
Jogo de Empreendedorismo como método avaliativo de ensino¹

Simone Yadomi MARQUES²
Yasmine Campos Barbosa CREPALDI³
Roseane ANDRELO⁴
Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP

RESUMO

Neste trabalho analisamos a utilização do jogo como método de avaliação de conteúdo no campo do Empreendedorismo. O jogo de cartas *Empreenda Bauru* foi desenvolvido exclusivamente para a turma de Gestão da Produção do Programa de Inclusão Produtiva, cujo objetivo é criar e transformar o contexto profissional dos alunos. A sede do programa, o Centro Socioeducativo Irmã Adelaide, possui estrutura física e oferece apoio emocional para receber indivíduos em situação de vulnerabilidade social. O caráter lúdico e social do *game* transformam-no em uma potente ferramenta educacional. Logo, o uso do *game* como recurso de aprendizagem possibilita maior interação entre professor e alunos, assimilação de conteúdo e, até mesmo, valorização de si (autoestima).

PALAVRAS-CHAVE: jogo de empreendedorismo; programa de inclusão produtiva; método avaliativo de ensino; *game* e aprendizagem.

A primeira informação explicitada nesta pesquisa é que se trata de um estudo de jogo de cartas. Sendo assim, é importante, antes de tudo, discutir o conceito básico de “jogo”, para convencionar a que este termo irá se referir ao longo do trabalho.

O conceito de “jogo” é bastante abrangente e existem diversas definições e estudos para tentar designá-lo, de modo que é complicado apresentar uma única definição que comporte todos os significados dessa terminação.

No artigo “The game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness”, por exemplo, Jesper Juul (2003) constrói um complexo diagrama na tentativa de restringir o que está ou não dentro do conceito de jogo, levando em consideração fatores como regras, consequências, valorização e variação do resultado e até o esforço do jogador. De acordo com Juul:

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Aluna especial do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNESP, e-mail: simoneyadomi@hotmail.com

³ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNESP, e-mail: ya_crepaldi@hotmail.com

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNESP, e-mail: roseane.andrelo@unesp.br

Um jogo é um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador empenha esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis⁵.

Tal concepção abarca o *game* que analisado nesta pesquisa, o qual, apesar de proporcionar ao jogador duas únicas possibilidades ao final de cada partida (ganhar ou perder), também apresenta variáveis até chegar ao encerramento da partida. Já para Huizinga (2000), o jogo é mais antigo do que a própria cultura; uma atividade executada até por animais. Segundo o autor, a civilização humana não agregou qualquer característica ao jogo, que está ligado a processos psicológicos:

É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens (...) o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2000, p. 05).

De fato, é possível entender que os jogos possuem algum sentido além do seu próprio objetivo. Mesmo naqueles que não são dirigidos por uma narrativa com alguma moral ou fabulação, há sempre uma função cognitiva, motora, ou mesmo a ideia de um jogo que proporciona horas de lazer ao jogador.

Em “Artes do Videogame”, o jogo é definido como “um passatempo com adversário externo e, portanto, com regras mais rígidas” (ASSIS, 2007, p. 09-10). Já em “O mapa do jogo” (FEITOZA & SANTAELLA, 2009, p. 21), entende-se que “um jogo é uma ação executada por humanos, logo envolve nuances do comportamento social e psicológico”.

Para além do caráter lúdico e social, o jogo, segundo Alves e Bianchini (2010, p. 282), é considerado um instrumento de aprendizagem, pois é capaz de desenvolver várias capacidades e habilidades do educando. Esse recurso educacional do *game* é a base do nosso objeto de pesquisa, o *Empreenda Bauru*, ilustrado na imagem abaixo.

⁵ Tradução nossa. No original: *A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.*

Figura 1 - Jogo Empreenda Bauru utilizado como método avaliativo no curso Gestão da Produção



Fonte: Foto elaborada pelas autoras, 30/08/2020

Jogando a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades. Sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que são oferecidas à criança por meio de jogos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Dessa maneira, pode-se dizer que o jogo é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas (ALVES, BIANCHINI, 2010, p. 283).

Para Jean Piaget (1978), o aprendizado é construído pelo aluno a partir do estímulo a procura da informação. Essa ideia acarretou grande impacto no campo pedagógico, sendo relacionada pelo cientista suíço aos jogos, cuja essência é a assimilação. "A intervenção com jogos possibilita essas trocas [entre o sujeito e o meio] e desafia o sujeito como construtor do próprio saber." (COSTA, DIAS, 2009, p. 4).

Como consequência dessa visão Piagetiana, surgiu o *game Empreenda Bauru*, desenvolvido pela prestadora de serviço e responsável pela disciplina Gestão da Produção Simone Yadomi (também coautora deste trabalho). Com a finalidade de avaliar o conteúdo ministrado em sala, o jogo de cartas teve o seu conceito embasado na aprendizagem do empreendedorismo. Mas será que a utilização do jogo como método de avaliação no âmbito do empreendedorismo é eficaz?

O jogo de cartas, assim como qualquer outro jogo, possui suas regras, como aponta Juul (2003), e no caso do *Empreenda Bauru* exerce um papel significativo no

desenvolvimento intelectual e social dos alunos. Esse tipo de jogo, portanto, é bem mais do que entretenimento, estando no campo da educação, do entretenimento e da comunicação, pois incitam interações e diálogos entre os membros em vários momentos, não apenas durante o jogo (como veremos adiante).

A recepção de um produto midiático, como o jogo, não termina na hora que se acaba o seu consumo, ou seja, no término da partida, mas continua nas discussões posteriores, dado que a informação é circular, o que sobrepõe a noção unilateral de emissor-receptor. A informação do *game* em questão é o próprio conhecimento. Nesse sentido, o jogo na perspectiva da Cultura da Convergência (MARTINO, 2015) permite a (re)construção de mensagens baseadas na experiência do indivíduo ao, por exemplo, lidar com a imaginação e depender de aspectos cognitivos e sociais para atingir um determinado desempenho.

Uma vez esclarecidas as principais características do jogo *Empreenda Bauru* dadas as noções psicopedagógicas, é importante apresentar o recorte escolhido para demonstrar como esse jogo interage: o *corpus*, ou seja, a amostra utilizada ao longo da pesquisa. Este recorte foi baseado na metodologia de Estudo de Caso, descrita por Branski, Franco e Lima (2010) como:

(...) um método de pesquisa que utiliza, geralmente, dados qualitativos, coletados a partir de eventos reais, com o objetivo de explicar, explorar ou descrever fenômenos atuais inseridos em seu próprio contexto. Caracteriza-se por ser um estudo detalhado e exaustivo de poucos, ou mesmo de um único objeto, fornecendo conhecimentos profundos (Eisenhardt, 1989; Yin, 2009).

O *corpus* consiste na aplicação do jogo de cartas como método de avaliação de conteúdo da turma do primeiro semestre de 2019 do curso de Gestão da Produção, do Programa de Inclusão Produtiva, no Centro Socioeducativo Irmã Adelaide, na cidade de Bauru - São Paulo. A condução foi realizada pela Simone que, além de criar o *game*, participa do programa há cinco anos e é responsável pelas aulas do curso de Gestão.

Ao final da disciplina, foi aplicado, em sala de aula, o jogo *Empreenda Bauru* para os 16 alunos do curso, com faixa etária de 19 a 50 anos, predominando idades entre 24 e 34 anos, majoritariamente mulher, sendo 80% da turma pais ou mães. Antes de iniciar a dinâmica, a professora advertiu aos alunos sobre a importância da participação de todos, posto que o *feedback* seria essencial para a melhoria do método lúdico, transformando o *Empreenda Bauru* em um jogo mais atrativo e eficaz.

O jogo consiste em 28 perguntas, abertas e fechadas, sendo cada uma estampada em uma carta de baralho personalizado. Para a sua aplicação, foi necessário um período de 1h30min; todos os discentes participaram da avaliação. As perguntas foram apresentadas uma por uma para todos os alunos simultaneamente e as respostas foram escritas individualmente à mão em folhas em branco, sendo estipulado, para cada questão, um tempo variável de um a três minutos.

Com a temática "Empreendedorismo: criar, planejar, divulgar, precificar e cobrar", as questões foram extraídas de toda a matéria lecionada ao longo do semestre. Foram trabalhados os seguintes módulos: Microempreendedor Individual (MEI) e Microempresas (ME); Públicos (concorrentes, fornecedores, clientes e parcerias); 4 Ps do Marketing (preço, praça, produto e promoção); Redes Sociais para Negócios Iniciais; Comunicação offline (nome da empresa, divulgação, faixa, cartão de visita, folheto, etc.); Orçamento Doméstico e Precificação; Formas de Pagamento; Planejamento do Negócio; Dicas e Novidades de Cursos, Novos Negócios, Empreendedorismo Criativo.

Após o término do jogo, as anotações dos alunos foram recolhidas para que não houvesse alterações. Em seguida, as questões foram corrigidas oralmente com a turma. Dessa forma foi possível realizar uma revisão dos tópicos apresentados e sanar as dúvidas que surgiram durante o jogo. A média foi de 18 respostas corretas; somente um aluno acertou 16 apenas. Já os três alunos que levaram os prêmios acertaram, respectivamente, 22, 20 e 20 questões.

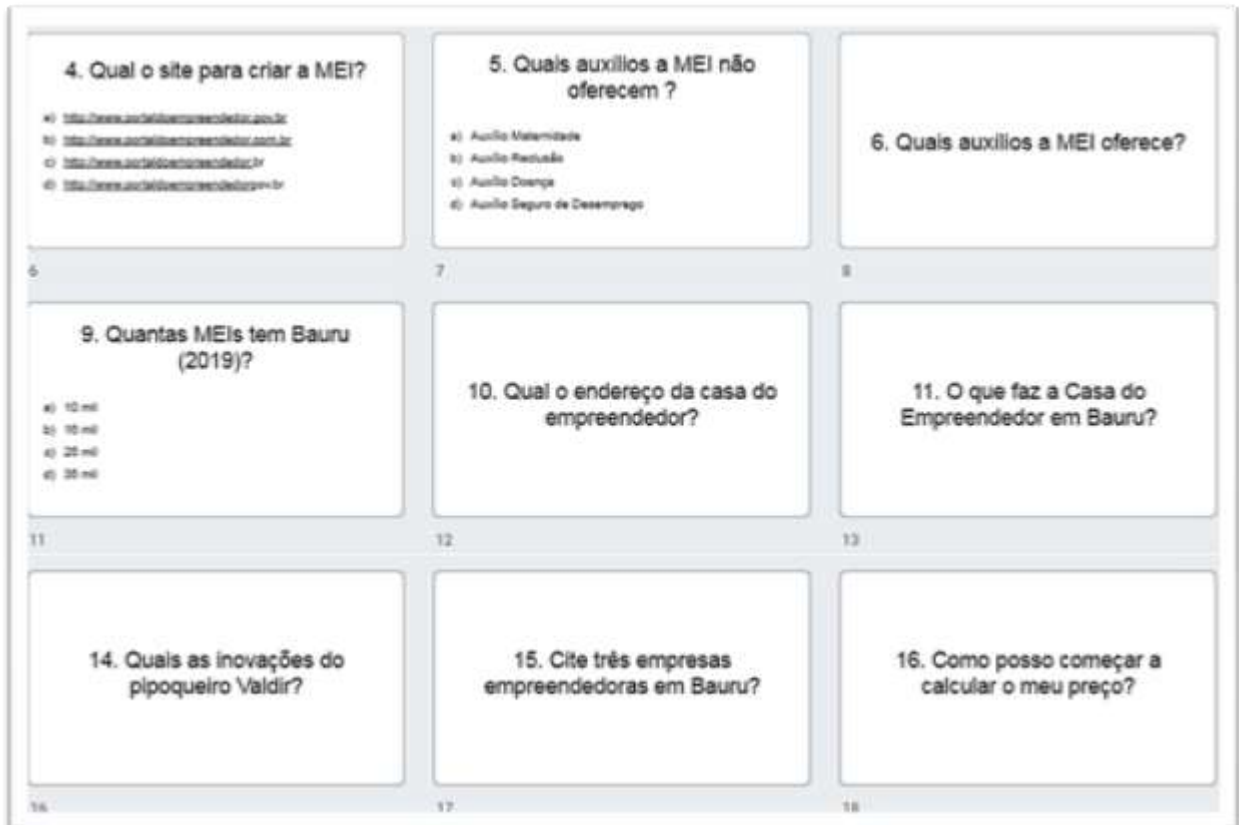
Vale ressaltar que o conteúdo do *game* foi criado especificamente para a cidade de Bauru, com questões particulares aos empreendedores bauruenses, tendo como exemplos "qual o endereço do SEBRAE Bauru?", "quantas MEIs tem em Bauru?", "o que faz a Casa do Empreendedor de Bauru?".

Anteriormente ao início do jogo, foi instruído que o *Empreenda Bauru* era um protótipo, sendo a primeira turma a usar esse método avaliativo no Programa. Além disso, determinou-se que no segundo semestre de 2019, após ajustes em decorrência de um feedback crítico, o jogo passou a ter duas perguntas a mais, totalizando 30 cartas. Ademais, os alunos desse próximo semestre poderão levar para casa o deck⁶ e utilizá-lo como ferramenta de estudos, já que o jogo é um resumo dos pontos mais relevantes do curso.

⁶ Deck é um conjunto de cartas que compõem o jogo; sinônimo de baralho.

Com o intuito de incentivá-los a buscar a vitória do *game*, foram oferecidos três prêmios para os alunos que acertassem mais perguntas. O resultado do jogo foi divulgado no dia da apresentação individual, que consiste na elaboração de um seminário sobre o "projeto de vida", assim intitulado pelo programa, para os discentes que tenham a intenção de solicitar a terceira fase do Programa de Inclusão Produtiva.

Figura 2 - 9 das 28 perguntas que compõem o jogo *Empreenda Bauru*



Fonte: Printscreen elaborada pelas autoras, 30/08/2020

O programa tem como público-alvo usuários da Assistência Social encaminhados pelos Centros de Referência de Assistência Social (CRAS), cujo objeto é proporcionar aos usuários a autonomia para sobreviver com dignidade sustentáveis por meio do desenvolvimento de competências técnicas, humanas e gerenciais. Para isso, o programa é dividido em três fases: a primeira de Preparação para o Trabalho e Renda; a segunda de Gestão da Produção (que é parte do corpus desta pesquisa); e a terceira de Auxílio Produção.

As aulas do curso foram ministradas no Centro Socioeducativo Irmã Adelaide, com frequência semanal, todas às sextas-feiras durante o período de quatro meses. O Centro atende crianças, adolescentes, adultos e idosos e está localizado no bairro

Ferradura Mirim (Bauru - SP). Completando quinze anos de atividade em 2019, o projeto conta com uma ampla estrutura:

Construído pelas entidades alemã Sozialwerk Brasilienhife e Kindermissionswerk, em parceria com a Fundação Vértas. O prédio inaugurado em outubro de 2004 é instalado num lote de 19 mil m², tem área construída de 1.100 m², contendo salas amplas para as oficinas de artesanato, nutrição, marcenaria, fábrica de bola, serigrafia, cabeleireiro/manicure, corte/costura, informática, educação ambiental, horticultura, enriquecimento curricular, brinquedoteca, sala de vídeo, biblioteca, consultório odontológico, refeitório com capacidade para 50 pessoas, quadra de esportes (futebol de salão, vôlei e basquete), lavanderia, banheiros, almoxarifado, recepção e pátio de recreação e área verde. (INSTITUTO DAS APÓSTOLAS, 2012).

Porém, o grande desafio está em estabelecer uma aliança com a comunidade local e abrangências, para, a partir daí, "buscar a valorização das potencialidades individuais, desenvolvendo a participação social e a responsabilidade de projetos de vida do indivíduo" (2012). Tendo em vista o desemprego e a realidade social de Bauru e do Bairro Ferradura Mirim, o Centro Socioeducativo Irmã Adelaide tem como objetivo:

oferecer oportunidades de atender as necessidades emergenciais e de acompanhamento das famílias, por meio de um trabalho em rede, sendo assim é prestado o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos para Crianças e Adolescentes, Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos para Idosos, Programa de Apoio Social e Programa de Inclusão Produtiva 1º 2º e 3º. (PLANO DE TRABALHO, 2019).

O Programa de Inclusão Produtiva é uma parceria do Instituto das Apóstolas do Sagrado Coração de Jesus (IASCJ) com a Secretaria do Bem-Estar Social (SEBES) e tem o propósito de "proporcionar aos usuários a autonomia para sobreviver com dignidade sustentável por meio do desenvolvimento de competências técnicas, humanas e gerenciais" (PLANO DE TRABALHO, 2019).

Pessoas em situação de vulnerabilidade social, devido a sua situação socioeconômica, estão mais propícias a ter um rendimento de estudo aquém do que necessitam. Adaptar a linguagem dentro do contexto da sala de aula é uma maneira de acolhimento, empatia e aproximação da realidade dos alunos. A estrutura física e o suporte emocional são o alicerce que tornam o Centro Socioeducativo Irmã Adelaide referência no seu campo de atuação.

Por meio dos cursos gratuitos oferecidos no Programa - tais como: oficina de costura, cabeleireiro, barbearia, manicure, maquiagem, designer de sobancelha, panificação e confeitaria -, o Centro consegue promover o desenvolvimento do

indivíduo. Assim, a essência do programa é a busca pelo conhecimento, pois, segue-se o modelo da revolução informacional, em que a informação é o produto mais valioso do mercado (LOJKINE, 1999).

Ao finalizar as aulas práticas, o aluno tem a oportunidade de participar do curso Gestão da Produção e, enfim, tornar-se um empreendedor(a) com possibilidades de trabalho e renda. Esse tipo de procedimento é o que possibilita promover a qualidade social das escolas e do sistema escolar (LIBÂNEO, 2001). Ao invés de pautar no ensino tradicional de "qualidade total", cuja educação é voltada para cobrir interesses econômicos, o programa quebra essa tendência ao valorizar a capacidade do indivíduo de questionar e se colocar na sociedade.

A educação de qualidade é aquela que promove para todos o domínio de conhecimentos e o desenvolvimento de capacidades cognitivas, operativas e sociais necessários ao atendimento de necessidades individuais e sociais dos alunos, à inserção no mundo do trabalho, à constituição da cidadania, tendo em vista a construção de uma sociedade mais justa e igualitária (LIBÂNEO, 2001, p. 54).

Figura 3 - Representantes da SEBES e do Centro Socioeducativo Irmã Adelaide, alunos do curso Gestão da Produção e professora Simone, no centro Socioeducativo Irmã Adelaide (Bauru/SP)



Fonte: Foto elaborada pelas autoras, 28/04/2019

O enfoque em empoderamento profissional e empreendedorismo possibilita criar e transformar o contexto profissional dos alunos. Mas, a forma com que esse

conhecimento é passado é imprescindível para o sucesso do projeto. A experiência de cinco anos de aulas ministradas em Gestão da Produção permite questionar a eficácia dos métodos tradicionais de ensino, como provas e aulas teóricas. O fato é que os alunos em questão demonstraram ter dificuldades com a aprendizagem do conteúdo sobre Empreendedorismo ao terem notas baixas nas avaliações semestrais.

Em contrapartida, nesse processo de ensino-aprendizagem, o jogo validou-se como o método avaliativo mais proveitoso, pois os alunos ficaram motivados e o resultado foi satisfatório. Essa motivação pode estar relacionada a auto satisfação do indivíduo, uma vez que:

O lúdico também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a autoestima e aumentar os conhecimentos, quando utilizados com objetivos definidos. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. (ALVES, BIANCHIN, 2010, p. 286).

Piaget fala da construção do próprio saber e de sua importância no desenvolvimento do indivíduo. O jogo, então, aparece como ferramenta de interação que propicia o aprendizado por meio da associação, ou seja, "esse tipo de atividade oferece ao aluno a possibilidade de atuar como sujeito no seu processo de aprendizagem, levando a uma aprendizagem significativa e a construção da autonomia." (COSTA; DIAS, 2009, p. 13).

Conseqüentemente, sem a literacidade em vários campos da criadora do jogo, o *Empreenda Bauru* não existiria. Tal afirmação considera a definição de Livingstone (2011) sobre literacidade sendo " uma forma de conhecimento que interliga a habilidade individual e as práticas sociais que são possibilitadas (ou impedidas) por recursos (ou capitais) econômicos, culturais e sociais (distribuídos desigualmente)".

A competência em ler as informações das dinâmicas avaliativas dos discentes, que não estavam tendo boas notas, portanto, demonstrando não dominarem o conteúdo de aula, bastou para procurar uma alternativa mais eficaz no ensino do Empreendedorismo. E, mediante os relatos posteriores dos alunos à aplicação do *game* e a análise crítica, o jogo foi considerado ação positiva dentro do modelo educacional.

Considerações Finais

Somando os conceitos estudados aqui, o conceito de “jogo” não é consensual entre estudiosos, que divergem sobre vários aspectos, tais como: a origem cultural ou psicológica da ação, ou dos ganhos ao executar a tarefa de jogar. No entanto, um pouco de cada definição ajuda a descrever não apenas o jogo *Empreenda Bauru*, como também muitos outros *games* de caráter educativo.

É possível obter um panorama de como os jogos, a exemplo do *Empreenda Bauru*, auxiliam na construção do conhecimento e na socialização do indivíduo. Além do mais, essas interações socioeducativas entre aluno e professor são relevantes no desenvolvimento comportamental e relacional do indivíduo, potencializando, assim, a autoestima do mesmo.

O curso Gestão da Produção, pertencente a 2ª fase do Programa de Inclusão Produtiva, trata do Empreendedorismo, mostrando formas de como gerir um negócio, com foco nos microempreendedores (MEI) e nas microempresas (ME). A demonstração da dificuldade dos discentes em assimilar o conteúdo aliada a literacidade da professora culminou na elaboração de um jogo de cartas.

A partir da noção de que o jogo estimula a atividade mental do aluno, a busca pela educação de qualidade, voltada para experiências de aprendizagem, pode sim ser promovida por meio dos *games*, sobretudo, em razão da sua característica fundamental: a interatividade. Desse modo, foi possível observar a construção do conhecimento coletivo a partir do jogo *Empreenda Bauru*.

A mudança dos alunos ao começar e ao finalizar o curso é notória; além do aprendizado, há uma motivação - para iniciar ou dar continuidade no próprio negócio - e uma convicção de qual caminho seguir que antes não se via. Por fim, o *game Empreenda Bauru* construiu uma ponte entre os discentes do Centro Socioeducativo Irmã Adelaide e a possibilidade de inserção no mercado de trabalho, bem como a conscientização da cidadania.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. **O jogo como recurso de aprendizagem.** Rev. Psicopedagogia, p. 282-287. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v27n83/13.pdf>> Acessado em: 01 ago 2020.

ASSIS, J. P. **Artes do videogame** – conceitos e técnicas. São Paulo: Ed. Alameda Casa Editorial, 2007.

BRANSKI, R. M.; FRANCO, R. A. C.; LIMA, O. F. **Metodologia de estudo de casos aplicada à logística**. In: CONGRESSO DE PESQUISA E ENSINO EM TRANSPORTES (XXIII ANPET), 24, Salvador, 2010. Disponível em: <<http://www.lalt.fec.unicamp.br/scriba/files/escrita%20portugues/ANPET%20-%20METODOLOGIA%20DE%20ESTUDO%20DE%20CASO%20-%20COM%20AUTORIA%20-%20VF%2023-10.pdf>>. Acessado em 05 ago 2020.

COSTA, A. A.; DIAS, A. P. **A perspectiva do jogo em sala de aula: uma análise psicopedagógica**. Rev. Psicopedagogia. Universidade Estadual do Ceará, 2009. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/16561795-A-perspectiva-do-jogo-em-sala-de-aula-uma-analise-psicopedagogica.html>>. Acessado em: 01 ago 2020.

FEITOZA, M.; SANTAELLA, L. M. **O mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Ed. Cengage, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4.ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000. Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>. Acessado em: 01 ago 2020.

INSTITUTO DAS APÓSTOLAS, **Centro Socioeducativo Irmã Adelaide**. 2012. Disponível em: <<https://www.apostolas.org.br/projetos-sociais/centro-irma-adelaide.php>>. Acessado em: 06 ago 2020.

JUUL, J. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. LEVEL UP: DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE PROCEEDINGS. Utrecht, Utrecht University, 04 nov 2003. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acessado em: 02 ago 2020.

LIBÂNEO, J. C. **O sistema de organização e gestão da escola**. In: Organização e Gestão da Escola – Teoria e Prática, 4ª ed. Goiânia: Ed. Alternativa, 2001. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/32/3/LDB_Gest%C3%A3o.pdf>. Acessado em: 07 ago 2020.

LIVINGSTONE, S. **Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades online**. Ano 4, nº 2, São Paulo, 2011, p. 11-42.

LOJKINE, J. **A Revolução Industrial**. São Paulo: Cortex, 1999.

MARTINO, L. M. S. **Teoria das mídias digitais**. Linguagens, Ambientes e Redes, 2ª ed., Rio de Janeiro, Petrópolis: Ed. Vozes. 2015.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1978.

PLANO DE TRABALHO, **Centro Socioeducativo Irmã Adelaide**. 2019.