



Dinâmica Educacional para (re)aprender a Empreender Jogando no Ensino Superior

FELIPE TEIXEIRA MENDES

Autor



Ficha técnica:



ELABORAÇÃO E AUTORIA:

Felipe Teixeira Mendes

ORIENTAÇÃO:

Profa. Dra. Suzana Cunha Lopes

IDENTIDADE VISUAL:

Felipe Teixeira Mendes

DIAGRAMAÇÃO:

Felipe Teixeira Mendes

REALIZAÇÃO:

Universidade Federal do Pará (UFPA)

Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão

(NITAE²)

Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em

Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES)

APOIO:

CESUPA e ICESA -UFPA

ANO: 2025. EDIÇÃO 1



Sumário:



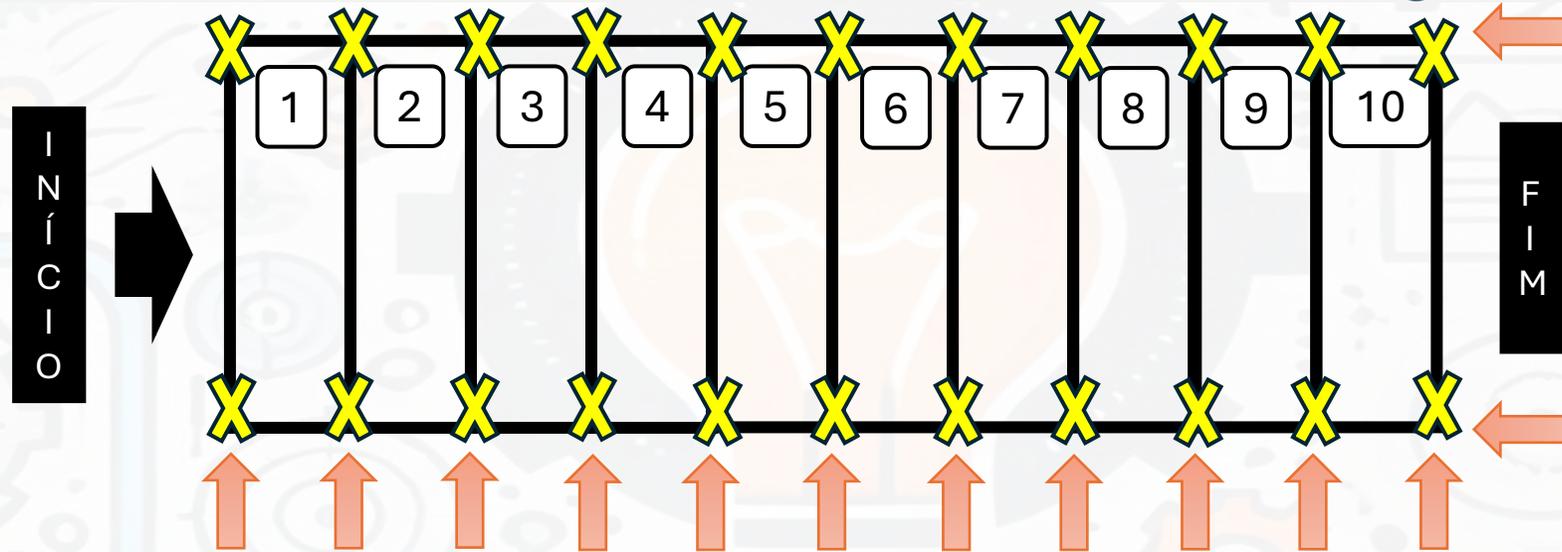
Manual de Preparação e Montagem	4
Manual de Aplicação da Dinâmica	25
Mandala para Impressão ou Projeção	31
Referências	33



Manual de Preparação e Montagem

Preparação e Montagem – Passo a Passo:

1) Montar a trilha no chão, usando o barbante e as fitas adesivas, formando o seguinte formato retangular:



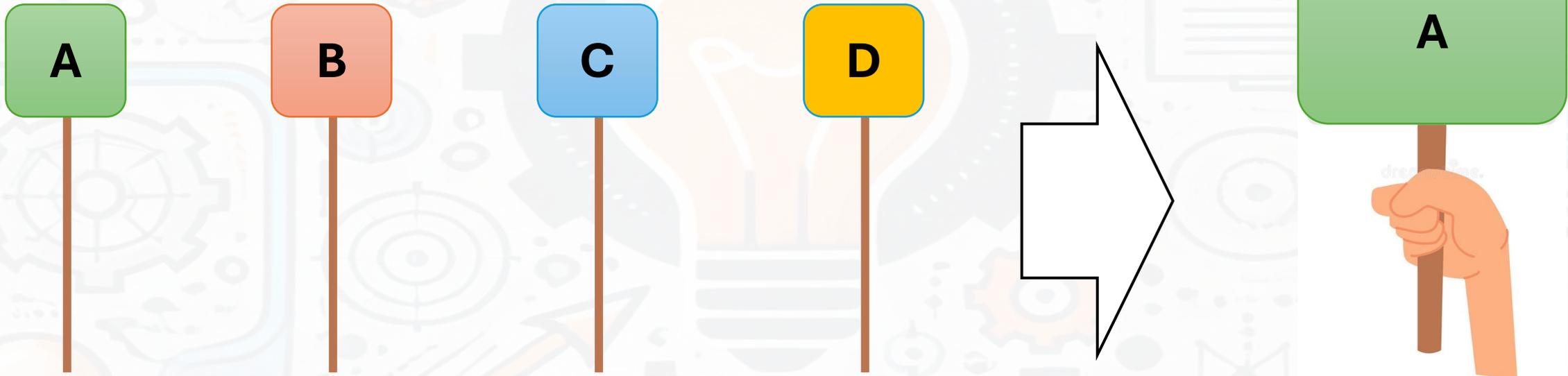
2) Recomendação de metragem: Comprimento total (horizontal): 3 metros; Comprimento da casa: 50 cm (10 casas de 50 cm = 5 metros); Largura total: 7 pessoas \times 50 cm = 3,5 metros de largura;

3) Recomendável o uso de barbante + fita adesiva, o que favorece o reaproveitamento dos fios de barbante para mais aplicações da dinâmica. Cada seta vermelha acima representa um pedaço de barbante, sendo então: 11 pedaços com 3,5m cada; 2 pedaços com 5m cada. Use pedaços de 5cm de fita adesiva para fixar no chão o barbante (nos X amarelos).

Preparação e Montagem – Passo a Passo:

4) Confeção das placas de apoio para escolha das alternativas:

Placas de Apoio para a Dinâmica do Jogo



- 5) Cada letra deverá ter um tamanho mínimo 10 cm de altura × 10 cm de largura e cores diferentes;
- 6) O suporte pode ser uma caneta tipo “bic” ou outro material disponível;
- 7) Recomenda-se o uso da fita adesiva para fixar a letra impressa ao suporte escolhido;

A

B

C

D

A

B

C

D

A

B

C

D

Recomendações para impressão das Cartas de Nível (frente):

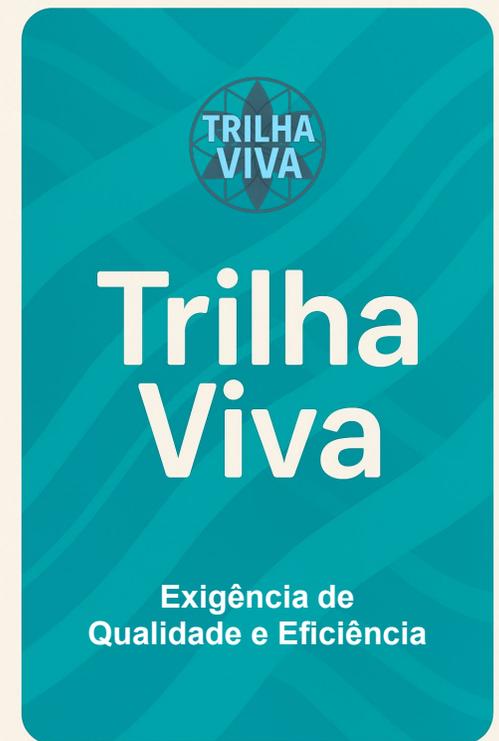
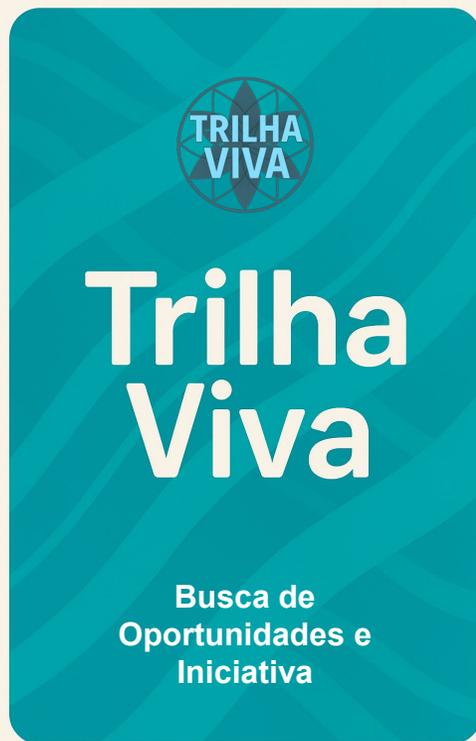


- **Imprimir/confeccionar em tamanho A5, que representa metade uma folha padrão A4. Suas medidas são: 14,8 cm x 21,0 cm ou 148 mm x 210 mm ou 1748 x 2480 pixels (em 300 dpi, para impressão);**
- **Dica:**
 - **Acesse o Canva (www.canva.com) e crie um novo projeto. Configure o tamanho da página para 14,8 cm de largura por 21,0 cm de altura (formato A5, retrato). Ative as margens de segurança ou, caso o recurso não esteja disponível, reserve manualmente 0,5 cm de margem interna em todos os lados da página. Isso evita que textos ou elementos importantes fiquem muito próximos das bordas e corram risco de corte na impressão.**
 - **Faça o upload das imagens da frente e do verso das cartas no Canva. Insira a imagem da frente da carta em uma página e ajuste para ocupar toda a área útil, respeitando as margens de segurança. Insira a imagem correspondente do verso da carta na página seguinte, também ajustando para ocupar toda a área útil. Para cada carta, use duas páginas consecutivas (uma para a frente, outra para o verso).**
 - **Exporte o arquivo em formato PDF para impressão (qualidade alta), garantindo que o Canva não comprima as imagens. Verifique, no momento da exportação, se as páginas estão na sequência correta (frente na página ímpar, verso na página par imediatamente seguinte).**

Recomendações para impressão das Cartas de Nível (frente):



- Se optar por impressão caseira, configure sua impressora para impressão frente e verso espelhada no lado menor (opção disponível em impressoras duplex). Se for enviar para uma gráfica, informe que as páginas pares são os versos correspondentes às ímpares anteriores, e solicite o corte refilado alinhado, para eliminar eventuais bordas brancas.
- Faça um teste de impressão com uma única carta antes de imprimir todo o conjunto, para verificar o alinhamento entre frente e verso.





Trilha Viva

Busca de Informação



Trilha Viva

Estabelecimento de Metas



Trilha Viva

Planejamento e Monitoramento Sistemático



Trilha Viva

Persuasão e Rede de Contatos



Trilha Viva

Independência e
Autoconfiança



Trilha Viva

Correr Riscos
Calculados

Carta 1

Você percebe um problema recorrente no campus: a falta de materiais de estudo. Como reage?

- (A) Deixo o problema para alguém da instituição resolver futuramente.
- (B) Pesquiso alternativas existentes e apresento uma proposta para criar um banco de materiais.
- (C) Comento o problema com colegas, mas espero por alguma ação externa.
- (D) Sugiro a criação de um grupo para discutir possíveis soluções.

Carta 2

Durante uma conversa, surge uma ideia para um projeto inovador que exige sair da zona de conforto. O que faz?

- (A) Inicio um esboço do plano de ação e busco parceiros para avançar com a ideia.
- (B) Deixo a ideia para outro momento, pois não sei por onde começar.
- (C) Pesquiso mais sobre o tema e anoto pontos iniciais para estruturar melhor.
- (D) Compartilho a ideia com amigos, aguardando a opinião deles antes de decidir.

Carta 3

Um colega menciona uma nova oportunidade de negócio. Como você responde?

- (A) Demonstro interesse em participar e sugiro uma reunião para explorar possibilidades.
- (B) Apenas ouço a ideia e não me envolvo.
- (C) Faço perguntas sobre a ideia para entender melhor, mas sem compromisso.
- (D) Me ofereço para ajudar a estruturar os primeiros passos e contribuo com propostas iniciais.

Persistência



Carta 1

Você enfrenta um obstáculo que atrasa o progresso de um projeto. O que faz?

(A) Consulto colegas para pensar em opções, mas não altero o plano inicial.

(B) Ajusto algumas etapas do projeto para contornar o problema.

(C) Pauso o projeto e espero um momento mais favorável para continuar.

(D) Analiso a situação, proponho soluções alternativas e redesenho o plano para manter o avanço.

Carta 2

Após várias tentativas, um cliente potencial recusa sua proposta. Qual sua reação?

(A) Pergunto o motivo da recusa e registro o feedback para situações futuras.

(B) Aceito a recusa e encerro as tentativas com esse cliente.

(C) Reestruturo a proposta, incorporo melhorias relevantes e retorno ao cliente com uma nova abordagem.

(D) Ajusto parte da proposta com base no retorno recebido e tento novamente.

Carta 3

Um grupo em que você participa enfrenta dificuldades para finalizar um trabalho. O que faz?

(A) Ofereço ajuda em pequenas partes para tentar concluir dentro do possível.

(B) Organizo algumas etapas e ajudo a redistribuir tarefas para acelerar.

(C) Assumo a coordenação, mobilizo os colegas e redistribuo as responsabilidades para garantir a finalização.

(D) Concordo com a entrega do jeito que está, mesmo incompleto.

Carta 1

Você concluiu um trabalho que atinge o objetivo básico, mas percebe que poderia ser aprimorado. O que faz?

(A) Reviso todo o trabalho, implemento melhorias consistentes e busco o melhor resultado possível.

(B) Revisito partes importantes e aplico melhorias pontuais.

(C) Faço alguns ajustes superficiais antes de entregar.

(D) Entrego como está, priorizando apenas o cumprimento do prazo.

Carta 2

Seu time apresenta resultados abaixo do esperado. Como lida com isso?

(A) Aceito os resultados e passo para o próximo projeto sem alterações.

(B) Sugiro mudanças gerais para o futuro, sem atuar no projeto atual.

(C) Identifico pontos críticos e proponho ajustes imediatos.

(D) Analiso os resultados com a equipe, proponho soluções concretas e lidero a aplicação das melhorias.

Carta 3

Durante a execução de uma tarefa, você nota erros no processo. O que faz?

(A) Sigo adiante, priorizando o prazo mesmo com os erros.

(B) Pauso o processo, corrijo todas as falhas e proponho uma reestruturação para evitar novos erros.

(C) Corrijo os erros identificados e sugiro pequenas mudanças no processo.

(D) Corrijo apenas os erros mais visíveis para evitar maiores impactos.

Comprometimento



Carta 1

Um projeto importante precisa ser concluído, mas exige mais dedicação do que o esperado. Como você age?

(A) Assumo responsabilidades adicionais e me dedico para garantir a conclusão do projeto.

(B) Cumpro apenas o mínimo necessário das minhas tarefas, sem envolver-me além disso.

(C) Faço sugestões pontuais para ajudar, mas sem ampliar minhas responsabilidades.

(D) Ofereço ajuda para algumas tarefas específicas, sem alterar meu papel inicial.

Carta 2

Sua equipe enfrenta dificuldades para atingir uma meta. O que você faz?

(A) aguardo instruções ou uma solução do líder antes de agir.

(B) Me coloco à disposição para resolver os obstáculos, assumindo novas tarefas se necessário.

(C) Faço sugestões para tentar ajudar, sem assumir novas responsabilidades.

(D) Ofereço ajuda prática para solucionar parte do problema, mesmo fora da minha tarefa inicial.

Carta 3

Uma situação inesperada coloca o sucesso do projeto em risco. Qual é sua atitude?

(A) Tomo iniciativa para apoiar em atividades críticas, mesmo sem estar designado.

(B) Faço sugestões para contornar o problema, mas mantenho minhas funções.

(C) Limito-me às tarefas que já estavam previstas, sem buscar alternativas.

(D) Assumo tarefas extras, coordeno esforços e lidero ações para superar a crise.

Carta 1

Você precisa apresentar um projeto, mas possui poucas informações. O que você faz?

- (A) Uso apenas o que já sei, sem buscar outras fontes.
- (B) Investigo profundamente e consulto várias fontes confiáveis antes de apresentar.
- (C) Faço uma busca rápida para encontrar algo que complemente o material.
- (D) Pesquiso informações adicionais em algumas fontes específicas e comparo os dados.

Carta 2

Um cliente faz uma pergunta sobre o mercado que você não sabe responder. Como age?

- (A) Prometo pesquisar depois e retorno com a resposta formalmente.
- (B) Consulto um colega por mensagem para verificar se ele sabe a resposta.
- (C) Procuro imediatamente uma fonte confiável ou dados atualizados para responder com segurança.
- (D) Dou uma resposta genérica, esperando que seja suficiente.

Carta 3

Você descobre que sua equipe está baseando decisões em informações desatualizadas. O que faz?

- (A) Atualizo apenas os dados mais urgentes e sigo com o restante.
- (B) Proponho uma revisão completa das fontes e atualizo as informações antes de avançar.
- (C) Mantenho as informações antigas para não atrasar o cronograma.
- (D) Recomendo uma verificação rápida nos principais dados antes de prosseguir.

Carta 1

Ao iniciar um projeto, como você define suas metas?

- (A) Trabalho sem estabelecer metas claras, confiando na adaptação ao longo do processo.
- (B) Defino metas gerais e alguns objetivos intermediários, mas sem muito detalhamento.
- (C) Estabeleço metas específicas, mensuráveis e organizo as etapas para alcançá-las.
- (D) Copio as metas de projetos anteriores semelhantes, sem grandes adaptações.

Carta 2

Você tem que completar uma tarefa complexa em um prazo apertado. Como procede?

- (A) Defino prioridades iniciais, mas sem revisar ou ajustar durante a execução.
- (B) Começo pelas tarefas mais fáceis, sem planejar as etapas importantes.
- (C) Divido a tarefa em metas menores e monitoro o progresso para ajustar o caminho.
- (D) Faço um planejamento geral, mas deixo espaço para lidar com problemas conforme aparecem.

Carta 3

Quando avalia o sucesso de um projeto, como identifica os resultados?

- (A) Verifico se os resultados atenderam parcialmente as expectativas, sem critérios muito rígidos.
- (B) Comparo os resultados com as metas estabelecidas e analiso o que pode ser melhorado.
- (C) Considero que o projeto foi concluído, independentemente do impacto ou dos resultados.
- (D) Avalio os resultados gerais, usando percepções da equipe mais do que dados concretos.

Carta 1

Você precisa organizar um evento. Como começa?

- (A) Cria um cronograma completo, detalha responsáveis e já prevê ajustes para imprevistos.
- (B) Estrutura as principais etapas e define quem ficará responsável por cada uma, planejando os próximos passos à medida que avança.
- (C) Lista as atividades mais urgentes e resolve por ordem de chegada, sem planejamento mais amplo.
- (D) Resolve o que surge no momento, confiando que tudo se encaixará no caminho.

Carta 2

Durante a execução de um projeto, como você verifica o progresso?

- (A) Acompanha regularmente com base em prazos e metas, fazendo ajustes sempre que identifica desvios.
- (B) Verifica o andamento em momentos-chave, usando os resultados de cada etapa para decidir próximos passos.
- (C) Consulta o andamento quando percebe que algo pode estar atrasado ou fora do esperado.
- (D) Deixa para avaliar os resultados apenas ao final da execução.

Carta 3

Sua equipe enfrenta um atraso no planejamento. O que você faz?

- (A) Analisa as causas do atraso, redesenha o cronograma e redistribui tarefas para recuperar o tempo perdido.
- (B) Conversa com a equipe para tentar acelerar as entregas, ajustando pequenas partes do cronograma.
- (C) Espera que o ritmo melhore ao longo do tempo, confiando na recuperação sem mudanças estruturais.
- (D) Mantém o cronograma original, assumindo que o atraso será inevitável até o final.

Carta 1

Você precisa convencer um colega a apoiar sua ideia. Como faz isso?

- (A) Explica sua ideia e destaca pontos positivos que possam interessá-lo.
- (B) Apresenta a ideia rapidamente e deixa que ele decida sozinho.
- (C) Traz argumentos baseados em dados, conta exemplos de sucesso e cria espaço para ele contribuir com sugestões.
- (D) Faz um convite informal para que ele participe, sem detalhar a proposta.

Carta 2

Você está em um evento de networking. Como age?

- (A) Conversa casualmente com algumas pessoas, sem buscar vínculos profissionais claros.
- (B) Aborda pessoas alinhadas aos seus objetivos, troca contatos e compartilha projetos de interesse comum.
- (C) Permanece em silêncio ou circula sem interagir com ninguém.
- (D) Cumprimenta algumas pessoas conhecidas, mas evita novas conexões.

Carta 3

Você precisa negociar com um fornecedor. O que faz?

- (A) Sugere um pequeno ajuste no preço, mas aceita outras condições como estão.
- (B) Questiona algumas cláusulas do contrato, mas não insiste em mudanças.
- (C) Apresenta justificativas para rever pontos do contrato e propõe alternativas que beneficiem ambos os lados.
- (D) Concorde com todas as condições sem questionar, para encerrar a negociação rapidamente.

Independência e Autoconfiança

Carta 1

Diante de uma decisão importante, como age?

- (A) Busca aconselhamento de colegas antes de decidir, mesmo tendo informações suficientes.
- (B) Adia a decisão na esperança de que outra pessoa assuma a responsabilidade.
- (C) Decide por conta própria, mas revisa várias vezes por receio de errar.
- (D) Analisa os dados disponíveis e toma a decisão assumindo os riscos envolvidos.

Carta 2

Você recebe críticas sobre um projeto. Como reage?

- (A) Considera as críticas úteis, mas faz apenas pequenos ajustes no trabalho.
- (B) Usa as críticas para revisar o projeto, identifica melhorias e implementa mudanças relevantes.
- (C) Ignora as críticas e mantém o projeto exatamente como estava.
- (D) Se sente desencorajado e prefere evitar outras iniciativas no momento.

Carta 3

Um desafio inesperado surge no trabalho. O que faz?

- (A) Espera que um líder ou colega resolva a situação antes de agir.
- (B) Tenta resolver por conta própria, mas com receio de tomar decisões erradas.
- (C) Assume a responsabilidade, toma a frente e busca soluções para o problema.
- (D) Faz uma tentativa inicial de resolver, mas consulta os colegas a cada passo.

Correr Riscos Calculados



Carta 1

Você identifica uma oportunidade arriscada, mas potencialmente lucrativa. O que faz?

- (A) Avalia os riscos e benefícios, consulta fontes confiáveis e decide com base nessa análise.
- (B) Considera alguns riscos e benefícios, mas decide com base no que parece mais viável no momento.
- (C) Rejeita a oportunidade por preferir evitar qualquer risco.
- (D) Espera que outra pessoa tome a decisão antes de se posicionar.

Carta 2

Durante um projeto, surge a possibilidade de uma mudança que envolve riscos. O que faz?

- (A) Consulta colegas, mas prefere manter o plano inicial sem alterações.
- (B) Avalia o impacto da mudança, os riscos envolvidos e decide com base na análise.
- (C) Considera as vantagens da mudança e decide mesmo sem avaliar todos os riscos.
- (D) Decide ignorar a possibilidade de mudança para evitar complicações.

Carta 3

Você precisa escolher entre duas opções com resultados incertos. Como age?

- (A) Escolhe a opção mais atraente sem aprofundar na análise de riscos.
- (B) Opta pela alternativa mais segura, mesmo que ofereça menos retorno.
- (C) Consulta um colega e escolhe com base na opinião dele.
- (D) Compara as duas opções, estima os riscos e toma uma decisão fundamentada.

Folha de Respostas (parte 1)



Busca de Oportunidades e Iniciativa

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Exigência de Qualidade e Eficiência

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Busca de Informações

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Planejamento e Monitoramento

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Independência e Autoconfiança

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Folha de Respostas (parte 2)



Persistência

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Comprometimento

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Estabelecimento de Metas

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Persuasão e Rede de Contatos

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Correr Riscos Calculados

Carta 1

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 2

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Carta 3

Jogador(a) 1	
Jogador(a) 2	
Jogador(a) 3	
Jogador(a) 4	
Jogador(a) 5	
Jogador(a) 6	
Jogador(a) 7	

Gabarito



Competência	Carta	Alternativa A	Alternativa B	Alternativa C	Alternativa D
Busca de Oportunidades e Iniciativa	1	0	3	1	2
Busca de Oportunidades e Iniciativa	2	3	0	2	1
Busca de Oportunidades e Iniciativa	3	2	0	1	3
Persistência	1	1	2	0	3
Persistência	2	1	0	3	2
Persistência	3	1	2	3	0
Exigência de Qualidade e Eficiência	1	3	2	1	0
Exigência de Qualidade e Eficiência	2	0	1	2	3
Exigência de Qualidade e Eficiência	3	0	3	2	1
Comprometimento	1	3	0	1	2
Comprometimento	2	0	3	1	2
Comprometimento	3	2	1	0	3
Busca de Informação	1	0	3	1	2
Busca de Informação	2	2	1	3	0
Busca de Informação	3	1	3	0	2
Estabelecimento de Metas	1	0	2	3	1
Estabelecimento de Metas	2	1	0	3	2
Estabelecimento de Metas	3	1	3	0	2
Planejamento e Monitoramento	1	3	2	1	0
Planejamento e Monitoramento	2	3	2	1	0
Planejamento e Monitoramento	3	3	2	1	0
Persuasão e Rede de Contatos	1	2	0	3	1
Persuasão e Rede de Contatos	2	1	3	0	2
Persuasão e Rede de Contatos	3	2	1	3	0
Independência e Autoconfiança	1	1	0	2	3
Independência e Autoconfiança	2	2	3	0	1
Independência e Autoconfiança	3	0	1	3	2
Correr Riscos Calculados	1	3	2	0	1
Correr Riscos Calculados	2	1	3	2	0
Correr Riscos Calculados	3	2	0	1	3



Manual da Aplicação da Dinâmica

1. Introdução:

Este manual apresenta as orientações para aplicação da Trilha Viva, uma dinâmica lúdica desenvolvida para o ensino das 10 Competências-Chave do Empreendedor, com base em metodologias ativas e aprendizagem experiencial. O objetivo é apoiar docentes no uso da dinâmica em contextos acadêmicos, promovendo uma aprendizagem prática, reflexiva e engajadora.

2. Objetivos da Dinâmica

- **Desenvolver competências empreendedoras;**
- **Integrar teoria e prática;**
- **Estimular a reflexão crítica e o protagonismo discente;**
- **Promover a aprendizagem colaborativa;**
- **Incentivar a tomada de decisão em ambientes simulados.**

3. Público Alvo:

Docentes e Discentes de cursos de graduação em Administração, preferencialmente na disciplina de Empreendedorismo, mas aplicável também em oficinas e programas de educação empreendedora, assim como de outros cursos de graduação que queiram trabalhar as competências empreendedoras.

4. Materiais Necessários:

- **Rolo de Barbante;**
- **Fita Adesiva;**
- **Mandala da Trilha (impressa);**
- **30 Cartas de Nível (3 por competência);**
- **Placas de resposta (A, B, C, D);**
- **Gabarito do facilitador;**
- **Manual do jogo (este documento);**
- **Slides de apoio (opcional);**

5. Estrutura do Jogo:

A trilha é composta por 10 casas, cada uma representando uma competência empreendedora. Os jogadores avançam juntos por todas as casas, respondendo às cartas de nível correspondentes e acumulando pontuação.

6. Regras e Recomendações:

- Pontuação: 0 (incorreta), 1 (nível inicial), 2 (intermediário), 3 (avançado);
- Todos os jogadores ou grupos avançam juntos a cada rodada (não há eliminação);
- Permite-se discussão interna no grupo antes da resposta;
- O facilitador, que pode ser o professor(a) ou monitor(a), não pode interferir nas respostas, apenas lê e pontua;
- Pode usar rodada bônus (vale pontos dobrados) a critério do docente;
- Duração esperada: Até 1h;

7. Como Jogar – Passo a Passo:

- A. Formação dos grupos ou jogadores individuais: Máximo de 7 jogadores ou 7 grupos;**
- B. Grupos com até 5 participantes e um representante (porta voz);**
- C. Início do jogo: Os jogadores ou representantes dos grupos vão para a casa 1 e cada um recebe as 4 placas, uma de cada dela (A, B, C, D);**
- D. Rodadas (para cada competência):**
 - D.1 Facilitador apresenta a competência através do texto resumo presente na mandala;**
 - D.2 Definição de qual competência será a primeira e depois seguir no sentido horário na mandala (sugestão);**
 - D.3 Leitura da 1ª carta de nível;**
 - D.4 Jogadores avaliam as alternativas e escolhem a placa da letra que consideram mais adequada e coerente com aquela competência;**

7. Como Jogar – Passo a Passo:

D.5 Facilitador solicita o levantamento das placas de forma simultânea entre os jogadores e Registra a escolha na folha de resposta;

D.6 Informa a todos a pontuação obtida;

D.7 Repete o processo com a 2ª e 3ª carta;

D.8 Avançam para a próxima casa e assim por diante;

E. Após percorrerem as 10 casas: Soma da pontuação total;

F. Compartilhamento do ranking;

G. Roda de conversa final com reflexões sobre as competências conduzida pelo facilitador;



Mandala para impressão ou projeção

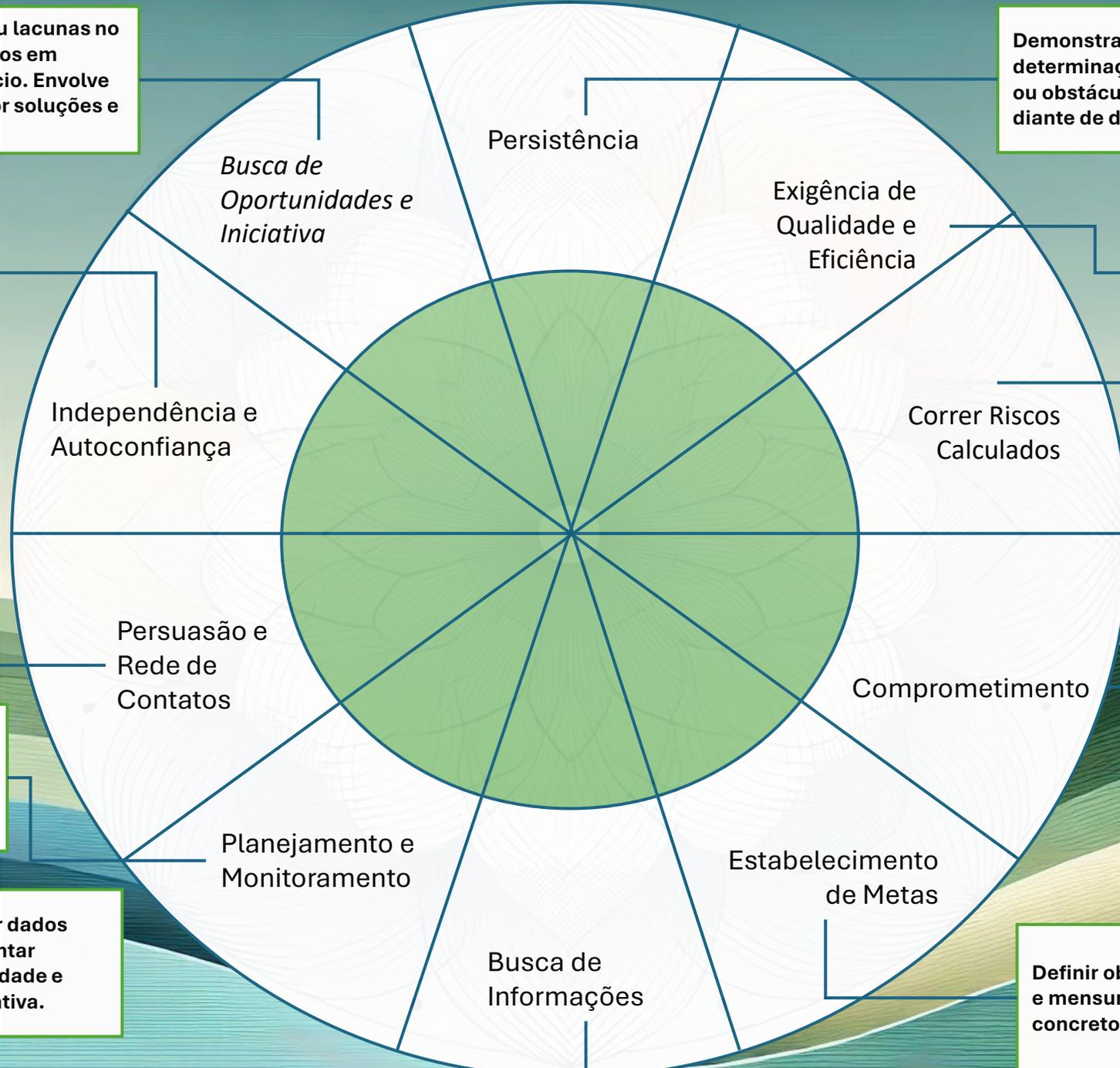
Identificar problemas ou lacunas no mercado e transformá-los em oportunidades de negócio. Envolve proatividade para propor soluções e criar valor.

Tomar decisões e agir com segurança, baseando-se em convicções próprias e mantendo a autonomia em situações de pressão.

Influenciar pessoas e construir relacionamentos que agreguem valor aos negócios. Envolve habilidades de comunicação e negociação.

Criar estratégias detalhadas e acompanhar o progresso para ajustar ações conforme necessário.

Coletar, analisar e utilizar dados relevantes para fundamentar decisões. Envolve curiosidade e uma abordagem investigativa.



Demonstrar resiliência e determinação ao enfrentar desafios ou obstáculos. Não desistir mesmo diante de dificuldades contínuas.

Buscar constantemente a excelência nos processos e resultados. Envolve atenção a detalhes e uma mentalidade orientada à melhoria contínua.

Tomar decisões que envolvam algum grau de risco, analisando possíveis ganhos e perdas.

Assumir responsabilidade integral pelos projetos, demonstrando dedicação e priorizando objetivos coletivos sobre interesses individuais.

Definir objetivos claros, específicos e mensuráveis, criando planos concretos para alcançá-los.

Referências:



AMABILE, T. M. Creativity in context. Boulder, CO: Westview Press. 1996.

AVILA, F.; SANSEVERINO, A. M.; SIQUEIRA, A. B. A universidade como agente do ecossistema empreendedor: práticas, políticas e desafios. *Revista Brasileira de Empreendedorismo*, v. 6, n. 2, p. 45–61, 2020.

BACICH, L.; MORAN, J. M.; TREVISANI, F. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2015.

BAIA, J.; COELHO, A.; FLORES, M. Educação empreendedora: impacto a longo prazo dos programas educacionais. *Revista de Educação e Sociedade*, v. 33, n. 1, p. 22–39, 2022.

BEZERRA, M. S. Ensino de empreendedorismo no ensino superior: uma análise crítica dos currículos em universidades públicas brasileiras. *Revista de Estudos Avançados*, v. 37, n. 3, p. 88–104, 2023.

BORGES, P. C. R.; COSTA, R. M.; DA COSTA, A. R. Educação empreendedora: estudo de caso em instituição universitária. *Revista Interdisciplinar de Pesquisa em Educação*, v. 11, n. 4, p. 234–250, 2021.

BRASIL. Brasil registra recorde na abertura de novos negócios em 2021. gov.br, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/pt-br/noticias/financas-impostos-e-gestao-publica/2022/03/brasil-registra-recorde-na-abertura-de-novos-negocios-em-2021>. Acesso em: 15 mar. 2024.

Referências:



CER-SEBRAE. Educação empreendedora no ensino superior: por que é importante e como aplicá-la. Centro Sebrae de Referência em Educação Empreendedora, 2022. Disponível em: <https://cer.sebrae.com.br/blog/educacao-empreendedora-no-ensino-superior-por-que-e-importante-e-como-aplica-la/>. Acesso em: 15 mar. 2024.

CHANG, Y.; ZHANG, X.; XU, L. Tecnologias digitais e simulações no ensino de empreendedorismo: uma revisão sistemática. Journal of Educational Innovation, v. 28, n. 1, p. 57–78, 2024.

COSTA, M. A. et al. A formação de mentalidade empreendedora: uma proposta de continuidade do ensino básico ao superior. Revista de Ensino e Sociedade, v. 20, n. 2, p. 77–94, 2022.

CUQUE, E. C. Design thinking e competências empreendedoras: inovações no ensino superior. Revista Brasileira de Educação Criativa, v. 7, n. 2, p. 112–130, 2020.

CURY, Juliana Marques; DA SILVA VEIGA, Heila Magali. Competências Empreendedoras nos Contextos de Ensino-Aprendizagem: Revisão Sistemática da Literatura (2009-2020). Revista Gestão & Conexões, v. 10, n. 3, p. 57-79, 2021.

DANA S; SICSÚ A. L. Estatística aplicada: Análise Exploratória de Dados. Editora Saraiva, 2012. SP.

DAVEL, E.; ARAÚJO, L. Práticas pedagógicas no ensino de empreendedorismo: análise crítica de experiências inovadoras. Educação e Pesquisa, v. 46, n. 3, p. 1–20, 2020.

DEWEY, J. Experience and Education. New York: Macmillan, 1938.

Referências:



DOLABELA, F. O segredo de Luísa: uma ideia, uma paixão e um plano de negócios. São Paulo: Cultura Editores Associados, 2003.

DOLABELA, F. Pedagogia empreendedora: o ensino de empreendedorismo na educação básica, voltado para o desenvolvimento social sustentável. 2. ed. São Paulo: Editora de Cultura, 2017.

DORNELAS, J. C. Empreendedorismo Transformando Ideias em Valores. 2. Ed. São Paulo: Editora Campus, 2005.

ENEDINO, G. A.; SANTO CORSINO, T. Instrumentos para diagnóstico de perfil empreendedor: uma revisão aplicada ao ensino superior. Revista InovaEdu, v. 5, n. 1, p. 66–84, 2023.

FERREIRA, A. G.; MIGUEL, J. R. A importância da educação empreendedora nos processos de ensino e aprendizagem. Revista de Educação e Prática, v. 15, n. 2, p. 102–117, 2020.

FERNANDES JUNIOR, Roberto Barbosa et al. Tendência empreendedora e comunicação interpessoal de estudantes de Enfermagem. Revista da Escola de Enfermagem da USP, v. 54, p. e03615, 2020.

FRANCO, M. A. C. Pesquisa-ação e formação de professores: desafios e potencialidades. In: LÜDKE, M. et al. (org.). Formação de professores: práticas e saberes docentes. Campinas: Papyrus, 2016.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 27. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Referências:



GRANDO, R. C. O jogo e a matemática no contexto da sala de aula. *Boletim de Educação Matemática*, v. 13, n. 15, p. 53–70, 2000.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IBGE. Em 2021, Brasil tinha 13,2 milhões de microempreendedores individuais (MEIs). Agência de Notícias IBGE, 2023. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38044-em-2021-brasil-tinha-13-2-milhoes-de-microempreendedores-individuais-meis>. Acesso em: 15 mar. 2024.

INSPER. Como a pandemia mudou o comportamento dos consumidores. Insper, 2022. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/como-a-pandemia-mudou-o-comportamento-dos-consumidores/#:~:text=Nesse%20%E2%80%9Cnovo%20normal%E2%80%9D%2C%20os,ver%20os%20produtos%20de%20perto>. Acesso em: 15 mar. 2024.

JOHANN, M. L. Competências e atitudes empreendedoras em ambientes universitários. *Revista de Ciências Sociais Aplicadas*, v. 17, n. 4, p. 121–139, 2020.

KAPP, K.M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, John Wiley & Sons, 2012.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Pioneira, 2011.

LAGES, A. T. Educação empreendedora e práticas interdisciplinares: um estudo exploratório. *Educação e Contemporaneidade*, v. 10, n. 3, p. 45–62, 2020.

Referências:



LEAL, A.P. et al. A Importância do Empreendedorismo para o Desenvolvimento Econômico no Brasil. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 115-135, ago., 2018.

LORENZATO, S. O jogo na educação matemática: propostas e reflexões. Campinas: Autores Associados, 2006.

MARQUES, M.; OLIVEIRA, A.; RITO, T. Spillover de conhecimento: o papel das universidades no ecossistema de inovação. Revista de Transferência Tecnológica, v. 12, n. 2, p. 77-92, 2023.

MARTENS, C. H.; FORTES, R. A. Intraempreendedorismo e cultura organizacional em instituições de ensino. Revista Gestão Universitária, v. 29, n. 1, p. 95-113, 2022.

MATTAR, J. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson, 2017.

MCCLELLAND, D. The Achieving Society. Princeton: Van Nostrand, 1961.

MCCLELLAND, D. Motivating Economic Achievement. Free Press, 1971.

MIGUEL, J. R. Ensino de empreendedorismo e práticas pedagógicas inovadoras: um estudo no Brasil. Revista de Gestão Educacional, v. 9, n. 1, p. 13-31, 2020.

ALVARADO, Narda; MITGUTSCH, Konstantin. Purposeful by design: a serious game design assessment framework. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 2012, Raleigh. Proceedings... New York: ACM, 2012. p. 121-128.

Referências:



MORAES, R. D. Educação empreendedora: um estudo da prática pedagógica no curso de administração. Revista de Administração da UFSM, v. 7, n. 3, p. 478–497, 2014.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Editora Penso, 2018, e-PUB, p. 1-25.

MOREIRA, J. M. Questionários: Teoria e Prática. 4.ed. 2017. Editora Almedina Brasil, SP

OLIVEIRA, M. R.; ANDRADE, A. A. Jogos e desempenho escolar: uma revisão de literatura. Revista Educação e Contemporaneidade, v. 29, n. 1, p. 1–18, 2020

DE OLIVEIRA SILVA, Vinícius et al. An overview of entrepreneurial competencies in Brazil: a study based on publications in academic events: Uma visão geral sobre competências empreendedoras no Brasil: um estudo pautado nas publicações em eventos acadêmicos. Concilium, v. 23, n. 22, p. 187-211, 2023.

PAZMIN, G. V. Inovação nas universidades brasileiras: políticas, desafios e ações estratégicas. Revista Brasileira de Inovação, v. 20, n. 1, p. 11–27, 2021.

PEDRO, T. R. Ensino virtual em empreendedorismo: análise das práticas pedagógicas digitais. Educação e Tecnologia, v. 18, n. 4, p. 55–70, 2022.

PIETROVSKI, E. F., et al. Análise do potencial empreendedor em alunos do ensino superior: aplicação da teoria à prática. Innovar. v. 29, n. 71, p. 25-42, 2019.

Referências:



PLONSKI, G. A.; RIBEIRO, A. M. Currículo flexível e inovação no ensino de empreendedorismo. Revista de Educação e Desenvolvimento, v. 6, n. 1, p. 27–44, 2020.

RAMOS, M. C. S.; MATTAR, J. Trilhas de Aprendizagem. São Paulo: Instituto Crescer, 2021.

RIZZATTI, I. M. et al. Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. ACTIO, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1-17, maio/ago. 2020.

RODRIGUES, E. S. Abordagens pedagógicas interativas no ensino superior: caminhos para desenvolver competências empreendedoras. Revista Ensino em Foco, v. 19, n. 3, p. 99–115, 2023.

ROGERS, C. Liberdade para aprender. São Paulo: EPU, 1975.

SANSEVERINO, A. M.; SIQUEIRA, A. B.; AVILA, F. de. Universidades empreendedoras: um panorama de experiências brasileiras. Revista Brasileira de Gestão Acadêmica, v. 8, n. 2, p. 22–38, 2020.

SANTOS, M. T. Competências empreendedoras e Indústria 4.0: um estudo sistemático. Revista Brasileira de Empreendedorismo e Inovação, v. 10, n. 1, p. 58–73, 2019.

SCHELL, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, 2008.

Referências:



SEBRAE. Educação empreendedora no ensino superior. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, 2022. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/sebraeaz/educacao-empreendedora-no-ensino-superior,46811406bad46410VgnVCM1000003b74010aRCRD>. Acesso em: 15 mar. 2024.

SEHNEM, S.; LARA, M. G. Modelos de universidade empreendedora: práticas, desafios e caminhos possíveis. *Revista Brasileira de Administração Acadêmica*, v. 7, n. 2, p. 34–50, 2022.

SERASA EXPERIAN. Empreendedorismo no Brasil: um panorama completo e as principais tendências. Serasa Experian, 2023. Disponível em: <https://serasa.certificadodigital.com.br/blog/e-cnpj/empreendedorismo-no-brasil/>. Acesso em: 15 mar. 2024.

SESI. Empreendedorismo: o que é, significado, desafios e tipos. Portal da Indústria, 2024. Disponível em: <https://www.portaldaindustria.com.br/industria-de-a-z/empreendedorismo/#:~:text=O%20empreendedorismo%20%C3%A9%20um%20processo,gerem%20lucro%20e%20impacto%20positivo>. Acesso em: 15 mar. 2024.

SILVA, E. S.; BRITO, L. M. Jogos e aprendizagem: contribuições para o ensino fundamental. *Cadernos de Educação*, v. 64, n. 1, p. 84–102, 2018.

PEREIRA DA SILVA, Arthur William et al. COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR: UM MAPEAMENTO DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA NACIONAL (2000-2020) E PROPOSIÇÃO DE UMA AGENDA DE PESQUISA. *Revista de Administração da UNIMEP*, v. 18, n. 1, 2020.

Referências:



SIQUEIRA, A. B. et al. Ecosistema empreendedor universitário: contribuições e desafios. Revista de Gestão da Inovação e Empreendedorismo, v. 11, n. 2, p. 88–104, 2021.

TEIXEIRA, A. C.; KANIAK, D. Tendências emergentes no empreendedorismo universitário. Revista Educação e Sociedade, v. 41, n. 1, p. 65–81, 2022.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

TRILLING, B.; FADEL, C. 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco: Jossey-Bass, 2009.

VASCONCELOS, L. M. Avaliação da educação empreendedora em instituições públicas: um estudo exploratório. Revista Educação Pública, v. 15, n. 3, p. 112–127, 2019.

VEIGA, D. S. Intenção empreendedora e ensino superior: um estudo com estudantes da área da saúde. Revista Brasileira de Empreendedorismo e Educação, v. 2, n. 1, p. 33–47, 2020.

VERGARA, S. C. Métodos De Pesquisa Em Administração. Editora Atlas, 6. Ed. São Paulo. 2015.

VILLARREAL-ÁLVAREZ, Mario Alberto; ROQUE-HERNÁNDEZ, Ramón Ventura. El apoyo educativo para el emprendimiento y su relación con las intenciones emprendedoras de los estudiantes universitarios. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, v. 13, n. 25, 2022.

Referências:



VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZAMBON, J. R. Características empreendedoras em teses brasileiras: análise bibliométrica. Revista Científica de Empreendedorismo, v. 9, n. 4, p. 71–89, 2021.

ZHANG, X.; XU, L.; CHANG, Y. Avaliação do impacto de práticas pedagógicas na educação empreendedora: uma análise bibliométrica. Journal of Entrepreneurial Studies, v. 15, n. 3, p. 142–163, 2024