

DrE: jogo voltado a educação empreendedora

Dhienifer Drieli Oliveira Silva¹, Carolina Garcia Pereira¹, Éverton Quadros Couto¹, Shana Sabbado Flores^{1*}

*Orientadora

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Restinga*.
Porto Alegre, RS, Brasil

O projeto de ensino “DrE - jogo voltado a competências empreendedoras” surge em decorrência do projeto de pesquisa do Programa Despertar, Em (A)preendendo, realizado no ano de 2016, que teve como um dos resultados o desenvolvimento de um instrumento (questionário) para identificar competências empreendedoras. Foram sistematizadas 10 principais competências, devidamente referenciadas e justificadas: planejamento e estabelecimento de metas, orientação para inovação e mudanças, disposição para assumir riscos moderados, necessidade de realização, autoconfiança, persistência, senso de oportunidade, redes de relações e liderança. Este instrumento foi aplicado em cerca de 180 alunos do IFRS - *Campus Restinga*, tendo assim uma grande base de dados para análises. No decorrer da pesquisa, encontramos dificuldade em aplicar o questionário manualmente, levantar dados necessários, com isso, este ano parte desta pesquisa baseou-se em avaliar o uso da gamificação na educação empreendedora, especificamente para ambientes virtuais de aprendizagem para que haja uma facilidade em recolher dados e analisá-los e também faça com que desperte um interesse maior por educação empreendedora entre alunos. Chegou-se, então, até o conceito da gamificação, que busca utilizar elementos de jogos em contexto diferentes de jogos, para motivar e engajar pessoas, o desenvolvimento de um sistema, em formato de jogo/game, que proporcione o mapeamento de competências empreendedoras, contribuirá para o desenvolvimento interpessoal e melhoria nas práticas de ensino. Assim surge o “DrE- Jogo Voltado a competências empreendedoras”, com o objetivo de desenvolver um sistema, em formato de jogo / game, que facilite o mapeamento de competências empreendedoras, para o desenvolvimento interpessoal e melhoria nas práticas de ensino. A utilização da tecnologia, neste projeto, permite uma maior interação entre aluno e professor, além de suportar a execução de atividades que dificultariam ou não seriam possíveis manualmente, tais como levantar dados para pesquisa, por esse motivo, buscou-se na teoria dos games na educação, identificar de que maneira o uso de jogos no ensino podem aprimorar a motivação dos estudantes. Com isso o “Dr E” irá desenvolver um ambiente on-line em formato de “game”, o que deve contribuir para tornar a plataforma mais atrativa e interativa, além de dar um retorno para os jogadores e oferecer propostas para o melhor desenvolvimento de suas competências, ao mesmo tempo, esse feedback pode contribuir com os docentes e instituições para acompanhar o aprendizado dos alunos através do desenvolvimento das competências.

Palavras-chave: Empreendedorismo. Inovação. Educação empreendedora.

Trabalho executado com recursos do Edital Proen/IFRS nº 04/2016 - Bolsas de Ensino 2017.