



GAMIF: Gamificação Aplicada à Educação Empreendedora

**Rubmero Rubens Braz Pereira de Sousa¹; João Emanuel Ambrósio Gomes²; Maria Eduarda Bezerra Noé³;
Samuel da Silva Cardoso Portugal⁴; Marciel Santos Marques de Melo⁵; Isaias José de Lima⁶;**

Orientando(a) - Campus Serra Talhada do IF Sertão PE - E-mails: rubmero.rubens@aluno.ifsertao-pe.edu.br¹; Orientador(a) - Campus Serra Talhada do IF Sertão PE - E-mail: joao.ambrosio@ifsertao-pe.edu.br⁵; Co-autores(as) - Campus Serra Talhada do IF Sertão PE - E-mails: maria.eduarda18@aluno.ifsertao-pe.edu.br³; samuel.portugal@aluno.ifsertao-pe.edu.br⁴; marciel.santos@aluno.ifsertao-pe.edu.br⁵; isaias.lima@ifsertao-pe.edu.br⁶

RESUMO

Empresas de pequeno e médio porte enfrentam problemas tão complexos quanto grandes corporações. Além disso, somam-se a esses desafios as dificuldades próprias dos pequenos empreendedores, como a definição de um planejamento adequado, o desconhecimento em gestão de negócios e a carência de apoio financeiro. A pandemia de COVID-19 causou um impacto global na economia e essas adversidades foram ampliadas durante esse período, levando muitas empresas à falência. Por outro lado, foi nesse cenário que muitas pessoas se tornaram microempreendedores de forma emergencial, sem uma capacitação adequada, e os empreendedores que se mantiveram tiveram que recorrer à criatividade e às redes sociais para continuar em atividade. No contexto atual, o empreendedorismo é considerado uma competência necessária para aprender, trabalhar e viver na sociedade do conhecimento. Seu ensino pode ser categorizado como o desenvolvimento das habilidades necessárias para se tornar um empreendedor, incluindo criatividade, inovação, disposição para assumir riscos, planejamento e gestão de projetos com objetivos. Portanto, o desenvolvimento dessa competência por meio da aprendizagem é fundamental para formar pessoas capazes de atuar na sociedade contemporânea. Nesse sentido, o projeto GAMIF (Gamificação Aplicada à Educação Empreendedora) tem como principal objetivo capacitar microempreendedores por meio da aplicação da gamificação juntamente com o método de resolução de problemas PDCA. Para tanto, o ensino será implementado em fases, visando facilitar o aprendizado e a implementação do método PDCA, proporcionando uma abordagem lúdica por meio da gamificação.

Palavras-chave: Microempreendedores; Desafios; Empreendedorismo; Gamificação; PDCA.

Campus: Serra Talhada

Agradecimentos: Agradeço a FADEMA que financiou o projeto, e ao IF Sertão PE.