

APRENDIZAGEM DE PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO E O APOIO DA GAMIFICAÇÃO PARA EMPREENDEDORES

*STRATEGIC PLANNING LEARNING AND GAMIFICATION SUPPORT FOR
ENTREPRENEURS*

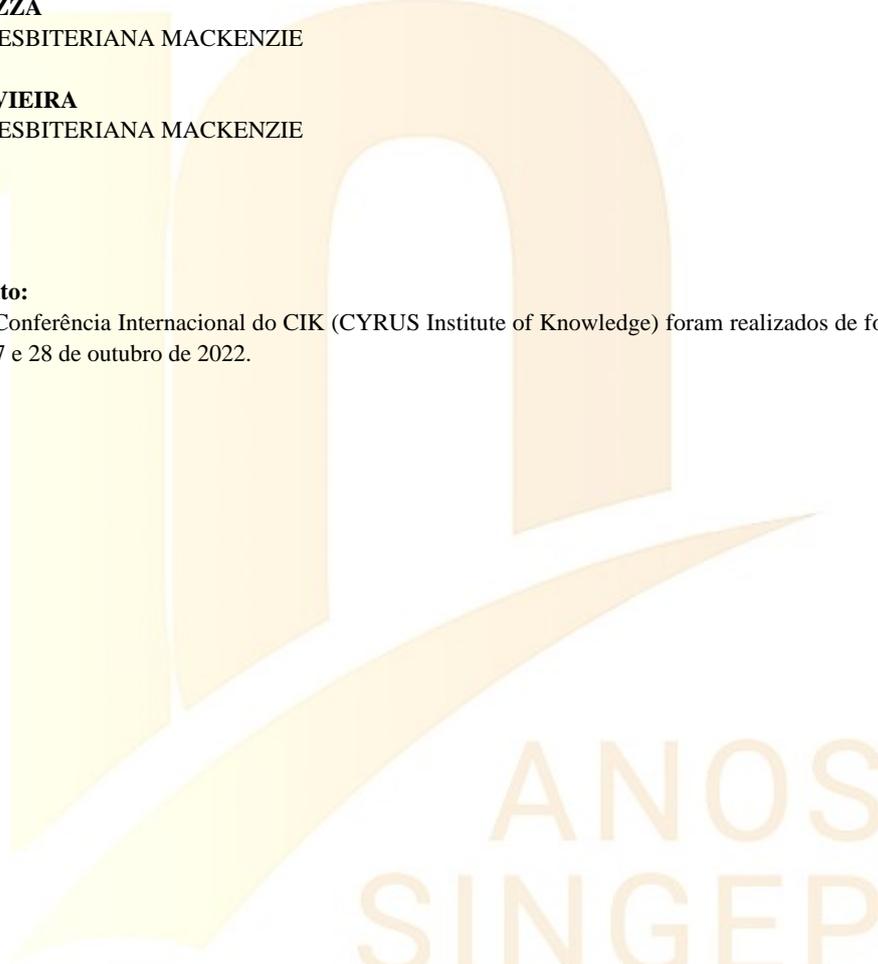
SIMEIA AZEVEDO SANTOS
UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

EDUARDO BERTAZZA
UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

ALMIR MARTINS VIEIRA
UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

Nota de esclarecimento:

O X SINGEP e a 10ª Conferência Internacional do CIK (CYRUS Institute of Knowledge) foram realizados de forma remota, nos dias 26, 27 e 28 de outubro de 2022.



ANOS
SINGEP

APRENDIZAGEM DE PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO E O APOIO DA GAMIFICAÇÃO PARA EMPREENDEDORES

Objetivo do estudo

O objetivo deste estudo é compreender como a gamificação pode auxiliar a aprendizagem de planejamento estratégico para empreendedores.

Relevância/originalidade

A gamificação é uma das tendências proeminentes no cenário mundial, no Brasil, estudos sobre o mercado de games realizados em 2018 e 2022 mostram um crescimento do setor de jogos para a área de treinamentos corporativos.

Metodologia/abordagem

Como metodologia da pesquisa, serão analisados de forma qualitativa dados de entrevistas com empreendedores jogadores e com criadores e apoiadores do ecossistema de aprendizagem para pequenos empreendedores.

Principais resultados

Na discussão dos resultados, os achados do estudo e a percepção de contribuição da aprendizagem gamificada pelos participantes., bem como recomendações para a continuidade de pesquisas nesta temática.

Contribuições teóricas/metodológicas

Esta pesquisa propõe uma contribuição à literatura sobre a abordagem de aprendizagem com o uso de ferramentas gamificadas para empreendedores.

Contribuições sociais/para a gestão

Esta pesquisa contribui para o entendimento de como a gamificação pode auxiliar a aprendizagem de planejamento estratégico para empreendedores.

Palavras-chave: empreendedores, gamificação, aprendizagem

STRATEGIC PLANNING LEARNING AND GAMIFICATION SUPPORT FOR ENTREPRENEURS

Study purpose

The objective of this study is to understand how gamification can help entrepreneurs learn strategic planning.

Relevance / originality

Gamification is one of the prominent trends on the world stage, in Brazil, studies on the games market carried out in 2018 and 2022 show a growth in the games sector for the area of ??corporate training.

Methodology / approach

As a research methodology, data from interviews with player entrepreneurs and with creators and supporters of the learning ecosystem for small entrepreneurs will be analyzed qualitatively.

Main results

In the discussion of the results, the findings of the study and the perception of the contribution of gamified learning by the participants, as well as recommendations for the continuity of research on this topic.

Theoretical / methodological contributions

This research proposes a contribution to the literature on the learning approach using gamified tools for entrepreneurs.

Social / management contributions

This research contributes to the understanding of how gamification can help entrepreneurs learn strategic planning.

Keywords: entrepreneurs, gamification, learning

ANOS
SINGEP