitudes, comportamento	lugar ideal, habilidades e atitudes
3.2	educação empreendedora prioriza, soluções diferenciadas	desenvolvimento da visão empreendedora, pensando de forma diferente

4.1	lúdico, prática, linguagem que o aluno entende, popular	desenvolvimento socio-emocional, cooperação, interação
4.2	sem planejamento, sem objetivos claros, manipulação	falta de planejamento, ambiente impróprio
4.3	promovem ação, competição, interação, decisão	forma dinâmica, estruturada, acessível
4.4	sim, interação, competitividade, decisões mais assertivas	não, só utilizei dinâmicas de grupo

UNIDADES DE CONTEXTO		
CATEGORIAS DE ANÁLISE	ENTREVISTADO 13	ENTREVISTADO 14

1.1	projeto, negócio, não pensar em si próprio, buscar soluções	atitude, meio de vida, fazer acontecer
1.2	sim, o mercado busca pessoas com essas características	sim, à procura de pessoas empreendedoras

2.1	estímulo ao aluno, autonomia	autonomia, projetos, soluções para problemas
-----	------------------------------	--

2.2	muito importante, boa comunicação, respeito mútuo	autonomia, estímulo à criação, desafios
3.1	é fundamental, desenvolver habilidades e atitudes	papel fundamental, conhecimentos, habilidades e atitudes
3.2	autonomia, responsabilidade, proatividade	sim, atividades dinâmicas, novas soluções
4.1	geram oportunidades, estímulo, dinamizam a aula	lúdico, competição, cooperação
4.2	eu não vejo desvantagens	sem planejamento
4.3	lúdico, cooperação, competitividade, busca por soluções	cooperação, colaboração
4.4	eu ainda não usei	não, jogos especificamente não

**APÊNDICE I****Consolidação das unidades de registro das entrevistas****(Vide próximas páginas)**

CATEGORIAS DE ANÁLISE	CONSOLIDAÇÃO DAS UNIDADES DE REGISTRO					
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>						
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	1	postura	1	acreditar em uma ideia	1	pensar no outro
	4	querer/fazer acontecer	1	motivação	1	colocar uma ideia em prática
	5	realizar	1	não desistir	1	pensar no produto/serviço
	5	inovação/ ideias inovadoras	2	negócios	3	soluções
	1	empreender dentro dela	1	forma de pensar	2	não só pensar em si
	1	tirar algo do papel	2	meio de vida	1	protagonismo
	1	começar do zero	1	fazer a diferença	1	agentes de mudança
	5	atitude	1	criar	1	projetos

1.2 A associação com o mercado de trabalho	9	sim	1	perfeitamente
	1	empreender dentro da empresa	1	características cobijadas
	1	eu percebo	1	agem como dono
	5	novos perfis (empreendedor)	1	características de empreendedor
	1	quem pensa fora da caixa	5	procura pessoas empreendedoras
	1	total integração	2	proativas

<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>						
2.1 O estímulo em sala de aula	3	cabe ao/ através do professor	1	realizar tarefas	1	trazer soluções
	3	projetos	6	autonomia	1	discussão de ideias
	1	criar	1	trabalhos	1	entender estratégias
	2	colocar em prática	1	incentivo aos alunos	1	poder de decisão
	2	desafios	1	fomentar o protagonismo		
	3	solução de problemas	4	estímulos p/ realização		

2.2 A importância da promoção	2	prática	1	independência	5	autonomia
	1	trabalhos	1	disciplina	2	confiança
	1	projetos	1	autoaprendizado	2	incentivo
	4	estímulo à criação	1	atividades voltadas ao progresso	1	capacidade de realizar

1	quebrar barreiras	2	motivação	1	realizar
1	desenvolver raciocínio	1	buscar informações	2	desafios
1	fundamental importância	1	visão diferente	1	pessoa melhor
1	muito importante	1	boa comunicação	1	respeito mútuo

**PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE  
EMPREENDEDORISMO E AS  
METODOLOGIAS  
ATIVAS**

3.1 O papel da escola	1	professor precisa estimular	1	promove o empreendedorismo	1	influencia os alunos
	1	local para trabalhar	1	projetos	1	porta de entrada
	1	promover atividades	5	papel/ importância fundamental	1	convivência
	1	criar	6	conhecimentos, habilidades, atitudes	1	oferece caminhos
	2	incentivar o aluno	1	fomentar	1	soluções
	2	tira as ideias do papel	1	sentimento de realização	1	estimula
	1	comportamento	1	lugar ideal		

3.2 A colaboração das metodologias ativas	5	sim/ acredito que sim	1	envolve o aluno	1	interesse
	1	gera vivência	1	engajamento	4	soluções novas/ diferenciadas
	2	desafios	1	colaboração	1	aprender fazendo
	1	oportunidade para o aluno	2	fundamental importância	2	pensar fora da caixa/diferente
	1	projetos	1	diferencial para todos	1	diversificação

2	colocar em prática	1	contribui e muito para o ensino	1	sem dúvida
1	sentido	2	atividades dinâmicas	1	tirar da zona de conforto
1	situações reais	1	educação empreendedora prioriza	1	visão empreendedora
1	autonomia	1	responsabilidade	1	proatividade

**PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS  
(GAMIFICAÇÃO)  
EM SALA DE AULA**

4.1 As vantagens dos jogos	5	lúdico	1	prazer	1	opções para fazer
	2	diversão	1	alegria	2	estímulo
	1	troca de ideias	1	fomento	2	desafios
	1	trabalho em grupo	1	mentalidade empreendedora	1	novas soluções
	3	motivação	4	competição	1	prendem atenção
	1	colaboração	1	pouco investimento	1	comprometimento
	1	engajamento	1	experiência da vida real	1	simulação
	1	estratégias	1	objetivos	2	linguagem acessível/ entende
	1	entretenimento	1	prática	1	popular
	1	socio-emocional	2	cooperação	1	interação
	1	oportunidade	1	estímulo	1	dinamizam a aula

4.2 As desvantagens dos jogos	1	mal preparo	1	não ter facilidade com tecnologia	1	criar dependência com o grupo
	1	não dá para improvisar	1	entender as regras	2	desvio no comportamento
	1	jogos tomam tempo	1	desvio do conteúdo	6	mal/falta de planejamento
	1	não ter material de fácil acesso	1	achar que é brincadeira	1	mesclar jogos com teoria
	1	divisões	1	discriminação	2	competição excessiva
	1	preparo do ambiente	1	sem objetivos claros		manipulação
	1	ambiente impróprio	1	eu não vejo desvantagens		

4.3 A forma de se utilizar	3	competição	2	criatividade/ criar o seu jogo	3	atividades em grupo/equipe
	6	cooperação	2	simular a realidade	2	colaboração
	1	casos de sucesso	3	envolvimento/engajamento	1	diminuição da timidez
	1	depende do professor	1	desafios	1	guincanas
	1	depende da proposta	1	comprometimento	1	perguntas e respostas
	1	regras claras	2	estímulo	1	autonomia
	1	promover ação	1	interação	1	decisão
	1	dinâmica	1	estruturada	1	acessível
	1	lúdico	1	busca por soluções		
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	7	não/eu ainda não usei/nunca	1	desenvolvimento de aplicativo	1	dinâmicas de grupo
	7	sim/várias vezes	1	legal, proveitoso	1	teoria depois prática
	1	experiência lúdica	3	RPG/competição/tabuleiro	1	projetos

**APÊNDICE J****Síntese das categorias/frequência de palavras-chave****(Vide próximas páginas)**

CATEGORIAS DE ANÁLISE	SÍNTESE DE CATEGORIAS/ FREQUÊNCIA DE PALAVRAS-CHAVE			
<b>PARTE 1 - SOBRE O EMPREENDEDORISMO</b>				
1.1 Os conceitos de empreendedorismo	5	realizar	4	querer/fazer acontecer
	5	inovação	3	soluções
	5	atitude		
1.2 A associação com o mercado de trabalho	9	sim	5	procura por pessoas empreendedoras
	5	novos perfis (empreendedor)		
<b>PARTE 2 - SOBRE O COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR</b>				
2.1 O estímulo em sala de aula	5	autonomia	3	cabe ao/ através do professor
	4	estímulos p/ realização	3	soluções de problemas
	3	projetos		
2.2 A importância da promoção	5	autonomia	2	confiança
	4	estímulo à criação	2	incentivo
	2	prática	2	motivação
	2	desafios		
<b>PARTE 3 - SOBRE A ESCOLA, O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</b>				
3.1 O papel da escola	6	conhecimentos, habilidades e atitudes	2	incentivar o aluno
	5	papel/ importância fundamental	2	tira as ideias do papel
3.2 A colaboração das metodologias ativas	5	sim/ acredito que sim	2	fundamental importância
	4	soluções novas/ diferenciadas	2	pensar fora da caixa/diferente

2	colocar em prática	2	atividades dinâmicas
---	--------------------	---	----------------------

<b>PARTE 4 - SOBRE OS JOGOS (GAMIFICAÇÃO) EM SALA DE AULA</b>			
4.1 As vantagens dos jogos	5	lúdico	2 estímulo
	4	competição	2 diversão
	3	motivação	2 desafios
	2	cooperação	2 linguagem acessível/entende
4.2 As desvantagens dos jogos	6	mal/falta de planejamento	2 competição excessiva
	2	desvio no comportamento	
4.3 A forma de se utilizar	6	cooperação	2 criatividade/ criar o seu jogo
	3	competição	2 simular a realidade
	3	envolvimento/engajamento	2 estímulo
	3	atividades em grupo/equipe	2 colaboração
4.4 A utilização de jogos pelo entrevistado	7	sim/várias vezes	3 RPG/competição/tabuleiro
	7	não/eu ainda não usei/ nunca	

