



**UMA CONTRIBUIÇÃO PARA COMPETÊNCIAS E CARACTERÍSTICAS
EMPREENDEDORAS: PESQUISA–AÇÃO APLICADA NO DESENVOLVIMENTO
DE JOGOS PARA EMPREENDEDORES**

**A CONTRIBUTION TO ENTREPRENEURIAL SKILLS AND CHARACTERISTICS:
RESEARCH – ACTION APPLICIED IN THE DEVELOPMENT OF GAMES FOR
ENTREPRENEURS**

Patrícia Mari Matsuda Paty¹

Thainá Feitosa da Silva²

RESUMO

Essa pesquisa tem por objetivo analisar o desenvolvimento de um jogo que estimule a evolução de competências e características empreendedoras em estudantes e empreendedores que tenham vontade de buscar um novo meio de desenvolvimento cognitivo. O jogo foi construído como um tabuleiro físico, mas também futuramente ele deve ter forma tecnológica, usando a internet. Ao jogar com um dado, para cada passo há um desafio diferente. Conforme o jogador passa de casa em casa no tabuleiro, o nível de dificuldade aumenta. A metodologia utilizada é de pesquisa exploratória com delineamento de pesquisa-ação. Esse tipo de pesquisa, de acordo com Gil (2002), foi reconhecido como algo extremamente útil, sobretudo por pesquisadores identificados por ideologias “reformistas” e “participativas”. Diferente das demais metodologias, ele se destaca pelo seu modo de ação que envolve o empreendedor e os diferentes grupos interessados. Com parceira da empresa “Empreendi Na Rede” e do Centro Universitário FEI, proposta de pesquisa desenvolvida por alunos e professores. Essa pesquisa se relaciona com as disciplinas que estudam métodos inovadores de gestão, competitividade e teorias inovadoras na Administração. Praticando as teorias apresentadas em aula, vivenciadas por meio da pesquisa-ação, desenvolvendo-se uma ferramenta para empreendedores através de jogos lúdicos.

¹ patricia.ufscar@hotmail.com- Departamento de Administração do Centro Universitário FEI.

² thaina_dasilva@hotmail.com- departamento de Administração no Centro Universitário FEI

Paty, P.M.M.; Uma Contribuição Para Competências e Características Empreendedoras: Pesquisa–Ação Aplicada no Desenvolvimento de Jogos Para Empreendedores. Revista de Empreendedorismo e Gestão de Micro e Pequenas Empresas V.3, Nº2, p.66-83, Mai./Ago. 2018. Artigo recebido em 18/05/2018. Última versão recebida em 21/07/2018. Aprovado em 05/08/2018.

Palavras-chaves: Empreendedorismo; Jogo de Tabuleiro; Competências.

ABSTRACT

This research aims to analyze the development of a game that encourages the evolution of skills and entrepreneurial characteristics in students and entrepreneurs who want to seek a new means of cognitive development. The game was built as a physical board, but also in the future it must have technological form, using the Internet. When playing with a dice, for each step there is a different challenge. As the player goes from house to house on the board, the difficulty level increases. The methodology used is exploratory research with research-action outlines. This type of research, according to Gil (2002), was recognized as something extremely useful, especially by researchers identified by "reformist" and "participatory" ideologies. Unlike the other methodology, it stands out for its mode of action involving the entrepreneur and the different interested groups. With partner of the company "Enterprise in the Network" and the University Center FEI, research proposal developed by students and teachers. This research relates to the disciplines that study innovative methods of management, competitiveness and innovative theories in the administration. Practicing the theories presented in class, experienced through the research-action, developing a tool for entrepreneurs through playful games.

Keywords: Entrepreneurship; Board Game; Skills.

1. INTRODUÇÃO

O empreendedorismo deriva do “empreender”, no Dicionário Aurélio empreender significa: “deliberar-se a praticar, propor-se, tentar; executar”. Deste modo, empreendedorismo é o ato de empreender.

De acordo com Dornelas (2001, p.17), o empreendedor é “aquele que faz as coisas acontecerem, se antecipa aos fatos e tem uma visão futura da organização”. Conforme a preocupação com a criação de empresas pequenas e a necessidade de diminuir as taxas de mortalidades das empresas que são altas, confirma-se que o estudo de caso brasileiro de frente ao cenário econômico repleto de instabilidades, as empresas tiveram que criar meios para superar a crise. Um meio é procurar alternativas para aumentar a competitividade, reduzir os custos e buscar a perpetuidade da empresa mercado.

Diante desse cenário empreendedor e sua importância, é relevante o estudo do empreendedorismo, ainda, verificou-se, de acordo com Perpétuo (2016) que o modo lúdico de

Uma Contribuição Para Competências e Características Empreendedoras: Pesquisa–Ação Aplicada no Desenvolvimento de Jogos Para Empreendedores.

aprendizado é atrativo, e que vem ganhando espaço aos poucos. O autor ressalta que “quanto mais variadas são as formas como você usa o cérebro, mais completo é o exercício para ele” (PERPÉTUO, 2016).

Para isso, foi criado um jogo que desenvolve as competências e as características empreendedoras por meio de uma pesquisa-ação.

O jogo utilizou um tabuleiro físico e se espera posteriormente um jogo virtual. Por meio de pesquisas qualitativas e quantitativas com estudantes do Centro Universitário FEI e empreendedores que tinham a vontade de buscar um novo meio de desenvolvimento, levantando as necessidades e dores dos participantes.

Propõe-se ao empreendedor, que ao jogar, pode utilizar um dado para saber quantas casas andar, cada casa tem um desafio, como por exemplo, inicialmente a resolução de um Sudoku simples ou de um jogo de Paciência ou ainda uma tomada de decisão rápida para Administração de um negócio. O grau de dificuldade vai aumentando quando o empreendedor consegue realizar as atividades. Caso a pessoa queira fazer de modo inverso não conseguiria ou teria um alto grau de complexidade para a sua realização.

Nesse projeto, aplicou-se a metodologia de pesquisa exploratória com delineamento de pesquisa-ação. A pesquisa-ação, de acordo com Gil (2002), foi reconhecida como muito útil, sobretudo por pesquisadores identificados por ideologias “reformistas” e “participativas”. Essa metodologia é diferente das demais, pois tem a ação que envolve o pesquisador e os grupos interessados, neste caso, a empresa “Empreendi na Rede”, que é uma consultoria de desenvolvimento de negócios focada em projetos e empreendimentos inovadores, em parceria com o Centro Universitário FEI com seus alunos e professores.

2. REVISÃO DE LITERATURA

A pesquisa contempla um estudo sobre o empreendedorismo, observando algumas características e fatores que levam a empreender e o papel de agente socializante. Em seguida, há a abordagem sobre competências, desde sua conceituação, classificação, fator emocional e a àquelas voltadas ao empreendedor. Juntamente com a revisão, há uma visão geral sobre os jogos existentes, os tipos de jogos, a estruturação, estratégia que é encontrada e a teoria de jogos.

“As atividades lúdicas são ótimas para o desenvolvimento de várias características essenciais ao empreendedorismo” (ENTERPRISING UP, 2016). Assim como a linguagem, a memória, a atenção, a percepção e a criatividade.

A Teoria de David McClelland (1917-1998) é conhecida como a Teoria das Necessidades Adquiridas, Teoria de Realização, Associação e Poder-RAP ou Teoria da Necessidade Aprendida, ou ainda Teoria da Motivação pelo Êxito e/ou Medo. Essa teoria contribui para identificar a categoria que a pessoa se encontra, porque essas necessidades apontadas por McClelland correspondem aos níveis mais altos da pirâmide de Maslow e dos fatores motivacionais de Herzberg (BOTTION, 2014).

Segundo o Psicólogo McClelland, de acordo com sua teoria, uma pessoa empreendedora é a que utiliza com determinada frequência e certa intensidade Características Comportamentais Empreendedoras – CCEs, na qual são compostas por dez CCEs e elas são divididas em três grupos (BOTTION, 2014).

O indivíduo empreendedor tem uma estrutura motivacional diferenciada pela presença marcante de uma necessidade específica: a de realização. Buscar objetivos, atividades que sejam desafios, “pessoas movidas pela necessidade de realização canalizam muita energia para o aperfeiçoamento e progresso constantes em seus desempenhos e realizações” (ALLEMAND1, 2011, p.4).

2.1 O ESTUDO SOBRE O EMPREENDEDORISMO

O empreendedorismo, segundo Dornelas (2001, p.37) é “aquele que detecta uma oportunidade e cria um negócio para capitalizar e sobre ela, assumindo riscos calculados”. Ele afirma que no estudo de caso brasileiro, veio conforme a preocupação com a criação de empresas pequenas e a necessidade de diminuir as taxas de mortalidades das empresas que são altas. De frente ao cenário econômico repleto de instabilidades, as empresas tiveram que criar meios para superar a crise, procurando alternativas para aumentar a competitividade, reduzir os custos e manter-se no mercado.

Quando observa-se esses fatores, nota-se que o preparo desses novos empreendedores nem sempre eram prontos para iniciar, de fato, um negócio, pois estavam vivendo em meio a uma instabilidade que necessitavam de maiores capacitações e acesso às informações. Os empreendedores estavam começando a conhecer novas áreas, a se arriscar em novos mercados e produtos inovadores. (DORNELAS, 2001).

A origem da palavra “empreendedor” vêm da França e significa “aquele que assume riscos e começa algo novo” (DORNELAS, 2001, p.27). O empreendedor é aquele que tem atitudes diferenciadas, vai além do que um administrador faz. Dornelas (2001) compara um

empreendedor a um administrador, afirmando que eles compartilham de três características principais:

1. Demandas;
2. Restrições;
3. Alternativas.

O empreendedor reúne uma série de características, geralmente voltadas à iniciativa para criar um negócio e “paixão pelo que faz”. Ele também utiliza os recursos que tem a sua disposição de forma “criativa” com o objetivo de trazer mudanças ao ambiente. Dornelas (2001) ainda completa que ao assumir os riscos calculados, assumem também a possibilidade de fracassar.

2.2 COMPETÊNCIAS E O EMPREENDEDOR

2.2.1 O QUE É COMPETÊNCIA?

Para estimular pessoas a quererem se desenvolver profissionalmente, Dutra (2001, p.28) define competência como um “conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes necessários para que a pessoa desenvolva suas atribuições e responsabilidades”. O autor ainda observa o fato dos indivíduos não serem mais avaliados pelos cargos e sim pela trajetória, pela visão de longo prazo, com isso busca-se o desenvolvimento de carreira e crescimento individual.

2.2.2 CLASSIFICAÇÃO DAS COMPETÊNCIAS

Existem pessoas potencialmente competentes e outras que são efetivamente competentes. O ponto comum a elas é que estão dentro de uma categoria de competência, entretanto pode estar em mais de uma categoria. Sendo elas: técnicas, intelectuais, cognitivas, relacionais, sociais e políticas, didático-pedagógicas, metodológicas, de lideranças, empresariais e organizacionais (RESENDE, 2000).

2.2.3 COMPETÊNCIAS EMOCIONAIS

As competências emocionais afetam diretamente as ações das pessoas. Na citação a seguir é nítida a visão do autor: “Quando as pessoas se sentem intelectualmente desafiadas e

Uma Contribuição Para Competências e Características Empreendedoras: Pesquisa–Ação Aplicada no Desenvolvimento de Jogos Para Empreendedores.

emocionalmente seguras, são muito mais criativas e inovadoras.” (RESENDE apud LEE, 2000, p.74).

2.2.4 AS COMPETÊNCIAS QUE PRECISAM SER DESENVOLVIDAS

Dentre as competências, há algumas que não podem ser deixadas de lado, pois elas servem para o desenvolvimento pessoal, mas também profissional. Essas competências são essenciais na vida das pessoas, além de serem requisitadas em uma atividade profissional, (RESENDE, 2000) elas são: autocontrole emocional, empatia, comunicação, flexibilidade e foco em resultados.

2.2.5 AS COMPETÊNCIAS DE UM EMPREENDEDOR

Para um empreendedor, ele precisa ter, pelo menos, algumas características que ressaltam essa configuração de estilo que possui. Essas competências podem também ser descritas de forma que são intrínsecas às pessoas, confirmando o que Allemann (2011) citou como características: busca de oportunidade e iniciativa, exigência de qualidade e eficiência, planejamento e monitoramento sistemático, comprometimento, persistência, correr riscos calculados, busca de informações, persuasão e rede de contatos, independência e autoconfiança, e estabelecimento de metas.

2.3 VISÃO GERAL: JOGOS MAIS CONHECIDOS

Dentre os jogos mais conhecidos, está o xadrez. O Sudoku é conhecido como aquele jogo de revista, como um jogo de passatempo. “O Caça Palavras é um passatempo que treina a sua habilidade de percepção” (SERAFIM, 2006). Aprimorar a percepção pode ampliar as competências como o raciocínio lógico, concentração e memória. Já o jogo Paciência, realmente faz jus ao seu nome.

2.3.1 JOGOS: UM MEIO LÚDICO DE APRENDIZAGEM

A definição de jogo para Gramigna se dá como (2007, p.3):

“O jogo é uma atividade espontânea, realizada por mais de uma pessoa, regida por regras que determinam quem vencerá. Estas regras

incluem o tempo de duração, o que é permitido e proibido, valores das jogadas e indicadores sobre como terminar a partida”. (GRAMIGNA, 2007, p.3).

O autor ainda complementa que o jogo é um complemento que é similar a um exercício de preparação para a vida.

2.3.2 ESTRUTURAÇÃO DE UM JOGO

Para a estruturação do jogo há uma entrega parcial, pode ser desenvolvido pelo método *design thinking*, para uma visualização do que está acontecendo para se precisar de ajustes, ser mais prático para alterações. Organizar o ciclo de aprendizagem vivencial e, por fim, realizar um teste, que pode ser um produto mínimo viável – MVP (GRAMIGNA, 2007).

2.3.3 A ESTRATÉGIA POR TRÁS DO JOGO

Bello (2014, p.15) questiona: “Sucesso é a meta. Vencer é o objetivo. Mas como começar a jogar?”. Para jogar indica que é preciso aprender quais são as regras que ditam o jogo, o importante é a preparação às mudanças. Por isso, o autor diz que se deve estar pronto para as transformações.

2.3.4 TEORIA DOS JOGOS

“Ganhar não é tudo, mas o esforço para ganhar é” (BELLO, 2014 apud ZIGLAR, 2014, p.197). O autor complementa que para ganhar é ideal estudar os outros vencedores e suas técnicas, manter o otimismo, mostrar humildade e não abusar do poder quando o detiver. Além de não ter medo de admitir que errou ou que teve falhas. Bello (2014, p.207) afirma que “Você é aquilo que procura ser e fazer”.

3. METODOLOGIA

Neste projeto, aplicou-se a metodologia de pesquisa exploratória com delineamento de pesquisa-ação. A pesquisa-ação veio sendo reconhecida como muito útil, sobretudo por pesquisadores identificados por ideologias “reformistas” e “participativas” (GIL, 2002).

Uma Contribuição Para Competências e Características Empreendedoras: Pesquisa–Ação Aplicada no Desenvolvimento de Jogos Para Empreendedores.

Essa metodologia é diferente das demais, pois tem a ação que envolve o pesquisador e dos grupos interessados, neste caso, a empresa Empreendi na Rede em parceria com o Dante Lopes, co-fundador da mesma e o Centro Universitário da FEI com alunos e professores.

No delineamento de pesquisa-ação se envolve busca por dados e informações primárias e secundárias. Havendo também o levantamento sobre o que já existe no mercado, para obter a real necessidade não atendida.

A pesquisa-ação é a qual tem participação do pesquisador na realização da pesquisa. De acordo com Gil (2002), esse tipo de pesquisa é reconhecida como muito útil e os pesquisadores classificam como “reformistas” e “participativas”.

i. Fase exploratória, consiste em fazer um levantamento sobre o que já existe no mercado e o contexto: jogos para empreendedores/ similares e o empreendedorismo;

ii. Formulação do problema: segundo Gil (2002), procura-se garantir com maior precisão o problema que será abordado e ir direto ao foco. Aqui o problema é: Como desenvolver jogos para empreendedores ou interessados na área de negócios?;

iii. Construção de hipóteses: devem ser expressos de forma clara e concisa, de caráter qualitativo (Gil, 2002). A hipótese é desenvolver/criar um jogo que contribui para as competências e as características empreendedoras;

iv. Realização de seminário: reunião das partes envolvidas com finalidade de recolher contribuições e ter discussão sobre o tema, a partir desse momento são dadas as diretrizes para a pesquisa e a ação (Gil, 2002). Há sempre encontros entre as partes envolvidas via videoconferência e presencialmente, buscando alinhar tudo que um possa auxiliar o outro;

v. Seleção da amostra: delimitar o universo de pesquisa, uma amostra intencional é mais adequada para a pesquisa-ação. Para esta pesquisa serão selecionadas pessoas que tenham interesse em empreender ou que já sejam empreendedores, em uma faixa etária de 20 a 35 anos e que queiram ter uma ferramenta para se desenvolver como um jogo;

vi. Coleta de dados: A mais usual é a entrevista, mas utiliza-se questionário, outras técnicas são observação participante e análise de conteúdo. Neste trabalho será utilizado questionário com, aproximadamente, 100 pessoas e entrevista com 10 pessoas. Se possível também a observação participante, quando houver um protótipo do produto;

vii. Análise e interpretação dos dados: discussão sobre o que foi apurado, com contribuições teóricas. A partir do que foi apurado será feito uma relação com teorias da administração, de empreendedorismo e de psicologia/ recursos humanos;

viii. Elaboração do plano de ação: planejamento de ação destinada a enfrentar o problema que foi objeto de investigação. O plano de ação desta pesquisa conterà o objetivo

que o jogo quer proporcionar as pessoas, a população a ser beneficiada será pessoas entre 20 e 35 anos que tenham vínculo com empreendedorismo. Essas pessoas têm relação de consumidores dos produtos, a Empreendi na Rede ofertará o produto a outras empresas e o Centro Universitário FEI dará suporte ao desenvolvimento do jogo. Haverá a formulação de como o jogo contribuirá na vida dessas pessoas: visão sistêmica, agilidade e persistência para com os resultados, por exemplo. Também será disponibilizado meios de retorno para que haja feedback do que lhe foi proporcionado. Será utilizado o “Execution”, na qual é uma ferramenta da empresa para determinar e dar parâmetros dos resultados;

ix. Divulgação dos resultados: divulgação externamente aos setores interessados. Este trabalho será apresentado em parceria com a empresa Empreendi na rede sempre que for possível, para melhor comunicação do que foi pesquisado. Também será apresentado em Simpósio quando for aprovado. Quando o jogo for lançado será divulgado nos meios de comunicação mais utilizados pelo público alvo estudado.

3.1 PRODUTO MÍNIMO VIÁVEL

Desenvolver um produto requer testes para identificar se o produto será aceito no mercado. Deste modo, o ideal é testar conforme cada etapa do processo. O nome que se dá a esses testes é produto mínimo viável – MVP, o MVP é uma versão mais simples do que se deseja lançar. (REIS, 2012).

O MVP nesta pesquisa serve como uma forma de testar um produto final: o jogo de tabuleiro. Ter um produto-teste é essencial para depois ser feitos ajustes conforme necessário. Deste modo, o protótipo que será gerado através do mínimo viável, ajudará na interação de algumas pessoas na Oficina de Design Thinking programada.

4. PESQUISA AÇÃO

A elaboração do jogo se divide em duas etapas. A primeira etapa é a reunião de ideias de como pode ser o jogo e a vivência em um workshop da Empreendi na Rede nomeado de Validation Rocket Woman, exclusivo para o público feminino. A Empreendi possui uma metodologia que auxilia com contribuições de mentores para a evolução da ideia de projeto, essa metodologia é a “Execution”. Uma ferramenta importante da metodologia é o foguete, fundamental para começar a rascunhar a ideia de projeto.

A segunda etapa é a prototipação, que a realização é com base no estabelecido no planejamento da etapa anterior. Esse tipo de participação no processo de criação e idealização é a pesquisa-ação. Este capítulo permeia a metodologia Execution da empreendi na Rede e sua ferramenta principal, a participação no workshop e o relatório de criação do jogo.

Este capítulo contempla uma análise sobre uma abordagem de reconhecimento das pessoas empreendedoras e não empreendedoras para com os temas: empreendedorismo, competências e jogos. Após essa primeira sondagem, aconteceu uma Oficina de Design Thinking com o objetivo de agregar mais ideias ao jogo e houve uma segunda análise para entender alguns pontos que são importantes para que o jogo pudesse trabalhar.

Por último, há o “Como jogar?”. Se existe um jogo, ele requer regras, elas foram escritas conforme ideias surgidas na Oficina de Design Thinking. Deste modo, este capítulo conta com a organização de ideias do modelo de jogo de tabuleiro até a construção do MVP, apresentado ao final desta pesquisa.

4.1 DADOS DA PESQUISA

Os elementos que compõem os dados da primeira etapa da pesquisa é a explanação do método. A referência principal sobre o conteúdo abordado foi fornecida pelo fundador da empresa que contribuiu para a evolução e realização do jogo.

4.2 METODOLOGIA EXECUTATION

A “Execution” é uma “metodologia ágil criada com apoio da Fundação Dom Cabral”. Há influência de escolas de aprendizado como as consagradas: indústria, ágil, projeto e design, e as contemporâneas: andragogia e aprendizagem acelerada. Pode ser aplicada em seleção de startups, aceleração de projetos, modelagem de negócios, design de testes e MVPs, gerenciamento de riscos e due diligence.

4.3 A FERRAMENTA FOGUETE

O foguete é uma ferramenta que ajuda na modelagem do projeto, assim como de negócios. É composto por 13 peças que constroem um foguete, cada peça tem seu significado (LOPES, 2017): solução, atributos, benefícios, diferenciais, exclusividade, efeitos colaterais, clientes, gatilho, regulação, mercado, entradas, saídas e approach.

4.4 PARTICIPAÇÃO NO VALIDATION ROCKET WOMAN

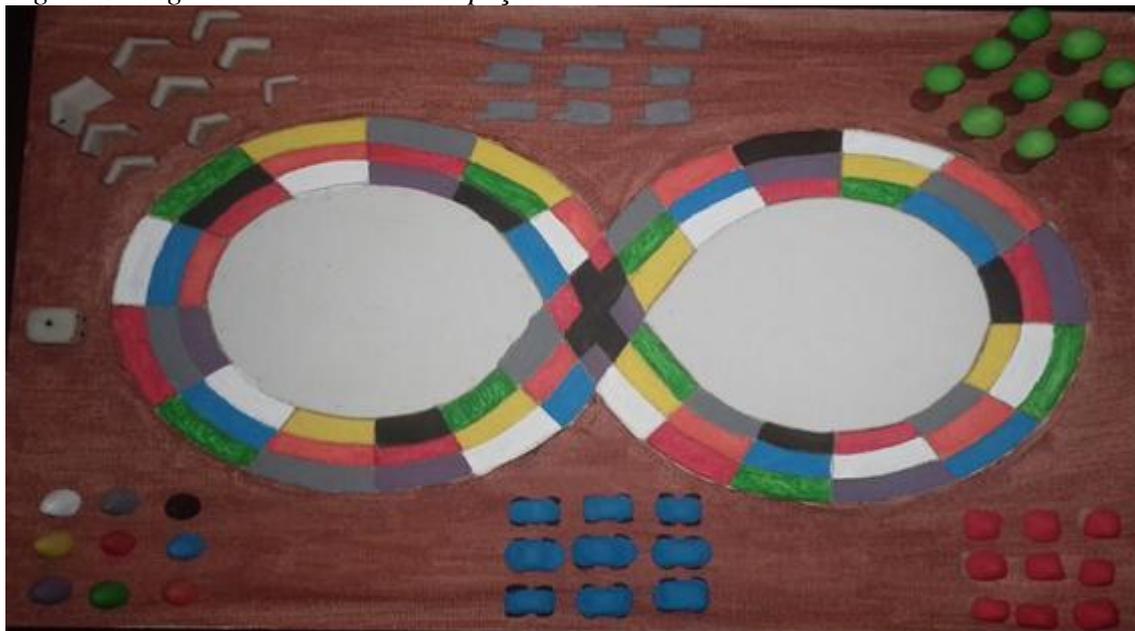
No dia 29 de julho de 2017, aconteceu no Espaço do Empreendedor, na cidade de São Paulo, o evento Validation Rocket Woman (VRW) realizado pela Empreendi na Rede. Durante o evento foi proporcionado a participação no projeto de desenvolvimento do jogo desta pesquisa. Essa participação também pode ser descrita como pesquisa-ação, uma vez que os envolvidos da pesquisa participam diretamente de seu desenvolvimento. No evento foi elaborada a pergunta da morte: Será que os estudantes reconhecem que precisam desenvolver algumas competências?

4.5 PROCESSO DE PROTOTIPAGEM DO JOGO

A segunda etapa consistiu na construção do jogo. O jogo foi pensado em um modelo que não fosse puramente tradicional. O seu formato é em tabuleiro, porém os desenhos no tabuleiro não são como no xadrez, dama ou jogos desse estilo. A ideia do desenho partiu de símbolos e cores, pois cada cor possui um significado e associação.

Para compor o jogo foram produzidos com massa para biscoito peças: árvores, casas, carros, livros e celulares, que representam, respectivamente, sustentabilidade, bem material de liquidez baixa, bem material de liquidez alta, educação e tecnologia. Também foi elaborado um dado, conforme figura 1.

Figura 1: Jogo de tabuleiro com as peças e dado



Fonte: Elaborado pela autora, 2017.

5. ANÁLISE DOS DADOS

5.1 ANÁLISE DE RECONHECIMENTO SOBRE OS TEMAS: EMPREENDEDORISMO, COMPETÊNCIAS E JOGOS

O levantamento de informações sobre o reconhecimento sobre os assuntos abordados nesta pesquisa aconteceu entre os dias 20 a 30 de outubro. O meio de recolhimento de questionários foi através de mídias sociais: e-mail, Facebook e WhatsApp, e presencialmente em três turmas de Administração do 5º, 7º e 8º semestre, no campus São Bernardo do Centro Universitário FEI.

O alvo da pesquisa era 100 pesquisas respondidas. A divulgação atingiu 140 pessoas, porém somente 79 se dispuseram a responder. Sendo assim, esse foi um risco assumido desde o início, e se concretizou. O motivo pode ter sido: não ser atrativo, o tempo escasso das pessoas e não terem entendido o que estava sendo proposto.

5.2 OFICINA DE DESIGN THINKING

No dia 06 de novembro de 2017, aconteceu uma Oficina de Design Thinking no campus do centro universitário FEI. A Oficina teve o objetivo de através da metodologia de

Design Thinking os participantes contribuirão para a construção das regras do jogo, uma vez que o tabuleiro e as peças já estavam prontos.

5.4 ANÁLISE DA PERCEPÇÃO DOS PARTICIPANTES DA OFICINA DE DESIGN THINKING

Quando o empreendedor estiver numa posição de liderança e possui atividade que exigem um alto grau de complexidade para análise, ele deve tornar as atividades menos cansativas. Se o líder mostrar a importância para o negócio, as pessoas estarão mais engajadas, além de pulverizar as atividades, já diminui o estresse causado. Outra ferramenta que pode ser aliada é a utilização do Design Thinking, por trazer todos para a construção do negócio, dando a todos a oportunidade de mostrar suas ideias.

Um ponto diferenciado identificado na pesquisa é que somente 20% acham atrativo um jogo como meio de desenvolvimento, os demais ainda apostam em ferramentas e atividades. Eles não veem o jogo como uma ferramenta que pode estar inserida numa atividade. Quando pensam em jogos para desenvolver algo em si, esperam que seja intuitivo, dinâmico, reflexivo e que tenha erros para alcançar soluções. Ou seja, exatamente como um ambiente paralelo ao de âmbito profissional que tem todas essas características.

5.5 COMO JOGAR?

a) Primeiro: jogadores escolhem os pinos que os representam e recebem o valor de 1500 (para fazer as transações) e são informados que quando passar pelo ponto de partida receberá parte do valor do produto, sendo: uma volta recebe valor do carro, duas voltas recebem do celular e do livro, e três voltas recebem da árvore e casa;

b) Segundo: joga-se o dado para saber quem começa assim quem tirar o maior número começa, em caso de empate joga-se o dado de novo;

c) Terceiro: o jogo inicia-se no meio do tabuleiro e o jogador já escolhe uma cor que deseja começar e recebe uma ficha cor, joga-se o dado, o número que indicar será percorrido e chegará numa casa;

d) Quarto: chegando a casa, o jogador escolherá uma cor e recebe a ficha cor, com isso será direcionado a escolher uma carta de três possibilidades existentes;

e) Quinto: sabendo que tem a opção de comprar, melhorar ou investir, em cada uma tem um leque de produtos - comprar: casa, carro ou celular; melhorar: livro, casa ou

árvore; investir: árvore, livro, celular ou carro - que deverá escolher, assim escolhe-se e paga-se por isso;

f) Sexto: os outros jogadores também realizarão as jogadas, em caso de cair na mesma casa, haverá uma negociação entre as partes, respeitando o limite de dobro do valor do produto;

g) Sétimo: acabam-se as peças, chega-se ao fim do jogo, e inicia-se a contabilização individual dos produtos e fichas cor;

h) Oitavo: lê-se a carta que indica os bônus e distribuem-se os bônus, diante disso, quem tiver mais pontos ganha o jogo, e lê-se também a associação das cores aos perfis: empreendedor, empreendedor em transição e conservador.

Deste modo, essas são as regras do jogo. O ideal para este jogo é que se tenha um mediador, pois ele terá acesso as regras que não são conhecidas pelos jogadores. Além de fazer a função de empresa que tem todos os produtos e que vende e precisa receber, mas que sabe que tem que devolver aos compradores em certos momentos determinada quantidade de valor.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento e fechamento desta pesquisa contaram com a assistência do Centro Universitário FEI e orientadora Patrícia, além da Empreendi na Rede através do seu fundador Dante Lopes. Essa parceria tornou-se possível alcançar os dados para conceber essa pesquisa de cunho científico, no qual possibilitou a criação de um jogo de tabuleiro.

Nessa pesquisa apresentaram-se referenciais bibliográficos sobre três temas macro: empreendedorismo, competência e jogos. O objetivo da pesquisa foi criar um jogo que desenvolvesse competências empreendedoras em alunos do ensino superior. A limitação do trabalho se deu em reunir ideias para a construção das regras, a criação do tabuleiro e suas peças em si foram de fácil elaboração.

Confirmando a justificativa desta pesquisa que os temas são recentes e plausíveis de mudanças e adaptações. A complexidade e expansão dos temas ainda é algo a ser aprofundado, não somente por empreendedores, mas por administradores, engenheiros, psicólogos e gestores de pessoas.

Pelas pesquisas efetuadas notou-se que há pouca literatura aos temas, no sentido que tratem de forma alinhada. Cada autor usa e cria novas nomenclaturas, siglas para determinar mesmos assuntos, seria ideal utilizar uma linguagem mais padronizada, isso se justifica em

tratarem como metodologias ou padrões criados por cada um, mas que exprimem as mesmas ideias.

Um exemplo é a metodologia de participação do indivíduo (GRAMIGNA, 2007), que trata como método operacional e inovador algo que é similar ao ciclo construir-medir-aprender (REIS, 2012). Se houvesse uma unificação de modos de tratativas, a literatura seria encontrada de forma mais assertiva.

As competências do público-alvo estudado foram comum, em maioria dos autores, o que confirma que o empreendedor está listado através de 10 competências importantes.

O tema de jogos ainda não é tratado como uma ferramenta às academias e também às empresas. O jogo traz a ideia de diversão e, às vezes, até perda de tempo. Porém o jogo treina a pessoa em muitas categorias sem ela perceber como pontos de persistência, foco em metas, controle de riscos e independência nas ações. A estratégia é aliada e criada simultaneamente, ou seja, o indivíduo desenvolve o raciocínio lógico e analítico diante de situações de tomada de decisão.

A metodologia aplicada a esta pesquisa trouxe proximidade e interação com o processo de criação do jogo, para que assim entendesse e participasse de ações que requerem contato, como a Oficina de Design Thinking e aplicação da metodologia “Execution” no Validation Rocket Woman, com mentoria de pessoas de diversas áreas da sociedade.

O evento Validation Rocket Woman trouxe grandes direcionamentos para a pesquisa, como a definição de público-alvo e modelos de jogos existentes que ajudariam no processo de criação. A participação como empreendedora deixou mais evidente a ideia de pesquisa-ação com o envolvimento no projeto e aproximação com pessoas que conhecem o tema.

A pesquisa quantitativa de reconhecimento das pessoas pelos temas abordados nesta pesquisa indicou que se houvesse uma ferramenta que ajudasse a desenvolver competências, grande parte das pessoas gostariam de ter. Além de admitirem que suas dificuldades e competências que desejam desenvolver está relacionada a criatividade e inovação. Este é um ponto a ser aprofundado nas salas de aula e o jogo de tabuleiro pode ser utilizado nas aulas como ferramenta.

A Oficina de Design Thinking não atingiu o número de pessoas desejadas, assim como a pesquisa quantitativa. Entretanto, essas pessoas trouxeram diferentes visões sobre como fazer, novas ideias e reflexões a cerca do jogo, agregando à pesquisa. A oportunidade de conduzir em parceria com a professora Patrícia agregou para o desenvolvimento pessoal e acadêmico.

Uma Contribuição Para Competências e Características Empreendedoras: Pesquisa–Ação Aplicada no Desenvolvimento de Jogos Para Empreendedores.

A pesquisa qualitativa revelou que, embora dentre uma amostra pequena, o grupo de competências que mais elencam como importante faz parte de competências de realização. Além de que encaram recompensas e punições como forma de aprendizado e motivação para continuar. O jogo foi entendido como uma ferramenta diferenciada e que deve ser acrescentada às salas de aula, pelo motivo de estar dentro de um contexto.

Esta pesquisa traz inovações por desenvolver um jogo no formato de tabuleiro com o símbolo do infinito e peças em vez de cartas. Saiu da ideia digital para o mundo real. A associação de cores e a representação das peças foram extremamente importantes para a construção desse estudo, que possui em sua essência a inovação.

Acredita-se que nesta pesquisa, é possível aproximar os alunos aos temas abordados e deixá-los mais envolvidos com as aulas, se utilizado como uma ferramenta de aula. Ao analisar os resultados quantitativos observou-se que as peças não têm controle sobre seu tempo e admitem que possuam dificuldades. Embora coloquem a culpa no tempo, desejam ter mais tempo, é nítido que se tiver mais tempo, assim terá mais afazeres.

O fator criatividade foi um ponto de relevância na pesquisa e surpresa. Devido que não se imaginava que esse fator fosse tão importante na vida dos respondentes. Assim como a discussão ao redor da criação das regras do jogo na Oficina de Design Thinking.

Ao final, o estudo forneceu elementos para o desenvolvimento do tabuleiro. A pesquisa deve ser valorizada para posteriores estudos que derivam de ensino e empreendedorismo, toda a geração de valor que traz consigo é importante para aprimorar essa área que possui uma lacuna.

Recomenda-se que os temas que permeiam o empreendedorismo, competências e jogos, uma atualização constante desde meios digitais a acadêmicos, focando em aprofundar os conhecimentos e modelar novas possibilidades de jogos.

Apesar do material empregado na construção do referencial teórico dessa pesquisa, é importante continuar estudando os conceitos e teorias. No entanto, as próximas etapas para essa pesquisa é continuar aprimorando o tabuleiro e suas regras, além das jogadas e tentar prever possíveis situações. A pesquisa sofreu com a limitação do tempo, devido que não teve 12 meses para a conclusão, em função do término de curso da aluna pesquisadora em dezembro de 2017, por isso foi elaborada no prazo de 9 meses.

Devido a Empreendi na Rede expandir os negócios para a entrada nas faculdades, torna-se plausível continuar a pesquisa não somente no Centro Universitário FEI, mas em outras academias também.

Uma Contribuição Para Competências e Características Empreendedoras: Pesquisa–Ação Aplicada no Desenvolvimento de Jogos Para Empreendedores.

As próximas etapas para a aluna pesquisadora é continuar a linha de pesquisa como forma de identificar novas adaptações ao jogo e a inserção no meio virtual para alcançar um número maior de pessoas. Sabendo disso, a aluna como forma de continuar a pesquisa, se aproxima mais desses macros temas através de Simpósio e Seminários.

Portanto, o jogo de tabuleiro foi desenvolvido, porém ainda não foi testado em sala de aula. É de fácil manipulação e entendimento, sendo assim entende-se que será atrativo e tido como uma ferramenta.

REFERÊNCIAS

BELLO, Leo. **Dando as cartas nos negócios: o sucesso com os ensinamentos do Poker**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014. 207 p.

BOTTION, Ivan. **Teoria das necessidades adquiridas: Teoria de McClelland – Motivação; Esoterikha**. Disponível em: <<http://www.esoterikha.com/coaching-pnl/teoria-das-necessidades-adquiridas-teoria-de-maccllelland-motivacao.php>>. Acesso em: 12 jul. 2016.

DORNELAS, Jose Carlos Assis. **Empreendedorismo Corporativo: como ser empreendedor, inovar e se diferenciar na sua empresa**. 2.ed. São Paulo: Elsevier, 2009.

DORNELAS, Jose Carlos Assis. **Empreendedorismo: transformando ideias em negócios**. 2.ed. Rio de Janeiro: Campus, 2001. 299 p.

DUTRA, Joel Souza et al (Org.). **Gestão por competências: um modelo avançado para o gerenciamento de pessoas**. São Paulo: Gente, 2001. 130 p.

ENTERPRISING Up: **Academia de ideias. Academia de ideias**. Disponível em: <<http://www.eup.net.br/post/como-o-ambiente-ludico-propicia-melhor-aprendizado/9>>. Acesso em: 02 mar. 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GRAMIGNA, Maria Rita Miranda. **Jogos de empresa**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice-hall, 2007. 180 p.

Uma Contribuição Para Competências e Características Empreendedoras: Pesquisa–Ação Aplicada no Desenvolvimento de Jogos Para Empreendedores.

LOPES, Dante (Org.). **Empreendi na Rede**. 2017. Disponível em: <www.empreendinarede.com.br>. Acesso em: 01 mar. 2017.

PERPÉTUO, Antônio Carlos Guarini. **SUPERA, Método. Curso Método Supera: ginástica para o cérebro**. Disponível em: <<http://treino.metodosupera.com.br/curso-supera-ginastica-para-o-cerebro/adultos/?desafio=dW0&id;=>>>. Acesso em: 12 jul. 2016.

REIS, Eric. **A Startup Enxuta: Como Os Empreendedores Atuais Utilizam a Inovação**. [s.l.]: Casa da Palavra, 2012. 224 p.

RESENDE, Ênio J.; BOTELHO, Luis Ricardo F. **O livro das competências: desenvolvimento das competências: a melhor auto-ajuda para pessoas, organizações e sociedade**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000. 224 p.

SERAFIM, Tiago. **Sudoku; Racha Cuca**. Disponível em: <<https://rachacuca.com.br/logica/sudoku/>>. Acesso em: 14 jul. 2016.