

**ELABORAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO COMO ESTRATÉGIA DE  
ENSINO PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS  
EMPREENDEDORAS**

**PREPARATION OF BOARD GAMES AS A TEACHING STRATEGY  
FOR DEVELOPING ENTREPRENEURIAL SKILLS**

**PREPARACIÓN DE JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA  
DOCENTE PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES  
EMPREENDEDORES**

Luciana Alves de Oliveira<sup>1</sup>  
Thauara Santos Pinho<sup>2</sup>  
Alexandre Formigoni<sup>3</sup>  
Caio Flavio Stettiner<sup>4</sup>

Artigo recebido em junho de 2024

Artigo aceito em outubro de 2024

DOI: 10.26853/Refas\_ISSN-2359-182X\_v11n01\_04

**RESUMO**

A educação empreendedora está se tornando um tópico de crescente interesse dentro nas Instituições de Ensino Superior (IES) para transformar e despertar atitudes empreendedoras nos estudantes. Por meio da literatura percebe-se uma relação entre as competências empreendedoras e os processos de aprendizagem, além de levar em consideração o lócus de controle como fator importante para o empreendedorismo. No entanto, há uma deficiência de estudos sobre a aquisição de habilidades e competências empreendedoras que podem ser desenvolvidas por meio da elaboração de jogos de tabuleiro. Nesse contexto, este estudo tem como objetivo analisar a percepção do docente e dos estudantes de um curso superior de gestão de negócios e inovação da Fatec SEBRAE sobre o desenvolvimento de jogos de tabuleiros para a mobilização de competências empreendedoras por meio da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP). A metodologia utilizada foi uma abordagem qualitativa por meio de um roteiro de entrevista semiestruturado. Para a análise e sistematização dos dados, utilizou-se o *Software* IRAMUTEQ. Os resultados obtidos apontam que a metodologia utilizada pelo docente

<sup>1</sup> Mestra pelo Programa de Pós-graduação em Gestão e Tecnologia em Sistemas Produtivos do CEETEPEPS. Docente do ensino técnico. E-mail: luciana.oliveira@cpspos.sp.gov.br. OrcId: <https://orcid.org/0000-0002-5715-716X>.

<sup>2</sup> Graduada em Física pelo Instituto Federal de São Paulo. Professora na Fatec Guarulhos. E-mail: thauara.pinho@fatec.sp.gov.br. OrcId: <https://orcid.org/0009-0008-3505-163X>.

<sup>3</sup> Mestre e Doutor em Engenharia de Produção pela Universidade Paulista. Professor no Programa de Pós-graduação em Gestão e Tecnologia em Sistemas Produtivos do CEETEPEPS. E-mail: a\_formigoni@yahoo.com.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3144211242539249>. OrcId: <https://orcid.org/0000-0001-7487-0541>.

<sup>4</sup> Mestre em Educação pela Universidade Cidade de São Paulo. Doutor em Administração de Empresas pelo Centro Universitário Campo Limpo Paulista. Professor na Fatec Sebrae e Zona Leste. E-mail: caio.stettiner@fatec.sp.gov.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4039286871898766>. OrcId: <https://orcid.org/0000-0002-4479-7416>.

para a criação de jogos foi capaz de desenvolver características empreendedoras, além de habilidades fundamentais para cultivar uma atitude empreendedora, como previsto no escopo da disciplina.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Baseada em Projetos; Jogos de tabuleiro; Competências empreendedoras.

## ABSTRACT

Entrepreneurial education is becoming a topic of growing interest within Higher Education Institutions (HEIs) to transform and awaken entrepreneurial attitudes in students. Through the literature, a relationship can be seen between entrepreneurial skills and learning processes, in addition to considering the locus of control as an important factor for entrepreneurship. However, there is a lack of studies on the acquisition of entrepreneurial skills and competencies that can be developed through the development of board games. In this context, this study aims to analyze the perception of teachers and students from a higher education business management and innovation course at Fatec SEBRAE on the development of board games to mobilize entrepreneurial skills through Project-Based Learning (ABP). The methodology used was a qualitative approach using a semi-structured interview guide. For data analysis and systematization, IRAMUTEQ Software was used. The results obtained indicate that the methodology used by the teacher to create games was capable of developing entrepreneurial characteristics, in addition to fundamental skills to cultivate an entrepreneurial attitude, as foreseen in the scope of the discipline.

**Keywords:** Project-Based Learning; Board games; Entrepreneurial skills.

## RESUMEN

La educación emprendedora se está convirtiendo en un tema de creciente interés dentro de las Instituciones de Educación Superior (IES) para transformar y despertar actitudes emprendedoras en los estudiantes. A través de la literatura se puede ver una relación entre las habilidades emprendedoras y los procesos de aprendizaje, además de tener en cuenta el locus de control como un factor importante para el emprendimiento. Sin embargo, faltan estudios sobre la adquisición de habilidades y competencias emprendedoras que puedan desarrollarse a través del desarrollo de juegos de mesa. En este contexto, este estudio tiene como objetivo analizar la percepción de profesores y estudiantes de la carrera de innovación y gestión de empresas de educación superior de Fatec SEBRAE sobre el desarrollo de juegos de mesa para movilizar habilidades emprendedoras a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). La metodología utilizada fue un enfoque cualitativo mediante una guía de entrevista semiestructurada. Para el análisis y sistematización de los datos se utilizó el Software IRAMUTEQ. Los resultados obtenidos indican que la metodología utilizada por el docente para la creación de juegos fue capaz de desarrollar características emprendedoras, además de habilidades fundamentales para cultivar una actitud emprendedora, tal como está previsto en el ámbito de la disciplina.

**Palabras clave:** Aprendizaje Basado en Proyectos; Juegos de Tablero; Habilidades empresariales.

## 1 INTRODUÇÃO

Os centros de empreendedorismo e instituições, como o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE) e a Associação Nacional de Estudos em Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas (ANEGEPE) oferecem uma variedade de cursos e programas voltados para o empreendedorismo. Apesar da existência dessas organizações, estudos apontam para a incipiência da formação em empreendedorismo no Brasil e no mundo (Ferreira *et al.*, 2022).

A educação empreendedora no âmbito acadêmico pode favorecer o desenvolvimento de competências empreendedoras por meio de disciplinas específicas dos currículos e atividades extracurriculares relacionadas ao empreendedorismo, fazendo com que os estudantes se sintam mais capazes e mais confiantes ao escolherem ser empreendedores (Samo; Mahar, 2017). No entanto, Liñán e Fayolle (2015) ressaltam as características pessoais e contextuais continuam sendo os preditores essenciais de engajamento da atividade empreendedora. Os fatores psicológicos e traços de personalidade, como propensão ao risco e locus de controle interno ou externo, criatividade, inteligência emocional, valores e motivações influenciam comportamentos empresariais (Baluku et al., 2018). Nesse sentido, há uma relação entre a atitude empreendedora e o locus de controle interno e externo.

Diante desse contexto, o método Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) possibilita que os estudantes trabalhem de forma ativa por períodos relativamente longos tentando investigar ou enfrentar desafios complexos (Masson *et al.*, 2012; Lopez-Gazpio, 2022). Esse método pode estimular os alunos a construir o conhecimento em vez de serem meros destinatários, incentivando a desenvolver o pensamento crítico e reflexivo e que, combinada com a construção de jogos, pode efetivamente ser usada para promover o aprendizado ativo (Lopez-Gazpio, 2022).

Corrêa, Niveiros e Júnior (2019) destacam a importância do uso de jogos no ensino como uma didática colaborativa e participativa. Ademais, o uso de jogos de tabuleiro tradicionais é considerado mais acessível e funcional, e são aplicáveis tanto à educação empreendedora quanto a diferentes níveis e contextos de ensino (Cruz, Barbosa e Costa, 2022).

Diante do exposto, faz-se necessário um estudo para analisar a percepção do docente e dos estudantes de um curso superior de gestão de negócios e inovação da Fatec SEBRAE sobre o desenvolvimento de jogos de tabuleiros para a mobilização de competências empreendedoras por meio da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nessa seção, apresenta-se uma síntese da literatura sobre a teoria abordando os assuntos principais desta pesquisa. Sendo assim, esta revisão bibliográfica foi baseada em citações extraídas de autores que publicaram estudos relevantes para a fundamentação teórica deste trabalho.

### 2.1 Aprendizagem Baseada em Projetos e construção de jogos

A aprendizagem baseada em projetos (ABP), ou *Project-Based Learning* (PBL), é uma abordagem educacional que envolve os alunos na aquisição de conhecimentos e competências por meio de um processo de investigação de questões complexas, atividades autênticas e produtos, que são planejadas com vistas a uma aprendizagem eficiente e eficaz (Masson *et al.*, 2012; Oliveira; Neto 2018; Lopez-Gazpio, 2022).

Para Masson *et al.* (2012), o propósito fundamental da metodologia PBL é incentivar os estudantes para que aprendam de forma autônoma e participativa, baseando-se em problemas e situações reais. Nesse contexto, o processo de aprendizagem está centrado no estudante que participa ativamente e é responsável pela construção do seu conhecimento. Em consonância, Oliveira e Neto (2018) destacam que os estudantes precisam planejar de forma colaborativa as

ações de sua equipe à medida que resolvem os problemas, desenvolvendo planos de ação e descrições ou diretrizes para o desenvolvimento de seus produtos ou artefatos.

O PBL pode ser um desafio tanto para os estudantes quanto para os docentes, pois difere das práticas de ensino mais tradicionais, exigindo uma mudança de papéis, métodos de trabalho e avaliação. Lopez-Gazpio (2022) destaca que esse método permite aos estudantes formarem equipes para enfrentar desafios complexos por meio da cooperação. Assim, o PBL possibilita que os estudantes identifiquem o que precisam aprender, se envolvam na busca de informações para resolver o problema e na definição de estratégias a serem usadas. Nesse contexto, o docente assume o papel de guia ou mentor, orientando os alunos e auxiliando-os quando necessário (Morasco e Sousa, 2019; Lopez-Gazpio, 2022).

Para Lopez-Gazpio (2022), o engajamento dentro da sala de aula pode ser maior quando o PBL é empregado com a construção de jogos, pois o envolvimento real possibilita que os alunos desenvolvam habilidades. Além disso, o envolvimento no projeto também pode levar a uma interdependência positiva entre colegas, que pode criar uma sensação de conexão e investimento pessoal no processo de estudo. No ponto de vista do autor o objetivo do ABP é ter futuros profissionais competentes, inovadores e cheios de confiança em suas habilidades e raciocínios.

A pesquisa conduzida por Morasco e Sousa (2019) revelou que a criação de jogos empresariais promove a aprendizagem ativa e incentiva a intenção empreendedora. Por meio do método de estudo de caso, os autores observaram um aumento nas oito dimensões relacionadas às características empreendedoras, tais como controle, eficiência, informação, metas, persuasão, persistência, planejamento e rede de relações. O estudo também ressaltou que os estudantes se perceberam mais capazes de planejar, identificar divergências, criar mecanismos de controle, solucionar conflitos, alcançar metas e expandir seus relacionamentos pessoais, além de construírem novos jogos.

## 2.2 Educação empreendedora e competências empreendedoras

Empreendedores são agentes que criam valor e transformam oportunidades em algo concreto e valioso para o desenvolvimento econômico (Drucker, 2016). Em consonância, Zampier e Takahashi (2011) consideram o empreendedorismo como um fenômeno que ocupa um lugar de destaque na sociedade. Assim o empreendedorismo pode ser conceituado como uma forma de trabalho autônomo, sendo uma base para a resiliência econômica, crescimento e desenvolvimento de um país (Teixeira; Santos; Fortes, 2018).

Dias, Nardelli e Vilas Boas (2008) recomendam que os empreendedores devem considerar uma ampla variedade de habilidades sociais, as quais envolvem um conjunto de competências que permitem aos indivíduos interagirem uns com os outros. Haja vista que o desenvolvimento de competências, apesar de serem distintas em diferentes setores, está associado a um processo de aprendizagem (Zampier e Takahashi, 2011).

Segundo Samo e Mahar (2017), o ensino sobre empreendedorismo é fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem empreendedora entre os estudantes, pois existe uma estreita associação entre aprendizagem e criação de empreendimentos. Assim, a aprendizagem é o processo dinâmico que desempenha um papel importante na aprovação do comportamento empreendedor sob a ótica da educação empreendedora. A educação empreendedora (EE) pode ser conceituada como um conjunto de ações voltadas para o desenvolvimento de competências empreendedoras (Ferreira *et al.* 2022). Samo e Mahar (2017) relatam que a educação para o empreendedorismo pode influenciar as intenções de estabelecer um novo empreendimento.

Para este estudo, considera-se como conceito de competência como um conjunto de conhecimento; domínio ou habilidade; qualidade ou característica pessoal; atitude ou perspectiva; motivação ou direção, que por meio de diferentes maneiras podem contribuir para o pensamento ou ação eficaz da organização (Snell; Lau, 1994). Essas competências possibilitam os indivíduos a criarem valor tangível e intangível em prol da sociedade (Antonello, 2005).

No que diz respeito às competências empreendedoras, alguns autores têm se empenhado em criar tipologias ou modelos que possibilitam a conceituação, por parte dos pesquisadores, de conhecimentos, habilidades, atitudes, enfim, de competências necessárias ao desenvolvimento de suas atividades (Zampier; Takahashi, 2011). A classificação de Cooley (1990) para empreendedores, revisada e adaptada do modelo de competências de McClelland contém uma lista de 10 competências empreendedoras, definidas como: busca de oportunidades e iniciativa; persistência; comprometimento; demandas por qualidade e eficiência; assumir riscos calculados; estabelecer metas; buscar por informação, planejamento e monitoramento sistemáticos, persuasão e networking, independência e autoconfiança (Zampier; Takahashi, 2011; Campos; Lima, 2019).

O perfil de um empreendedor consiste em algumas das seguintes variáveis: produzir e usar ideias e processos criativos; ter iniciativa; responsabilidade; procurar e avaliar recursos; bom uso do tempo e energia; procurar informação; trabalhar de forma eficiente com os outros; comunicar e influenciar; deter flexibilidade para mudar; lidar com o estresse e a tensão; resolver o conflito num ambiente construtivo e de diálogo; ver e avaliar o seu desempenho e o dos demais, entre outros (Aladag, 2017).

### 2.3 Lócus de Controle

O construto de lócus de controle (LC) foi introduzido por Julian Rotter (1966) e definido como a crença dos indivíduos na capacidade de controlar os eventos que os afetam ou as tendências de internalidade e externalidade na atribuição de causas de reforço (Albuquerque *et al.*, 2008; Baluku *et al.*, 2018). Assim, o lócus de controle desempenha um papel na percepção de controle com base nas crenças sobre a relação entre comportamento e resultados, considera-se que o indivíduo possui um lócus de controle interno quando atribui eventos às suas próprias ações ou competências, e externalidade ao atribuir um comportamento ao acaso ou a outros poderes (Albuquerque *et al.*, 2008; Roddenberry e Renk, 2010; Baluku *et al.*, 2018.).

Maciel e Camargo (2010), ressaltam que o lócus de controle interno é definido como um elemento relacionado de forma positiva ao comportamento empreendedor, enquanto a dimensão lócus de controle externo associa-se de forma negativa. Para esses autores, a associação desse conceito ao comportamento empreendedor caracteriza-se pela observação de que a direção e intensidade do lócus de controle influenciam significativamente algum comportamento ou atitude.

Portanto, o lócus de controle interno e externo influenciam diretamente o comportamento empreendedor e a percepção sobre resultados, o que mostra sua importância para a análise de atitudes, sucesso na carreira profissional e desempenho organizacional, dentro do contexto do empreendedorismo.

## 3 MÉTODO

Estudo realizado no curso de Gestão de Negócios e Inovação na Fatec SEBRAE, Faculdade de Tecnologia pertencente ao Centro Paula Souza, uma autarquia vinculada à secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Inovação do governo do Estado de São Paulo em parceria com o Serviço Brasileiro de apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE.

O método utilizado para a análise se pautou em abordagem qualitativa que segundo Minayo *et al.*, (2011), envolve valores, crenças, hábitos, atitudes, declarações, opiniões e tem o intuito de aprofundar processos particulares a indivíduos e grupos. Desse modo, realizou-se entrevista com o docente responsável pela disciplina e com 15 estudantes do 1º semestre do componente curricular “Projeto Interdisciplinar I, Gestão e Inovação”.

Dados coletados por meio da utilização de roteiro de entrevista composto por 10 questões, sendo cinco perguntas específicas para docente da disciplina e cinco perguntas direcionadas para os estudantes, ver Apêndice A. As entrevistas foram gravadas por meio de um aplicativo de gravador de voz e posteriormente foram transcritas e formatadas em arquivo no formato “TXT” com a codificação UTF-8, padrão utilizado pelo *software* IRAMUTEQ para a análise e sistematização dos dados coletados.

O *software* IRAMUTEQ é um programa computacional de código aberto, ou seja, gratuito, e que se ancora no *software* estatístico R e na linguagem computacional Python. O programa auxilia a investigação científica qualitativa e que possibilita a organização de dados textuais, o gerenciamento e tratamento estatístico de textos, entrevistas ou questionários, otimizando o tempo de análise textual (Silva; Ribeiro, 2021).

A proposta pedagógica da disciplina é a aplicação de conceitos de metodologia científica para o desenvolvimento de jogos de tabuleiro com foco em empreendedorismo e a elaboração de artigos científicos. A produção dos jogos de tabuleiros é realizada em grupos com no máximo 5 alunos, e os temas, ou seja, público-alvo que se destina o jogo são de escolha dos estudantes. Os jogos são desenvolvidos em duas etapas. Primeiramente, os estudantes estudam todas as características psicológicas, pedagógicas, culturais e sociais do público-alvo para, posteriormente realizar o processo de produção. Na Figura 1, apresentam-se imagens de alguns jogos de tabuleiro produzidos pelos alunos.

Figura 1 - Jogos de tabuleiro produzidos pelos alunos



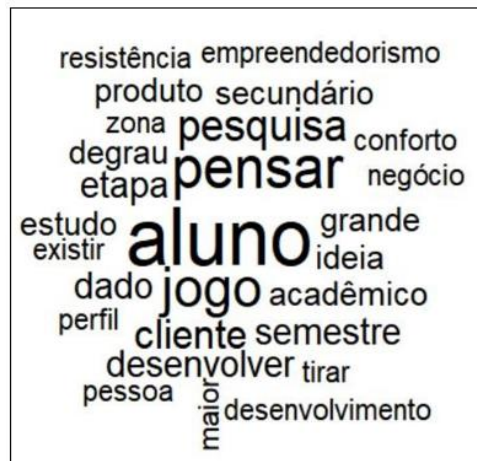
Fonte: Autores (2024)

Além desses jogos, destaca-se que existem outros jogos produzidos pelos alunos da Fatec Sebrae e encontram-se no *site* <http://Fatecsebrae.edu.br/jogos-de-tabuleiro/>, e estão disponíveis para *download* gratuitamente.

#### 4 RESULTADO E DISCUSSÃO

Nesta seção, são apresentados os resultados do processamento da resposta da entrevista no *software* IRAMUTEQ em duas etapas. Na primeira etapa, observa-se a nuvem de palavras resultante do processamento das entrevistas com os docentes. Na segunda etapa, a nuvem de palavras dos estudantes. A Figura 2 apresenta uma nuvem de palavras com as respostas do docente da disciplina.

Figura 2 -Nuvem de palavras da entrevista do docente



Fonte: Extraído do Software IRAMUTEQ (2024)

Por meio da nuvem de palavras é possível observar que o verbo “pensar”, se destaca nesta figura juntamente com os termos “aluno”, “jogo” e “pesquisa”, ilustrando os seguintes comentários realizados pelo docente.

*“Quando se pensa sobre o jogo, estamos retirando o aluno da zona de conforto.”*

*“O jogo ensina ao aluno, o aspecto sociocultural é aprofundado, que é como eles se relacionam, pensam nas características das pessoas, e com base nisso desenvolvem um jogo pensando nessas características.”*

*“A maior resistência na verdade é: pense primeiro no cliente e não pense no produto.”*

*“Por conta da pesquisa acadêmica todo semestre existe resistência, por conta da utilização dos dados secundários” [...]*

O relato do docente demonstra que a elaboração de jogos de tabuleiro pode ser desafiadora para os estudantes, mas também pode ajudá-los a desenvolver competências empreendedoras. A resistência dos estudantes em lidar com a pesquisa acadêmica e a análise de dados secundários representa uma oportunidade para desenvolver habilidades críticas e analíticas, além de incentivar a busca por informações confiáveis. A frase "A maior resistência





para o desenvolvimento de habilidades de liderança, colaboração e aplicação de experiências prévias. Por outro lado, também apresenta desafios significativos, como a necessidade de harmonizar diversas ideias. Estes aspectos destacam do PBL e elaboração de jogos de tabuleiros como uma oportunidade para o desenvolvimento de habilidades.

Durante o projeto, também foram analisadas as habilidades e competências mobilizadas pelos estudantes que estão expostas nos seguintes trechos.

*“Em relação as competências e habilidades, desenvolvi melhor a capacidade de me adaptar as mudanças e a forma de me relacionar com os outros, trabalhar a paciência e a comunicação.”*

*“A habilidade desenvolvida foi de pesquisa. Tivemos que usar muito artigo”*

*“As competências e habilidades desenvolvidas foram a paciência, empatia e raciocínio lógico [...]”*

*“As competências desenvolvidas foram de planejamento, organização, gestão de pessoas, cooperação, integração.”*

*“Acaba desenvolvendo melhor a capacidade de se adaptar às mudanças e a forma de se relacionar, trabalhar a paciência e a comunicação.”*

*“Cooperação e perseverança. É necessário persistir para ter um empreendimento legal.”*

Analisando as respostas dos estudantes em relação as competências empreendedoras são possíveis identificar diversas habilidades e competências sendo desenvolvidas durante o projeto como adaptabilidade e relacionamento interpessoal, pesquisa e análise, paciência, empatia, raciocínio lógico, planejamento, organização, gestão de pessoas, cooperação e perseverança. A adaptabilidade e a habilidade de se relacionar eficazmente com os outros são duas competências essenciais para o empreendedorismo. Além disso, a capacidade de realizar pesquisa e analisar informações é fundamental para tomar decisões informadas e desenvolver soluções inovadoras. O planejamento, organização e a gestão de pessoas são essenciais para o sucesso empreendedor, pois envolvem a capacidade de definir metas claras, organizar recursos de forma eficiente e liderar equipes de maneira eficaz. E por fim a capacidade de colaborar com os outros e perseverar diante de desafios é crucial para superar obstáculos e alcançar o sucesso empreendedor.

Os relatos de dificuldades verbalizados pelos estudantes em relação à pesquisa como trabalho em equipe e o desafio na elaboração do jogo fazem parte do processo de ensino-aprendizagem e contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades. Haja vista que saber lidar com situações difíceis e resolver problemas é fundamental para o empreendedor.

Ao término do projeto, foi possível observar momentos de alegria e sensação de orgulho dos estudantes por terem concluído os jogos. No entanto, alguns relataram que poderiam ter dedicado mais tempo ao projeto e que o resultado poderia ter sido melhor, demonstrando um locus de controle interno. Outros estudantes destacaram fatores externos, mencionando terceiros ou circunstâncias fora de seu controle, sinalizando um locus de controle externo.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa analisou a percepção do docente e dos estudantes de um curso superior de gestão de negócios e inovação da Fatec SEBRAE sobre o desenvolvimento de jogos de tabuleiros para a mobilização de competências empreendedoras por meio da Aprendizagem

Baseada em Projetos (ABP). Percebe-se por meio do relato do docente que o foco do projeto é apresentar desafios e novas experiências aos estudantes. Além disso, a elaboração de jogos por meio da aprendizagem baseada em projetos incentiva a postura ativa e de construção do conhecimento dos estudantes.

As respostas dos estudantes refletem uma ampla gama de habilidades e competências empreendedoras que são essenciais para o empreendedor como adaptabilidade, relacionamento interpessoal, pesquisa, análise, paciência, empatia, raciocínio lógico, planejamento, organização, gestão de pessoas, cooperação e perseverança.

A educação empreendedora com foco em empreendedorismo surge como uma alternativa para proporcionar candidatos diferenciados ao mercado de trabalho e desenvolver competências empreendedoras. Esse novo enfoque educacional mostra-se como uma alternativa essencial para o desenvolvimento de um perfil empreendedor dos estudantes, sendo a elaboração de jogos de tabuleiro uma opção eficaz para seu ensino.

A construção de jogos de tabuleiro com os conceitos de locus interno e externo, os docentes podem ajudar os estudantes a entenderem como eles percebem e respondem aos desafios e sucessos ao longo do processo de aprendizagem, promovendo assim uma reflexão mais profunda sobre seu próprio desenvolvimento pessoal e habilidades empreendedoras.

Como limitação deste estudo, destaca-se a entrevista com apenas uma turma e a quantidade reduzida de participantes. Entretanto, este estudo contribui para esta temática ainda pouco explorada na literatura. Diante do exposto, sugere-se para futuras pesquisas que sejam realizadas outras pesquisas sobre o desenvolvimento de competências empreendedoras por meio de construção de jogos de tabuleiro.

## 6 REFERÊNCIAS

ALADAG, S. The Views of Class Teachers on Acquisition of Entrepreneurship Ability. **Journal of Education and Training Studies**, v. 5, n. 8, p. 51-61, 2017.

ALBUQUERQUE, F. J. B. de et al. Locus de controle e bem-estar subjetivo em estudantes universitários da Paraíba. **Psicologia para América Latina**, n. 13, p. 0-0, 2008.

ANTONELLO, C. S. A metamorfose da aprendizagem organizacional: uma revisão crítica. **Aprendizagem organizacional e competências**. Porto Alegre: Bookman, p. 12-33, 2005.

BALUKU, M. M.; BANTU, E.; OTTO, K. Effect of locus of control on entrepreneurial attitudes and self-employment intentions: The moderating role of individualism. **Journal of enterprising culture**, v. 26, n. 03, p. 251-283, 2018.

MALTA CAMPOS, T.; DE OLIVEIRA LIMA, E. Um estudo sobre os fatores que influenciam no desenvolvimento de competências empreendedoras. **Revista Pretexto**, v. 201, n. 1, 2019.

COOLEY, L. Entrepreneurship training and the strengthening of entrepreneurial performance. **Final Report. Contract No. DAN-5314-C-00-3074-00**. Washington: USAID, 1990.

CORRÊA, P. B.; NIVEIROS, S. I.; JÚNIOR, J. B. A. C. Ambientes de aprendizagem: estudo da aplicação de jogos de empresas nas IES dos cursos de ciências contábeis do estado de Mato Grosso. **Revista Estudo & Debate**, v. 26, n. 2, 2019.

CRUZ, E. et al. Matemática financeira e jogos de tabuleiro: uma experiência de ensino com um baixo custo. **Revista Ciências & Ideias ISSN: 2176-1477**, p. 158-176, 2021.

DIAS, T. R. F. V.; NARDELLI, P. M.; VILAS BOAS, A. A. Competências empreendedoras: Um estudo sobre os empreendedores ganhadores do prêmio TOP Empresarial. **Encontro de estudos sobre empreendedorismo e gestão de pequenas empresas**, v. 5, 2008. Drucker, P. F. (2016). *Inovação e espírito empreendedor: Práticas e princípios*. Ed. ver. São Paulo, Cengage Learning, p. 400.

FERREIRA, A. da S. M.; LOIOLA, E.; GONDIM, S. M. G.; PEREIRA, C. R. Effects of entrepreneurial competence and planning guidance on the relation between university students' attitude and entrepreneurial intention. *The Journal of Entrepreneurship*, v. 31, n. 1, p. 7-29, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/09713557211069261>. Acesso em: 30 mai. 2024.

LIÑÁN, F.; FAYOLLE, A. A systematic literature review on entrepreneurial intentions: citation, thematic analyses, and research agenda. *International Entrepreneurship and Management Journal*, v. 11, n. 4, p. 907-933, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11365-015-0356-5>. Acesso em: 30 maio 2024.

LOPEZ-GAZPIO, I. Gaining student engagement through project-based learning: a competitive 2D game construction case study. *IEEE Access*, v. 10, p. 1881-1892, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3139764>. Acesso em: 30 maio 2024.

MACIEL, C. D. O.; CAMARGO, C. Lócus de controle, comportamento empreendedor e desempenho de pequenas empresas. *RAM. Revista de Administração Mackenzie*, v. 11, p. 168-188, 2010.

MARTINS, A. R.; OLIVEIRA, L. R. Motivação e aprendizagem através da criação de jogos educativos. *Indagatio Didactica*, v. 10, n. 3, p. 61-80, 2018.

MASSON, T. J.; MIRANDA, L. F. D.; MUNHOZ JR, A.; CASTANHEIRA, A. M. P. Metodologia de ensino: aprendizagem baseada em projetos (PBL). In: XL CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO EM ENGENHARIA (COBENGE), 2012, Belém, PA. Anais [...]. Belém: sn, 2012. p. 13.

MINAYO, M. C. de S.; DESLANDES, S. F.; GOMES, R. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

MORASCO, C. M. N. S.; SOUSA, G. R. de. Criação de jogos empresariais como incentivo ao empreendedorismo. *REaD - Revista de Educação a Distância*, v. 1, n. 1, 2019. Art. 1.

OLIVEIRA, N. A. A. de; NETO, J. A. M. Folhetim Lorenianas: aprendizagem baseada em projetos, pesquisa e inovação responsáveis na educação. *Revista e Currículo*, v. 16, n. 2, p. 341-363, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.23925/1809-3876.2018v16i2p341-363>. Acesso em: 30 mai. 2024.

SAMO, A. H.; MAHAR, A. H. Moderating role of entrepreneurial learning on antecedents of entrepreneurial intentions. *International Journal of Advanced Research*, v. 5, n. 5, p. 674-681, 2017.

RODDENBERRY, A.; RENK, K. Locus of control and self-efficacy: potential mediators of stress, illness, and utilization of health services in college students. *Child Psychiatry & Human Development*, v. 41, n. 4, p. 353-370, 2010.

ROTTER, J. B. Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monographs: General and Applied*, v. 80, n. 1, 1966.

SILVA, S.; RIBEIRO, E. A. W. O software IRAMUTEQ como ferramenta metodológica para análise qualitativa nas pesquisas em educação o profissional e tecnológica. *Cadernos de Educação Tecnologia e Sociedade*, v. 14, n. 2, p. 275-284, 2021.

SNELL, R.; LAU, A. Exploring local competences salient for expanding small businesses. *Journal of Management Development*, 1994.

TEIXEIRA, D. M.; SANTOS, J. M.; FORTES, G. P. Por uma sala de aula mais interessante! Senão for isso o que será? A educação empreendedora abrindo portas para o futuro da educação e da economia. *Revista Livre de Sustentabilidade e Empreendedorismo*, v. 3, p. 130-163, 2018.

ZAMPIER, M. A.; TAKAHASHI, A. R. W. Competências empreendedoras e processos de aprendizagem empreendedora: modelo conceitual de pesquisa. *Cadernos EBAPE.BR*, v. 9, n. spe1, p. 564-585, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1679-39512011000600007>. Acesso em: 30 maio 2024.

## 7 ELEMENTOS PÓS-TEXTUAIS

### 7.1 Apêndice A – Roteiros de entrevistas

<b>Roteiro de entrevista do Docente</b>	
<b>1</b>	Como surgiu a ideia de elaborar um projeto baseado em desenvolvimento de jogos com foco em empreendedorismo?
<b>2</b>	Como foram desenvolvidas as etapas do projeto até a sua finalização?
<b>3</b>	Na sua percepção, quais foram as maiores dificuldades enfrentadas com este modelo de projeto?
<b>4</b>	No seu ponto de vista, houve alguma resistência por parte dos alunos para a utilização da metodologia?
<b>5</b>	Ao final do curso, você percebeu um aperfeiçoamento das competências empreendedoras nos seus alunos?
<b>Roteiro de entrevista dos Alunos</b>	

1	Como foi o desenvolvimento para a montagem do jogo (como foi o processo de pesquisa, divisão de tarefas, barreiras encontradas etc.)?
2	Quais as competências e habilidades que foram desenvolvidas durante o jogo? Quais você considera mais importante
3	Entre as competências e habilidades que você desenvolveu, quais você acredita que fazem parte de um perfil empreendedor?
4	Qual foi a sensação de finalizar o jogo, o resultado superou suas expectativas?
5	Quais os fatores que você considerou importante no resultado do seu jogo?