

Vamos abrir uma empresa? Gamificando os passos para o empreendedorismo

Autora: Maria Luiza Rodrigues Gomes Ledur
Orientador: Rodrigo Moreira Barreto

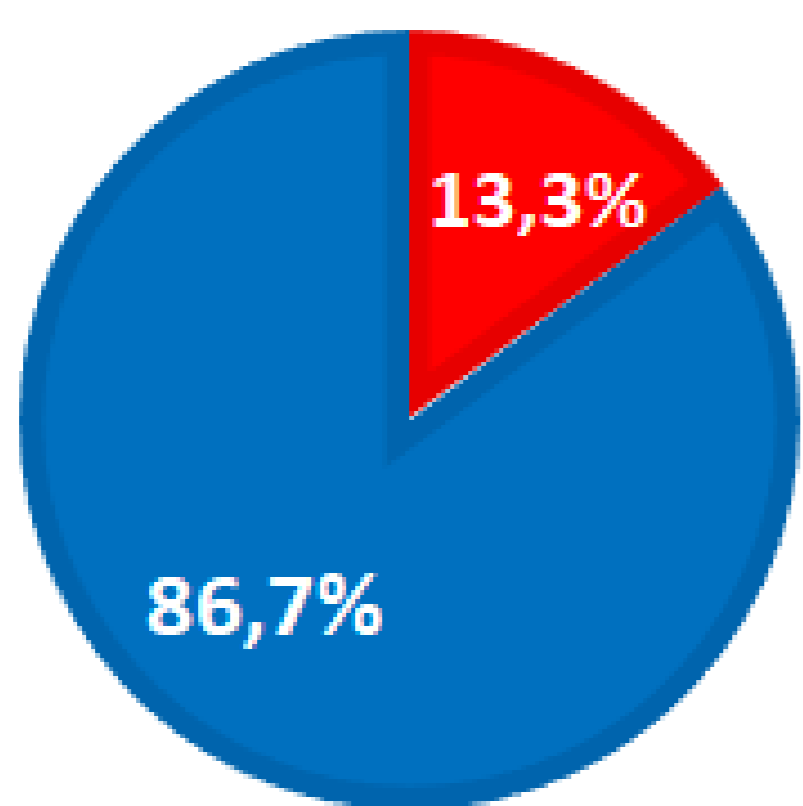
ID
773

JUSTIFICATIVA: A Covid-19, trouxe à luz diversos problemas do nosso país. Dois deles, agravados pela pandemia, são o desemprego e a informalidade para a qual muitas pessoas são levadas ao necessitar sobreviver usando sua criatividade.

Dados

DESEMPREGO NO BRASIL (SEGUNDO TRIMESTRE DE 2020)

■ Desempregados ■ Empregados



Fonte: IBGE (2020)

Foram **12,8 milhões** de desempregados o que levou à **30 milhões** de brasileiros à informalidade.

Objetivos

Criar um jogo divertido e ao mesmo tempo informativo, com os conceitos por trás da formalização de uma empresa.

Diminuir a informalidade e ajudar as pessoas que não possuem conhecimento no tema a transformar suas realidades.

Ajudar os colegas que cursam o profissionalizante a se prepararem para o mercado de trabalho e para o empreendedorismo.

Metodologia

Pesquisa **aplicada** pois o jogo desenvolvido vai ser disponibilizado para ser utilizado na vida real pelas pessoas e **exploratória** pois vamos explorar dinâmicas e regras para tornar o jogo divertido e informativo.

Composição do Tabuleiro

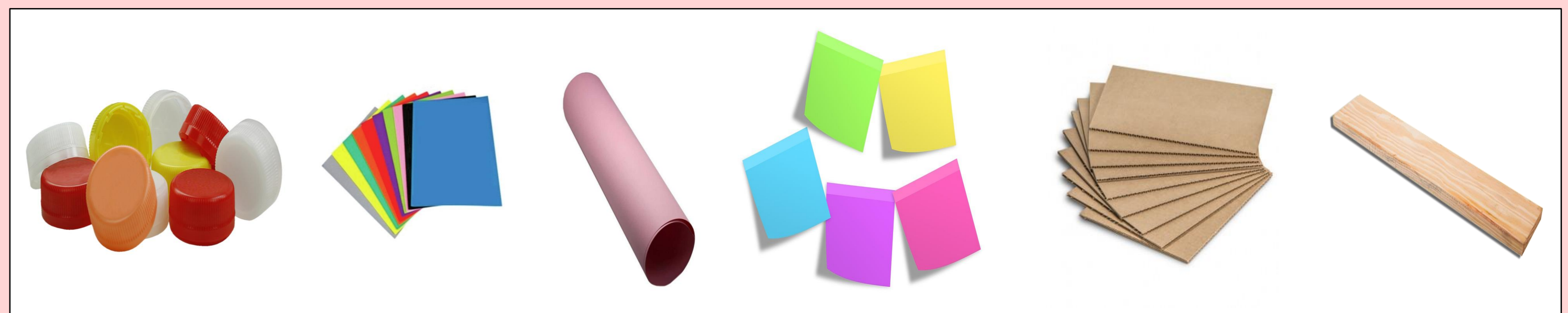
O jogo é composto por 3 peões, um dado, perguntas, perguntas benéficas, problemas e questões sobre verdadeiro ou falso.



Fonte: da autora (2021)

Materiais

Por conta da pandemia, foram utilizados os materiais que possuía em casa como tampas de garrafa PET (peões), cartolinas (representação de casas e cartas), papelão (parte interna do dado), folha de papel sulfite (perguntas), folha colorida (casas e caixinhas das perguntas) e um pequeno pedaço de madeira fina (para deixar o tabuleiro mais firme).



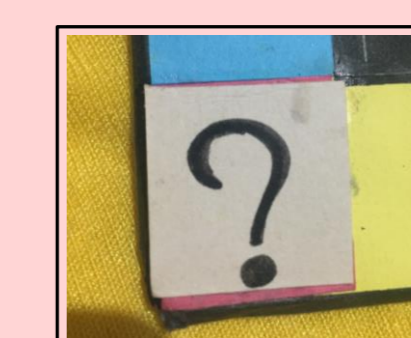
Fonte: da autora (2021)

Regras e casas

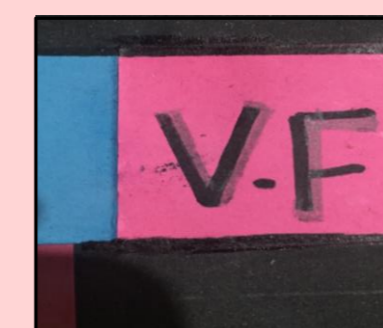
- O peão de todos os jogadores são postos na casa "Início";
- Quem tirar o maior número no dado começa;
- A cada turno os jogadores jogam o dado e verificam quantas casas andam;
- O jogador que chegar primeiro na casa fim ganha o jogo.



Algo deu errado! O jogador deverá comprar uma carta com "Problemas"



E agora? O jogador deverá comprar uma carta com uma questão e testar seus conhecimentos



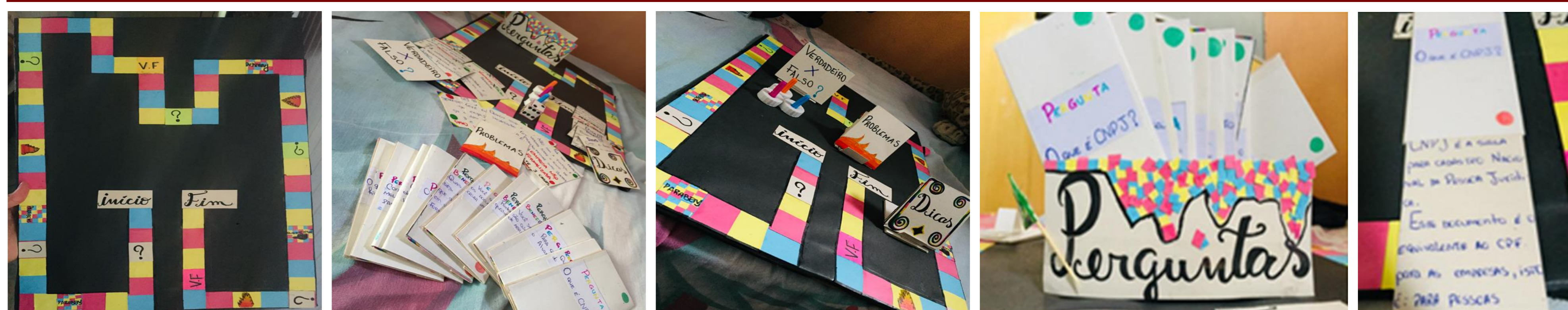
Verdadeiro ou falso? O jogador deverá responder a uma questão de V ou F.



Mas que sorte! O jogador ganhará uma carta com dicas para o seu negócio ou um merecimento

Fonte: da autora (2021)

Fotos do tabuleiro (da autora)



Resultados e conclusão

Os resultados ainda serão amadurecidos com os testes que serão realizados com a minha turma. Acreditamos que o uso de uma linguagem simples, através de um jogo divertido e com uma dinâmica instigante pode trazer o assunto empreendedorismo de uma forma mais inclusiva para todas as pessoas. Acredito que a ideia é válida e espero que o projeto possa ser viabilizado de modo a não ser só mais uma pesquisa, mas sim trazer reais impactos às pessoas e as suas vidas.

Principais Referências

- AGÊNCIA BRASIL. **Informalidade cai, mas atinge 38 milhões de trabalhadores.** 2020.
- FUNDAÇÃO CALEIDOSCÓPIO BRINCADEIRA E ARTE. **Jogos de tabuleiro do mundo.** 2018.
- IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Trimestral Contínua.** 2020.
- ONU MULHERES. **Guia de Formalização Fácil para Empreendedoras.** São Paulo/SP. 2016.
- SEBRAE. **Formalização para começar bem: como formalizar o seu negócio.** Brasília/DF. 2014.