

Inovação e Educação Empreendedora com o Modelo do Role-Play no Ensino Superior

Innovation and Entrepreneurial Education with the Role-Play Model in Higher Education

Laudiceia Normando de Souza¹; Cleide Ane Barbosa da Cruz²; Jandira Reis Vasconcelos³; Ana Eleonora Almeida Paixão⁴; Daniel Pereira Silva⁵

¹Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS
Av Marechal Rondon sn, Bairro Rosa Elze – CEP:49100-000
São Cristóvão/SE – Brasil

laudiceianormandosouza@gmail.com

²Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS
Av Marechal Rondon sn, Bairro Rosa Elze – CEP:49100-000
São Cristóvão/SE – Brasil

cleideane.barbosa@bol.com.br

³Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS
Av Marechal Rondon sn, Bairro Rosa Elze – CEP:49100-000
São Cristóvão/SE – Brasil

jandirasantosreis@yahoo.com.br

⁴Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS
Av Marechal Rondon sn, Bairro Rosa Elze – CEP:49100-000
São Cristóvão/SE – Brasil

aepaixao@gmail.com

⁵Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS – Departamento de Engenharia de Produção
Av Marechal Rondon sn, Bairro Rosa Elze – CEP:49100-000
São Cristóvão/SE – Brasil

silvadp@hotmail.com

Resumo

A educação empreendedora nas instituições de ensino superior constitui um dos grandes desafios da docência que anseia por projetos pedagógicos revolucionários e pela aplicabilidade de modalidades didáticas inovadoras no processo formativo dos futuros empreendedores. O role-play (jogo de papéis) pode ser destacado como uma das modalidades direcionadoras que permitem um processo de aprendizagem efetivo nas universidades empreendedoras. O objetivo do artigo consistiu em verificar, por intermédio da aplicação de um Focus Group, quais percepções sobre sentimentos individuais e de aprendizagem foram desenvolvidas na experiência discente do role-play empreendedor em consonância com a abordagem conceitual dos domínios cognitivo, afetivo e

psicomotor. Em relação à metodologia, a pesquisa é caracterizada como quali-quantitativa em relação à natureza dos dados. A coleta foi realizada com o uso de um Focus Group, consistindo em uma entrevista realizada em grupo para o levantamento das suas percepções. Os resultados evidenciam expressões satisfatórias das percepções discentes no desenvolvimento dos aspectos do domínio afetivo, cognitivo e psicomotor, servindo de subsídios para novas pesquisas na temática da educação empreendedora.

Palavras-chave: empreendedorismo, inovação, role-play.

Abstract

Entrepreneurial education in higher education institutions is one of the great challenges of teaching that longs for revolutionary pedagogical projects and for the applicability of innovative didactic modalities in the training process of future entrepreneurs. Role-play (role playing) can be highlighted as one of the guiding modalities that allow an effective learning process in entrepreneurial universities. The objective of the article was to verify, through the application of a Focus Group, which perceptions about individual feelings and learning were developed in the student experience of the entrepreneurial role-play in line with the conceptual approach of the cognitive, affective and psychomotor domains. Regarding the methodology, the research is characterized as quali-quantitative in relation to the nature of the data. The collection was performed using a Focus Group, consisting of a group interview to survey their perceptions. The results show satisfactory expressions of student perceptions in the development of aspects of the affective, cognitive and psychomotor domain, serving as subsidies for new research on the theme of entrepreneurial education.

Key-words: entrepreneurship, innovation, role-play.

1. Introdução

Estudos sobre empreendedorismo e sua importância para o desenvolvimento de uma nação avançaram significativamente nas últimas décadas. Essa temática educacional urge por uma discussão de caráter mais prático que auxilie na maturação, condução e divulgação robusta sobre seus aspectos metodológicos, papel discente e docente e exemplos de instrumentos e práticas didático-pedagógicas e desenvolvimento para educação empreendedora (SCHAEFER; MINELLO, 2016).

Uma instituição de ensino superior definida como universidade empreendedora deve ir além da sala de aula e laboratórios práticos, abrangendo diferentes dimensões e complementando suas atividades em conectividade com centros de pesquisa e transferência, parcerias com empreendedores, arranjos produtivos, cooperativas, organizações do terceiro setor e atividades extracurriculares por intermédio de incubadoras de empresas, parques tecnológicos, empresas juniores, células empreendedoras, clubes e centros de empreendedorismo, competições e eventos relativos às práticas empreendedoras. A potencialização das características do empreendedor, novas modalidades de ensino/técnicas didático-pedagógicas e maneiras de interatividade são necessárias. O centro do processo de aprendizagem é assumido pelo aluno e a atuação catalisadora e facilitadora

é designada ao professor na educação empreendedora, cabendo aos docentes universitários a ciência de suas próprias crenças educacionais, cuja missão consiste em encorajar os discentes a explorar, articular, explicar, justificar, questionar e informar, tornando-os cidadãos cômicos e transparentes na sociedade em que vivem e deverão atuar (SCHAEFER; MINELLO, 2016; NORTHCOTE, 2009).

O jogo de papéis (*role-play*) entre as modalidades didáticas, vivenciais e comportamentais, evidencia-se como estratégia de ensino potencialmente facilitadora nas relações de aprendizagem na educação empreendedora. Embora diferentes definições tenham sido propostas nos últimos quarenta anos para o *role-play* (RP), resumidamente trata-se de uma encenação dramática onde participantes assumem um “papel” em uma situação ou cenário especificado previamente, podendo desempenhar seu próprio personagem ou o papel de alguém em um ambiente simulado e seguro, podendo agir, experimentar, aprender e ensinar, com a liberdade emocional de desempenhar o papel do verdadeiro eu em situações previamente planejadas e sem sofrer consequências pessoais por seu comportamento, significando uma atitude proativa e desinibida em relação à aprendizagem (GREGO, 2009).

Neste sentido, evidencia-se a necessidade de um ensino que permita ao aluno experiências mais significativas no âmbito dos negócios. Para tanto se faz necessário enfrentar o desafio para a reformulação dos currículos, para que seja inserida a disciplina empreendedorismo como complemento. Visto o empreendedorismo como estímulo de desenvolvimento pessoal, social e econômico, o espírito empreendedor deve ser instigado no indivíduo, objetivando colocar em prática suas potencialidades (SOUZA *et al.*, 2019).

Diante da exposição argumentativa supracitada, torna-se clara a urgência de uma educação empreendedora com potencialidade contributiva para o desenvolvimento da capacidade de inovação e adaptação discente para o mercado de trabalho. Assim, seguindo a linha condutora desta pesquisa, o objetivo do artigo consistiu em verificar, por intermédio da aplicação de um *Focus Group*, quais percepções sobre sentimentos individuais e de aprendizagem foram desenvolvidas na experiência discente do *role-play* empreendedor em consonância com a abordagem conceitual dos domínios cognitivo, afetivo e psicomotor.

2. Empreendedorismo e Inovação

A origem do termo empreendedorismo não é precisa, no entanto, constata-se que desde os primórdios da humanidade pessoas que se destacam, inovando suas atividades ou produtos. À essas práticas inovadoras dá-se o nome de empreendedorismo. Entre 1271 e 1295, um mercador chamado Marco Polo tentou desenvolver uma rota comercial para o Oriente e, numa iniciativa

empreendedora, firmou um contrato a fim de comercializar seus produtos. Suas viagens e ações caracterizaram uma pessoa empreendedora que assume riscos físicos e emocionais a fim de atingir seus objetivos capitalistas. No período medieval, quem administrava grandes projetos sem assumir riscos sérios poderia ser considerado um empreendedor. As primeiras relações entre empreendedorismo e riscos assumidos, surgiram no século XVII, quando o empreendedor passou a estabelecer acordos contratuais com o governo para realizar serviços ou fornecer produtos. O empreendedorismo passou a ser foco de políticas públicas e de estudos em instituições de ensino médio e superior na década de 1990. Essa ocorrência deu-se em virtude da intensidade do avanço tecnológico, estimulando pessoas a buscarem a inovação para se tornarem competitivas no mercado. Esse fato pode ser identificado na integração disciplinar aos currículos escolares, implantação de novos negócios, subsídios governamentais, novos investimentos e desburocratização dos financiamentos (BRITO; PEREIRA LINARD, 2013).

O empreendedorismo é um fenômeno socioeconômico que tem sido valorizado em virtude da sua influência no crescimento e desenvolvimento de economias regionais e nacionais. O principal agente promotor desse fenômeno é o empreendedor, dotado de múltiplas características que compõem seu perfil e atua de uma forma dinâmica e concatenada na colheita de resultados, frutos da dedicação pessoal (ROCHA; FREITAS, 2014).

Ainda, a inovação e o empreendedorismo auxiliam no crescimento das economias em todos os países, e o motor fundamental para esse desenvolvimento é acionado pelas universidades que fomentam as pesquisas, auxiliando na criação de novos produtos, novos mercados e formação de discentes com um espírito empreendedor e inovador (COSTA; BARBOSA; SILVA, 2011).

2.1 Educação Empreendedora e suas Características

Na concepção de Schaefer e Minello (2016), o aprimoramento do espírito empreendedor tem sido colocado como prioritário nas agendas e debates nacionais e internacionais, haja vista a comprovada influência exercida no desenvolvimento social e econômico de uma nação. Neste cenário, a educação empreendedora consiste em uma das maneiras mais eficazes na difusão da cultura e formação de novos empreendedores, sendo as universidades um ambiente conveniente para formação, difusão desses conhecimentos de maneira integrada, interdisciplinar e transversal, diferenciando-se da educação tradicional e desenvolvendo-se no “saber ser”, “aprender a aprender”, “saber tornar-se” e do “saber passar à ação”, somatizando novas configurações nas relações de interatividade discente e docente no processo de ensino e aprendizagem, gerando novas maneiras de pensar e meios de desenvolver o indivíduo empreendedor. Ser empreendedor perpassa o acúmulo de conhecimentos, envolve o processo construtivo no desenvolvimento de valores, atitudes e

oportunidades, percepção real da própria autenticidade, capacidade de correr riscos e inovar, organizar e reorganizar recursos econômico-sociais, aproveitamento prático das situações, perseverança em aprender com os erros perante as imprecisões, desafios diante das oportunidades. Embasado no que foi exposto, esses autores sintetizam e relacionam de maneira esquematizada, as principais características e especificidades da educação empreendedora, conforme pode ser observado na Figura 1:

Figura 1 - Características e elementos envolvidos na Educação Empreendedora



Fonte: SCHAEFER; MINELLO (2016)

A Figura 1 esquematiza e detalha a natureza da educação empreendedora, configurada de maneira experiencial, contextual e cooperativa, ocorrendo de forma integrada, interdisciplinar e transversal às disciplinas no decurso das diferentes etapas de ensino, suas especificidades distintas dos modelos tradicionais de ensino com ênfase no processo de aprendizagem discente com foco na ação e no aprender a aprender. O ponto de referência central no processo de aprendizagem é assumido pelo aluno no alcance de um autodirecionamento da aprendizagem visando ampliação do conhecimento e autoconhecimento da própria identidade por intermédio do desenvolvimento de habilidades e competências próprias, passando a atuar como protagonista e sujeito no encaço do ser, saber e fazer empreendedor. Por sua vez, o novo papel do professor compreende uma formação acadêmica aliada com experiências profissionais e estilo empreendedor inovador e planejador,

assumindo a função de catalisador e facilitador do processo, acordando os objetivos do aprendizado embasado nos desejos e metas delineadas pelo corpo discente. Novas modalidades didáticas tem sido constituídas com instrumentos e práticas didático-pedagógicas antenadas com a educação empreendedora e embasadas em técnicas pedagógicas com bases teóricas estruturadas com atividades práticas de ensino aprendizagem testadas por intermédio de abordagens vivenciais, interativas e dinâmicas coexistindo com ações dialógicas conectadas com o mundo real em que alunos e professores estão inseridos na busca da melhoria inovadora presente e contínua (SCHAEFER; MINELLO, 2016).

A educação para o empreendedorismo torna-se cada vez mais importante em todo mundo, essa assertiva tem sido declarada em inúmeros estudos nas comunidades científicas. Embora não exista nenhuma receita pedagógica universal, alguns estudos salientam que a chave do sucesso ancora-se principalmente nos objetivos, conteúdos e limitações do contexto institucional e devem ser centradas na busca de maneiras eficazes para o gerenciamento das habilidades de ensino e identificação adequada da concatenação entre as necessidades discentes e as práticas docentes das modalidades de ensino mais eficientes para disseminação da cultura empreendedora na sociedade (ARASTI; FALAVARJANI; IMANIPOUR, 2012).

2.2 Jogo de Papéis (Role-Play)

O médico psiquiatra Jacob Levy Moreno, nascido em 1889 em Bucareste, Romênia, foi o criador do psicodrama (fundamento do *role-play*) inspirou-se em um fato marcante em sua infância, quando aos quatro anos e meio, foi desafiado por um grupo de colegas a pular do topo de uma pilha de cadeiras que representavam o céu. Com a fantasia literalmente nas alturas, acreditou ser realmente Deus, lançou-se do alto e quebrou seu braço direito. Essa experiência fatídica marcou os aspectos direcionais das origens do psicodrama (YOZO, 1996).

O *role-play* (RP) é uma modalidade de ensino ativa de aprendizado cada vez mais comum no ensino superior, propõe uma encenação de uma situação real ou imaginária problemática aplicada em um grupo de estudantes, oferecendo oportunidade de estímulo para estudantes interagirem com o objetivo de facilitar a compreensão da aplicabilidade das teorias à prática. Permitindo o treinamento de papéis específicos reproduzindo situações reais ou imaginadas, considerando que ao representá-las, haverá maior clareza dos caminhos e dificuldades enfrentadas na busca de incremento de habilidades e resolução de problemas encontrados na prática cotidiana ou situação futura (KAMERADE, 2011; RAMALHO, 2010).

3. Metodologia

Na busca da compreensão perceptiva discente sobre os aspectos sentimentais e da aprendizagem com aplicabilidade da modalidade do *role-play* empreendedor, será utilizada como abordagem conceitual dos domínios cognitivo, afetivo e psicomotor e os objetivos educacionais oriundos de 1948, na convenção da Associação Americana de Psicologia (APA) em Boston. Um grupo de psicólogos compreendeu a falta de sintonia significativa e clareza nos objetivos educacionais em consonância com os efeitos desejados na educação, percebendo a importância da classificação e ordenamento desses objetivos educacionais com os domínios cognitivo, afetivo e psicomotor. Liderados por Benjamin Bloom, delinearão no domínio cognitivo, que os objetivos educacionais ressaltam a aprendizagem dos conhecimentos, passando pela recordação e compreensão da temática estudada até à capacidade de aplicação, análise e reorganização de maneira excepcional e criativa, interligando ideias aos métodos aprendidos anteriormente. No domínio afetivo, os objetivos educacionais evidenciam os sentimentos, as emoções, predileções ou aversões por algo ou alguém. Por sua vez, no domínio psicomotor, os objetivos educacionais salientam aspectos ligados ao manuseio de objetos ou ações que demandam coordenação neuromuscular (MONTEIRO, TEIXEIRA, PORTO; 2012).

Quanto à forma de abordagem do problema, este artigo tem uma abordagem quantitativo-qualitativa. Quanto a seus objetivos, pode ser classificada como pesquisa exploratória. Para levantar as percepções discentes quanto à aplicabilidade da modalidade didática do *role-play* empreendedor, foi utilizado um *Focus Group* que se constitui em um painel de pessoas, lideradas por um moderador treinado, que se reúne por um período máximo de duas horas (COOPER; SCHINDLER, 2016).

A Figura 2 evidencia os passos do Modelo de Ensino do Empreendedorismo com aplicação do Jogo de Papéis (*Role-play*), a saber: a) aspectos referentes a oportunidade de aplicabilidade do *role-play* empreendedor; b) divisão dos grupos conforme a conveniência discente, visando maior estímulo motivacional; c) procedimentos de “como” iniciar o processo do empreendimento; d) dinâmica orientativa dos valores empregados e comercializados, missão e destinação do lucro; e) estímulo da aprendizagem e do desenvolvimento de habilidades de acordo com objetivos educacionais com os domínios cognitivo, afetivo e psicomotor; f) Definição dos critérios de onde seriam realizadas as atividades de comercialização extraclasse, visando estabelecimento de um ambiente seguro para os discentes.

Figura 2 - Passos do Modelo de Ensino do Empreendedorismo com aplicação do Jogo de Papéis (Role-play), divisão dos grupos



Fonte: Souza et al. (2019)¹

4. Análise dos Resultados

Esta pesquisa buscou, em sua primeira questão, descobrir quais os sentimentos individuais aflorados no processo e desenvolvimento do *role-play* empreendedor, sendo que dos dez grupos de empreendedores, apenas um grupo apresentou prejuízo, visto na percepção da *role-play* no grupo foi identificado no rol dos sentimentos: falta de dedicação, fracasso e aprendizado.

¹ Este quadro foi retirado do trabalho apresentado em forma de pôster no V Encontro Nacional de Propriedade Intelectual – ENPI.

Quadro 1 – Sentimentos antes, durante e depois do *role-play* empreendedor?

ANTES	DURANTE	DEPOIS
Desejo de vender; expectativa; receio; feliz; entusiasmo; curiosidade; excitação; ansiedade; motivação; esperança; coragem; empolgação; stress inicial; desafio; dúvida; insegurança; medo.	Trabalho em equipe; frustração; apreensão; derrota; vergonha; caos; insatisfação; preocupação; dúvida; stress; complicado; frustração; cansaço; trabalhoso; prosseguir; determinação; desestímulo; confiança; realização; motivação; competitividade; autoridade; proatividade; vontade; satisfação; união; liderança; paciência; persistência; insegurança; dinâmico; encorajador; empolgante; Frustrante.	Aprendizado; compreensão; dever cumprido; sentimento muito bom; sensação de procedimento executado; satisfação; experiência; alívio; paz; felicidade; conhecimento, falta de dedicação; fracasso e aprendizado.

Fonte: Souza et al. (2019)²

Ainda, no Quadro 1, destacam-se apenas os sentimentos que não estão repetidos na percepção do grupo. É importante ressaltar que alguns alunos tiveram dificuldades para expressar todos os sentimentos despertados antes, durante e após o *role-play* do empreendedorismo.

Além disso, percebeu-se a superação de dificuldades iniciais como: sentimentos de ansiedade, insegurança, medo, receio, cansaço, caos, insatisfação, stress, derrota, vergonha cederam lugar ao sentimento de dever cumprido, alívio, satisfação, paz e felicidade.

Esses sentimentos envolvem aspectos voltados ao domínio afetivo (envolve os sentimentos pessoais em relação a fatos, situações, pessoas) e coadunam-se com a visão de Shepherd (2004) ao citar: “O *role-play* é considerado amplamente efetivo para o aprendizado de atitudes e comportamentos”.

Porém, a segunda questão buscou descobrir se, na percepção discente, o *role-play* do empreendedor é um método efetivo de aprendizado. O Quadro 2 evidencia as respostas dos alunos quanto a este questionamento.

² Este quadro foi retirado do trabalho apresentado em forma de pôster no V Encontro Nacional de Propriedade Intelectual – ENPI.

Quadro 2 – O *role-play* do empreendedorismo é um método efetivo no aprendizado?

- Sim, pois é através deste que vivenciamos na prática o que se aprende na teoria. E que em muitas situações é preciso inovar para alcançar os objetivos estabelecidos.
- Muito, assim temos uma noção de como administrar, controlar o dinheiro e criar estratégias de vendas.
- Sim, muita coisa, a lidar com clientes e sócios
- Sim, porém muito cansativa pelo fato que temos várias outras matérias para estudar.
- Sim, com toda certeza, pois os alunos aprendem que é possível se desenvolver e ser capaz de obter um sustento ou dinheiro para si.
- Sim, pois utilizamos na forma prática todo conhecimento adquirido e podemos desenvolver cada assunto relatado na matéria.
- Sim, pois nos faz experimentar situações variadas do dia a dia de um empreendimento, como a parte técnica e burocrática do negócio e a prática das vendas
- Claro, sem dúvida nenhuma. É esse método que me mostrou a capacidade de ver como tudo acontece, tomada de decisões, os problemas, o raciocínio para poder driblar as dificuldades.
- Sim, adorei.
- Foi sim, uma vez que é um grande desafio e temos que lidar com vários fatores que não foram ensinados em sala de aula.
- Sim, lidamos com problemas reais e temos certeza que trabalhar com pessoas não é fácil.
- Sim, pois além da teoria e prática é de extrema importância, quando se vive, se fixa melhor.
- Sim, porque a experiência ajuda a escolher se queremos atuar na área, mostra como é difícil a venda.
- Apesar de ser trabalhoso, ajudou muito, pois deu uma noção de como uma empresa funciona e os meios para se conseguir abrir uma.
- Sim, pois temos uma ideia de como empreender algo e as dificuldades que enfrentamos.
- Sim, pois se ajusta a realidade.
- Sim, a prática serve para fixar o que foi aprendido em sala.
- Sim, aprendi a lidar com os conflitos internos e dificuldades de execução, coisas que na teoria não vemos muito e já na prática é uma realidade constante.
- Sim, muito! Você aprende, adapta e adquire experiência ao longo do processo.
- Sim, pois tem objetivos práticos.
- Sim, é uma simulação majestosa a respeito do mercado de trabalho.
- Sim, porque mostra um pouco da realidade do mercado de trabalho.
- Sim, é importante sempre colocar em prática o que foi aprendido para que se haja uma maior efetividade.
- Sim, pois põe em prática os conhecimentos adquiridos durante o período. Aprender empiricamente é a melhor forma de aprendizado.
- Sim, pois atravessa as etapas de criação, desenvolvimento, contato com o público e manuseio financeiro.
- Sim, pois mostra a nós alunos como realmente é passar por tantos processos, dificuldades, mostra como é o trabalho de contabilizar tudo.
- Sim, adquirimos conhecimento para a vida.
- Sim, lidar com produção, vendas, clientes é essencial para o nosso futuro empreendedor
- Sim, pois aprendemos na prática a realidade do dia a dia.
- Sim, pois é um método para se colocar em prática o que foi aprendido em sala de aula.

Fonte: Souza *et al.* (2019)³

O Quadro 2 apresenta os aspectos do domínio cognitivo (envolve a relação de aprendizado e relações com conhecimentos anteriores) quando evidenciada a unanimidade dos discentes que destacaram o método do *role-play* efetivo para o aprendizado, inclusive para o grupo que apresentou prejuízo.

Observou-se, por conseguinte, aspectos do domínio psicomotor (contempla os objetivos relacionados ao desenvolvimento de habilidades manipulativas ou motoras) relativos à capacidade de argumentação, empatia, empreender, falar em público. Esses resultados corroboram com a visão

³ Este quadro foi retirado do trabalho apresentado em forma de pôster no V Encontro Nacional de Propriedade Intelectual – ENPI.

Rao e Stupans (2012) ao afirmar que o *role-play* é uma modalidade didática auxiliar no aprimoramento da capacidade de escutar opiniões divergentes, habilidade na resolução de problemas sociais e demonstração de empatia emocional, mostrando-se eficaz na obtenção de uma ampla gama de aprendizagem e capacidade de alcance nos domínios cognitivo, afetivo e psicomotor descritos na Taxonomia de Bloom.

5. Considerações Finais

A pesquisa apresentou como objetivo verificar, por intermédio da aplicação de um *Focus Group*, quais percepções sobre sentimentos individuais e de aprendizagem foram desenvolvidas na experiência discente do *role-play* empreendedor em consonância com a abordagem conceitual dos domínios cognitivo, afetivo e psicomotor. Diante disso, a análise das respostas discentes no *Focus Group*, evidencia os aspectos do domínio afetivo despertados, percebendo-se a superação das dificuldades iniciais como os sentimentos de nervosismo, stress, medo e apreensão cederam lugar ao sentimento de dever cumprido, alívio, satisfação, felicidade e paz.

Observou-se que 100% dos alunos consideraram o método do *role-play* do empreendedorismo efetivo para o aprendizado, sendo que estes destacaram a importância da prática do negócio e do mercado de trabalho, revelando aspectos do domínio cognitivo e psicomotor. Isso mostra que é necessário estimular o empreendedorismo no ensino superior, visando que os alunos possam ter conhecimento prático sobre a criação de um negócio.

Os resultados da aplicação do *role-play* empreendedor revelam essencialmente aspectos do domínio afetivo, cognitivo e psicomotor com direito a uma bela história transcrita com a tinta colorida e brilhante dos olhos discentes e o toque de sensibilidade na alma docente.

Dessa forma, sugere-se o desenvolvimento de novos trabalhos que impulsionem a inovação e o empreendedorismo no ensino superior, bem como a aplicação do *role-play* empreendedor em outras disciplinas, para assim pode realizar comparações e verificar a percepção dos discentes quanto à aprendizagem.

Referências

ARASTI Z.; FALAVARJANI, M. K; IMANIPOUR, N.A Study of Teaching Methods in Entrepreneurship Education for Graduate Students. **Higher Education Studies**, v. 2, n. 1, 2012.

BRITO, A. M; PEREIRA, P. S; LINARD, A. P. **Empreendedorismo**. Juazeiro do Norte: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – IFCE, 2013. Disponível em: <http://estudio01.proj.ufsm.br/cadernos/ifce/tecnico_edificacoes/empreendedorismo.pdf> Acesso em: 27/03/20.

COOPER, D.R; SCHINDLER, P.S. **Métodos de pesquisa em administração**. 12. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

COSTA, D.; BARBOSA, F. V.; SILVA, C. H. P. - Empreendedorismo e inovação: o papel da educação superior nas economias mundiais. **In:** Colóquio Internacional sobre Gestão Universitária na América do Sul, 2011, Florianópolis. Anais eletrônicos... Florianópolis: [s. n.]. Disponível em:< <https://core.ac.uk/reader/30355146>> Acesso em 21 mar. 2020.

GRECO, M. **The Use of Role – Playing in Learning**. University of Rome “Tor Vergata”, Chapter X Italy- 2009 - Disponível: <<http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c10.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2020.

KAMERADE, D. M. Group role-play as a method of facilitating student to student interaction and making theory relevant. **In Practice and Evidence of the Scholarship of Teaching**, v. 6, n. 2, University of Glasgow, 2011.

MONTEIRO, I. G.; TEIXEIRA, K. R. M.; PORTO, R. G. Os níveis cognitivos da Taxonomia de Bloom: existe necessariamente uma subordinação hierárquica entre Eles?. **In:** XXXVI Encontro da Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Administração, ANPAD - 2012. Disponível:< http://www.anpad.org.br/admin/pdf/2012_EPQ1887.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2020.

NORTHCOTE, M. Educational Beliefs of Higher Education Teachers and Students: Implications for Teacher Education. **Australian Journal of Teacher Education**, v. 34. Disponível:< <http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1355&context=ajte>>. Acesso em: 15 mar. 2020.

RAMALHO, C M. R. **Psicodrama e dinâmica de grupo**. São Paulo: Iglu –2010.

RAO, D.; STUPANS, I. Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines. **Innovations in Education and Teaching International**, v. 49, n. 4, p. 427-436, 2012.

ROCHA, E. L. C.; FREITAS, A.A. F. Avaliação do Ensino de Empreendedorismo entre Estudantes Universitários por meio do Perfil Empreendedor. **Rev. adm. contemp.** [online], v. 18, n.4, 2014.

SCHAEFER, R.; MINELLO, I. F. Educação Empreendedora: Premissas, Objetivos e Metodologias. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, v. 10, n. 3, p. 60-81, 2016.

SOUZA, L. N.; CRUZ, C. A. B.; PAIXÃO, A. E. A.; VASCONCELOS, J. R.; SILVA, D. P. Inovação e empreendedorismo com o modelo de ensino/aprendizagem do jogo de papéis no ensino superior. **In:** Anais do V Encontro Nacional de Propriedade Intelectual - ENPI, Florianópolis/SC, v. 5, n. 1, p.789-79, 2019.

YOZO, R. Y. **100 Jogos Para Grupos**. 13 ed. Editora Agora, 1996.

Recebido em: 31/03/2020

Aprovado em: 23/06/2020