

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ESTÍMULO AO
EMPREENDEDORISMO: PROPOSTA DE UM TABULEIRO GAMIFICADO PARA
EMPREENDEDORES INICIANTE**

*GAMIFICATION AS A STRATEGY TO STIMULATE ENTREPRENEURSHIP: PROPOSAL
OF A GAMIFIED BOARD FOR BEGINNING ENTREPRENEURS*

RITIELI NOVAIS KLOSE
UNIVERSIDADE FEEVALE

CRISTINE HERMANN NODARI
UNIVERSIDADE FEEVALE

CRISTIANE FROEHLICH
UNIVERSIDADE FEEVALE

PAOLA SCHMITT FIGUEIRO

Comunicação:

O XIII SINGEP foi realizado em conjunto com a 13th Conferência Internacional do CIK (CYRUS Institute of Knowledge), em formato híbrido, com sede presencial na UNINOVE - Universidade Nove de Julho, no Brasil.

Agradecimento à órgão de fomento:

À Coordenação de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ESTÍMULO AO EMPREENDEDORISMO: PROPOSTA DE UM TABULEIRO GAMIFICADO PARA EMPREENDEDORES INICIANTES

Objetivo do estudo

Desenvolver um artefato gamificado baseado na abordagem do Design Science Research, voltado ao estímulo do empreendedorismo entre empreendedores iniciantes.

Relevância/originalidade

O estudo preenche uma lacuna prática ao propor um artefato lúdico (tabuleiro), acessível e estruturado, alinhado a metodologias contemporâneas de ensino e aprendizagem empreendedora.

Metodologia/abordagem

Utilizou-se a abordagem Design Science Research, com validação parcial baseada em entrevistas com empreendedoras iniciantes.

Principais resultados

O artefato (tabuleiro) demonstrou potencial de aplicabilidade para estimular o desenvolvimento de competências empreendedoras e criação de negócios em contextos reais.

Contribuições teóricas/metodológicas

Integra elementos da gamificação com metodologias ativas como o Design Thinking, Business Model Canvas, Golden Circle e EntreComp em um formato lúdico, promovendo aprendizagem experiencial.

Contribuições sociais/para a gestão

O artefato (tabuleiro) visou apoiar empreendedores iniciantes no desenvolvimento de competências, estruturação de ideias e criação de negócios alinhados aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, estimulando soluções de impacto social, econômico e ambiental aplicáveis em ecossistemas de inovação, pré-aceleração, incubadoras e educação empreendedora.

Palavras-chave: Empreendedorismo, Gamificação, Metodologias Ativas

GAMIFICATION AS A STRATEGY TO STIMULATE ENTREPRENEURSHIP: PROPOSAL OF A GAMIFIED BOARD FOR BEGINNING ENTREPRENEURS

Study purpose

To develop a gamified artifact based on the Design Science Research approach, aimed at fostering entrepreneurship among novice entrepreneurs.

Relevance / originality

This study addresses a practical gap by proposing an accessible and structured playful artifact (board game), aligned with contemporary methodologies for entrepreneurial teaching and learning.

Methodology / approach

The Design Science Research approach was employed, with partial validation conducted through interviews with early-stage female entrepreneurs.

Main results

The artifact (board game) demonstrated potential applicability in stimulating the development of entrepreneurial competencies and business creation in real-world contexts.

Theoretical / methodological contributions

It integrates elements of gamification with active methodologies such as Design Thinking, Business Model Canvas, Golden Circle, and EntreComp into a playful format, fostering experiential learning.

Social / management contributions

The artifact (board game) is designed to support novice entrepreneurs in developing competencies, structuring ideas, and creating businesses aligned with the Sustainable Development Goals. It encourages socially, economically, and environmentally impactful solutions applicable in innovation ecosystems, pre-acceleration programs, incubators, and entrepreneurial education.

Keywords: Entrepreneurship , Gamification, Active Learning