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

A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA VIVÊNCIAS FORMATIVAS DA EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

DIEGO PEREIRA COSTA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS (UFLA)

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

A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA VIVÊNCIAS FORMATIVAS DA EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

A Base Nacional Comum Curricular tem destacado a importância de práticas de ensino voltadas ao empreendedorismo nas etapas da educação básica, o que enfatiza o papel do professor para articular ações que aproximam o contexto escolar da realidade dos estudantes. Assim, o jogo tabuleiro do empreendedor é definido com uma metodologia ativa, sendo uma ferramenta desenvolvida pelo pesquisador para estimular o estudante a questionar a sua realidade, o tornando protagonista do processo de aprendizagem e aprendiz para interpretar, explorar e propor ações solucionadoras ou oportunidades diante do problema identificado por ele. Consoante à aplicação do jogo e para a testagem das hipóteses, a teoria da efetuação será aplicada para compreender como a gamificação contribui para a formação de empreendedores no ambiente de ensino. Como objetivo, a pesquisa busca investigar a teoria da efetuação por meio do jogo tabuleiro do empreendedor para compreender a formação de empreendedores a partir das vivências exploradas pelo jogo, com turmas do ensino médio da educação básica. Para isso, a metodologia adotada consiste na pesquisa documental e no método etnográfico para compreender e interpretar o fenômeno pesquisado e, posteriormente, ser organizado por categorias pela análise de conteúdo.