



08, 09, 10 e 11 de novembro de 2022
ISSN 2177-3866

O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO NO BRASIL E A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA EM DISCIPLINAS DE EMPREENDEDORISMO

MAIARA COUTO BARRETO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA (UFV)

ALAN FERREIRA DE FREITAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA (UFV)

O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO NO BRASIL E A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA EM DISCIPLINAS DE EMPREENDEDORISMO

RESUMO

Refletir sobre o modelo de aprendizagem é importante em qualquer processo pedagógico, incluindo o ensino de empreendedorismo. Para tanto, este estudo tem como objetivo investigar as perspectivas teóricas e práticas no ensino de empreendedorismo a partir dos artigos publicados EnANPAD entre 2007 a 2017 e discutir os impactos do uso de metodologias ativas e dos processos de gamificação no ensino de empreendedorismo apresentando a experiência de gamificação nas disciplinas de empreendedorismo ofertadas pelo Departamento de Administração da Universidade Federal de Viçosa. Teoricamente abordou-se sobre o ensino de empreendedorismo e sobre a gamificação como estratégia de aprendizagem. Metodologicamente, trata-se de uma análise de conteúdo pautada em Bardin. A análise concluiu que a teoria e a prática não estão de tudo afastadas, mas poderiam estar ainda mais articuladas. Trata-se de compreender que o ensino de empreendedorismo não se restringe aos limites da disciplina, mas que a mesma é um meio para transmitir conhecimento acadêmico, dada a natureza de uma instituição de ensino e ser a mola propulsora para a busca por outros espaços por aqueles que o queiram, de forma intercambiável.

Palavras-chave: Empreendedorismo. Gamificação. Metodologias ativas.

1.INTRODUÇÃO

Todo professor(a) pode fazer um importante questionamento a si mesmo após encerrar sua aula para refletir sobre sua estratégia didático-pedagógica: Eu conseguiria ministrar esta mesma aula, do mesmo jeito, se não houvesse estudantes na sala? Se a resposta for “Não” é um indicativo que a abordagem pedagógica utiliza metodologias ativas, necessitando dos estudantes em interação e agindo de forma proativa, quebrando com a lógica do simples repasse da informação. No modelo escolar tradicional a resposta a que muitos professores chegariam é o “Sim”, notadamente fazendo jus a um modelo de ensino e aprendizagem em que o estudante adota uma postura passiva, pelo qual mais se informa, do que forma, em que a centralidade do processo de aprendizagem está na autoridade de quem ensina e não na curiosidade de quem aprende.

Esta reflexão é importante em qualquer processo pedagógico, incluindo o ensino de empreendedorismo. Segundo Salusse e Andreassi (2016), no ensino de empreendedorismo no Brasil predomina uma variedade de métodos e abordagens conceituais, mas é característica central abordar o comportamento empreendedor, incluindo a necessidade de autonomia, assumir riscos e realizar planejamentos e, por isso, requer mais que o simples repasse de conceitos. Entende-se aqui que o ensino de empreendedorismo é mais que ensinar sobre negócios. É o despertar e a construção de um conjunto de comportamentos e habilidades. É nesse sentido que deve diferenciar-se do modelo de ensino tradicional por exigir atividades experienciais, cujo estudante é protagonista, autor da aprendizagem, visando preparar o indivíduo para lidar com as incertezas, com a colaboração e cooperação, com a autonomia e o desenvolvimento de projetos (SALUSSE E ANDREASSI, 2016).

Cabe ressaltar que, nesta reflexão, faz parte da estratégia didático-pedagógica a avaliação da aprendizagem. No caso de um modelo centrado na passividade do estudante e no compromisso do professor de repasse de informações, prevalece uma visão tradicional sobre a avaliação da aprendizagem, que normalmente se resume à aplicação de provas e testes (HOFFMANN, 2004). No caso do ensino de empreendedorismo o processo de avaliação da aprendizagem não deve avaliar apenas a capacidade de retenção de informação e, muito menos deve ser visto meramente com instrumento de classificação, rotulação ou seleção dos indivíduos. Desta forma, precisamos que a avaliação, na estratégia pedagógico de uma

educação empreendedora, assuma um caráter processual e esteja imerso na dinâmica de aprendizagem, uma vez que é parte integrante e complementar a ela (HAYDT, 2004).

No modelo tradicional o estudante normalmente assume um claro objetivo na sala de aula: o do desempenho e não o da aprendizagem, em que as notas de provas e testes são o elemento central do processo de avaliação. Embora este modelo no qual o estudante é passivo seja o paradigma dominante nas salas de aula brasileiras é importante repensar e conduzir reflexões que mostrem outras possibilidades.

Um dado importante de ser mencionado é o apresentado na pesquisa *Global Entrepreneurship Monitor*¹ – GEM: Empreendedorismo no Brasil, realizada pelo Sebrae em 2016, onde afirma que quatro a cada dez adultos brasileiros tem uma empresa ou estão envolvidos na criação de uma. Esse estudo revelou que a taxa de empreendedorismo² atualmente no Brasil é a maior em 14 anos, transfigurando-se de 20,9% em 2002 para 39,3% em 2015 (SEBRAE, 2016). Contudo, o que não pode ser desconsiderado ao se tratar de próprio negócio, é a taxa de mortalidade das pequenas e médias empresas no Brasil. Estudos revelam que as principais causas de mortalidade referentes aos dirigentes se concentram em: características individuais do dirigente; baixo nível de experiência gerencial e no setor de negócio; habilidades gerenciais e nível educacional (ALBUQUERQUE, 2013). Para tanto, observa-se o papel fundamental da educação empreendedora para quem objetiva abrir um próprio negócio.

Surge então a importância de se analisar a prática no ensino de empreendedorismo no Brasil e alternativas para aperfeiçoar o aprendizado. Com base nessas considerações iniciais, o artigo busca responder a seguinte questão: a partir da análise do ensino de empreendedorismo no Brasil nas publicações científicas, quais alternativas podem ser propostas para que contribua com que o estudante seja protagonista no processo de aprendizagem? E para respondê-la, tem-se o seguinte objetivo: investigar as perspectivas teóricas e práticas no ensino de empreendedorismo a partir dos artigos publicados no Encontro da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração – EnANPAD no lapso temporal de 2007 a 2017 e discutir os impactos do uso de metodologias ativas e do processos de gamificação no ensino de empreendedorismo apresentando a experiência de gamificação das disciplinas de empreendedorismo ofertadas pelo Departamento de Administração da Universidade Federal de Viçosa.

A hipótese que guia essa reflexão é de que o ensino de empreendedorismo no Brasil está dando mais ênfase nas questões teóricas em detrimento das questões práticas, contribuindo para o distanciamento com a realidade a ser vivenciada pelos empreendedores e conseqüentemente para o alto índice de mortalidade das empresas brasileiras. Em contraposição, as experiências de metodologias ativas e gamificação sinalizam uma estratégia importante para alcançar melhores resultados em disciplinas de empreendedorismo. .

2.O ENSINO EM EMPREENDEDORISMO

O ensino de Administração adicionado ao aprendizado em empreendedorismo e a formação do indivíduo como cidadão integram um composto educacional importante que pode propiciar a geração de novos negócios que promovam o desenvolvimento local com responsabilidade social e capacidade de inovação. Dessa forma, o ensino do empreendedorismo durante a formação de um novo profissional é considerado como vital para o seu sucesso. As instituições de ensino devem conceber seu projeto pedagógico baseado

¹ A pesquisa GEM iniciou-se em 1999, em parceria entre a Babson College e a London Business School. Atualmente é a mais abrangente pesquisa anual sobre atividade empreendedora no mundo, explorando o papel do empreendedorismo no desenvolvimento social e econômico.

² Considera-se como Taxa de Empreendedorismo o percentual da população envolvida em atividades empreendedoras.

em novos paradigmas educacionais e no desenvolvimento das competências para o trabalho, considerando todas as peculiaridades e incertezas do século XXI (NOGUEIRA, 2009).

Para tanto, o projeto pedagógico é o cerne do planejamento de um curso, e nele consta a intencionalidade de formação do profissional. Ele permite clarificar a ação educativa da instituição educacional em sua totalidade e tem como propósito a explicitação dos fundamentos teóricos-metodológicos, dos objetivos, do tipo de organização e das formas de implementação e de avaliação institucional. Este instrumento tem como objetivo o compromisso formal e político com a aprendizagem dos alunos e, por consequência necessária, a aprendizagem do professor, além de envolver a escola como um todo, inclusive a comunidade.

Assim, as abordagens sobre aprendizado precisam ser conhecidas pelos professores, de forma que estes tenham consciência da forma como estão agindo dentro de sala de aula e que tipo de profissional, e de cidadão, está formando para a sociedade (COSTA, 2013; DEMO, 2000). Demo (2000) aborda sobre a importância de fazer com que o aluno saiba pensar e intervir no seu destino, tornando-se o ator principal. Ele deve aprender a fazer suas oportunidades e sua participação é fundamental na aprendizagem, em termos reconstrutivos e políticos.

A formação empreendedora na graduação permite um melhor preparo do acadêmico para o mercado de trabalho, assim como, para um ambiente social com mudanças significativas em seu sistema constitutivo. Ou seja, mudanças na relação capital-trabalho com valorização do conhecimento, do capital intangível (COSTA, 2013; DOLABELA, 1999). Outros fatores que enfatizam a necessidade do ensino de empreendedorismo na graduação são: a estratégia de terceirização das empresas que exigem profissionais capazes de serem seus próprios empregadores, a organização de aprendizagem que exige formação contínua e a escassez de empregos formais. Por fim, a aprendizagem em empreendedorismo propicia um profissional independente e realizador (COSTA, 2013; DOLABELA, 1999).

O processo formativo exige a condição de sujeito pleno, porque na essência, formar é forjar sujeitos (DEMO, 2000). Neste contexto, o ensino em sala de aula precisa ser realizado por meio da aprendizagem dos conteúdos dentro de uma concepção de ensino (teoria de aprendizado) que considere o profissional que se pretende formar, sem esquecer as dimensões práticas e políticas que este processo contém. Isto significa que a escola deve formar indivíduos não somente capazes de realizarem as atividades técnicas de sua profissão, mas também de conhecerem as implicações destas na ordem política e social.

Os estabelecimentos de ensino devem contar com programas de estudos de empreendedorismo, em particular nos campos de formação de nível superior. As características e habilidade essenciais do empreendedor devem ser estimuladas no aluno ao longo da sua vida escolar, bem como em sua vida particular. A linguagem utilizada pelos pais e professores deve reforçar uma postura empreendedora. O conteúdo trabalhado nas disciplinas deve aguçar o aluno a desenvolver um perfil empreendedor. Visitas técnicas e estudos de caso devem ser realizados em pequenas empresas, uma vez que elas são grandes incubadoras de empreendedores (ROCHA, BACCHI, 2010).

Outro aspecto que faz surgir questionamentos sobre como apresentar os conteúdos de formas diferentes, motivadoras, significativas e relacionadas ao cotidiano, diz respeito ao novo perfil de aluno ingressante no ensino superior. Assim sendo, cabe aqui uma breve discussão sobre as metodologias ativas de aprendizagem.

Sua prática metodológica tem sido cada vez mais utilizada em vários países, como aplicação pedagógica ativa no processo de formação de estudantes de diversas áreas, tendo

sido iniciada na saúde, porém já está encaminhando também para outras áreas. Diante desse panorama, surgem inúmeros questionamentos sobre a adoção das metodologias ativas que estão fundamentadas na ativação do processo da aprendizagem por meio da interação do estudante com o assunto em estudo. Para se envolver ativamente no processo de aprendizagem,

[...] o estudante deve ler, escrever, perguntar, discutir, argumentar, contrapor, por meio da resolução de problemas e do desenvolvimento de planos de estudo e/ou projetos. Além disso, o estudante deve realizar tarefas mentais de alto nível, como análise, síntese e avaliação. Nesse sentido, as metodologias que promovem aprendizagem ativa podem ser definidas como sendo um conjunto de atividades, devidamente fundamentadas e articuladas, que ocupam o estudante em fazer alguma coisa e, ao mesmo tempo, o leva a pensar de modo fundamentado sobre as coisas que está fazendo. (ALMEIDA, 2015, p. 27).

Para Berbel (2011), a adoção das metodologias ativas pode, gradativamente, promover o desenvolvimento do espírito científico, do pensamento crítico, do pensamento reflexivo, de valores éticos, entre outras conquistas dessa natureza [...] contribuindo para o desenvolvimento da autonomia na formação do ser humano e de futuros profissionais. Ademais, é importante frisar a forte interação social nas atividades educativas baseadas em metodologias ativas. As discussões, os debates e o compartilhamento de informações entre os próprios alunos favorecem o desenvolvimento de capacidades interpessoais e intrapessoais.

3.GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM

Outra importante questão que os professores precisam fazer a si mesmos no planejamento de ensino de um semestre letivo é: O que motiva os estudantes a aprender e a se engajarem na dinâmica das aulas? No modelo de ensino tradicional, os estudantes costumam permanecer estáticos, não são desafiados, não precisam ter autonomia e cumprem apenas um papel de escutar os professores. Em uma geração de jovens que recebe e envia informações o tempo todo, que está hiper conectado e recebendo grandes estímulos oriundos de sua conexão tecnológica, é de se esperar que muitas aulas sejam consideradas desinteressantes. Sem interesse e sem motivação o processo de aprendizagem é comprometido.

Se a maior motivação for a nota, atribuída por meio de um conjunto de provas, o estudante cria estratégias para reproduzir as informações necessárias na ocasião das avaliações. Por isso, ressignificar o ambiente de aprendizagem é fundamental. Uma experiência estimulante de aprendizagem pode mudar comportamentos e reforçar novos modelos de ensino, que, por sua vez, gerarão novas experiências para o estudante, aguçando a curiosidade, movendo-os a ação e proporcionando a construção de conhecimento. O conteúdo contextualizado no mundo vivido pelos estudantes pode reverberar em um aprendizado significativo que interage com sua realidade (LOVATO, MICHELOTTI e LORETO, 2018).

A gamificação, entendida como uma metodologia ativa, é uma estratégia para potencializar a motivação e o engajamento, tornando o processo mais atrativo, divertido e descontraído. Aula não precisa ser “chata” e se for, é porque existe algo errado. Nas metodologias ativas o estudante torna-se o protagonista central. Suas aplicações permitem o desenvolvimento de novas competências, como a iniciativa, a criatividade, a capacidade reflexiva, a autoavaliação e a cooperação para se trabalhar em equipe. Já o professor abandona a figura de autoridade suprema e assume também a postura de orientador, supervisor e facilitador do processo.

Bonwell e Eison (1991) definem essas estratégias ativas de aprendizagem como aquelas em que ao mesmo tempo o estudante faz alguma coisa, pensa sobre as coisas que está fazendo e é desafiado a realizar tarefas de grande complexidade cognitiva. A partir de

diversos métodos ativos apresentados na literatura a gamificação, ou seja, o uso de jogos e a construção de desafios e competições, é uma metodologia ativa que trabalha a cooperação, a ação em equipe, o espírito de liderança e proatividade do indivíduo. Para Kaap (2014) nos jogos e competições construídas em sala de aula os estudantes se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedbacks, ocasionando em um resultado quantitativo e, muitas vezes provoca uma reação emocional positivas para a aprendizagem, deixando o conhecimento atrativo para os estudantes.

Pimentel e Moura (2022) reforça esta noção de gamificação na educação, afirmando que o processo decorre do pressuposto de agir e pensar como em uma competição ou um game, por meio de dinâmicas e componentes que permitam os estudantes se inserirem em um ato de jogar com foco em conquistar algo ou uma posição. Esta é uma estratégia para engajar e garantir motivação para promover a aprendizagem e a interação entre os indivíduos. Esta motivação pode, segundo os autores, ser considerado extrínseca, derivando dos componentes das proposições da competição. Os estudantes são colocados como elementos centrais da gamificação e suas motivações, emoções e participação na proposta são mediados pela dinâmica da competição, cujas situações desafiadoras são enumeradas para instigar a cooperação e a colaboração na resolução de problemas ou construção de negócios (PIMENTEL E MOURA, 2022).

O uso de metodologias ativas e da gamificação requer, sobretudo, repensar os instrumentos de medição da aprendizagem. Tradicionalmente, as provas objetivas avaliam mais a capacidade de memorização de informação do que a capacidade de uso do conhecimento e de habilidades para resolver problemas ou construir projetos.

No sistema de avaliação tradicional rejeita-se o erro, pois ele é visto como um defeito inerente ao processo de aprendizagem e o errar torna-se algo proibido e repudiado (LUCKESI, 2002). Essa medida de avaliação indica o quão preparado está um estudante a partir de seus erros e acertos e ele parece alcançar condições de avançar nos seus estudos somente se atingir determinada quantidade de pontos. É por essa razão que a nota se torna o elemento fim da sala de aula, ou seja, os estudantes passam a estudar em função do alcance de notas e não propriamente com foco na busca de aprendizado. A nota também atribui um sistema de classificação social dentro da sala, delimitando hierarquicamente bons e ruins (CORDEIRO; PALMEIRA; MARIZ, 2020).

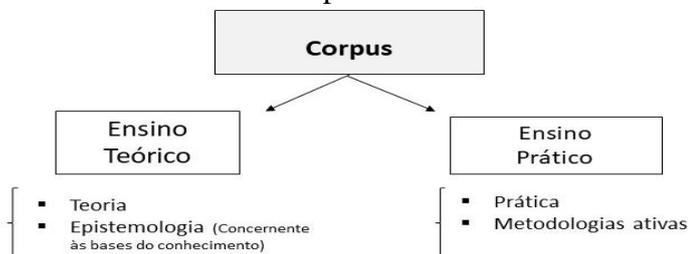
4.PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste artigo utilizou-se a metodologia de pesquisa qualitativa com o emprego da técnica análise de conteúdo baseada na proposta de Bardin (2012). Observou-se as perspectivas teóricas e práticas no ensino de empreendedorismo nos artigos selecionados. Buscou-se no repositório da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração – Anpad, mais precisamente no banco de dados do Encontro da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração – EnANPAD, identificar os artigos relacionados com a temática de ensino do empreendedorismo no Brasil no período de 2007 a 2017 que são disponibilizados na íntegra para seus associados.

Optou-se por usar apenas o radical ‘empreend’ com o propósito de evitar perdas de informações. Assim, nessa busca foram identificados 148 artigos. Entretanto, houve a necessidade de eliminar um número considerado de artigos por diversos motivos, como: não se encontrarem disponíveis de forma completa na plataforma (apesar de constarem na busca, no momento do download só havia o resumo); alguns se encontraram repetidos na sua própria base de dados; e após uma análise prévia, muitos foram eliminados por tender discutir sobre assuntos que não condiziam com esse estudo, com vistas a outras áreas do empreendedorismo, como empreendedorismo social, intraempreendedorismo e estudos de caso de sucesso.

Contudo o somatório final após as exclusões foi de 11 artigos. Estes formam o texto de análise tratados em um único corpus. Após a definição do corpus, houve a categorização e elaboração dos componentes específicos extraídos dos próprios artigos analisados, apresentados na figura abaixo:

Figura 1 – Categorias de análises e seus componentes



Fonte: Elaborado pelos autores.

Cada categoria definida possui seus componentes/características pautados nos artigos averiguados neste estudo. A categoria ensino teórico possui como componente a teoria e epistemologia e estão aqui inseridos os artigos que discutem sobre o ensino do empreendedorismo de forma mais teórica, concernente às bases do conhecimento do empreendedorismo, enquanto a categoria ensino prático possui a prática e metodologias ativas no rol de seus componentes e tratam da perspectiva da prática para o ensino de empreendedorismo. Finalizados tais procedimentos, a etapa seguinte consistiu no estudo das informações, associando-as às categorias de análise definidas.

A metodologia também engloba análise de documentos das disciplinas de empreendedorismo da UFV, bem como a aplicação de um questionário online aos estudantes para compreender as percepções sobre o uso de metodologias ativas e do processo de gamificação.

5.RESULTADOS E DISCUSSÕES

5.1 O QUE AS PUBLICAÇÕES SOBRE O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO ESTÃO DIZENDO?

Após todas as filtragens, restaram para as análises os artigos/pesquisas listados na tabela abaixo que serão referenciados no decorrer deste estudo por seus códigos:

Tabela 1 – Relação dos artigos analisados

Código	Título	Autor	Ano
1	Dimensões epistemológicas da pesquisa em Empreendedorismo	MACEDO, F. M. F. BOAVA, D. L. T.	2007
2	Ensino de empreendedorismo nos cursos de graduação em Administração na cidade de Fortaleza: um estudo comparativo dos conteúdos e instrumentos pedagógicos	ROCHA, E. L. C. BACCHI, G. A.	2010
3	Aprendizagem em empreendedorismo dos acadêmicos do curso de Administração de uma universidade estadual do sul do Brasil	GREATT, L. GRALIK, E. VIEIRA, F. G. D. SELA, V. M.	2010
4	Uma proposição epistêmica quadripolar do constructo empreendedorismo	MORAES, J. MARIANO, S. R. H. MACEDO, A. B. R. MANCIBO, R. C.	2012
5	As incubadoras como ambiente de aprendizagem do empreendedorismo	FIALA, N.	2012
6	Empreendedorismo para todos: desafios e oportunidades para aperfeiçoar a educação superior brasileira	LIMA, E. LOPES, R. M. A. NASSIF, V. M. J.	2012

7	Caminhos para uma melhor educação superior em empreendedorismo no Brasil	LIMA, E. HASHIMOTO, M. MELHADO, J. ROCHA, R.	2014
8	O ensino de empreendedorismo com fundamento na teoria <i>effectuation</i>	SALUSSE, M. A. Y. ANDREASSI, T.	2014
9	Inovações pedagógicas: o caso do minor empreendedorismo e inovação	SILVA, F. C. MANCEBO, R. C. MARIANO, S. R. H. LUCK, E. H.	2016
10	<i>Entrepreneuring</i> : concebendo o fenômeno do empreendedorismo como uma prática	BORGES, A. F. BRITO, M. J. LIMA, J. B.	2016
11	Ensino de empreendedorismo: discussão de espaços e proposta de ecossistema	KRAKAUER, P. V. C. KRAKAUER, E. CODA, R.	2017

Fonte: elaborada pelos autores.

Constatou-se que a pesquisa de código 1, está enquadrada como ensaio teórico e buscou discutir as dimensões epistemológicas da pesquisa em empreendedorismo e questões que revelam como a base epistemológica desse fenômeno vem sendo construída. O empreendedorismo foi investigado a partir de sua natureza de fenômeno social. O trabalho abordou a pesquisa em empreendedorismo no contexto teórico metodológico das ciências sociais. Para os autores o empreendedorismo é analisado a partir de duas perspectivas: economista e comportamentalista, que estudam respectivamente inovação e perfil empreendedor. Porém esse fenômeno apresenta outras dimensões inerentes à sua prática, tais como: consciência, história de vida e relações sociais do ser empreendedor.

Observou-se também que os autores enfatizaram que a epistemologia do empreendedorismo vem sendo orientada, de um lado, pelo paradigma positivista que fornece conhecimentos de cunho explicativo acerca do fenômeno, e de outro lado há autores que desenvolvem trabalhos orientados pelo paradigma interpretativo, buscando produzir um conhecimento compreensivo sobre o empreendedorismo.

Logo, neste ensaio de código 1, as duas dimensões que compõem a pesquisa sobre empreendedorismo são explicação e compreensão. Verifica-se que este estudo possui características da categoria de análise ensino teórico, tendo em vista que os autores evidenciaram durante todo o ensaio uma discussão sobre a epistemologia do empreendedorismo, contribuindo para discussões e estudos com essas perspectivas.

O artigo de código 2, se propõe a analisar os conteúdos e as metodologias pedagógicas de disciplinas de empreendedorismo à luz do processo de ensino-aprendizagem do empreendedorismo, em Instituições de Ensino Superior (IES) na cidade de Fortaleza. O artigo busca responder se a oferta da disciplina de empreendedorismo utilizando-se de metodologias de ensino convencionais, em cursos de graduação em administração, contempla as prerrogativas pedagógicas para a formação do empreendedor.

Os resultados da pesquisa apontam que na fase inicial, há uma considerável parcela das IES pesquisadas não contemplou o ensino de empreendedorismo em seus projetos pedagógicos. Dentre as que contemplaram, verificou-se um predomínio da aplicação dos processos tradicionais de ensino. No que se refere aos conteúdos, a presença uniforme em todas as disciplinas sobre os temas das habilidades do empreendedor e o estudo de oportunidades, juntamente com o plano de negócios, foram as temáticas mais destacadas. Com relação aos métodos e recursos didáticos observou-se maior presença de atividades teóricas. Assim, observa-se fortes características da categoria ensino teórico, justamente por

abordar o ensino de empreendedorismo nas instituições estudadas como teórico e com poucos métodos que envolvam a prática empreendedora.

O artigo de código 3 tem por objetivo descrever as expectativas dos alunos do curso de Administração de uma Universidade Estadual no Sul da Bahia quanto ao aprendizado em empreendedorismo, bem como se o curso vem atendendo as expectativas dos mesmos. Buscou-se avaliar se os alunos entram no curso com a intenção de se tornarem empreendedores ou se esperam obter apenas conhecimentos administrativos.

Notou-se um percentual considerável de alunos entra no curso com a intenção de abrir um negócio próprio, e que esperam uma formação voltada para atuarem em todos os tipos de empresas. Todavia, existe a necessidade de aplicação de práticas de ensino empreendedoras. Diante da discussão criada pelo artigo, observa-se fortes traços da categoria de análise ensino teórico no artigo de código 3, ao abordar questões como o papel da universidade e do ensino e por trazer informações em seu corpo do texto sobre as bases concernentes ao conhecimento, contribuindo dessa forma para a discussão sobre o ensino e aprendizagem de empreendedorismo no Brasil.

No artigo de código 4, do qual o seu objetivo era analisar como o empreendedorismo nos estudos da Administração vem se construindo a partir dos quatro polos da prática metodológica (epistemológico, morfológico, teórico e técnico), o autor realizou uma análise bibliométrica nos artigos publicados nos eventos vinculados à ANPAD e posteriormente uma análise de conteúdo com buscas a identificar como tem se configurado o tema considerando cada um dos polos. Constatou-se excesso de pesquisas que privilegiam o polo técnico em detrimento dos demais, sendo a preferência de pesquisas empíricas em empresas e em estudos de caso.

Apesar do artigo trazer os polos metodológicos sendo uma característica da categoria de análise ensino teórico, constatou-se que seu resultado possui viés da categoria de análise ensino prático por ter demonstrado como as pesquisas dessa área têm preferência pelo campo prático e empresarial e apresentam um grande descuido em confrontar os resultados empíricos com a teoria. Verificou-se a grandiosidade de artigos que tendenciam para essa temática em detrimento das outras, o que provavelmente, esteja contribuindo para o esvaziamento da própria área na ANPAD, além de contribuir para pouco avanço do polo morfológico no Brasil e para as formulações teóricas do campo como um todo.

O artigo 5, buscou analisar as contribuições das incubadoras de negócios como agentes estimuladores da aprendizagem do empreendedorismo. Os autores observaram que o aprendizado prático adquirido no dia-a-dia da incubadora é bastante valorizado pelos estudantes, principalmente quando associados ao aprendizado teórico. O que se pode inferir é que este artigo 5, está dentre os estudos que reforçam a necessidade da busca de novas metodologias e ferramentas de ensino do empreendedorismo, que proporcionem um aprendizado mais efetivo, e neste caso em particular, apresenta as incubadoras como um ambiente potencial.

Pode-se então concluir que esse artigo tangencia a categoria ensino prático, por enfatizar como que na amostra em que foi realizada o estudo, o ensino de empreendedorismo, juntamente com as incubadoras, contribui para a efetivação do ensino para quem quer empreender, obtendo resultados positivos e estimulando o empreendedorismo nestes estudantes.

O artigo de código 6, objetivou identificar desafios e oportunidades para se melhorar a educação superior em empreendedorismo. Observou-se que são baixos os percentuais para

estudantes que acreditam que não precisam dos diferentes itens de preparação para uma eventual carreira como empreendedor.

Para os autores, é de suma importância a ampliação e o aperfeiçoamento da oferta de disciplinas e atividades em empreendedorismo acompanhadas da administração de micro e pequenas empresas. Pois, junto às exigências da criação de negócios, vêm a de administrá-los, tarefa que muitos acreditam por ser facilitada pela melhoria da educação com atenção às micro e pequenas empresas. Dessa forma, este artigo 6 tem por base a categoria de análise ensino teórico, por corroborar o que essa categoria traz, que são os estudos voltados para o ensino teórico tendo o desafio principal a abordagem prática no ensino de empreendedorismo no Brasil.

O artigo 7 tem como objetivo gerar mais conhecimento sobre as práticas de educação em empreendedorismo das instituições de ensino superior brasileiras e também sobre as motivações e o perfil de professores e estudantes interessados no tema. Como resultado, os autores verificaram que o ensino de empreendedorismo é oferecido comumente de modo tradicional, baseado mais frequentemente no desenvolvimento de um plano de negócios.

O modelo pedagógico normalmente adotado pelos professores é pautado por aulas expositivas enquanto que no restante da disciplina, faz-se o desenvolvimento do plano de negócios. Apesar de ser o modo de ensino de empreendedorismo mais recomendado pelas publicações acadêmicas especializadas, a aprendizagem pela prática (com ou sem uso de simulação) não apareceu, para qualquer das IES, como abordagem pedagógica empregada ao longo de todo período de oferta de alguma disciplina.

Dessa forma, a categoria de análise ensino teórico é a que mais se adequa com o artigo 7, haja vista que o que se destacou neste estudo foi o quanto o ensino de empreendedorismo em diferentes IES estão teóricos e utilizando poucas metodologias práticas que preparem o aluno para ser um empreendedor.

O artigo 8, busca compreender como professores ao redor do mundo ensinam empreendedorismo fundamentado na teoria *effectuation* utilizando uma abordagem qualitativa com perspectiva temporal de corte transversal e retrospectiva, por meio do método do estudo de casos múltiplos com a análise de cinco experiências em educação empreendedora em quatro países diferentes.

Essa teoria surge como alternativa à lógica causal dominante ao ensino de empreendedorismo. É uma abordagem alternativa utilizada por empreendedores no processo de criação e desenvolvimento de novos negócios. Para a teoria *effectuation*, o aprendizado ocorre quando o aluno pratica o processo dinâmico com vistas ao desenvolvimento de sua rede de relacionamento. É por isso que o resultado da análise permite identificar semelhanças entre as experiências no que se refere ao lócus de ensino ou aprendizado, pois nos casos analisados, o ambiente de aprendizado se inicia em sala de aula, onde o docente apresenta os conceitos e pressupostos da teoria, mas se desenvolve no mundo real, à medida que os alunos agem sobre oportunidades e interagem com *stakeholders*.

Os autores concluíram, que há indícios no sentido de que a teoria *effectuation* influencia a intenção dos alunos em empreender, contudo as evidências do efeito da experiência em educação empreendedora sobre a intenção de empreender não são unânimes. Logo, ao comparar o artigo 8 com as categorias de análise, verifica-se fortes traços da categoria ensino prático por contribuir com a discussão sobre o ensino de empreendedorismo apresentando uma metodologia voltada para o ensino prático.

O artigo 9 consiste em um estudo de caso a respeito das implicações de inovações pedagógicas introduzidas no curso de formação complementar à graduação. A inovação

pedagógica, através da ação contínua, visa à melhoria da prática educativa. Os autores constataram que nas organizações curriculares, nos materiais institucionais, nos métodos de ensino, na relação professor-aluno e na avaliação da educação podem haver as inovações pedagógicas. No artigo analisado, observou-se que foram processados todos esses tipos de mudanças que, por sua vez, levaram a uma redução na evasão de disciplinas e a maior satisfação dos alunos com o curso.

Os autores ainda chamam a atenção para a necessidade de aprofundamento de estudos sobre inovação na perspectiva pedagógica, assim como para a importância da participação da comunidade e das lideranças acadêmicas para processá-las com sucesso. Assim sendo, ao confrontar o artigo 9 com as categorias de análise, verifica-se fortes aspectos da categoria ensino prático, por apresentar um caso de metodologia que busca unir ensino teórico com ensino prático em empreendedorismo.

O artigo 10 se caracteriza como um ensaio teórico discutindo sobre uma alternativa para a realização de pesquisas em empreendedorismo, para tanto, os autores apresentaram a abordagem emergente no campo de estudos, definida como *entrepreneurship*, que consiste em conceber o fenômeno do empreendedorismo como uma prática. Os autores discursam de forma breve sobre uma fundamentação em abordagens baseadas na teoria da prática. A teoria da prática, e suas diferentes aplicações no âmbito de diferentes áreas do conhecimento, viabiliza inúmeras possibilidades de compreensão de fenômenos sociais, a partir de diversas lentes ontológicas e epistemológicas.

Considera-se o *entrepreneurship* como o ato de empreender, materializado enquanto um verbo e não como um substantivo, ou seja, transmite ação ao empreendedorismo, revestindo esse fenômeno de elementos que são constituintes e constituídos a partir da prática cotidiana e situada de empreendedores. Concluindo o ensaio apresentando a importância de pesquisas futuras que explorem a concepção do empreendedorismo como prática. De fato, este ensaio não trata exatamente do ensino de empreendedorismo, mas aborda a necessidade de o campo científico em empreendedorismo utilizar a teoria na prática, que de forma indireta e a médio prazo, impactará no âmbito de ensino e didática, sobressaindo assim fortes tendências da categoria ensino prático.

Por fim, o artigo 11 visou apresentar espaços existentes para o ensino de empreendedorismo em universidades brasileiras e propor um desenho inicial de um ecossistema do ensino empreendedor. Sobre o ensino, pesquisa e fomento ao empreendedorismo, os autores encontraram 77 disciplinas especificamente sobre empreendedorismo, distribuídas em cinco universidades. Sobre a existência de grupos de pesquisa, a investigação realizada diretamente no diretório do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, constatou que existem 426 registros, porém apenas 27 pertenciam às cinco universidades investigadas.

Interessante ressaltar que grande parte dos grupos de pesquisa sobre a temática ainda se concentram na administração, mas evidenciou que existem grupos com linhas de empreendedorismo em outras áreas, como: economia, engenharias, educação, ciências da informação e na saúde. O estudo constatou também que todas as universidades analisadas têm incubadoras em operação e também existem alguns parques tecnológicos próximos às universidades em estudo, administrados ou não pelas mesmas. Após o levantamento dos dados secundários realizado neste artigo, os autores realizaram entrevistas semiestruturadas com professores buscando validar os espaços encontrados e encontrar outros não localizados na análise primária.

5.2 a prática de gamificação de disciplinas de empreendedorismo na universidade federal de viçosa

Na Universidade Federal de Viçosa, em Viçosa (UFV)- Minas Gerais, o Departamento de Administração e Ciências Contábeis sedia duas disciplinas empreendedorismo. ADM 392 – Empreendedorismo e Administração, ofertada exclusivamente para estudantes de graduação em Administração e ADM 393 – Empreendedorismo, ofertada como optativa para diversos outros cursos. A primeira oferta 60 vagas e a segunda 55 vagas. Estudantes de mais de 28 cursos diferentes cursam ADM 393, tornando-se a disciplina mais eclética de toda a universidade. É sobre a dinâmica pedagógica instaurada nestas disciplinas, a partir de 2018, que vamos discutir.

Tradicionalmente estas disciplinas de empreendedorismo eram denominadas “Identificação e viabilização de oportunidade de negócios” e eram ministradas de forma tradicional, focadas no modelo de repasse de informação e com avaliações centradas em provas, testes e seminários. A alteração de nome da disciplina ampliou a visibilidade e aumentou a demanda por sua oferta, sendo que atualmente (2022) estudantes de praticamente todos os cursos de graduação no nível de bacharelado solicitam matrícula em Empreendedorismo na UFV. Em seguida, foi necessário repensar a estratégia de ensino e aprendizagem e garantir um modelo que aumentasse o engajamento dos estudantes na dinâmica da disciplina.

As perguntas que motivaram a mudança foram: como tornar a disciplina mais dinâmica, mais atrativa e com capacidade de gerar ideias de negócios que tenham potencial de serem incubadas? Como promover a mudança de visão dos estudantes sobre o mundo dos negócios e sobre o empreendedorismo como opção de carreira? Foi realizado um diagnóstico de disciplinas de empreendedorismo e correlatas na UFV que mostrou que a maioria delas possuíam como projeto final de disciplina a criação e ou desenvolvimento de uma ideia de negócio. Não obstante a essa realidade, os professores relatavam que (i) os estudantes não eram muito engajados na realização da atividade, que (ii) nunca houve uma articulação entre as disciplinas e entre matriculados dessas disciplinas e que (iii) as disciplinas não estabeleciam nenhum tipo de conexão com atores do mercado. Por outro lado, os estudantes gostariam de uma proposta pedagógica mais “mãos na massa” e de estabelecer conexões reais com empreendedores e achavam cansativo apenas aulas expositivas.

A partir de então, as disciplinas ADM 393 e ADM 392 ganharam novas estratégias centradas em metodologias ativas e atividades que pudessem estimular o senso de desafio e a possibilidade de recompensa. O sistema de avaliação foi construído em torno de entregas coletivas e individuais com feedbacks da turma, do professor e uma autoavaliação que levam em consideração empenho, engajamento e autonomia. Apenas uma avaliação com questões 100% abertas foi mantida ao final da disciplina como uma forma de compreender a capacidade individual de dar respostas a problemas complexos. As questões dessa avaliação não são centradas em conceitos, mas na capacidade dos estudantes em compreender a realidade descrita e usar seu conhecimento, e apropriação dos conceitos, para pensar soluções.

As entregas coletivas são realizadas em formato de relatórios e apresentações que ocorrem ao longo do período letivo. Todos os grupos de estudantes formados na sala precisam organizar feedbacks sobre as apresentações das outras equipes, bem como o professor entrega seus feedbacks. O trabalho em equipe é problematizado ao longo do semestre, evidenciando o desafio de organização, planejamento e execução de atividades coletivas e uma avaliação individual sobre os colegas do grupo é realizado ao fim.

Durante as disciplinas também foram introduzidas dinâmicas de diferentes jogos cooperativos com o intuito de promover a experiência reflexiva sobre temas inerentes ao conteúdo. Nestes tipos de jogos os estudantes são convidados a formarem grupos e instruídos a demonstrarem comportamento cooperativo, transformando o jogo em uma competição entre

grupos, ao invés de uma competição entre os indivíduos. Nestas dinâmicas não há falhas, mas há muita reflexão sobre os comportamentos, a liderança, a organização, os riscos, a criatividade etc. Funcionam como uma forma de ativação da turma e após a sua realização os conteúdos são discutidos de forma mais interativa.

Um exemplo bem simples é construção da “Torre”. Os grupos recebem uma série de materiais como papelão, palitos, caixas, tesouro, barbante etc. E possuem um tempo determinado para construir a torre mais alta e mais bonita. Depois do processo de construção há uma votação, e a equipe vencedora recebe um brinde e começam as reflexões sobre a experiência vivenciada. Estas dinâmicas são fundamentadas no Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV). O CAV é um processo através do qual o indivíduo se envolve em uma atividade/dinâmica, faz uma análise crítica do processo vivenciado e consegue extrair significados e aprendizados da vivência. O CAV se divide em fases sendo que a primeira é a realização da dinâmica, chamado de vivência. Posteriormente, parte-se para a fase de relatos, pelos quais os estudantes expõem os sentimentos, reações e percepções, para depois atingir a fase de processamento, em que ocorrem as análises, a percepção de desempenho a identificação de padrões e a reflexão sobre aprendizados. A última fase é considerada a das generalizações, quando o grupo, orientado pelo professor, pode comparar a dinâmica com o cotidiano e a realidade dos negócios e da gestão (MILITÃO; MILITÃO, 2011).

Além da realização das dinâmicas, outras atividades foram incorporadas, tais como os Hackthons. Os Hackthons são maratonas de construção de soluções para problemas reais de alguma empresa. Nas disciplinas de empreendedorismo, em uma determinada semana, os estudantes se dedicam a interação real e direta com alguma empresa local. A empresa é convidada para ir à sala de aula apresentar 5 questões problemas que vivencia; e os grupos de estudantes formados nas turmas possuem a responsabilidade de buscarem/criarem soluções para a empresa. Os próprios estudantes apresentam as soluções construídas à equipe da empresa convidada e há premiações àquelas soluções com maior potencial de impacto. Esta proposta foi incorporada para que os estudantes possam estimular a capacidade de autonomia da busca e criação, para que tenham interação real com uma empresa real e que vivenciem na prática a apresentação e projetos/proposta para uma empresa. Critérios de apresentação, de formação da solução e de potencial de impacto são construídos antecipadamente e as equipes são avaliadas de acordo com os objetivos traçados e a entrega que realizam, recebendo feedbacks do professor e da própria empresa convidada.

Porém, além destas dinâmicas e atividades relatadas acima que foram incorporadas as disciplinas de empreendedorismo, a principal estratégia pedagógica da gamificação é denominada STARTUP DAY UFV, a qual será apresentada no tópico seguir. Consiste em uma competição de ideias de negócios que interage as disciplinas e engaja os estudantes na criação e desenvolvimento de uma startup ao longo de todo processo formativo. O Startup Day UFV é a transformação da atividade final da disciplina em uma competição de ideias de negócios.

5.3 STARTUP DAY UFV: uma proposta de integração das disciplinas de empreendedorismo

O Startup Day UFV tornou-se um projeto, mas nada mais é do que um processo de gamificação instruído dentro das disciplinas de empreendedorismo ADM 392 e ADM 393. Esta foi uma forma de gerar mais engajamento nas atividades de construção de ideias de negócios, de fortalecer a proposta pedagógica dessas disciplinas e transformá-las num instrumento de contribuição ao ecossistema local de inovação com potencial de geração de novas startups oriundas da graduação. Como os estudantes não se engajavam de forma efetiva na construção das ideias de negócios das disciplinas foi criada um meio de inseri-los em uma lógica de competição, trazendo motivação extrínseca, para que em vez de preparar apenas um

trabalho para cumprir as obrigações avaliativas da disciplina, eles se estimulassem e se engajassem a construir algo em busca das premiações, networking e experiência.

O STARTUP DAY UFV foi criado para integrar, dinamizar e gamificar as disciplinas de empreendedorismo na UFV. O projeto começa no início do semestre com a socialização do desafio da disciplina, apresentando objetivos claros, e garantindo o envolvimento dos estudantes no percurso empreendedor do semestre letivo e termina com um grande evento ao final do semestre, quando os estudantes, ao apresentarem suas ideias de negócios para uma banca de investidores, concorrem a grandes prêmios patrocinados por empresários de Viçosa.

É socializado com os estudantes um modelo de orientação para os trabalhos finais das disciplinas, com um roteiro compartilhado e questões orientativas bem definidas. Ao longo do semestre as aulas ocorrem normalmente, com dinâmicas e conteúdos relacionados com a criação de negócios, inovação, formas de comunicação (pitch), validações etc. O Startup Day UFV também cria a orientação para que cada grupo de estudante vinculado às disciplinas tenham um Mentor externo a instituição, vinculado a um ecossistema de inovação, que os ajude a acompanhar o desenvolvimento de suas ideias de negócios no percurso do semestre; ou seja, conecta o mercado e a expertise de um empreendedor com os estudantes. Ao longo do semestre também há encontro entre estudantes das diferentes disciplinas para socializar os desafios de validação e prototipagem, fortalecendo a proposta de multi e interdisciplinaridade no empreendedorismo.

O evento final de apresentação das ideias de negócios, denominado, Demoday, é realizado em 2 dias, planejado para ocorrer junto com a finalização do semestre, depois de todo esse processo e do contato com mentores. No primeiro dia todos os estudantes matriculados em disciplinas de empreendedorismo e que aderiram ao Startup Day UFV apresentam suas ideias de negócios para bancas formadas por atores do ecossistema de inovação local. As bancas atribuem notas, constroem feedbacks, e estabelecem um ranqueamento onde as 5 ideias de negócios mais bem avaliadas passam de fase e são classificadas para apresentar na grande final que ocorre no dia seguinte, juntamente a um grande evento de encerramento e para uma nova banca formada por grandes investidores.

Em vez de apresentarem um trabalho final de disciplina, os estudantes se envolvem na competição e apresentam seus pitches, que não são avaliados só pelo professor, mas por uma banca. Os resultados são: maior engajamento dos estudantes, melhor resultado qualitativo das ideias de negócios e startups criadas, contribuição significativa para a estratégia didática do professor, grande envolvimento de atores do ecossistema com a dinâmica das disciplinas e maior atribuição de importância pedagógica às mesmas, os projetos dos estudantes e as possíveis contribuições delas. Os estudantes não querem mais “fazer a disciplina de empreendedorismo”, querem vivenciar a experiência proporcionada por ela.

Em 2020 e 2021, com a exigência do formato de aulas em modo remoto, devido as restrições impostas pela pandemia, esta dinâmica foi realizada totalmente online. Em 2021, o Startup Day UFV bateu todos os recordes e interagiu não só as disciplinas ADM 392 e ADM 393, mas foi aberta para outras disciplinas de empreendedorismo e correlatas da UFV. O processo envolveu professores e disciplinas dos 3 campi da UFV (Rio Paranaíba, Florestal e Viçosa), contando com a participação de 6 disciplinas de empreendedorismo, mobilizando 22 mentores externos a instituição que são ligados a ecossistemas de inovação em diferentes estados do Brasil, 14 avaliadores/investidores externos a instituição. Ao todo, 90 estudantes, de 31 cursos de graduação diferentes, estiveram envolvidos diretamente na construção de ideias negócios e startups ligadas as disciplinas de empreendedorismo. E 3 ideias de negócios que foram apresentadas no Startup Day UFV participaram do processo de pré-incubação da incubadora tecnológica da UFV, demonstrando o potencial da dinâmica em estimular o surgimento de negócios inovadores ainda na graduação.

Em 2021 mais de 1800 reais em dinheiro foram distribuídos como prêmios às ideias de negócios de maior potencial, segundo a avaliação da banca de jurados e o Startup Day UFV foi apresentado para outras 22 instituições de ensino superior como uma prática de educação empreendedora de inspiração reconhecida pelo governo de Minas, no âmbito do programa Vivências Universitárias em Empreendedorismo e Inovação. Segundo feedbacks coletados por meio de formulário eletrônico aplicado aos estudantes matriculados em ADM 393 e ADM 392, o projeto promoveu transformações na experiência vivenciada em uma disciplina, sendo considerada muito motivadora por mais de 85% dos respondentes e 100% deles recomendariam a colegas de turma cursar empreendedorismo. Outra questão relevante é que, na percepção de professores, a dinâmica de competição com premiações levou os estudantes a maior comprometimento e um consequente aumento na qualidade das ideias de negócios desenvolvidas a partir da sala de aula.

O STARTUP DAY UFV é um exemplo de como a proposta da gamificação pode ser usada não apenas em uma disciplina, mas na interação entre disciplina. Os resultados mostram que ele serviu como um importante instrumento didático-pedagógico, que qualificou a aprendizagem e o desenvolvimento de comportamentos e conexões, além de contribuir com a construção de uma universidade empreendedora. Embora demande organização, o resultado vale a pena. Em um processo como este o estudante não apenas se engaja, ele vivencia o processo de construção de ideia de negócio com mais autonomia e colaboração, se conectando na dinâmica não apenas com a finalidade de obtenção de nota, mas pelo prazer e pela emoção de fazer parte do processo.

6. CONCLUSÃO

Ao perguntar ‘teoria e prática no ensino de empreendedorismo caminham juntas?’ verifica-se que não estão de tudo afastadas, mas poderiam estar ainda mais articuladas. Trata-se de compreender que o ensino de empreendedorismo não se restringe aos limites da disciplina, mas que a mesma é um meio para despertar o interesse de alunos, para transmitir conhecimento acadêmico, dada a natureza de uma instituição de ensino e ser a mola propulsora para a busca por outros espaços por aqueles que o queiram, de forma intercambiável.

Provas e avaliações fundamentadas em um modelo tradicional de ensino podem exigir dos estudantes apenas a sua capacidade de gravar informações na memória. Muitas dessas informações armazenadas para serem utilizadas na ocasião das provas serão descartadas pouco tempo depois. Neste modelo prevalece a passividade do estudante e autoridade do professor. Os jovens estudantes, desestimulados com esse paradigma pedagógico, clamam por novas dinâmicas e processos nas salas de aula. Este artigo trouxe essa reflexão aplicada a disciplinas de empreendedorismo, chamando os professores a serem protagonistas de uma mudança nas estratégias didático-pedagógicas.

A experiências inseridas nas disciplinas de empreendedorismo da UFV são apenas um contexto empírico e reflexivo para ilustrar possibilidades inerentes a uma transformação pedagógica. Nestas disciplinas, os professores não conseguem dar suas aulas se não tiverem estudantes na sala, pois os estudantes são protagonistas da ação de aprender e não coadjuvantes da ação de ensinar. Na prática avaliativa não cabe apenas o mero intuito de classificar certos e errados, ou bons e ruins, mas identificar conteúdos, conceitos e visões que foram apreendidos pelos estudantes na sala de aula, garantido a eles feedbacks, tornando a avaliação um processo emancipador e de aprendizado e não um sistema de classificação.

O Startup Day UFV demonstrou na prática que há mais engajamento dos estudantes quando eles são estimulados ao processo colaborativo e competitivo, quando há emoção, ação e reflexão, em que saem da postura puramente receptora de informação e são instigados a desenvolver novas competências e se conectar com novas pessoas. As disciplinas de

empreendedorismo podem ser um importante instrumento na direção da construção de uma universidade mais empreendedora e um país mais empreendedor, mas não podem apenas ensinar conceitos de livro-texto, é preciso formar indivíduos, despertando neles a capacidade reflexiva e comportamentos empreendedores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBUQUERQUE, A. F. **Fatores de mortalidade de pequenas empresas: análise de empresas do setor varejista a partir do ciclo de vida organizacional**. 2013. 185 f Tese (Doutorado em Engenharia de Produção). Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- ALMEIDA, E. C. S. de. **Aprendizagem na educação superior: a auto-transformação do estudante na Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem-Based Learning-PBL)**. 2015. 167fls. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação da Universidade Estadual de Feira de Santana, Feira de Santana, 2015.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2012.
- BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Seminário: Ciências Sociais e Humanas**, v. 32, n. 1, p. 25-40, 20 nov. 2011.
- BONWELL, C. C.; EISON, J. A. **Active learning: creating excitement in the classroom**. Washington: Eric Digests. 1991.
- CORDEIRO, C. P. B. S.; PALMEIRA, L. L. L. MARIZ, T. M.A.. **Avaliação da aprendizagem na educação superior: a necessária ressignificação das práticas tradicionais que ainda prevalecem nesse nível de ensino**. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68095>>. Acessado em 03/07/2022.
- COSTA, G. D. da C. **Avaliação e validação do portfólio coletivo crítico reflexivo como método de ensino, aprendizagem e avaliação no âmbito da formação por competências**. 2013. 206 f. Tese (Doutorado em Nutrição) – Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2013.
- DEMO, P. **Teoria e Prática do Projeto Pedagógico**. UnB, Brasília, outubro de 2000. Disponível em: <http://www.escola2000.org.br/pesquisa/texto/textos_art.aspx?id=25>. Acesso em: 26 jun. 2018.
- DOLABELA, F. **Oficina do Empreendedor**. 1 Ed. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1999.
- HAYDT, R. C. **Avaliação do Processo de Ensino-Aprendizagem**. 6.ed. São Paulo: Ática, 2004.
- HOFFMANN, J. **Avaliação Mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade**. 33.ed. Porto Alegre: Mediação, 2014.
- LIMA, E. *et al.* Caminhos para uma melhor educação superior em empreendedorismo no Brasil. In: Encontro da Anpad, 38, 2014, Rio de Janeiro. **Anais...**Rio de Janeiro: Anpad, 2014.
- LIMA, E.; LOPES, R. M. A.; NASSIF, V. M. J. Empreendedorismo para todos: desafios e oportunidades para aperfeiçoar a educação superior brasileira. In: Encontro da Anpad, 36, 2012, Rio de Janeiro. **Anais...**Rio de Janeiro: Anpad: 2012.
- LOVATO, F.L., MICHELOTTI, A. e LORETO, E.L.S. Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma Breve Revisão. *Canoas. Acta Scientiae*, v.20, n.2, 154-171, 2018.
- LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. São Paulo: Cortez, 2002
- MILITÃO A; MILITÃO R. **Jogos, dinâmicas e vivências grupais: como desenvolver sua melhor "técnica" em atividades grupais**. 13ª reimp. Rio de Janeiro: Qualitymark; 2011.
- NOGUEIRA, P. G. **Empreendedorismo: uma das competências para o profissional da informação fazer a diferença no século XXI**. In: 32º Encontro Nacional de Estudantes de Biblioteconomia, Documentação, Ciência e Gestão da Informação (ENEBD), 2009, São Luís.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; MOURA, E. C. M. Gamificação e aprendizagem: cognição e engajamento como possibilidades diante da pandemia. **HOLOS** (NATAL. ONLINE), v. 1, p. 1-16, 2022.

ROCHA, E. L. C.; BACCHI, G. A. Ensino de Empreendedorismo nos cursos de graduação em Administração na cidade de Fortaleza: um estudo comparativo dos conteúdos e instrumentos pedagógicos. In: Encontro da Anpad, 34, 2010, Rio de Janeiro. **Anais...**Rio de Janeiro: Anpad, 2010.

SALUSSE, M. A. Y.; ANDREASSI, T. O ensino de empreendedorismo com fundamento na teoria Effectuation. In: Encontro da Anpad, 38, 2014, Rio de Janeiro. **Anais...**Rio de Janeiro: Anpad, 2014.

SEBRAE. **Global Entrepreneurshio Monitor – GEM: Empreendedorismo no Brasil**, 2016. Disponível em:

<[http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/941a51dd04d5e55430088db11a262802/\\$File/7592.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/941a51dd04d5e55430088db11a262802/$File/7592.pdf)>. Acesso em: 03 mai 2018.

SEBRAE, **Pequenos Negócios em Números**, Brasília: Sebrae, 2017. Disponível em:

<<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/sp/sebraeaz/pequenos-negocios-em-numeros,12e8794363447510VgnVCM1000004c00210aRCRD>>. Acesso em: 10 jun 2018.