

Empreendedorismo na sala de aula: utilização de um jogo como ferramenta didática

Débora Magalhães Kirchmair

Apresentação

A arte de ensinar, muitas vezes, pode não ser uma tarefa fácil. Enquanto professor(a) acredito que você, assim como eu, possa ter se deparado com situações na sala de aula que até mesmo nos desmotivam. Turmas desinteressadas, conteúdos extensos, provas e trabalhos e seminários, e no final algumas inquietações: será que meus alunos apreenderam o que deveriam? Consegui tocar alguém? Modifiquei a realidade de algum aluno? Minhas aulas foram divertidas?

Não é raro nas conversas nas salas dos professores os colegas alegarem alguns pontos como esses. E na disciplina de Empreendedorismo não foi diferente. Como ensinar alguém a empreender? Como desenvolver a criatividade? Um questionamento que faço em toda sala que leciono essa disciplina é quem se considera criativo... Arrisco a dizer que normalmente nem 20% dos alunos de cada turma levantam a mão... Como ensinar empreendedorismo sem trabalhar a criatividade?

Chega um momento em que me deparo com a necessidade de reformular minha metodologia, afinal não posso cobrar dos meus alunos que “pensem fora da caixa” se eu mesma entrar num comodismo na sala de aula.

Ao mesmo tempo, pensar em algo diferente deve abarcar as necessidades de todos os meus alunos, sem exceção, e ainda trabalhar com os recursos disponíveis que sabemos que na maior parte das escolas eles são escassos.

E então dentro dessa realidade, e com apoio dos meus alunos, é que começamos pensar numa proposta nova. Trata-se da proposição de uma ferramenta simples, um jogo, para ser aplicado em disciplinas de empreendedorismo. Por quê um jogo? Ora meu caro colega professor, quem nunca brincou com um jogo?!

Impacto

A ferramenta desenvolvida visa promover o aprendizado de maneira lúdica. Isso quer dizer que buscamos por meio do jogo, produzir aulas mais criativas em que todos possam contribuir com suas ideias, desenvolvendo competências como criatividade, liderança, trabalho em equipe. E ainda buscamos com o jogo uma maior interação entre os colegas, ou seja, um engajamento da turma e acima de tudo, que todos se sintam potenciais empreendedores. Trata-se, portanto, de uma metodologia que busca desenvolver o protagonismo do aluno, uma vez que ele, junto com os colegas serão responsáveis por propor um empreendimento que irão gerir..

História

Durante a vivência na sala de aula como professora da disciplina de empreendedorismo, observei que o conteúdo ministrado, muitas vezes, era considerado pelos alunos como algo fora da sua realidade.

O objetivo desse componente curricular pode sofrer variações entre os cursos em que são ofertados, no entanto, é possível dizer que no geral, a disciplina busca desenvolver os alunos em relação à algumas competências como a criatividade, pensamento crítico, busca de soluções, inovação, entre outras.

Por vezes, me questionei se estava de fato conseguindo atingir meus alunos como eu gostaria. Para exemplificar, relatarei a situação do aluno João, aqui denominado por um nome fictício, mas que guarda características e comportamentos típicos relacionados aos alunos que conheci durante a minha trajetória.

João tem 18 anos e está terminando o curso Técnico Integrado em Mecânica. João é repente e logo no primeiro dia de aula se mostrou desmotivado e até mesmo se denominou de “burro”, pois segundo ele, não conseguia “aprender nada” e “achava que não seria ninguém na vida”. Durante a apresentação da professora e explanação sobre como seria o desenvolvimento da disciplina, João se mostrou desconfiado, e fez algumas perguntas quando a professora mencionou que era formada em Administração. Creio que ele pensou, Administração e irá dar aulas no curso de Mecânica?! Ao final da aula, a professora percebeu que João estava meio cabisbaixo e quando questionado o motivo, João argumentou que não entendia o objetivo dessa disciplina, pois ele não tinha condições de ser um empreendedor...

Histórias como a de João provocam um sentimento de querer fazer a diferença e de alguma forma promover um empoderamento desse aluno. Assim, tentar fazer algo diferente, lúdico e divertido provocou o desejo de pensar numa nova metodologia de ensino que fosse capaz de propiciar o aprendizado, reduzindo infrequência, reprovações e até mesmo abandono da disciplina.

Prática educacional

A prática educacional desenvolvida refere-se a uma ferramenta metodológica para ensino em disciplinas de empreendedorismo. É importante ressaltar que você, professor, poderá utilizá-la também em projetos de ensino e extensão que tenham relação com a temática. Esse jogo é na forma de tabuleiro, com algumas fases a serem percorridas. O jogo é baseado na construção de um Plano de Negócios.

Algumas características da nossa ferramenta: 1) O jogo será uma sequência de passos para construção do plano de negócios, assim o objetivo é que no final do tabuleiro todas as equipes tenham construído o documento para seu empreendimento; 2) Para cada casa do tabuleiro, haverá um conjunto de perguntas que deverão ser respondidas pelas equipes; 3) Em alguns momentos do jogo os participantes poderão pleitear a aquisição de recursos financeiros para o seu negócio e 4) O jogo será construído na forma de um tabuleiro físico, assim como seus componentes como pinos e cartas, a opção por essa metodologia é devido a possibilidade de dificuldade de acesso, caso utilizássemos apenas a forma eletrônica.

Baseado na construção de um Plano de Negócios, ele consistirá nas seguintes etapas (fases): 1) Ideação, 2) Canvas do Modelo de Negócios, 3) Análise de oportunidade, 4) Plano de Marketing, 5) Plano Operacional, 6) Plano financeiro, 7) Estratégia de crescimento, 8) Sumário Executivo, 9) Apresentação para investidores.

O que ele tem de diferente?! Todos vão ser ganhadores!! Isso quer dizer que toda a turma tem vantagens, ainda que ao final a equipe não tenha conseguido propor um negócio com todas as características necessárias, tenho certeza que uma sementinha terá sido plantada.

Entrega

Ao aplicar esse jogo durante as suas aulas, você só tem a ganhar. Trata-se de um investimento relativamente baixo, uma vez que o jogo pode ser construído com materiais que podem estar acessíveis até mesmo na escola. Outro ponto interessante é que o jogo pode ser adaptado. Isso quer dizer que se em algum momento a turma identificou que ficou faltando alguma coisa, pode ser inserido na ferramenta, sem prejuízos do atingimento do objetivo.

Espero que você goste dessa ferramenta, professor. Ela foi pensada com muito carinho para ser algo diferente para nós e claro, para os nossos alunos. Afinal, acreditamos no potencial transformador da educação, não é mesmo?

Dicas

Como toda metodologia diferente do convencional, num primeiro momento, a proposta pode trazer certo estranhamento e até mesmo uma resistência da turma. Não se assuste, professor! O importante para evitar situações como essa é ter uma conversa inicial com os alunos para sensibilizá-los em relação às vantagens em que aplicação do jogo pode ter. E é claro, entendemos que nada deve ser imposto por você, mas sim que haja um acordo entre todos.



Débora Magalhães Kirchmair

Mestrado e Graduação em Administração pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Especialização em Docência na Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais. Experiência em docência em disciplinas na área de gestão. Experiência profissional em Gestão de Pessoas. Docente efetiva do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais – Campus Avançado Ubá.

Informações

Para ter acesso a versão desenvolvida do jogo em formato pdf, você pode enviar um email para: debora.kirchmair@ifsudeste.edu.br.

Esse email também é um canal de comunicação entre nós. Isso quer dizer que ficarei muito feliz e honrada com o seu contato para dirimir dúvidas, trocar experiências e ainda trabalharmos de maneira colaborativa pensando no aprimoramento do jogo. Não hesite em entrar em contato!