

# Um estudo de caso de democratização da educação empreendedora através de um jogo de RPG de tabuleiro

*A case study on the democratization of entrepreneurial education through a RPG board game*

**João Barbosa Moizes<sup>1</sup>, Walter Franklin Correia<sup>1</sup>, João Marcelo Teixeira<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Av. Prof. Moraes Rego, 1235, Cidade Universitária, Recife - PE CEP: 50670-901 - Brasil

*jbm5@cin.ufpe.br, walter.franklin@ufpe.br, jmxnt@cin.ufpe.br*

**Abstract.** *Introduction:* Entrepreneurial education is a key driver of innovation and economic development. However, its accessibility remains limited, especially among youth in vulnerable contexts. This project explores how design and game mechanics can democratize access to entrepreneurial learning by creating a board game with RPG elements. **Objective:** To develop and present a board game that serves as an experimental platform for players to exercise entrepreneurial behavior and soft skills, using role-playing dynamics and decision-making in a fictional, future-oriented setting based on the city of Recife. **Methodology:** The project followed the principles of Design Thinking, involving the understanding of the educational challenge, ideation of playful and narrative solutions, prototyping of game elements (such as characters, business models, and contact networks), and validation through user experience testing. The game was also based on the Entrepreneurial Behavior Characteristics (EBCs) from the Harvard Business School, integrating real-world competencies into a fictional and engaging format. **Results:** It is expected that the game will contribute to the development of entrepreneurial skills such as communication, opportunity recognition, decision-making, and business modeling among players. Moreover, by providing a fun, immersive, and flexible experience, it aims to increase engagement and accessibility to entrepreneurial education in a format more aligned with youth preferences and cultural references.

**Keywords** Board Game, RPG, Design Thinking, Entrepreneurial Education.

**Resumo.** *Introdução:* A educação empreendedora é um motor essencial para a inovação e o desenvolvimento econômico. No entanto, ainda é pouco acessível, especialmente entre jovens em contextos vulneráveis. Este projeto investiga como o design e as mecânicas de jogo podem democratizar o acesso ao aprendizado empreendedor através da criação de um jogo de tabuleiro com elementos de RPG. **Objetivo:** Desenvolver e apresentar um jogo de tabuleiro que funcione como uma plataforma experimental para exercitar comportamentos empreendedores e soft skills, utilizando dinâmicas de interpretação de papéis e tomada de decisão em um cenário ficcional futurista inspirado na cidade do Recife. **Metodologia:** O projeto seguiu os princípios do Design Thinking, passando por etapas de entendimento do desafio, ideação de soluções narrativas e lúdicas, prototipagem dos elementos

*do jogo (como personagens, modelos de negócios e redes de contato) e testes com usuários. O jogo se baseia nas Características de Comportamento Empreendedor (CCEs) da Harvard Business School, integrando competências reais a um formato ficcional e envolvente. Resultados: Espera-se que o jogo contribua para o desenvolvimento de competências empreendedoras como comunicação, identificação de oportunidades, tomada de decisão e modelagem de negócios. Além disso, ao oferecer uma experiência divertida, imersiva e flexível, o jogo busca aumentar o engajamento e a acessibilidade à educação empreendedora, especialmente entre os jovens.*

**Palavras-Chave** Jogo de Tabuleiro, RPG, Design Thinking, Educação Empreendedora.

## 1. Introdução

“Você não constrói um negócio. Você constrói pessoas e, então, pessoas constroem negócios”. A afirmação de Zig Ziglar<sup>1</sup> resume de maneira assertiva a importância de não somente avançar com o investimento direto em modelos de fomento em negócios, como linhas de crédito, subvenção de projetos e infraestrutura de aceleração, mas também no desenvolvimento pessoal e profissional de empreendedores, ou futuros empreendedores, que serão os reais motores propulsores dos negócios do futuro. Afinal, todo produto consumido, que é proveniente de uma empresa privada, é fruto do empreendedorismo; sempre há um empreendedor por trás de toda empresa, toda solução e toda experiência de compra, seja ela positiva, ou negativa. E numa sociedade em que, atualmente, enfrentamos no Brasil uma realidade em que 7,5% da população está desempregada [IBGE 2024], e 36% dos jovens nem trabalham nem estudam [OCDE 2023], sendo a maior parte com Ensino Médio, que se encontram verdadeiramente bloqueados, sem conseguir ingressar no mercado de trabalho e também sem oportunidades de formação especializada, há uma potencial oportunidade de movimentar esta parcela da população que tem energia de sobra para iniciar novos projetos, faltando somente uma formação empreendedora.

Empreender pode assustar muitos, e com justificativas, mas mesmo com os diversos desafios e aprendizados, o processo de empreender um novo negócio, independente do sucesso da empresa a longo prazo, é um catalisador potente no processo de amadurecimento que todos experienciam por toda a vida. Há erros que só são cometidos ao empreender, que promovem aprendizados verdadeiramente únicos.

Howard Schultz<sup>2</sup>, mente por trás da Starbucks, é um exemplo pontual da história de diversos jovens, potenciais empreendedores, que têm sonhos, expectativas e ambições muitas vezes esquecidos pela morosidade do dia a dia, diminuindo o ânimo do potencial empreendedor, mas que em um momento de contato com a possibilidade de construir seu sonho, tudo pode mudar. Howard foi mais um jovem de origem humilde, cujo pai trabalhava incessantemente para trazer o sustento do lar, que sonhava com uma melhor qualidade de vida, liberdade e realização, o que o levou a empreender de pouco em pouco, sempre errando, mas com aprendizados recorrentes.

Atualmente, uma dor latente no Brasil é a escassez de trilhas de educação

---

<sup>1</sup><https://www.ziglar.com/>

<sup>2</sup><https://g4educacao.com/biografias/howard-schultz>

empreendedora na formação de brasileiros [SEBRAE 2022], o que, a longo prazo, abre margem para déficits de novos empreendedores, que são a base da economia de qualquer país com livre mercado, que depende de novos empreendimentos para gerar oferta e competitividade, além de também aumentar a concentração de poder do mercado em grupos que historicamente detiveram os centros de poder. Logo, é vital que sejam promovidas novas e atrativas iniciativas de incentivo ao empreendedorismo, tanto para a formação de novos empreendimentos, mas também para formar novos líderes e funcionários cuja atenção está na excelência, alinhada a objetivos e que saibam administrar as ações em momentos de crise.

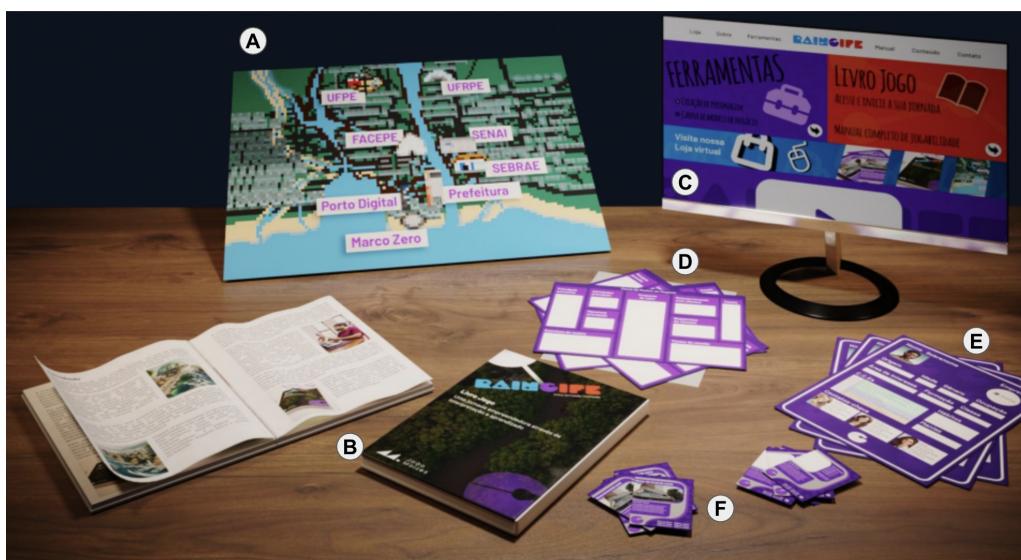
Em um ecossistema global, nacional e regional tão dinâmico, fluido e competitivo, é essencial que os profissionais presentes nessa realidade não estejam somente capacitados e preparados, mas que também contemplem expertises e perspectivas que ainda não são difundidas o suficiente, principalmente no ambiente acadêmico. Dentre as diversas que poderiam ser citadas, a central neste trabalho é a perspectiva empreendedora, que vem de uma forma de raciocinar, tomar decisões e implementar soluções através de não somente técnicas, mas ideias geradas por essa maneira de enxergar o mundo e o que o afeta.

É comum que indivíduos interpretem os termos “empreendedorismo”, “empreendedor” e “espírito para empreender” como algo estritamente relacionado a empresas, pessoas jurídicas e corporativismo. Entretanto, vai muito além disso, uma vez que não é necessário ser um empresário para ser um empreendedor; tal qual não é todo empresário que possui as características de um empreendedor. Segundo o Dicionário Aurélio, empreender é a “atitude de quem, por iniciativa própria, realiza ações ou idealiza novos métodos com o objetivo de desenvolver e dinamizar serviços, produtos ou quaisquer atividades de organização e administração.” Logo, empreender é muito mais diretamente relacionado com proatividade, criatividade, ideação e inovação do que com vendas ou CNPJs; é referente ao ato de apresentar novas ideias, soluções e ter o engajamento para implementá-las. Sendo uma competência cada vez mais explorada, e muitas vezes requerida, pelos recrutadores dos mais diversos ramos, faz muito sentido um investimento, direto e indireto, em iniciativas que fomentem o desenvolvimento das competências empreendedoras das camadas que ingressam no mercado. Zampier et al. [Zampier e Takahashi 2011] sintetizam, de maneira assertiva, como a execução de modelos de educação empreendedora podem ser catalisadores potentes que incentivam, inspiram, preparam e iniciam novos empreendedores e intraempreendedores, que por mais que não invistam, necessariamente, em novas empresas, são figuras de iniciativa e protagonista na instituição em que atuam.

O intuito deste trabalho é, principalmente, desenvolver e apresentar um modelo de experimentação, interpretação e exercício de características de comportamento empreendedor em um cenário controlado, através de um jogo de tabuleiro com características de RPGs (Role Playing Games), em que se interpreta um personagem, com seus colegas, em uma aventura, porém completamente livre, a depender da criatividade dos participantes da jornada. Uma vez que são diversos os caminhos que podem ser percorridos na história desenvolvida pelos participantes, cabe à criatividade e comunicação dos jogadores desenvolver esta aventura empreendedora, enquanto exercitam diversas habilidades fundamentais do empreendedorismo, como comunicação,

persuasão, rede de contatos, busca de oportunidades, iniciativa, análise de riscos, modelagem de negócios e muito mais. Assim, através de um jogo de tabuleiro, agindo como plataforma do modelo de exercício do comportamento empreendedor, é proposto este conceito de “caixa de areia” para potenciais empreendedores explorarem ao máximo as possibilidades e desafios que possam co-criar com seus colegas que também estarão jogando.

Servindo como Norte deste trabalho, o principal entregável e objetivo final é um combinado de diferentes peças, artefatos e elementos que irão compor o jogo em questão (Figura 1). Ainda assim, o cerne deste trabalho é a interdisciplinaridade entre o Design Gráfico, com o estudo e produção de artefatos visuais e funcionais para compor o jogo; e também Inovação aplicada, com metodologias de Design de Novos Negócios, Design Sprint, Design Thinking e Lean Startup.



**Figura 1. Visão geral do jogo: A) Tabuleiro; B) Livro-jogo; C) Website; D) Canva de modelo de negócio; E) Ficha de personagem; F) Carta de contato.**

## 2. Referencial teórico

Em 1974, Gary Gygax e Dave Arneson publicaram o ponto de partida de todo um novo segmento de mídia e jogos de tabuleiro, que influenciaria milhares de obras pelas próximas décadas, o RPG de Mesa “Dungeons and Dragons”, um jogo de tabuleiro, acompanhado de um livro que contava a base de uma história fantástica que seria incrementada e interpretada pelos jogadores, batizando o estilo de jogo Role Playing Game, em que os participantes literalmente interpretam os personagens que criam. Assim, conforme esta tendência se pulverizou pelo globo, somente em 1991 o primeiro RPG de Mesa brasileiro foi publicado, Tagmar, pela editora GSA, que se posicionava como pioneiro num país em que não haviam opções nacionais e agora iniciava este mercado ainda incipiente [Peixoto Filho e de Albuquerque 2021].

Em um país que gera, anualmente, mais de 850 mil pequenas e médias empresas [SEBRAE 2024], e só em 2023 mais de 2 milhões [MDIC 2023], o empreendedorismo é claramente parte integrante da cultura brasileira, sendo muitas vezes a alternativa

que brasileiros buscam para realizar seus sonhos e conquistar independência financeira [SEBRAE 2022].

A partir disto, inicia-se um dilema, pois em um país que abre este quantitativo de novos empreendimentos talvez se imaginaria que este número é proporcional ao nível de conhecimento dos brasileiros sobre gestão de novos negócios, o que não é tão verdade, afinal, mais de 1,4 milhão de empresas foram fechadas, sendo a principal causa a má gestão do negócio e seus ativos [MDIC 2023]. Com isto, entende-se que gerir um negócio construído para ser sustentável é uma necessidade constante e, ainda assim, um desafio para pelo menos metade dos empreendedores no país, abrindo uma lacuna para que novas ações que visem amadurecer a educação empreendedora no território nacional.

Desde a década de 1950, têm sido publicados, ao passar dos anos, diversos jogos e experiências interativas, batizadas de “jogos de negócios”, cujo objetivo é exercitar comportamentos e conceitos que fazem parte da vida de negócios e empreendedorismo [D’Ipolitto 2012]. Burch propôs, em 1969, um conceito de classificação de jogos de negócios que pode ser de grande utilidade para compreender não somente a diferença entre diferentes modelos de jogabilidade propostos no mercado, como também para entender qual tipo de jogo pode ser o mais adequado para um público ou contexto. Dentre as diferentes classificações propostas, estão os jogos de Gestão, focados em estratégia de negócios, administração, competição e interação; os jogos Funcionais, focam em gerência de médio nível, interpretando cargos específicos; o tipo Industrial, que tem escopo em um setor específico da indústria; e os Burocráticos, focados no processo decisório da empresa [D’Ipolitto 2012]. E, nesta classificação, o jogo apresentado como resultado deste trabalho, estaria mais alinhado, principalmente, com o tipo de jogos de Gestão, com aspectos do tipo Funcional, uma vez que o foco da experiência é idear, lançar, validar e gerir um negócio, com seus colegas, mas também em interpretar, muitas vezes, atividades específicas no time, para distribuição do esforço.

Além de RPGs de Mesa, também houve uma inspiração direta em jogos de tabuleiro consagrados no mercado, que conquistaram centenas de milhares de jogadores, e cuja estética e apresentação devem ser levadas em consideração, pois representam um impacto e nostalgia significantes em diferentes gerações, no que se refere a “como se parece um jogo de tabuleiro”. Os dois principais exemplos são os famosos jogos “Monopoly”, da Hasbro, e o “Jogo da vida”, da Estrela, que influenciaram principalmente no entendimento do que é vital haver em um jogo de mesa por padrão de mercado, e qual tipo de diagramação visual poderia remeter a estas obras já afixadas no repertório comum do público.

Após uma busca diversificada, não foram encontrados demais exemplos de aplicações, especificamente, da educação empreendedora para o conceito de jogo de tabuleiro com aspectos de RPGs de Mesa. Em paralelo, com outras propostas, temos alguns exemplos de como a teoria dos jogos e conceitos de jogabilidade para levar à prática conceitos teóricos foram aplicados, como Lorenzi et al. [Lorenzi et al. 2018] traz com seu jogo digital, com aspectos de RPGs virtuais, que exercita processos do Design Thinking; e Souza et al. [SOUZA et al. 2019], que documenta como utilizou de práticas de interpretação de papéis para exercitar com seus alunos de administração práticas reais e cotidianas do mundo da gestão corporativa. Materiais como estes podem não trazer especificamente o que este trabalho propõe, mas exemplificam claramente como são

diversas as aplicações dos conceitos em questão.

### 3. Metodologia

Uma vez que o trabalho em questão se refere ao desenvolvimento de um jogo de tabuleiro, com um modelo de jogabilidade, história base, contexto histórico-geográfico e principalmente o impacto nas competências do jogador a longo prazo, haverá um foco reforçado na execução e desenvolvimento do projeto. Além disso, também haverá uma inspiração direta no modelo das Características de Comportamento Empreendedor (CCEs), propostas pela Harvard Business School [Harvard Business School 2024], a partir de diversas explorações e pesquisas como as características comuns em empreendedores de sucesso, e também utilizadas como base da metodologia de treinamento do Empretec, um programa de treinamento internacional, da ONU, com exclusividade do Sebrae para aplicação no Brasil, focado em formação empreendedora na prática, de maneira intensiva. Nesse raciocínio, a metodologia projetual de desenvolvimento deste trabalho se dará principalmente baseada no “Design Thinking” [Brown et al. 2008], que é a metodologia padrão de mercado no setor de Design e áreas afins, seguindo as seguintes etapas:

- **Entendimento do desafio:** Qual problema estamos enfrentando? Como ele afeta os envolvidos? Quais os cenários impactados? Quais são potenciais causas e consequências? Dentre outros.
- **Exploração e Ideação da solução com potenciais incrementos:** Dinâmicas para divergir (idear) e convergir (filtrar/selecionar), a fim de abrir as possibilidades, mas trazer uma camada de razoabilidade, sustentabilidade e probabilidade de sucesso, resultando em definições.
- **Desenvolvimento / Construção do projetado na ideação:** Diagramação de materiais gráficos; definição de elementos de jogabilidade; construção do cenário, imagética e referências, dentre outros.
- **Testes com usuários e validação:** Trazer a persona (usuários modelo) para o cenário de uso e acompanhar a experiência; coletar dados; fazer perguntas; trazer provocações e explorar diferentes contextos para testes.

Hoje, o Design Thinking é considerado consagrado no mercado de Design, servindo como Norte para a maioria dos projetos que são iniciados, e foi parte essencial do processo de formação do autor deste trabalho, o que significa que Design Thinking se tornou o seu modelo padrão de construção de novos projetos, demonstrando precisão na sua linha narrativa, e também eficiência com sua flexibilidade entre suas macro-etapas. A partir desta linha de raciocínio, houve inicialmente uma dedicação, reforçada, à coleta de diferentes referências visuais e conceituais que serviram de inspiração para a construção, visual e funcional, do jogo. E com este material compilado, iniciou-se o desenvolvimento dos demais elementos da experiência, que iniciava-se com Sketches ilustrativos do intuito do autor, que após diferentes tentativas chegaram a resultados satisfatórios, dispostos a seguir no texto, mas somente após a construção de uma identidade visual para a experiência, que permitiu uma harmonia estética entre os elementos. Neste caso, foram utilizados desde modelagem e renderização 3D, até fotomontagem e composição com Inteligência Artificial generativa, em que nenhuma produziu o efeito necessário; até que foi através de Pixel Art que o melhor resultado foi obtido, aproveitando da composição em grandes pixels para disfarçar o que em outro tipo de obra seria considerado defeito.

A partir destes resultados, então, houve a necessidade de expor estes materiais de maneira clara para que fosse de destaque cada elemento desenvolvido; e, neste caso, houve a tentativa de utilizar Mockups digitais, que são de alta qualidade, mas que não contemplavam algum exemplo que contivesse todos os elementos do jogo, o que levou o autor a precisar modelar e renderizar em 3D as peças de aplicação final, para que houvesse destaque nos resultados do processo.

Em paralelo a todo o processo de ideação e produção da perspectiva gráfica do projeto, também houve dedicação de esforço em traçar a jornada do potencial usuário, a partir de técnicas e aprendizados empíricos de experiência de usuário, uma área essencial do Design focada em compreender aspectos do comportamento humano, e como eles podem influenciar ou ser influenciados por detalhes em experiências nos mais diversos serviços. A partir disto, foi traçado um desenho inicial desta experiência, em um fluxo que desmembrava detalhes sobre a construção do personagem, que seriam muito importantes para o seguimento da história, posteriormente amadurecido e complementado. Por fim, ainda utilizando de técnicas de Experiência do Usuário, e principalmente de User Interface, foi ideado, esboçado e prototipado um conceito inicial de site para o jogo, em que estariam dispostos materiais para a jogabilidade e também ferramentas que simplificam a jornada do usuário, como funcionalidades de geração de personagens por Inteligência Artificial, por exemplo.

#### **4. “Raincife, uma jornada rochada”**

Uma vez que o principal objetivo deste trabalho é o desenvolvimento e apresentação do conteúdo do jogo, a partir do projeto de uma compilação de conteúdos considerados fundamentais para a formação empreendedora, destrinhamos os diferentes elementos que compõem a experiência do jogador. Com foco na aplicação prática destes conceitos teóricos, o a versão Piloto do jogo proposto (Produto Mínimo Viável - MVP), tem como alvo a funcionalidade e objetivo de cada um, cujo amadurecimento do conteúdo e maior quantidade de repertório estão contemplados na visão de futuro do projeto. Visto que empreendedorismo é sobre construção de novos negócios sustentáveis, é importante que o próprio fruto deste trabalho seja sustentável a longo prazo; por isso, durante a descrição dos materiais individualmente, haverá menções a como há um planejamento inicial para capitalização deste jogo no mercado.

##### **4.1. Cenário base**

Visando uma abordagem alinhada não só com tendências de mercado e sócio-políticas, mas também com o que é atrativo para jovens na faixa etária entre 16 e 25 anos, o jogo em seu cenário proposto se passa em uma Recife (Pernambuco, Brasil) futurista com aspectos utópicos e baseados em projeções embasadas de futurologia, cujas características mais marcantes são uma arquitetura muito inspirada no biomorfismo e uma cidade integrada com a natureza, provavelmente decorrente dos grandes acontecimentos que se decorreram durante as primeiras 3 décadas e que alteraram, dentro da liberdade poética da narrativa, de maneira impactante, o modo de vida e de gestão da capital pernambucana.

##### **4.2. Ficha de Personagem / Empreendedor**

Uma vez que o jogo é diretamente inspirado nos tradicionais RPGs de Mesa, em que o processo de construção de um personagem com personalidade e características próprias

é essencial para uma experiência fidedigna, parte essencial do início da jornada consiste em construir o seu personagem, que será seu nome, rosto e história durante a aventura. Com isso, os jogadores irão preencher a sua ficha de personagem (Figura 1.E), que é em alguns aspectos diferente de uma tradicional dos demais RPGs de Mesa, visto que esta tem um enfoque nas características empreendedoras deste personagem. Respondendo seções como C.C.Es (em que irá distribuir seus pontos de vantagem conforme achar mais estratégico); seus Hábitos; suas Manias e outros aspectos que influenciam diretamente não somente na maneira como irá atingir certos objetivos, mas também nas diferentes possibilidades que existem para a história do jogo.

#### **4.3. Carta de contato**

Em negócios, o mais importante são as pessoas: os contatos que você tem e como aproveitar sua rede de relacionamentos para conectar as pessoas certas e alcançar objetivos específicos. Entretanto, entender as competências e oportunidades que cada parceiro oferece pode ser complicado, assim como identificar as melhores formas de unir forças em ações específicas. Além disso, convencer novos empreendedores sobre a importância de expandir constantemente sua rede — e de nunca achar que já conhecem contatos suficientes — é um grande desafio. Por isso, parte da dinâmica de jogo proposta envolve acumular e usar “Cartas de Contato” (Figura 1.F). Essas cartas, organizadas em “decks” (conjuntos de cartas colecionáveis pelos jogadores), representam diferentes pessoas que você pode acionar, usar como ponte, citar ou adaptar à ação desejada, construindo assim sua própria rede a partir das cartas que já possui. No longo prazo, a estratégia do projeto inclui monetizar a venda recorrente dessas Cartas de Contato, que podem ser colecionadas por jogadores entusiastas do jogo.

#### **4.4. Mapa do jogo / Tabuleiro**

Uma vez que parte do conceito base do jogo se passa em uma Recife do futuro, é importante que haja a imersão que permita aos jogadores sentir que estão realmente se deslocando pela cidade e se utilizando das oportunidades que ela tem a oferecer. E isto é abordado através de um tabuleiro (Figura 1.A), que representa um mapa conceitual e ilustrativo da cidade, que não tem o objetivo de mimetizar com perfeição a geografia da cidade, abrindo margem para liberdade poética da direção criativa do mapa, mas ainda se atendo a pontos principais de destaque da cartografia da cidade, assim como atores de ecossistema memoráveis que estarão destacados e farão parte da jogabilidade.

#### **4.5. Ficha do Negócio / Canva**

Negócios precisam definir de maneira muito clara diversos aspectos da sua estrutura, proposta e objetivos, que vão desde quais os principais canais para sua distribuição e divulgação, até a proposta de valor, modelo de receita e demais. Este não é somente um material lúdico deste jogo, mas sim um elemento real, padrão e comum em processos e dinâmicas de geração de novos negócios ou organização de negócios já existentes, mas que são pobramente estruturados. Preencher este material, que poderá ser editado durante o jogo, é vital para o desenrolar da sua jornada, visto que ele define o que é a sua Startup, como ela funciona e no que está focando; o que reflete diretamente nos seus obstáculos, vantagens, erros, aprendizados e vitórias. Um Canva é seu negócio resumido em uma folha de papel (Figura 1.D), pronto para ser entendido por qualquer um que o leia.

#### 4.6. Website

No decorrer deste trabalho, sempre é reforçado o compromisso do autor com fundamentos de sustentabilidade do negócio e escalabilidade. Por isso também foi esboçado e prototipado um website (Figura 1.C) cujo objetivo é divulgar o conteúdo e objetivo do jogo e, principalmente, ofertar acesso gratuito a materiais abertos do jogo e ferramentas para otimização da jornada, como funcionalidades para geração procedural, com entrada de texto, de personagens ou imagens para novas cartas e fichas. Além de dispor as ferramentas e conteúdo, o site também dá destaque à loja virtual do jogo, que contará com a possibilidade de comprar o próprio jogo diretamente através da loja online e também adquirir novas cartas, que são distribuídas aleatoriamente em embalagens lacradas, promovendo um mercado com demanda recorrente sobre o jogo.

#### 4.7. Livro jogo

Como base do intuito do jogo e resumo da jogabilidade, foi produzido um livro jogo (Figura 1.B) que traz uma visão geral sobre o projeto e orientações para uma jogatina divertida e relaxante. Além disso, o livro também traz sugestões de enredo para o início de uma nova partida, para que haja um alinhamento e situação em comum entre os jogadores.

### 5. Validação

Uma sessão preliminar de testes foi realizada com o objetivo de validar o conceito do jogo e obter retorno sobre o mesmo (Figura 2). Os principais pontos levantados pelos jogadores foram que a jornada do jogo precisa estar mais clara, o jogo é divertido e engajador e que são necessários mais estímulos para decisões.



**Figura 2. Sessão de validação do jogo.**

### 6. Discussão

A formação de novos empreendedores ou profissionais com características empreendedoras é fundamental para criar uma sociedade preparada para as próximas décadas, desenvolvendo uma cultura de iniciativa, independência e impacto – competências essenciais em tempos de incerteza socio-política. Novos negócios surgem quando identificamos, estudamos e validamos uma demanda ou desafio que, ao afetar as pessoas, faz com que elas busquem um produto capaz de resolver esse problema. Dessa forma, a interação entre oferta e demanda movimenta o mercado, abrindo espaço para novos empreendimentos. Essas marcas promovem competitividade em diversos setores e impulsionam a inovação, que atua como motor estratégico para as empresas.

Para que esses negócios sejam duradouros, é importante que sejam sustentáveis, com um modelo de custos e receitas claro, além de uma proposta de valor bem definida.

Uma das ferramentas para construir essa clareza é o Canvas de modelo de negócio, que ajuda a resumir e visualizar toda a estrutura do empreendimento. Tudo se desenvolve em ecossistemas. Na natureza, seres vivos e ambiente estão interligados em busca de equilíbrio. No universo da Inovação, diferentes atores formam um ecossistema que estimula cada vez mais ações robustas, contribuindo para o crescimento de uma região.

No contexto do jogo, dar ênfase a mapear contatos, entender quem pode ser acionado em cada situação e tomar decisões estratégicas na prática, aplica esses mesmos conceitos de manter e expandir redes de relacionamento. A comunicação entre os participantes é um pilar central do jogo; sem ela, não há interação. Embora muitos não percebam de imediato o valor desse exercício, o simples ato de discutir, argumentar, convencer e demonstrar inteligência emocional em conflitos, mesmo num ambiente controlado, desenvolve gradualmente a capacidade de comunicação e persuasão dos jogadores. Além disso, surgem oportunidades para praticar boas relações interpessoais, trabalho em equipe e colaboração interdisciplinar, competências valiosas para fortalecer ainda mais a argumentação e o convencimento.

## 7. Conclusão

Após o aprofundamento na criação deste projeto, surgiram muitas provocações e reflexões que ainda serão debatidas futuramente, devido à sua relevância para o nosso modelo de sociedade. Ao reunir todo o material produzido, constatou-se a viabilidade de oferecer este tipo de produto focado na formação empreendedora, pois foram desenvolvidos diferentes elementos em paralelo que, ao final, se mostraram coerentes e em harmonia.

Como próximos passos, é fundamental amadurecer o “livro jogo”, detalhando melhor suas trilhas narrativas e definindo com maior clareza as etapas seguintes. A visão de futuro para este projeto inclui validá-lo na prática com diversos grupos de participantes, valorizando a diversidade nesses testes para evitar resultados tendenciosos. Em um planeta — e, principalmente, em um país — tão diversos, buscar resultados realistas que dialoguem com a pluralidade da sociedade é essencial, garantindo a inclusão de pessoas que, de outra forma, não teriam acesso a esse material.

Tendo em vista que o objetivo do trabalho foi construir um conceito de jogo com aspectos de interpretação voltados ao empreendedorismo, as próximas fases preveem o aprimoramento das versões iniciais, tornando o conteúdo mais completo e abrangente para a jornada do jogador. Também serão necessárias futuras sessões de validação, com diferentes perfis de público, para identificar o perfil ideal de participante e avaliar o uso prolongado das competências praticadas no jogo.

O empreendedorismo é uma das ferramentas mais poderosas para a ascensão social de pessoas que partem de condições humildes, permitindo que alcancem seus sonhos e, muitas vezes, se tornem profissionais de sucesso. Essa trajetória não só viabiliza a conquista de posições desejadas na sociedade, mas também envolve desafios que exigem tanto preparo técnico quanto emocional, desde negociações complexas até a capacidade de lidar com perguntas e provocações intensas. Embora o futuro seja frequentemente visto como um mercado altamente competitivo, em constante adaptação às novas tecnologias e processos, é pouco provável que deixe de existir a necessidade de aprimorar a habilidade de lidar com o maior ativo de qualquer instituição: as pessoas. Afinal, tudo é feito por pessoas para pessoas.

## Referências

- Brown, T. et al. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6):84.
- D'Ipolitto, C. (2012). Jogos de negócio e educação empreendedora. *Revista Eletrônica Sistemas & Gestão*, 7(2):192–204.
- Harvard Business School (2024). So you want to be an entrepreneur: How to get started. Accessed: 2024-02-28.
- IBGE (2024). Desemprego. [Accessed: 2024-02-28].
- Lorenzi, F., Ribeiro, V. V., e Kurtz, G. B. (2018). Rpg educacional para o ensino de design thinking. *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 1239–1248.
- MDIC (2023). Mapa de empresas. Acesso em: 28 fev. 2024.
- OCDE (2023). Global trends in government innovation 2023. [https://www.oecd-ilibrary.org/governance/global-trends-in-government-innovation-2023\\_0655b570-en](https://www.oecd-ilibrary.org/governance/global-trends-in-government-innovation-2023_0655b570-en). Accessed: 2024-02-28.
- Peixoto Filho, C. B. e de Albuquerque, R. M. (2021). Notas sobre a história dos rpgs (roleplaying games) de mesa brasileiros. *Projética*, 12(3):300–324.
- SEBRAE (2022). Por que não investimos em uma educação empreendedora? <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/por-que-nao-investimos-em-uma-educacao-empreendedora,12b9e92a95776510VgnVCM1000004c00210aRCRD>. Accessed: 2024-02-28.
- SEBRAE (2024). Abertura de micro e pequenas empresas tem alta de 6,6% em 2023. <https://agenciasebrae.com.br/economia-e-politica/abertura-de-micro-e-pequenas-empresas-tem-alta-de-66-em-2023/#:~:text=Agência%20Sebrae%20de%20Notícias,-Vocês%20estão%20na&text=O%20Brasil%20registrou%20a%20abertura,criados%20805%2C6%20mil%20empreendimentos>. Acesso em: 28 fev. 2024.
- SOUZA, L., CRUZ, C., PAIXÃO, A., VASCONCELOS, J., e SILVA, D. (2019). Inovação e empreendedorismo com o modelo de ensino/aprendizagem do jogo de papéis no ensino superior. *Anais do V Encontro Nacional de Propriedade Intelectual-ENPI, Florianópolis/SC*, 5(1):789–79.
- Zampier, M. A. e Takahashi, A. R. W. (2011). Competências empreendedoras e processos de aprendizagem empreendedora: modelo conceitual de pesquisa. *Cadernos Ebape. BR*, 9:564–585.