

GAMEI: APRENDENDO A EMPREENDER

Franceleni Barbosa de Souza Durso
<https://orcid.org/0009-0009-1913-3659>

Daniel Luiz de Souza
<https://orcid.org/0009-0004-5556-3641>

Ricardo Esteves Kneipp
<https://orcid.org/0000-0003-4899-1731>

RESUMO

A falta de planejamento e educação tem resultado no insucesso dos novos negócios, conforme apontado pelo SEBRAE (2014). Este trabalho tem como objetivo avaliar a taxa de sobrevivência do Microempreendedor Individual, utilizando o ensino-aprendizagem do curso de empreendedorismo por meio da gamificação como estratégia para capacitação empreendedora. A metodologia adotada inclui abordagens documentais e bibliográficas, aplicadas em campo por meio de observação, palestras, aplicação de um jogo educacional e rodas de conversa para verificar os resultados. O projeto visa fornecer conhecimentos básicos para iniciar uma atividade econômica, utilizando recursos educacionais como ferramenta-chave para transformar o atual cenário do ambiente de negócios.

Palavras-chave: Game. Educação. Empreendedorismo. Planejamento. Negócio.

1. INTRODUÇÃO

A atividade econômica é um dos principais meios de subsistência da pessoa física. Empreender é um dos meios adotados para o exercício da atividade econômica e a abertura de empresas do porte Microempreendedor Individual (MEI) é expressivo no ambiente de negócios atual. No entanto, antes de se empreender é essencial planejar. Ocorre que tal ação muitas vezes não é praticada pelo empreendedor brasileiro.

A falta de planejamento prévio à constituição de uma empresa, de qualquer porte, aumenta o risco de insucesso, o que se pode chamar de *causa mortis* da pessoa jurídica, sendo ideal o período de, no mínimo, acima de 6 (seis) meses para realizar um planejamento preparatório para início da empresa, o que se concretiza com o modelo de negócio. Segundo estudo realizado pelo SEBRAE (2014), quanto mais tempo planejando, maior é a chance de taxa de sobrevivência de sucesso. No entanto, só 38,8% dos empresários estudados por todo o Brasil fazem tal planejamento em tempo acima de 6 (seis) meses. A pesquisa do SEBRAE (2020) mais abrangente, aponta que tal falta de planejamento é a 4ª característica do Perfil do Empresário, dado contido no quadro denominado Auxílios que poderiam ter evitado o fechamento da empresa.

O Microempreendedor Individual é um formato simplificado de empresa criado pela Lei Complementar nº 128/2008 para formalização do empreendedor com benefícios específicos. Segundo a pesquisa do SEBRAE (2022), o perfil atual do Microempreendedor Individual não tem ensino médio ou técnico completo como grau de escolaridade. Por isto, levar tal conhecimento a alunos do ensino médio do curso de empreendedorismo pode ser uma das formas de contribuir para aumentar a sobrevivência do Microempreendedor Individual. Sob esta necessidade traz a pesquisa, com o apoio do

Instituto Federal do Rio de Janeiro - Campus Engenheiro Paulo de Frontin, a proposta de trabalhar formas de ensino com o conteúdo de forma mais lúdica e inovadora com a aplicação de um game. O uso de games como ferramenta pedagógica tem se mostrado eficaz no meio acadêmico e a expectativa é que haja um retorno positivo no corpo discente acerca do conteúdo trabalhado. Atualmente, o caminho percorrido da pesquisa tem sido alcançado êxito já com a criação do *game* e aprovação da pesquisa pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP).

2. DESENVOLVIMENTO

A atividade econômica é um dos principais meios de subsistência da pessoa física. Empreender é uma das formas mais escolhidas para o exercício da atividade econômica, sendo o Microempreendedor Individual o tipo de empresa expressivamente encontrado no ambiente de negócios. No entanto, antes de empreender é essencial planejar com antecedência mínima de pelo menos 6 meses à constituição da pessoa jurídica, o qual se concretizará em um modelo de negócio que norteará de forma mais segura para seu início. Ocorre que tal ação muitas vezes não é praticada pelo empreendedor brasileiro.

A falta de planejamento prévio à constituição de uma empresa, de qualquer porte, aumenta o risco de insucesso (*causa mortis* da pessoa jurídica). Segundo estudo realizado em 2014 pelo SEBRAE, quanto mais tempo planejando, mais chances de uma taxa de sobrevivência maior. No entanto, o tempo gasto com planejamento antes da abertura de uma empresa acima de 6 meses é de apenas 38,8% do grupo de empresários estudados por todo o Brasil. Aponta ainda que 55% não elaborou um plano de negócio e, portanto, não sabem como iniciar seu negócio de forma estratégica, o que potencializa a possibilidade de seu insucesso. Na pesquisa do SEBRAE, realizada em 2020, mais abrangente, aparece a falta de planejamento do negócio como a 4ª característica do perfil do empresário, informação contida no quadro denominado: "Auxílios que poderiam ter evitado o fechamento da empresa".

Ainda com base na pesquisa do SEBRAE de março de 2022, 42% dos Microempreendedores Individuais possuem ensino médio ou técnico completo. Este percentual vai para 69% no infográfico de junho de 2022 elaborado também pelo SEBRAE. Assim, trabalhar o ensino-aprendizagem sobre o planejamento estratégico preparatório ao início da empresa com alunos do ensino médio do curso de empreendedorismo pode ser uma forma de ajudar o Microempreendedor Individual do futuro a constituir uma empresa de mais sucesso. Por isto, a pesquisa propõe trabalhar tal conteúdo de forma mais lúdica e inovadora, com a aplicação de um *game* após a ministração da matéria em sala de aula. A gamificação como ferramenta pedagógica tem se mostrado eficaz no meio acadêmico e o que se espera é um retorno positivo no corpo discente sobre o ensino-aprendizagem do aluno empreendedor acerca do conteúdo trabalhado.

Desta forma, a pesquisa em questão visa contribuir para o aumento da taxa de sobrevivência do Microempreendedor Individual desde a base, mediante difusão do conhecimento sobre planejamento estratégico prévio ao início da atividade econômica na formação do aluno de empreendedorismo através de uma ferramenta lúdica e inovadora que é o *game* educacional. A inserção de tal tecnologia aplicada de forma complementar na educação pode acarretar a apropriação de tal conhecimento.

A Lei nº 9394/96 traz a possibilidade de escolha do itinerário formativo pelo aluno, que poderá se enquadrar em matéria eletiva de empreendedorismo. O estudante do ensino médio que escolher o itinerário formativo em empreendedorismo se torna o

personagem ideal para trabalhar tal conteúdo, pois ele tem a possibilidade de mudar o cenário atual e de iniciar seu negócio de forma mais estratégica, o que aumenta suas chances de ser bem-sucedido em seu empreendimento.

Com vistas a possibilitar a execução da pesquisa, foi criado um *game* educacional que visa apresentar os principais conceitos de planejamento estratégico prévio ao negócio para que este corpo discente possa consolidar elaborar seu modelo de negócio de forma mais divertida e prática, utilizando-se tanto do ambiente formal como o não formal, já que o mesmo pode jogar em qualquer lugar e ainda assim estar aprendendo.

Várias pesquisas apontam os benefícios que o uso do *game* como instrumento de aprendizagem traz, conforme o trecho do artigo "A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação" (Tolomei, 2017, p.149):

Dessa forma, a ideia de que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de tarefas para o avanço no curso com o objetivo de alcançar as recompensas, e segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, tablets e computadores.

Através do game, o corpo discente pode se desenvolver, adicionando habilidades que irão compor sua vida profissional. O artigo de Di Bartolomeo *et al.* (2015) trata muito bem como o *game* pode ser também estratégico no mundo do trabalho para o treinamento e desenvolvimento constante do indivíduo, promovendo a educação e a maturação da personalidade.

Como muito bem discorre no tema "O trabalho como princípio educativo" (Kuenzer, 2023), os projetos pedagógicos de cada época se relacionam com o trabalho. Segundo o autor, o princípio educativo neste caso tem a ver com relação entre teoria e prática. O trabalho sintetiza a relação entre teoria e prática, conhecimento e ação, conhecimento humanista e conhecimento científico e tecnológico a partir do projeto hegemônico vigente. No caso deste trabalho, significa dizer que o *game* tem potencial para trabalhar o aspecto teórico e prático de forma leve e interessante dentro do ambiente de negócio.

2.1. Importância do *game* na construção do conhecimento em espaços formais e não formais de educação no currículo escolar

Refletindo sobre as diferentes formas de entendimentos na aprendizagem, percebe-se que o *game* pode servir como um instrumento essencial para ser utilizado em qualquer ambiente, formal ou não, já que, pela versatilidade intrínseca, o aluno pode jogar a qualquer momento e em qualquer lugar.

O artigo de Moran (2000, p. 1 e 2) reforça a necessidade de se modificar o atual estilo de ensino/aprendizagem quando diz:

Com a Internet estamos começando a ter que modificar a forma de ensinar e aprender tanto nos cursos presenciais como nos de educação continuada, a distância. Só vale a pena estarmos juntos fisicamente - num curso empresarial ou escolar - quando acontece algo significativo, quando aprendemos mais estando juntos do que pesquisando isoladamente nas 2 nossas casas. Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, nos desmotivamos continuamente. Tanto professores como alunos temos a clara sensação de que em muitas aulas convencionais perdemos muito tempo. Podemos modificar a forma de ensinar e de aprender. Um ensinar mais compartilhado. Orientado, coordenado pelo professor, mas com profunda participação dos alunos, individual e grupalmente, onde as tecnologias nos ajudarão muito, principalmente as telemáticas.

Desta forma, inserir o *game* na construção do conhecimento de forma conjunta e lúdica pode impactar positivamente na atividade econômica futura e na diminuição de negócios fracassados, os quais se apresentam como único meio de subsistência de muitas famílias.

2.2. O Game

O produto consiste num *game* que apresenta os principais conceitos e ações práticas para a construção de um modelo de negócio, utilizando-se de uma linguagem lúdica e facilitada. Conforme o aluno joga, ele aprende o que deve fazer e observar antes de iniciar seu negócio. Ele precisa cumprir tarefas e enfrentar obstáculos que comumente o empreendedor vivencia na jornada de iniciar uma atividade econômica, inclusive enfrentar o seu concorrente.

No jogo ganha quem conseguir cumprir o máximo de pontos a partir das tarefas necessárias à constituição de uma empresa sob o modelo de Microempreendedor Individual, devidamente realizadas. Trata-se de um *game* virtual para celular que promete inserir o aluno de empreendedorismo do ensino médio na atividade econômica de forma mais consciente, considerando suas escolhas e vivências.

O nome do *game* é GAMEI, que é a junção dos termos GAME com MEI, sigla utilizada para designar Microempreendedor Individual.

O cenário escolhido é o Município de Vassouras por ter este uma peculiaridade: possuir um Centro Histórico tombado pelo IPHAN, o que possibilita maiores contornos de jogabilidade.

A ideia surgiu do fato de que o empreendedor, de forma geral, não sabe fazer um planejamento estratégico prévio para evitar o fracasso no negócio, que em sua grande maioria serve de subsistência principal da família.

Com o apoio do Instituto Federal do Rio de Janeiro, Campus de Engenheiro Paulo de Frontin, foi montado um grupo de pesquisa composto por graduandos do curso de Tecnologia em Jogos e Digitais e pós-graduandos do curso de Docência em Educação Profissional e Tecnológica, equipe esta que está atuando no desenvolvimento do GAMEI.

O formato do jogo é virtual por aplicativo para celulares. Tal formato foi escolhido com base no público alvo, posto que a grande maioria tem acesso somente a celulares, não a computadores.

3 CONCLUSÃO

A necessidade de se difundir o conhecimento básico para iniciar uma atividade econômica no formato do Microempreendedor Individual como taxa de sobrevivência longa a alunos do ensino médio do itinerário formativo de empreendedorismo mediante recurso educacional atrativo como o *game* pode ser a chave para alterar o cenário atual do ambiente de negócios. O GAMEI foi criado com este fim.

A pesquisa apresentada neste artigo se encontra em andamento. O produto encontra-se na fase de validação e registro autoral. Submetida à plataforma Mais Brasil, já obteve a aprovação pelo Comitê de Ética levando a uma nova etapa do processo de construção da pesquisa junto aos participantes envolvidos. Estima-se que a fase de avaliação tenha início no primeiro semestre de 2024.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9394/1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, 1996. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em 27 de novembro de 2023.

BRASIL. **Lei Complementar nº 128/2008**. Altera a Lei Complementar no 123, de 14 de dezembro de 2006, altera as Leis nos 8.212, de 24 de julho de 1991, 8.213, de 24 de julho de 1991, 10.406, de 10 de janeiro de 2002 – Código Civil, 8.029, de 12 de abril de 1990, e dá outras providências, 2008. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/lcp128.htm. Acesso em 27 de novembro de 2023.

SEBRAE. **CAUSA MORTIS: O sucesso e o fracasso das empresas nos primeiros 5 anos de vida**. GONÇALVES, P. J. *et al.* (Org.). São Paulo, 2014. Disponível em: https://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/SP/Anexos/causa_mortis_2014.pdf. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

SEBRAE. **Perfil do Microempreendedor Individual 2022**. Brasília/DF: SEBRAE, 2022. Disponível em <https://datasebrae.com.br/perfil-do-microempreendedor-individual/>. Acesso em 27 de novembro de 2023.

SEBRAE. **Sobrevivência das Empresas 2020**. Brasília/DF: SEBRAE, 2020. Disponível em https://drive.google.com/file/d/1w8geGHR_gZpmEoV9iov4kcPSuvbZshTT/view. Acesso em 27 de novembro de 2023.

SEBRAE. **Atlas dos Pequenos Negócios 2022**. Infográfico. 1ª Edição - Brasília/DF: SEBRAE, 2022. Disponível em https://datasebrae.com.br/wp-content/uploads/2022/07/Infografico_atlas_sebrae_jun_2022-v3.pdf. Acesso em 27 de novembro de 2023.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **Revista científica em Educação à Distância**, Rio de Janeiro, v. 2, n 7, p. 145-156, 2017.

DI BARTOLOMEO, R.; STAHL, F. H.; ELIAS, D. C. A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO. **Revista Científica Hermes**. núm. 14, julio-diciembre, 2015, pp. 71-90. Instituto Paulista de Ensino e Pesquisa.

KUENZER, A. **O trabalho como princípio educativo**. 1 vídeo (1h25min47s) Publicado pelo canal do Youtube MEP SINASEFE. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=OoRPX-IBmIY>. Acesso em 27 de novembro de 2023.

MORAN, J. MUDAR A FORMA DE ENSINAR E DE APRENDER. **Revista Interações**. São Paulo, v.5, p.57-62, 2000.