

RESUMO

Os estímulos ao empreendedorismo junto aos jovens são muito evidentes na atualidade. Se no passado o desenvolvimento de pequenas empresas era assunto para adultos, hoje, mais jovens embarcam em jornadas empreendedoras. Neste caso, torna-se fundamental envolvê-los em novos ambientes de aprendizagem que, guiados pelos propósitos da educação empreendedora, fortalecem as abordagens de ensino centradas no aluno, o uso de novas tecnologias em salas de aula e a diversão para tornar as trocas de experiências mais atrativas. Os jovens, nos dias de hoje, anseiam por processos de ensino muito diferentes dos apresentados em escolas que ainda são guiadas por modelos tradicionais de ensino. Diante deste contexto, o objetivo principal desta dissertação é desenvolver um roteiro para jogos digitais e envolvê-lo às práticas educativas do jogo empresarial vivencial Best Game, a fim de propor um novo jogo com modos presencial e digital, ou seja, em um formato híbrido de ensino. Para isso, uniu as estratégias de ensino jogos empresariais vivenciais e jogos digitais. Ambas as práticas são desenvolvidas em ambientes educacionais, porém separadamente. A primeira não dispensa o fator humano, mas não chama, necessariamente, a atenção dos jovens em função das expectativas que têm quanto às novas tecnologias. Já, os jogos digitais (os games) invadiram a vida deles, mas as relações humanas não se fazem tão presentes e isto pode dificultar a aprendizagem. Para atingir os objetivos, além da pesquisa bibliográfica, que apoiou o arcabouço teórico desta dissertação, foram utilizadas as pesquisas documental e analítico-descritiva. A proposta do novo jogo, de formato híbrido, foi construída a partir de um jogo vivencial que é praticado desde a década de 1990 na formação de novos empreendedores, denominado de Best Game. Inicialmente este jogo foi caracterizado, e dele foram extraídos os principais conteúdos de aprendizagem conforme tipologias, ou seja, destacados os conceituais, os procedimentais e os atitudinais. Na sequência, diante desses conteúdos, foi construído um roteiro gâmico, envolvendo tanto as práticas digitais como as presenciais do novo jogo. O direcionamento deste novo jogo é trabalhar os conteúdos conceituais por meio do modo digital e os conteúdos procedimentais e atitudinais no modo presencial. No roteiro, há histórias, personagens, tempos, espaços e alguns mecanismos do jogador, ingredientes essenciais sem os quais não é possível fechar todas as etapas de desenvolvimento de um jogo digital. Vale ressaltar que esta pesquisa não contemplou a construção do novo jogo na íntegra, pois parou no roteiro gâmico e na sequência didática para aplicá-lo, pré-condições fundamentais para seguir os próximos passos, que são a escolha da plataforma tecnológica e a programação do jogo digital. Enfim, esta pesquisa permitiu um olhar abrangente acerca de como os jovens querem aprender na atualidade, por isto, o educador pode se distanciar deles caso não utilize métodos que os colocam em experiências reais de ensino, ou ainda que não contemplem novas tecnologias em salas de aula. Afinal de contas, os jovens de hoje não concebem mais um mundo sem computadores e internet, dessa forma as ferramentas digitais e os jogos educativos, conhecidos como Serious Games, são fortes aliados às estratégias modernas de ensino, sem dispensar jamais, é claro, o fator humano nas relações de ensino e aprendizagem.

Palavras-Chave: Jogos vivenciais. Jogos digitais. Educação. Empreendedor. Jovens