

EXPERIÊNCIA LÚDICA NA EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA: uma revisão integrativa sobre jogos sérios como estratégia pedagógica

DIEGO PEREIRA COSTA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS (UFLA)

DANIELA MEIRELLES ANDRADE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS (UFLA)

Agradecimento à órgão de fomento:

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

Introdução

Os jogos sérios (serious games) têm se consolidados como tecnologias educacionais que integram aspectos lúdicos e design de jogos com objetivos pedagógicos, favorecendo processos de ensino e aprendizagem experiencial. Dessa forma, estudos demonstram que esses jogos, digitais ou não, promovem o engajamento dos estudantes por meio de simulações, narrativas, desafios e feedbacks, aproximando teoria e prática em contextos empreendedores.

Problema de Pesquisa e Objetivo

Essas múltiplas possibilidades despertam o interesse em investigar a sua prática por meio de jogos sérios. Assim, foi definido como problema de pesquisa: quais são os principais avanços e desafios apontados pela literatura internacional sobre o uso de jogos sérios na educação empreendedora, e de que forma esses estudos podem contribuir para as práticas educacionais? O objetivo, portanto, é identificar os principais avanços e desafios presentes na literatura internacional sobre jogos sérios na educação empreendedora, analisando suas contribuições para as práticas educacionais.

Fundamentação Teórica

Os jogos sérios (serious games) são estratégias de ensino baseadas na aprendizagem por meio de jogos (GBL), que se caracteriza pela adoção de ferramentas desenvolvidas com finalidade também pedagógica (Gentile, Guardia, Grande, Ottaviano, & Allegra, 2014; Buzady & Almeida, 2019; Crespo-Martínez, Bueno, & Gallego, 2024). Nesse aspecto, Corti (2006) destaca que os jogos podem explorar elementos como drama, enredo, humor e personagens para promover experiências narrativas e interpretativas por meio da interação entre os jogadores (Buzady & Almeida, 2019).

Discussão

As discussões apresentadas nesta pesquisa evidenciam novas estratégias da educação empreendedora como uma prática experiencial presente nos currículos de ensino. Contudo, ainda existem desafios pedagógicos e operacionais que representam limitações que interferem na experiência e na aprendizagem dos estudantes.

Conclusão

A revisão integrativa revelou que os jogos sérios contribuem significativamente para práticas inovadoras na educação empreendedora, favorecendo o desenvolvimento de competências como criatividade, tomada de decisão e trabalho em equipe, principalmente pela pluralidade de jogos sérios como simulações, RPGs, quizzes e jogos físicos, proporcionando experiências formativas por meio de metodologias práticas. Embora haja avanços na adoção de tecnologias educacionais baseadas em jogos, ainda persistem desafios, especialmente quanto à mediação docente, infraestrutura e adaptação dos estudantes.

Contribuição / Impacto

Como contribuição, esta revisão integrativa propõe um framework que poderá ser aplicado tanto para o planejamento e avaliação de práticas com jogos sérios quanto para o desenvolvimento de novos jogos voltados à formação empreendedora.

Referências Bibliográficas

- Buzady, Z. & Almeida, F. (2019). FLIGBY - A Serious Game Tool to Enhance Motivation and Competencies in Entrepreneurship. *Informatics*, 6(3), 1-19.
- Crespo-Martínez, E., Bueno, S. & Gallego, M. D. (2025). Uses and Gratifications approach to evaluate the continuance intention of ATIC: A serious video game to learn entrepreneurship. *The International Journal of Management Education*, 23, 1-18.
- Gentile, M., Guardia, D. L., Grande, V. D., Ottaviano, S. & Allegra, M. (2014). An Agent Based Approach to designing Serious Game: the PNPV case study. *International Journal of Serious Games*, 1(2), 24-33.