

ATITUS EDUCAÇÃO
ESCOLA DE NEGÓCIOS E TECNOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO
MESTRADO EM ADMINISTRAÇÃO

**A influência das metodologias ativas na formação do comportamento
empreendedor**

Sarita Albuquerque

Passo Fundo, RS

2024



Passo Fundo
Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220



Porto Alegre
Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090

Sarita Albuquerque dos Santos

**A influência das metodologias ativas na formação do comportamento
empreendedor**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Administração da Escola de Negócios e Tecnologia da Atitus Educação, como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Administração sob a orientação da Prof^a. Dra. Leila Dal Moro.

Passo Fundo, RS

Ano 2024



Passo Fundo
Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220



Porto Alegre
Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090

Sarita Albuquerque dos Santos

**A influência das metodologias ativas na formação do comportamento
empreendedor**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Administração da Escola de Negócios e Tecnologia da Atitus Educação, como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Administração sob a orientação da Prof^a. Dra. Leila Dal Moro

Aprovada em: _____ **de** _____ **de** _____

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Dra. Leila Dal Moro (ATITUS EDUCAÇÃO)

Examinador: Dr. Jandir Pauli (ATITUS EDUCAÇÃO)

Examinadora: Dra. Juliane Ruffatto (ATITUS EDUCAÇÃO)

Examinador Externo: Rozélia Laurett (FUCAPE)

Passo Fundo, RS

2024



Passo Fundo
Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220



Porto Alegre
Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090

CIP – Catalogação na Publicação

A345i ALBUQUERQUE, Sarita

A influência das metodologias ativas na formação do comportamento empreendedor / Sarita Albuquerque. – 2024.

58 f., il.; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Administração) – ATITUS Educação, Passo Fundo, 2024.

Orientação: Prof^ª. Dra. Leila Dal Moro.

1. Empreendedorismo. 2. Educação empreendedora. 3. Metodologias ativas. I. DAL MORO, Leila, orientadora. II. Título.

CDU: 378

Catalogação: Bibliotecária Angela Saadi Machado - CRB 10/1857



Passo Fundo
Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220



Porto Alegre
Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090

Agradecimentos

Agradeço a todos os que estiveram comigo ao longo do mestrado, a Deus primeiramente, a minha família amada, aos colegas Claudir Fossati e Fulvio Marcelo Popiolski, as minhas Professoras orientadoras Dra. Paola Schaffer e Dra. Leila Dal Moro. A todos meus professores minha gratidão por tanta aprendizagem obtidas durante as aulas nesta jornada. E, aos alunos que tive ao longo da vida que cativaram o meu amor pela docência.



Passo Fundo
Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220



Porto Alegre
Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090

RESUMO

Considerando o cenário, com o progresso tecnológico, se faz necessário aos docentes uma nova abordagem na condução das aulas para motivar os discentes, proporcionando-os protagonismo afim de desenvolver uma mentalidade empreendedora mais do que uma formação. Este estudo teve como objetivo geral discutir a influência das metodologias ativas na formação do comportamento empreendedor. Metodologicamente trata-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa, com roteiro de entrevista semiestruturado usado como instrumento de coleta dos dados, aplicado com docentes, discentes e gestores dos cursos das áreas de gestão de uma faculdade no sul do Brasil - Atitus Educação. Para análise das entrevistas, utilizou-se o método de análise de conteúdo (Bardin, 2016). As categorias de análise definidas a posteriori atendem o segundo objetivo (benefícios) e as subcategorias contemplam o terceiro objetivo (impacto). Considerando os principais resultados tem-se que a utilização das metodologias ativas no ambiente de aprendizagem impacta no conhecimento e no comportamento empreendedor dos alunos. Ademais, respondendo ao primeiro objetivo, a partir dos relatos, foi possível identificar a utilização de quinze (15) metodologias ativas utilizadas em disciplinas como Desafio do Empreendedorismo. Com base em técnicas de ensino claramente demonstradas pode-se perceber habilidades desenvolvidas nos alunos tais como: Tomada de decisão, comprometimento, protagonismo, agilidade, linguagem e pensamento crítico. Outras características, além das mencionadas anteriormente, foram destacadas pelos alunos, a partir da interpretação das falas, como: Comportamento empreendedor e desenvolvimento pessoal. Em razão disso, pode-se constatar que as práticas didáticas adotadas, com o uso das metodologias ativas usadas nas aulas, foram obtidos resultados positivos de fato nos alunos e se evidenciaram pelo desenvolvimento das habilidades, percebidas pelos acadêmicos por meio de seus relatos e, e pela pesquisadora com base na análise realizada.

Palavras-chave: Educação empreendedora, mentalidade empreendedora, metodologias ativas.



ABSTRACT

Considering the scenario, with technological progress, teachers need a new approach in conducting classes to motivate students, giving them protagonism in order to develop an entrepreneurial mentality more than just training. This study had the general objective of discussing the influence of active methodologies in the formation of entrepreneurial behavior. Methodologically, this is research with a qualitative approach, with a semi-structured interview guide used as a data collection instrument, applied to teachers, students and managers of courses in the management areas of a college in southern Brazil - Atitus Educação. To analyze the interviews, the content analysis method was used (Bardin, 2016). The analysis categories defined a posteriori meet the second objective (benefits) and the subcategories cover the third objective (impact). Considering the main results, the use of active methodologies in the learning environment impacts students' knowledge and entrepreneurial behavior. Furthermore, responding to the first objective, from the reports, it was possible to identify the use of fifteen (15) active methodologies used in disciplines such as the Entrepreneurship Challenge. Based on clearly demonstrated teaching techniques, skills developed in students can be seen, such as: Decision-making, commitment, protagonism, agility, language and critical thinking. Other characteristics, in addition to those mentioned previously, were highlighted by the students, based on the interpretation of the statements, such as: Entrepreneurial behavior and personal development. As a result, it can be seen that the teaching practices adopted, with the use of active methodologies used in classes, actually achieved positive results in the students and are evidenced by the development of skills, perceived by the academics through their reports and, and by the researcher based on the analysis carried out.

Keywords: Entrepreneurial education, entrepreneurial mindset, active methodologies.



Passo Fundo
Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220



Porto Alegre
Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090

Lista de Figuras

Figura 1 Desenho da Pesquisa	17
Figura 2 Triângulo de Clark	18
Figura 3 Metodologias Ativas Mencionadas pelos Participantes	42
Figura 4 Benefícios e impacto do uso das Metodologias Ativas no Comportamento Empreendedor.....	44
Figura 5 Pirâmide de Aprendizagem de William Glasser.....	45
Figura 6 Nuvem de palavras.....	47



Lista de Tabelas

Tabela 1: Dimensões Mentalidade Empreendedora.....	21
Tabela 2: Perfil dos Atores Envolvidos.....	41
Tabela 3: Benefícios e Impactos das Metodologias Ativas no Comportamento Empreendedor	43



Lista de Quadros

Quadro 1: Impactos e Potencialidades das Metodologias Ativas..... 46



 **Passo Fundo**
Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220

 **Porto Alegre**
Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090

SUMÁRIO

1	Introdução	13
1.1	Justificativa da pesquisa	15
1.2	Problema de pesquisa	16
1.3	Objetivos	16
1.3.1	<i>Objetivo Geral</i>	16
1.3.2	<i>Objetivos Específicos</i>	16
2	Referencial teórico	18
2.1	Universidade Empreendedora	18
2.2	O Empreendedorismo, a Educação Empreendedora e os Desafios	19
2.2.1	<i>Mentalidade Empreendedora</i>	20
2.2.2	<i>Contribuições do empreendedorismo e das metodologias ativas para as ODS</i>	22
2.3	Metodologias Ativas	23
2.3.1	<i>Aprendizagem baseada em problemas – ABP</i>	25
2.3.2	<i>Aprendizagem baseada em projetos</i>	25
2.3.3	<i>Aprendizagem baseada em jogos e gamificação</i>	26
2.3.4	<i>Sala de aula invertida</i>	28
2.3.5	<i>Discurso de elevador</i>	29
2.3.6	<i>Aprendizagem baseada em casos (ABC)</i>	30
2.3.7	<i>Design Thinking</i>	31
2.3.8	<i>Rotação por estações</i>	32
2.3.9	<i>Storytelling</i>	33
2.3.10	<i>Blended Learning</i>	35
2.3.11	<i>Peer Instruction – Aprendizagem entre pares</i>	36
3	Método	37
3.1	Abordagem da pesquisa	37
3.2	Objeto de estudo e participantes	37
3.3	Instrumento de coleta dos dados	38
3.4	Técnica de análise de dados	38
4	Resultados e discussões	40
4.1	Perfil dos participantes	40
4.2	Influência das metodologias ativas no comportamento empreendedor	42



Considerações Finais

48

REFERÊNCIAS

50



Passo Fundo
Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220



Porto Alegre
Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090

1 Introdução

Considerando a relevância do empreendedorismo para o desenvolvimento socioeconômico das nações, é importante compreender as condições em que as instituições de ensino superior podem agregar para a formação de gestores que dominem competências empreendedoras (SEBRAE 2022). Um empreendedor pode ser definido como alguém que é motivado por um ideal para alcançar algo e, assim construir. O comportamento empreendedor entende-se em não seguir conformismos, estruturas ultrapassadas e conceitos ultrapassados. O âmago do empreendedorismo está na busca pelo novo, pela mudança e até pelo incomum. Aiache (2021).

Neste sentido, o sucesso dos programas de ensino-aprendizagem deve ser relevante pela importância que os discentes atribuem aos conteúdos e a compreensão destes para que de fato os coloquem em prática nas organizações a fim de obter os resultados econômico-financeiros através da geração de renda e empregos (SEBRAE 2022).

As universidades desempenham um papel importante no clima empresarial regional. Como essas instituições se dedicam à criação de novos conhecimentos e inovações, elas desempenham um papel significativo na geração de novos empreendimentos (Edmondson et al 2007).

Essa transição no ambiente das universidades de segunda revolução acadêmica: a primeira revolução acrescentou a pesquisa como uma missão juntamente com a função de ensino; já a segunda transformação passou a incluir o empreendedorismo como uma atribuição universitária (Etzkowitz, 2001). O empreendedorismo acadêmico tornou-se, portanto, uma prioridade para os formuladores de políticas dentro das universidades, bem como para os governos locais em todos os lugares (Potter & Storey, 2007).

Universidades e governos buscam criar parques científicos e tecnológicos altamente inovadores, nos quais jovens empreendedores lideram a inovação e o crescimento econômico. Por exemplo, Stanford e Massachusetts Institute of Technology - MIT e seus vínculos estreitos com a indústria e o empreendedorismo já foram vistos como anomalias dentro do sistema acadêmico, enquanto se tornaram o modelo a ser imitado por outras universidades (Etzkowitz et al, 2000).

Durante as aulas, devido as diversas tecnologias que prendem a atenção dos alunos, mantendo-os distraídos, é desafiador para os docentes, atraí-los para que tenham atenção ao conteúdo das aulas. (Guimarães, 2015). Sendo assim, para mitigar este problema, as instituições de ensino superior estão buscando maneiras de contribuir com o professor, por



meio de programas de ensino mais atrativos que promovam o interesse do aluno em aprender.

A maior parte dos docentes ainda não estão preparados para revisarem as suas práticas de ensino e, portanto, a introdução ao uso das metodologias ativas não deve ser imposta de forma repentina (Borges & Alencar, 2014). Essa introdução deve ser feita de uma maneira flexível, adaptando-se para que tanto os discentes, quanto os docentes saiam satisfeitos visando que os futuros profissionais também utilizem o que foi aprendido em seus ambientes de trabalho e na sociedade de forma efetiva. Implementar o uso das metodologias ativas poderá capacitar os docentes, instigando a curiosidade dos discentes. Uma proposta para inovar no ensino superior é por meio do uso de metodologias inovadoras, ampliando o engajamento dos alunos nas aulas, fazendo com que eles sejam o centro da aprendizagem e potencializem os seus conhecimentos, incentivando o protagonismo e ações empreendedoras. (Borges & Alencar, 2014).

A abordagem tradicional dos estudos sobre a atividade empreendedora presumiu que as condições situacionais, que englobam a posição no mercado de trabalho, e as características pessoais dos indivíduos, tais como características demográficas ou traços de personalidade, seriam os principais fatores a determinar quem efetivamente se tornaria um empreendedor (Krueger et al., 2000). No entanto, esta abordagem tem sido abandonada devido a falhas metodológicas e conceituais, bem como pela falta esclarecimento sobre o fenômeno empreendedor

Os modelos de intenção são superiores aos modelos de abordagem tradicional, pois os empreendedores também são moldados por fatores motivacionais, pelo ambiente social e por suas percepções de habilidades pessoais. A intenção de um indivíduo está intimamente relacionada ao seu comportamento, ou seja, entende-se que toda a atitude é precedida de uma intenção (Krueger et al. 2000). Criar negócios requer um comportamento planejado, que é anteposto por intenções e atitudes, não apenas por características individuais. Essas intenções vão se estruturando ao longo da vida das pessoas e são diretamente impactadas por fatores como a confiança nas próprias habilidades e capacidades, a aceitação de uma determinada carreira por pessoas importantes na vida e, ainda, pela motivação e avaliação de oportunidade e educação. (Krueger et al.,2000).

Para ensinar empreendedorismo, os ambientes não tradicionais de ensino, além das atividades práticas, experienciais e ativas são essenciais (Bell & Bell, 2018). Existem inúmeras maneiras de ensinar o empreendedorismo (Collins et al, 2006;). Atividades mais práticas já vêm sendo estudadas na literatura, como, por exemplo: estágios curriculares dentro de



empresas, elaboração de casos de estudo, consultorias em universidades, construção de projetos colaborativos, utilização de softwares para simulação de negócios, práticas simuladas em sala de aula e fora da sala de aula, entre outras iniciativas. (Vega et al, 2010).

As metodologias ativas representam uma grande evolução no processo aprendizagem e conhecimento, induzindo a um maior foco no aluno, ao desenvolvimento da autonomia, ao aumento do engajamento e à motivação durante o processo (Filatro & Cavalcanti ,2018). Existem divergências de opiniões na literatura referente ao melhor método ou a melhor prática de ensino para empreendedorismo, justamente pelo impacto dos métodos de ensino ainda serem incertos. (Audet, 2004; Pittaway, 2018).

A pouca descrição dos conteúdos abordados nos cursos, a falta de teorias comuns entre eles e a falta de taxonomia para a educação em empreendedorismo dificultam a legitimidade do campo (Fayolle, 2013). Os conteúdos e metodologias devem ser discutidos sob a visão da psicologia educacional e, até mesmo, sob a perspectiva da literatura na área da educação, analisando, desta forma, os níveis de complexidade dos resultados pretendidos e tipos de conhecimentos tratados nos cursos, dado que diferentes tipos de conhecimento, que podem ser fatos, conceitos, teorias, procedimentos e estratégias metacognitivas, poderiam facilitar essas análises.

1.1 Justificativa da pesquisa

A Atitus Educação é uma faculdade inovadora, empreendedora onde os professores estão conectados com o mercado e existe a acessibilidade dos dados, fora isso, a escolha pela Atitus Educação, se deve ao fato da sua expertise na área educacional, empreendedorismo e negócios, suas pesquisas possuem reconhecimento e programas de pós-graduação interligados ao empreendedor. Os recursos humanos são outro fator preponderante para a pesquisa, suas bases de dados e a formação humana que notoriamente passa pela instituição. A escola de negócios oportuniza parcerias e uma ampla rede de conhecimento e colaboração, seja institucional ou interinstitucional, que são relevantes a pesquisa e a viabilidade de acesso a potenciais participantes.

O histórico de engajamento com a inovação e o empreender, disseminando tais valores aos acadêmicos e comunidade local encontram amparo nos valores e objetivos da instituição. O impacto acadêmico e social, é relevante não somente para a instituição pesquisada, mas para possibilitar contribuições para o desenvolvimento social (Atitus, 2023).



1.2 Problema de pesquisa

Existe uma certa lacuna entre o que os empreendedores devem saber e o que é efetivamente ensinado nas aulas ao comparar as atividades realizadas pelos empreendedores ao iniciar seus negócios com o conteúdo de alguns materiais utilizados nos cursos (Henry *et al*, 2005; Edelman *et al*, 2008). Dessa forma, foi possível identificar uma discrepância entre teoria e prática, com muitas atividades negligenciadas nos cursos. Os autores relatam que diversos conteúdos são abordados apenas teoricamente e falham em ensinar os alunos a realizarem de fato tais atividades (Lima *et al*, 2014).

Observa-se, assim, a necessidade de formas de condução mais práticas para ensinar empreendedorismo, algo que vá além do planejamento de negócios, pois a demanda dos alunos é mais complexa do que isso. A fim de identificar as percepções dos docentes, discentes e gestores sobre esta problemática, o estudo pretendeu responder à seguinte pergunta de pesquisa: Como o uso de metodologias ativas influencia no comportamento empreendedor dos alunos do ensino superior?

Esta pesquisa contribui para a literatura, para a ciência e para instigar outras instituições sobre o uso das metodologias ativas e sua influência no comportamento empreendedor dos alunos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Analisar a influência do uso das metodologias ativas no desenvolvimento do comportamento empreendedor.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Identificar as metodologias ativas utilizadas no ensino superior;
2. Compreender o uso das metodologias ativas de empreendedorismo e inovação no ensino superior;



3. Avaliar de que forma as metodologias impactam no desenvolvimento do comportamento empreendedor.

Considerando a figura da pesquisa, apresenta-se de forma resumida o overview desse estudo contemplando o problema e os objetivos.

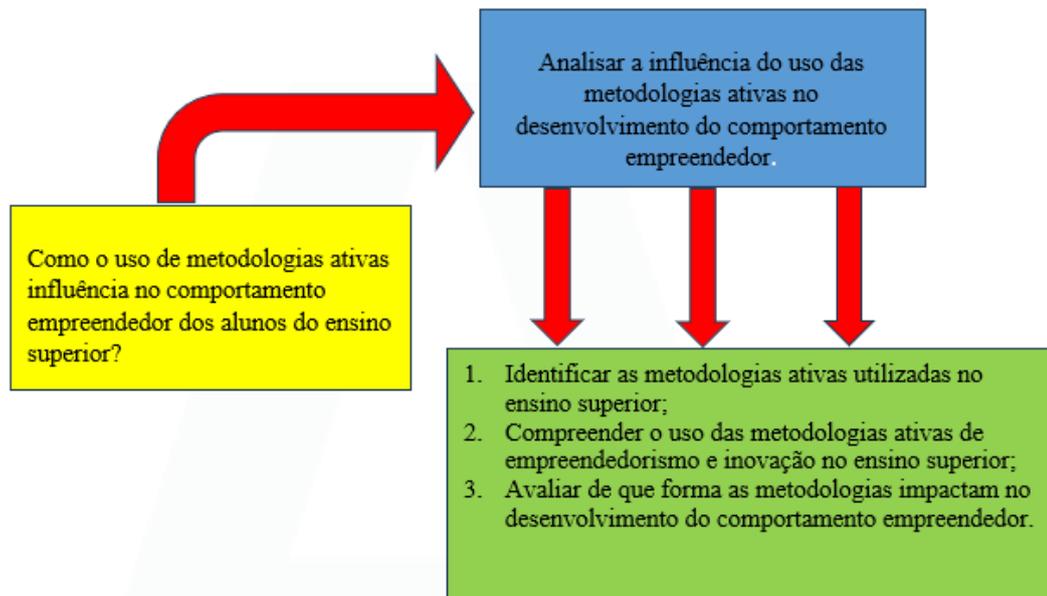


Figura 1 Desenho da Pesquisa
Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Na sequência foi apresentado o referencial teórico que contempla os temas: Universidade empreendedora, o empreendedorismo, a educação empreendedora e seus desafios, a mentalidade empreendedora, as contribuições do empreendedorismo e das metodologias ativa para as ODS e as metodologias ativas.

2 Referencial teórico

2.1 Universidade Empreendedora

A disseminação das temáticas sobre as *entrepreneurial university* têm efetuada relevância na construção de padrões instrumentais para as instituições de ensino superior. Este tema começou a ocupar grande destaque em discussões das universidades-por meio da ampla produção bibliográfica e pelos debates que estimulam e envolvem acadêmicos, administradores universitários e demais *stakeholders* em diversas partes do mundo. A divulgação desses trabalhos realizados com enfoque normativo acredita que as propostas de mudanças contidas nos moldes de universidade empreendedora, ajudam a propagar na condução do ensino superior nas sociedades contemporâneas estimulando a introdução deste tipo de universidade em escala mundial (Clark, 1983).

Burton Clark foi pioneiro na disseminação do conceito de *entrepreneurial university* e seu conceito passou a ser empregado de forma constante pelas instituições de ensino superior. Logo, em seus primeiros trabalhos, Clark propôs a metáfora de um triângulo para referir-se ao ensino superior que seria formado pelas presenças do Estado, do mercado e dos valores acadêmicos, evidenciando as constantes tensões entre esses três integrantes de sua hipotética figura (Clark, 1983).

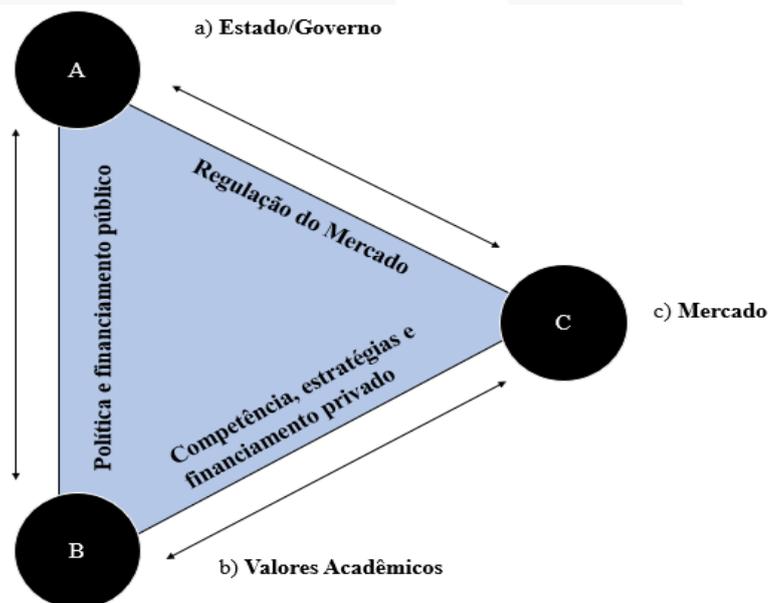


Figura 2 Triângulo de Clark

Fonte: Elaborado pela Autora (2024), adaptado de Clark (1983).

Uma ferramenta analítica muito utilizada na pesquisa no ensino superior para explicar a complexidade deste campo de forças é o triângulo de coordenação de Burton Clark (1983, p. 136).

A ideia de *entrepreneurial university* sustentou-se em medidas incorporadas pelas instituições examinadas nos trabalhos de Clark, salientando noções que comportavam aspectos analíticos e descritivos com grande qualidade normativa, já que as mudanças efetuadas por estas, serviriam de base como modelo para outras instituições de ensino superior. É importante ressaltar que, algumas características deste modelo de universidade identificadas por Burton Clark (Audretsch & Belitski, 2021).

Diante do estreito recurso de fundos governamentais, as universidades criaram diversas fontes de financiamento para desempenhar as suas atividades, através de parcerias com empresas diversas, filantrópicas, governos, negociações de criações patenteadas e de propriedade intelectual, e através de cobrança de anuidades etc. (Clark, 1983).

As *entrepreneurial universities*, diferentemente das tradicionais universidades europeias que se revelaram incapazes na condução das transformações sociais, apresentaram uma gestão centralizada que as proporcionava elaborar de forma estratégica suas ações, tendo prontidão na tomada de decisão em relação a demandas socioeconômicas a um nível globalizado, possuindo gestores especializados, proporcionando captação dos recursos financeiros e todas as mudanças internas necessárias.

Algumas características das *Entrepreneur universities* são a existência de uma sólida cultura empresarial, com seus valores e crenças baseadas no desenvolvimento empresarial e humano, possuem departamentos muito sólidos e alinhados com seus objetivos sendo aberta a mudanças. das empresas e aliadas as empresas de tecnologias, (Ortiz *et al*, 2017).

2.2 O Empreendedorismo, a Educação Empreendedora e os Desafios

A literatura sobre o Empreendedorismo proliferou a partir da década de 1980 e, no Brasil, passou a despertar o interesse acadêmico no início dos anos 2000. O empreendedorismo, é objeto de estudo em diversas áreas do conhecimento, como antropologia, geografia, psicologia, economia, negócios e sociologia. (Birch, 1981; Reynolds et al, 2001).

O empreendedorismo é um fenômeno social-considerável, pois gera oportunidades



ocupacionais e, por consequência, reduz o desemprego (Birch, 1981; Reynolds *et al.*, 2001), A ação empreendedora impulsiona o desenvolvimento regional e o crescimento econômico e por este motivo, cada vez mais governos de diferentes nações elaboram programas para proporcionar a criação de novas empresas e a promoção do empreendedorismo (Audretsch & Keilbach, 2004).

O empreendedorismo é como um motor que impulsiona a economia de forma globalizada e ensinar o empreendedorismo é um desafio social e econômico fundamental para o qual as universidades têm muito a contribuir, entretanto, ainda existem inúmeros desafios epistemológicos, teóricos, pedagógicos e práticos em relação ao tema (Gorman *et al.*, 1997).

Algo a observar é que desenvolver tais atividades educativas não deixam de refletir sobre sua eficácia, já que é difícil de medir a eficiência delas. Recentemente, diversos estudos foram desenvolvidos no campo da educação superior para o empreendedorismo. Muitos pesquisadores, formuladores de políticas e profissionais concordam que a educação empreendedora produz resultados mensuráveis. No entanto, identifica-se a dificuldade em medir o impacto dos programas de treinamento nos alunos, considerando perspectivas de longo prazo que acompanhem o aluno depois da sua formação em cursos de empreendedorismo e que busquem analisar como estes conseguiram um emprego, como transferiram o que aprenderam em seus trabalhos, entre outros impactos (Fayolle & Castagnos 2006).

O papel que as instituições de ensino superior desempenham atualmente através do ensino do empreendedorismo e da transferência de conhecimento e inovação para os formandos é crucial neste processo, pois os desafios e práticas educativas que estimulam o protagonismo do aluno devem ser parte integrante do aprendizado desde o início do conteúdo a ser ministrado, sendo o professor um mediador da aprendizagem e não mais o sujeito ativo (Fayolle & Castagnos 2006; Alvarenga *et al.*, 2012; Groccia, 2018).

2.2.1 *Mentalidade Empreendedora*

O empreendedorismo está se tornando um tema cada vez mais popular (Gadzali *et al.*, 2023), diversas pessoas estão interessadas em se tornar um empreendedor e desenvolver seu próprio negócio (Diawati *et al.*, 2023), entretanto, nem todos têm a capacidade de se tornar um empreendedor de sucesso (Raharjo *et al.*, 2023).

Dentre vários fatores que podem influenciar o sucesso do negócio é ter uma mentalidade empreendedora (Daspit *et al.*, 2023). A mentalidade empreendedora é uma



mentalidade que inclui as atitudes, valores e habilidades necessárias para tornar-se um empreendedor de sucesso. Uma mentalidade empreendedora não é apenas importante para iniciar um novo negócio, mas para gerenciar um negócio existente também (Larsen, 2022).

Empreendedores de sucesso têm a capacidade de enfrentar desafios e assumir riscos ao fazer negócios e tomar as corretas decisões (Daspit *et al.*, 2023; Rembulan *et al.*, 2023). Alguns indivíduos têm uma mentalidade empreendedora mais presente do que outros e isso pode impactar o sucesso dos seus negócios. Portanto, é importante estudar a relação entre mentalidade e o sucesso nos negócios. (Daspit *et al.*, 2023; Diawati *et al.*, 2023; Gadzali *et al.*, 2023; Jiatong *et al.*, 2021; Larsen, 2022; Raharjo *et al.*, 2023; Rembulan *et al.*, 2023;).

Uma mentalidade empreendedora é a maneira como uma pessoa pensa e vê o mundo no contexto de empreendedorismo (Kouakou *et al.*, 2019). Existem várias dimensões (Tabela 1) de uma mentalidade empreendedora que são comumente reconhecidos por especialistas, incluindo:

Dimensões	Definições
Criatividade e inovação	Capacidade de enxergar oportunidades de negócios que os outros não identificam, bem como a capacidade de desenvolver soluções novas e inovadoras para problemas identificados;
Orientação para objetivos	Capacidade de definir objetivos claros e ser orientado para atingir esses objetivos. As pessoas que têm uma forte mentalidade empreendedora têm motivação e resiliência para alcançar seus objetivos
Assumir riscos	Capacidade de assumir riscos associados aos negócios e às oportunidades. As pessoas que têm uma forte mentalidade empreendedora não têm medo de assumir riscos necessários para atingir seus objetivos de negócios. O ensino sobre empreendedorismo contribui para os alunos desenvolverem a capacidades de assumir riscos com mais confiança e sabedoria; um empreendedor deve estar pronto para assumir riscos ao iniciar seus negócios
Autoconfiança	Trabalhar de forma independente e tomar iniciativas em prol do desenvolvimento do negócio. As pessoas que têm uma forte mentalidade empreendedora têm a capacidade de liderar e gerenciar de forma eficaz
Aprendizado e Adaptação	Aprender com a experiência e se adequar às mudanças no ambiente de negócios. As pessoas com orientação empreendedora podem adaptar-se rapidamente e tomar as medidas necessárias para se manter relevante e bem-sucedido. A mentalidade empreendedora pode ter uma influência significativa no sucesso futuro dos negócios, gerando ideias criativas e contribuindo para que os alunos enxerguem oportunidades de negócios oportunidades ao seu redor e criem ideias para atender às necessidades do mercado
Incentivo à independência	Mentalidade empreendedora têm maior probabilidade de serem independentes e têm a capacidade de resolver problemas de forma criativa e inovadora. Esse a independência os ajuda a construir seu próprio negócio
Habilidades de gerenciamento	Gerenciar recursos e administrar um negócio de forma eficaz. Uma educação empreendedora pode ajudar os alunos a desenvolverem as habilidades necessárias para administrar seu próprio negócio
Rede de negócios	Educação voltada ao empreendedorismo pode ajudar os alunos a construírem uma densa rede de negócios, que os ajudam a expandir seus empreendimentos no futuro

Tabela 1: Dimensões Mentalidade Empreendedora

Fonte a autora 2024, baseado em: (Azzaakiyyah, 2023; Kouakou *et al.*, 2019; Morris, 2022; Putri *et al.*, 2022; Wardana *et al.*, 2020; Zemlyak *et al.*, 2022).

A mentalidade empreendedora dos alunos pode ser trabalhada em disciplinas e conteúdo que dialoguem com o ensino do empreendedorismo, influenciando positivamente no futuro profissional dos discentes através do desenvolvimento de habilidades que são importantes para iniciar e obter sucesso com o seu próprio negócio (Lindberg *et al.*, 2017).

2.2.2 Contribuições do empreendedorismo e das metodologias ativas para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS

O empreendedorismo dispõe de diversas oportunidades para a sociedade, uma vez que permite ganhos econômicos que contribuem para a sobrevivência e concede trabalho as pessoas envolvidas nos processos produtivos de um país. O cumprimento dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) proporciona aos países terem melhores condições de vida e, desta forma, o desenvolvimento sustentável de um país é apoiado, proporcionando as condições necessárias para que novas empresas tenham sucesso. (Qermane *et al.*, 2021; Sadiq *et al.*, 2021; Yadav, 2021).

Ao cumprir as metas do ODS 4, o empreendedorismo tem sido responsável pela criação de muitas iniciativas de programas para fomentar a igualdade de oportunidades educacionais entre pessoas de muitos países diferentes (Bisanz *et al.*, 2019).

Em relação ao ODS 5, o empreendedorismo tem sido a chave para permitir que as mulheres alcancem um papel importante na economia global devido a um maior acesso a recursos financeiros que ocasiona, um aumento imediato do rendimento das pessoas mais necessitadas e, como resultado, incentiva no avanço de empresas, o que requer acesso ao capital e um ambiente de negócios favorável, especialmente para as mulheres. (Hussain, J. *et al.*, 2019).

É notável que o empreendedorismo tem importância na realização progressiva do ODS 16, assim como as políticas públicas e internacionais e os assuntos internacionais, as empresas privadas têm desenvolvido um papel importante nos esforços para resolver numerosos confrontos a nível global (Sottini, A.; Ciambotti, 2020). Desta forma, as organizações baseadas na partilha também desempenharam um papel importante na liberação de recursos não utilizados e na criação de laços sociais entre pessoas de todo o mundo (Muñoz *et al.*, 2018).

Espera-se que os empreendedores alcancem a prosperidade, promovam a paz por meio da iniciativa internacional que reúne as empresas com as agências da ONU para desenvolver



valores básicos em liberdades humanas fundamentais, emprego, clima e anticorrupção (Ki-moon, 2010).

De e acordo com o Guia Agenda 2030(2020), o uso das metodologias ativas e inovadoras, contribuem para o crescimento de uma educação de qualidade, além das oportunidades da tecnologia que incluam grupos em situação de vulnerabilidade e fortaleçam esses processos (Cabral *et.al*, 2020).

Uma educação inclusiva requer empenho em pesquisas científicas que ajudem a entender as variáveis e processos multidimensionais que contemplem metodologias, tecnologias e conhecimentos específicos para ampliar as oportunidades e os acessos a grupos vulnerabilizados em todos os níveis educacionais, além disso, ocasionar a elaboração de políticas públicas afim de garantir com impacto, uma política educacional equitativa (Guia Agenda, 2030, 2020).

A universidade, devido ao seu importante papel, tem o desafio de oferecer e desenvolver em seus espaços de aprendizagem uma educação de qualidade, inclusiva e equitativa, ademais, estimular o pensamento crítico entre docentes, pesquisadores e extensionistas, para compor uma educação de qualidade e, seu caráter não deve ser estático frente ao contexto em que se insere (Guia Agenda, 2030, 2020).

Ao verificar as pesquisas universitárias, que tenham conexão ao ODS 4 e à Agenda 2030 considerando seu compromisso com o processo de ensino-aprendizagem, devem realizar investigações e agregar dados que sejam importantes na implementação do ODS 4. Além disso, é importante incentivar pesquisas no contexto da Educação para o Desenvolvimento Sustentável (EDS), visto que tal temática, apesar de sua importância no contexto da Agenda 2030, ainda é pouco disseminada no Brasil (Cabral *et al.*,2020).

A seguir alguns conceitos de metodologias ativas, estas promovem uma melhor experiência de aprendizado, transformando a percepção dos alunos e sua relação com o mundo, promovendo o desenvolvimento de competências fundamentais para a educação empreendedora, assim como buscar informações, ter comprometimento, ser persistente, promovendo independência e a autoconfiança do aluno.

2.3 Metodologias Ativas

As metodologias ativas emergem como uma possibilidade para oferecer aos docentes alternativas para que eles consigam nortear o seu desenvolvimento educacional, distanciando-



se do modelo de ensino tradicional em que o professor teria todo o conhecimento dentro da sala de aula e o papel do aluno seria mais de um agente passivo. A busca por recursos inovativos como instrumental para a evolução e melhorias das instituições de ensino superior necessita que sejam incorporadas práticas de ensino tidas como inovadoras, justificando-se a ideia de dinamismo nas salas de aulas no que tange à abordagem dos conteúdos (Castro *et al.*, 2012).

Atualmente se faz necessário o surgimento de um novo perfil de educador e de aluno, dada a aceleração tecnológica do mercado que impõe novas provocações desafiadoras para o processo de ensino e aprendizagem de empreendedorismo (Qureshi & Mian, 2021). Uma postura de ensino de empreendedorismo proativa é necessária diante das incertezas ambientais (Arruti & Panos- Castro, 2020).

O ensino de empreendedorismo envolve uma postura responsiva e reflexiva por parte do docente (Kakouris, 2021). O aluno deve ser protagonista no processo de ensino e aprendizagem se engajando no conhecimento prévio, necessário e útil para novos aprendizados. Para que isto ocorra, necessita-se que os professores redefinam suas estratégias de ensino, não somente construindo e repassando o saber, mas transformando suas práticas didático pedagógicas através de novos processos metodológicos que ajudem o aluno a desenvolver autonomia (Souza & Saraiva, 2010).

As metodologias ativas são imprescindíveis para a autonomia do discente, pois contribuem para o desenvolvimento da autoconfiança, senso crítico, responsabilidade e protagonismo (Diesel *et al.*, 2017). As metodologias ativas representam uma forma alternativa de trabalho que busca alimentar a aprendizagem por meio de reflexão e análise de circunstância para propósitos nas tomadas de decisão, sendo o docente mediador e facilitador do processo de aprendizagem (Mariano *et al.*, 2018;).

A construção do conhecimento é determinada por duas variáveis: a situação de aprendizagem proposta pelo docente e o engajamento do discente com as atividades (Krakauer *et al.*, 2017). Em suma, é uma educação voltada para a problematização da realidade, do trabalho em equipe, sendo mais dinâmica, efetiva e inovadora. Os resultados de pesquisas precedentes confirmam que o uso de metodologias ativas influencia de forma efetiva e positiva no comportamento empreendedor do aluno (Arruti & Panos-Castro, 2020; Mariano *et al.*, 2018). Portanto, considerar o uso das metodologias ativas de aprendizagem como uma prática pedagógica ativa no processo de formação de estudantes. Essas práticas representam apenas uma seleção das muitas metodologias ativas disponíveis para impulsionar empreendedores. Cada uma delas oferece uma abordagem diferente para o desenvolvimento de ideias, produtos



e negócios, permitindo que os empreendedores abordem os desafios de forma criativa e ágil.

Alguns modelos de metodologias ativas são a aprendizagem baseada em problemas, a aprendizagem baseada em projetos, a aprendizagem baseada em jogos, a sala de aula invertida, o discurso de elevador, a aprendizagem baseada em casos, o *design thinking*, a rotação por estações, o *storytelling*, *blended learning*, e o *peer instruction*. Essas diferentes metodologias são apresentadas nas seções subseqüentes.

2.3.1 Aprendizagem baseada em problemas – ABP

A aprendizagem baseada em problemas é uma metodologia que pretende atender às necessidades dos professores, dos alunos e da sociedade. Esta aprendizagem possibilita que os alunos solucionem possíveis problemas relacionados ao mercado de trabalho e os estimula a pesquisar, tornando-os capazes de desenvolver a aprendizagem de forma crítica e, desta maneira, os ajuda a tomarem decisões. Em relação aos professores, esta metodologia busca a auxiliar de forma multidisciplinar, alinhando o que estão ensinando com diversas informações necessárias aos futuros profissionais. Para a sociedade, forma-se um profissional qualificado e atualizado, capacitado a encontrar soluções condizentes com a realidade e suas necessidades dado o contexto mundial globalizado e marcado pela alta competitividade e pelas constantes mudanças no mercado de trabalho (Tynyälä, 1999).

O método da ABP se caracteriza como uma estratégia educacional e uma doutrina curricular, em que os discentes assumem com protagonismo seu autoconhecimento, sendo assim, constroem a evolução de sua aprendizagem de forma ativa e colaborativa e aprendem de forma contextualizada, apropriando-se de um saber com significado pessoal (Mamede, 2001). Este método, não pode ser utilizado de forma isolada em determinadas disciplinas e está fundamentado nos princípios sobre os quais se baseia o processo de aprendizagem, com implicações em todas as dimensões organizacionais do processo educacional.

O currículo ideal é aquele que prepara o profissional para o mercado de trabalho além das teorias vistas em aula, mas que o instiga ao protagonismo de aprender por conta própria e a colocar os ensinamentos em prática de forma empreendedora. (Delisle, 1997).

2.3.2 Aprendizagem baseada em projetos



A aprendizagem baseada em projetos é uma proposta de metodologia centrada nos princípios de uma tarefa que envolve o aluno a resolver problemas de forma investigativa, gerando soluções e, outros objetivos significativos (Markham *et al.*, 2008). Essa metodologia promove a autonomia do estudante na construção do seu próprio conhecimento. Em relação aos docentes, esses deixam de ser um detentor do conhecimento para se tornarem moderadores, facilitando a aprendizagem, a partir da relação horizontal com o aluno em um ambiente de aprendizagem, estimulando a análise, investigação, elaboração de estratégias, encontrando soluções para os problemas com criatividade. A elaboração de um trabalho, por meio da estratégia de projetos, exige um comportamento investigativo tanto de educandos como os educadores (Barbosa *et al.*, 2004).

É possível encontrar soluções de problemas através de um processo reflexivo, com tomada de decisão assertiva, levando em consideração a sequência de passos a serem seguidos, é necessário colocar em ação uma série ampla de conhecimentos e habilidades (Echeverría & Pozo, 1998). A existência de um problema implica na tomada de consciência da situação de forma reflexiva e na necessidade de buscar uma solução com a tomada de decisão, o que acarreta a ação baseada na sua reflexão (Rubega & Toyohara, 1999). A estratégia de projetos pressupõe estimular a formação dos alunos e professores pesquisadores. Por consequência, para esta metodologia é, fundamental um planejamento do trabalho docente na condução de projetos de aprendizagem discente.

Os principais benefícios da metodologia ativa ABP são melhorias no desempenho acadêmico, sendo assim, uma metodologia superior as outras neste quesito (Blumenfeld et al., 1991). Ela permite desenvolver uma cognição mais avançada ao ensinar para os alunos sobre processos complexos como planejamento e comunicação, atingimento de metas, foco, prioridades, estudos autodidatas, aprendizagem contínua, entre outras habilidades.

2.3.3 Aprendizagem baseada em jogos e gamificação

Gamificação é um método de ensino que faz uso dos elementos dos jogos para gerar conhecimento nos alunos através dos games para resolver problemas de forma a envolver o aluno os motivando a ter ações com através do uso das mecânicas, estéticas e pensamentos dos games para envolver, motivar a ação, promover a aprendizagem, portanto, a gamificação pode ser definida como a aplicação de algo que compreende os jogos analógicos ou digitais, simulações de forma lúdica. No campo da aprendizagem, o termo compreende as experiências



de aprendizagem que utilizam da lógica dos jogos para obter um objetivo almejado, direcionando propósitos que deem sentido, às ações dos alunos participantes. (Karl Kapp, 2012; Zichermann, 2010).

Com esta metodologia emerge como uma alternativa de conectar a escola ao universo dos jovens, os quais carregam inúmeros aprendizados oriundos dos games, com o foco na aprendizagem por meio de práticas como sistemas de *ranking*, fornecendo recompensas. Ao invés de focar em avaliações com notas, da forma tradicional, utilizam-se estes elementos de forma avaliativa com uso da mecânica dos jogos afim de promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos. O emprego dessa metodologia apresenta bons resultados devido a esta ser uma área carente de novas estratégias para motivar os docentes captando os mesmos já que estes, na atualidade, estão cada vez mais envolvidos com o mundo da tecnologia, ao contrário dos interesses demonstrados pelos métodos tradicionais utilizados pelas instituições de ensino superior. (Deterding *et al.*, 2011).

Ficou observado desde o final da primeira década do século XXI, um relevante interesse acadêmico pelo conceito de gamificação, incluindo a área da educação, desta forma se inserindo-se no rol das metodologias ativas de aprendizagem. O conceito de gamificação tem despertado o interesse acadêmico em verificar as contribuições pedagógicas desta metodologia ativa de aprendizagem no ensino da matemática, inclusive na educação básica. (Deterding, 2021).

Na atualidade, inserir jogos em sala de aula é educar de forma com lúdica, pois acaba despertando a motivação do aluno e tornando o processo de ensino aprendizagem mais prazeroso, eficaz e alegre (Eck, 2006). A utilização da gamificação durante as aulas promove o desempenho de habilidades e competências, pois os games exercem uma influência positiva no processo de ensino-aprendizagem. A gamificação é um acontecimento um tanto novo na educação e distinto do design de jogos, podendo ser considerada uma metodologia ativa de aprendizagem (Lencastre *et al.*, 2016).

A gamificação é o processo de buscar os elementos dos jogos para elaborar experiências em que os alunos realizam atividades sem o medo de errar (Kapp, 2012; Zichermann & Linder, 2013). Dessa forma, as atividades desenvolvidas pelo professor em um ambiente seguro poderão simular diferentes experiências, as quais podem abordar temas que geralmente seriam extensos e cansativos, transformando-os em divertidos e engajadores.

O objetivo da gamificação envolve o desenvolvimento do protagonismo, o engajamento e a autonomia dos discentes, com uma conseqüente geração de conhecimento



(Filatrot & Cavacanti, 2018). De acordo com os autores, para a gamificação ocorrer durante o processo de aprendizagem, devem ser incluídos no design instrucional todos ou alguns dos seguintes elementos: regras, níveis, progressivos de dificuldade, conflito, competição, cooperação, pontuação, recompensa, narrativa de fundo, personalização de percursos, ranqueamento e feedback. A inclusão de práticas de jogos gera resultados significativos no meio educacional, almejando atualizações das metodologias de ensino, incorporando ações e situações que são comuns aos alunos em suas realidades, estimulando e trabalhando para um melhor desenvolvimento do aluno (Sant *et al.*, 2019).

2.3.4 Sala de aula invertida

A sala de aula invertida pode ser definida, em um sentido mais geral, como um método educacional em que o dever de casa e a instrução são invertidas e a aprendizagem ocorre fora da sala de aula (Turan *et al.*, 2020). A metodologia de sala de aula invertida foi desenvolvida por Jonathan Bergmann e Aaron Sams em 2007, dois professores de ciências norte-americanos, que estavam frustrados com a repetição de conteúdos em sala de aula. Com isso, eles apresentaram o método de sala de aula invertida para que os alunos aprendessem os conceitos gerais em casa a partir de aulas gravadas e conteúdos pré-estabelecidos, enquanto, em sala de aula, eram tiradas as dúvidas, tornando, assim, as horas em sala mais proveitosas e melhorando a interação aluno-professor (Bergman, 2016).

Em aulas com o uso desta metodologia, as apresentações de conceitos e conteúdo são realizadas utilizando de recursos da tecnologia da informação e comunicação (TICs) (Valente, 2018). Já quando o aluno está fora do período de aula, utiliza-se os ambientes virtuais de ensino e aprendizagem. Desta maneira, o professor utiliza o tempo em sala de aula para colocar em prática o conteúdo e trabalhar dificuldades pontuais, tirando todas as dúvidas dos discentes.

Nesse caso, a tecnologia trabalha em conjunto com esta metodologia ativa. As TICs representam o meio usado para divulgação do conteúdo a ser visto pelo aluno. Já os alunos podem utilizar qualquer dispositivo para estudo destes assuntos, em qualquer plataforma, através de diversos tipos de mídia (vídeos, podcasts, textos interativos, jogos, entre outros).

Algumas vantagens no uso desta metodologia dizem respeito ao maior engajamento aluno-professor e aluno-aluno no período em que estão em sala de aula, pois o educador consegue dedicar maior tempo para atendimento dos alunos (Fulton, 2016). Os conteúdos ficam disponíveis por quanto tempo for necessário ao aluno e podem ser revistos quantas vezes



necessário; sendo assim, a aluno consegue organizar seu tempo de forma mais eficiente.

Devido ao dinamismo e das diversas formas de comunicação, deve haver um equilíbrio entre compartilhar e personalizar (Moran, 2013). É preciso encontrar tempo para aprofundar, reelaborar, produzir e fazer novas sínteses, permitindo interações sociais de ideias e pessoas

2.3.5 *Discurso de elevador*

A metodologia discurso de elevador, tem uma atividade baseada no protagonismo, que possui como objetivo desenvolver a capacidade de oratória e objetividade dos alunos frente a uma oportunidade de apresentação rápida (Filatro & Cavalcanti, 2018). Segundo os autores, a metodologia faz referência a uma situação inesperada e única, com um investidor ou pessoa de extremo interesse pela ideia dentro de um elevador; logo, entende-se que se tem poucos minutos para repassar a ideia principal e vender algo de forma interessante de forma inovadora.

O discurso de elevador pode ser observado como uma competição colegial de apresentação de elevador em que os alunos fazem uma apresentação memorizada de um a dois minutos, com juízes determinando o vencedor (Mccollough et al, 2016). Para os autores, alguns benefícios do uso desta metodologia incluem: desenvolvimento do foco do aluno, habilidades de oratória, estudo dos pontos fortes da ideia de negócio, habilidades de comportamento em apresentações, pensamento ágil e crítico, entre outros.

Esta metodologia pode ser utilizada substituindo os seminários realizados em sala de aula (Filatro & Cavalcanti, 2018), pode ser empregada em grupos ou individualmente, como forma de apresentação do produto de uma atividade realizada nas aulas ou, até mesmo, em conjunto com outra metodologia ativa.

Um ponto importante do discurso de elevador é identificar o interesse das pessoas que compõem o público da apresentação a ponto de mapear o que elas querem ou precisam, assim criando empatia e gerando oportunidades para a ideia (Diaz, 2009). A apresentação do discurso normalmente é realizada de forma presencial; porém, algumas alternativas são possíveis a partir do uso de ferramentas de tecnologia da informação e comunicação. Podem ser realizados vídeos de apresentação, por exemplo, no qual o aluno possui um controle maior sobre o tempo de apresentação, o conteúdo a ser apresentado, a ansiedade, a velocidade de fala, isto é, diversas variáveis importantes (Filatro, 2020; Cavalcanti, 2018).



2.3.6 Aprendizagem baseada em casos (ABC)

Da mesma forma que das metodologias ativas discutidas acima, a aprendizagem baseada em casos parte de um problema; porém, um caso como um todo é exposto, sendo que cabe ao aluno acompanhar a trajetória e elaborar uma decisão ao final do processo.

Esta metodologia pode ser definida como uma estratégia de ensino baseada em casos através de narrativas sobre pessoas que enfrentam dilemas e decisões, na qual os discentes são motivados a se ambientar com os personagens e circunstâncias envolvidas no caso, a fim de entender os fatos, contextos e valores, com o objetivo de apresentar uma solução que supõe uma decisão (Montanher, 2012).

Tal método requer que os alunos participem ativamente de situações problemáticas reais ou hipotéticas, avaliando o tipo de experiências que naturalmente encontram na disciplina a ser estudada (Ertmer & Russel, 1995). A forma em que o contexto é apresentado aos alunos é mais real quando comparada aos livros e materiais didáticos; no entanto, bastante previsível e gerenciável, não podendo ser comparado igualmente a como ocorreria a situação em um ambiente. O imprescindível no método é a interação aluno-problema.

A metodologia ativa ABC pode ser aplicada nas mais diversas disciplinas do currículo de um aluno, desenvolvendo características desejáveis para uma formação plena. O aluno é questionando durante todo o processo, o que o permite desenvolver o seu senso crítico quanto a situação e o motiva a aprender novos conteúdos e sintetizar o conhecimento (Metzner, 2014). Algumas formas de aplicação da metodologia ABC no ensino superior através de tarefa individual, aula expositiva, discussão, atividade em pequenos grupos, quebra cabeças e tutorial (Herreid, 1994).

Para uma maior interação, que casos devem ser instigantes e atraentes ao aluno para que seja criada uma ligação e que o aluno seja inserido em todo o contexto (Montanher, 2012). A interdisciplinaridade está intimamente relacionada a metodologia ABC, visto que os casos podem caminhar pelas mais diversas áreas de ensino e aprendizagem. Alguns fatores são necessários para que se tenha uma execução bem planejada da metodologia ABC, sendo eles: conter perguntas críticas, trabalhar em pequenos grupos, gerar um bom debate, fazer o aluno buscar um aprofundamento de conteúdo e restringir o professor ao papel de mediador.

Muitos dos benefícios obtidos pela aplicação do método são que os alunos comunicam suas ideias com maior clareza e apresentam uma capacidade de analisar de forma crítica problemas complexos. (Montanher, 2012). Nesse sentido, percebe-se uma mudança na



capacidade dos alunos tomarem decisões independentes, serem mais curiosos, interessarem-se pela aprendizagem e respeitarem opiniões, atitudes e crenças divergentes.

2.3.7 Design Thinking

O *design thinking* é uma ferramenta de auxílio ao empreendedorismo pautada no que é intangível, coletivo e criativo. Trata-se de uma metodologia que serve para desenvolver produtos e serviços focados nas necessidades, desejos e limitações dos usuários (Brown, 2017).

Um dos objetivos na sua aplicação é converter algumas limitações em benefícios para o cliente e criação de valor para a empresa. Esta abordagem, serve como norteador de formas agir cujo propósito serve para a resolução de problemas complexos com o foco em pessoas. Significa, portanto, pensar como um designer ou “pensar fora da caixa” adotando, para tanto, uma abordagem criativa baseada em pilares como a empatia, a colaboração e a experimentação, tendo como desafio, uma nova maneira de pensar as organizações (Cross, 2011).

Esta ferramenta pode ser considerada também uma maneira de compreender objetos e situações, criando caminhos para a inovação através da integração, da multidisciplinaridade e da colaboração. O princípio para a criação de um produto ou um serviço é a observação do negócio de forma diferente, associando-o à essência do design com colaboração, empatia e experimentos, objetivando gerar insights (Cross, 2011).

O método sugere novos pensamentos na direção de processos de criação e inovação para os negócios, através da empatia e da identificação de problemas empresariais e sociais. Alguns verbos como perguntar, observar, criticar, experimentar e prototipar estão fortemente relacionados ao *design thinking* (Castro & Figueiredo, 2016).

Esta metodologia pode ser aplicada em várias áreas do negócio: gestão empresarial, vendas, marketing ou planejamento estratégico por exemplo, desde que exista um problema a ser resolvido ou uma inovação a ser criada. Atualmente, esta metodologia ativa tem sido largamente utilizada no contexto da economia criativa.

Como uma das abordagens criativas de resolução de problemas, o *design thinking* parece ter atraído a atenção de acadêmicos e profissionais desde 2007. Isso é evidenciado pelo aumento no número de publicações científicas, com um total de 23 livros, artigos de periódicos e outros trabalhos que examinam ou usam essa abordagem no período de um ano (Johansson-Sköldberg et al., 2013).

A popularidade do *design thinking*, também chamado de design centrado no usuário



por alguns especialistas, é apoiada pelo sucesso da IDEO, uma das empresas de design mais influentes do mundo em desenvolver novos produtos e soluções inovadoras para enfrentar problemas sociais (Brown et al., 2019). Sob a orientação da IDEO, estudos também indicam que o *design thinking* tem sido amplamente utilizado em resolução de problemas educacionais.

O processo de *design thinking* é interativo e flexível e se concentra na colaboração entre o usuário e o produtor do produto ou serviço (Liedtka, 2018). Sua ênfase principal está em como as ideias são gerados com base no pensamento, sentimento e comportamento do consumidor.

2.3.8 Rotação por estações

Esta metodologia é utilizada como uma inovação e tem como objetivo demonstrar ao discente que o domínio de determinada disciplina pode ser alcançado não somente através das aulas tradicionais (expositivas), mas com formas diversas (Silva *et al.*, 2018). Nesta metodologia, o ambiente é dividido em vários grupos, cada um destes grupos, com atividades diferentes a desempenhar em que pelo menos um dos grupos contemple a tecnologia como recurso didático. Esta metodologia preza a construção do conhecimento a partir do envolvimento e presença ativa do aluno, desconstruindo aquela visão de que o conteúdo das aulas deva ser previamente estipulado e fielmente seguido através da transmissão expositiva do professor.

A proposta é que as problemáticas devam ser abertas e valorizadas a partir de grupos de estudos que colaborem de forma interativa entre alunos, professores e comunidade acadêmica (Silva *et al.*, 2016). A interação entre os diversos conhecimentos no estudo colaborativo ocorre nas estações de ensino enriquece a aula e dão condições aos alunos de desenvolverem o diálogo de diversos conteúdos e, assim, facilita o pensamento crítico, estimulando a autonomia e o senso de análise científica dos alunos.

Ao praticar esta metodologia, os alunos são divididos em grupos pequenos (preferencialmente de 2 a 4 alunos) e colocados em diferentes grupos (estações). Para cada estação é dada uma tarefa diferente e, em pelo menos uma dessas estações, requer o uso de alguma tecnologia para completar as atividades. Os alunos rotacionam de uma estação para outra até passarem por todas e finalizam as tarefas de acordo com o tempo determinado pelo professor.

Uma outra forma de colocar em prática tal modelo de ensino é estipulando três



diferentes estações: a primeira seria por intermédio do professor; a segunda utilizando alguma tecnologia, a terceira usando métodos interativos que desenvolvam a colaboração dentro do grupo. Essa metodologia, aplicada permite ao professor identificar facilmente as necessidades individuais de cada aluno (Govindaraj & Silverajah, 2017).

É importante ressaltar que as atividades das estações devem ser realizadas em sequência didática e ser independentes umas das outras; porém, correlacionadas, devendo ser iniciadas e finalizadas na mesma estação e sem necessitar de algum exercício visto anteriormente. Esta metodologia consiste em três principais momentos: interação entre alunos e professor (este último atuando como mediador), desenvolvimento colaborativo e participativo da atividade (debates, sugestões de ideias, desenvolvimento de projetos) e uso de tecnologias (exercícios online) (Lorenzoni, 2016).

A aplicação desta metodologia traz um resultado positivo, pois em suas observações, após sua utilização, notou-se uma resistência dos alunos pois demonstraram alguma dificuldade de adaptação inicial ao serem retirados da zona de conforto de forma passiva e colocados em atividades que exigiram suas participações de forma ativa na construção do conhecimento (Silva *et al.*, 2016). Na visão dos autores, superaram certos problemas iniciais, e a interação professor-aluno foi eficaz com debates proveitosos que somaram no aprendizado e contribuíram para a relação entre ambos.

A partir do uso dessa metodologia, os resultados esperados são: mudança do papel do docente que atuará como mediador, aprendizagem mais eficiente promovendo vários estilos de aprendizagem, feedback mais coerente da absorção de conhecimento do professor para seus alunos e, por fim, o desenvolvimento da autonomia dos estudantes (Vale, 2018).

2.3.9 *Storytelling*

Esta metodologia ativa, compreende o uso de narrativas com significado social ou cultural para incentivar a reflexão sobre conceitos e valores de forma a consolidar essas ideias abstratas por meio da percepção da relevância e significância de tais conceitos e valores a um grupo de indivíduos (Heinemeyer et al., 2018). Combinado com métodos de aprendizado ativo, a metodologia ajuda a estimular processos de motivação e construir significados por meio de narrativas em campos do saber em que seu uso tem sido restrito.

A tradição oral auxilia na atividade de contar histórias, mas o uso do *storytelling* em



ambientes ativos de aprendizagem é inspirado na tradição oral junto a práticas e ferramentas para a representação e multiplicação de estruturas mentais e morais de comunidades, em ambientes pedagógicos planejados. (Engert et al., 2009). A metodologia de aprendizado ativo atua de forma estrutural como práticas da “contação” de histórias para ganhar a dimensão do *storytelling*. Esta ferramenta se utiliza de recursos de memória, da importância do folclore, da transmissão de valores e do uso de personagens – que podem ser líderes políticos, culturais ou religiosos. Diferentemente da tradição oral de contar histórias, deduz que a audiência reaja à narrativa, participando de forma ativa na construção da aprendizagem.

Esta metodologia atua como uma estratégia voltada a aprendizagem. Alguns estudos sobre a inclusão da narrativa no processo educacional levaram ao desenvolvimento de uma estrutura de etapas e modelos que consiste em acrescentar componentes pedagógicos para motivar criatividade, a interação e o senso crítico que seriam apenas a audiência de uma história contada de modo tradicional. Além do mais, seu uso promove a construção de empatia com outros contextos e valores que não se encontram, de fato, tão separados ao considerarmos as relações entre sociedades, grupos e interseções de identidades e transversais na história das sociedades.

Algumas contribuições a partir do uso desta metodologia, de acordo com Haney *et al.*, (2001) são os ganhos cognitivos obtidos durante o processo de construção do conhecimento. Para os autores, mais do que apenas descrever o que aprenderam, os alunos são instigados a criar conexões lógicas entre o tema e outras situações relacionadas, entre experiências vividas e a sua própria realidade. De forma positiva esta contribuição demonstra como uma consequência da relação entre a teoria e a prática, considerando a troca do conhecimento abstrato para sua operacionalização, com enfoque em aspectos específicos a serem levados em conta no caso do ato de contar histórias como uma ferramenta de aprendizado ativo).

A aprendizagem ativa incentiva os docentes a desafiar suas ideias, valores e práticas sociais pré-estabelecidas, produzindo inovação, mesmo e principalmente quando se trata de temas controversos (Newmann *et al.*, 2000). A ausência de um referencial de autoridade que detenha o conhecimento, incentiva aos alunos questionarem e explorarem diversas formas de experimentar o conhecimento. Desta maneira, a participação constitutiva e criativa deixa de ser uma permissividade do professor mais aberto ou tolerante à mudança dos rumos do planejamento acadêmico e se torna parte do planejado. Abre-se o espaço para contestação das bases preexistentes do saber, promovendo-se novas perspectivas sobre o tema proposto e sobre suas visões de mundo em geral. Outro benefício deste método é a contribuição



no uso desta metodologia em sala de aula é no que se refere à retenção do conhecimento no longo do tempo, já que estratégias de aprendizado ativo estimulam a memória de longo prazo. (Newmann & Twigg, 2000; Kille, Krain & Lantis, 2010).

2.3.10 *Blended Learning*

Atualmente, com a aceleração do uso das tecnologias na aprendizagem do ensino superior, os docentes tiveram que confrontar os pressupostos existentes. Os gestores das instituições de ensino superior foram desafiados a posicionar-se para atender às demandas de conectividade de futuros alunos e às crescentes expectativas por experiências e resultados de aprendizado de maior qualidade.

Devido às crescentes evidências de que as tecnologias de informação e comunicação estão transformando grande parte da sociedade, há poucas razões para acreditar que elas também não afetarão o ensino superior. Young (2022) ressalta que, uma fonte dessa transformação decorre da capacidade dos alunos *on-line* estarem juntos e separados e se conectarem a uma comunidade de educandos a qualquer hora e em qualquer lugar, sem limite de tempo, local ou situação. Além disso, a prática cada vez mais prevalente da convergência da aprendizagem assíncrona, baseada na internet com abordagens face a face está impactando diretamente nas tradicionais instituições de ensino superior.

Devido a oferta de aprendizagem flexível, oportuna, contínua e aparentemente eficaz, o ensino híbrido é o modo mais utilizado pelas instituições de ensino (Rasheed et al, 2020). Mesmo com desenvolvimento contínuo de pesquisas sobre *blended learning*, elas ainda não forneceram orientações suficientes para apoiar a criação de um ambiente imersivo que é visto como um aspecto essencial para melhorar e contextualizar as experiências de aprendizagem para o aprendizado do século XXI (Beckem & Watkins, 2012).

Ao passo que essa metodologia oferece uma experiência de aprendizagem de imersão, sólida, ela consome tempo, é cara e difícil de avaliar (Beckem & Watkins, 2012). Muitos educadores criticaram os elementos impessoais, sequenciais e desconectados dos tipos atuais de modelos de aprendizagem combinados (ou seja, modelo rotacional, modelo FEX, modelo de auto combinação e modelo virtual aprimorado), pois cobrem menos o elemento imersivo de aprendizado e ensino (Bidarra & Rusman, 2017).

Ainda que a aprendizagem combinada tenha emergido como um dos modos de entrega mais dominantes para vários contextos de ensino, uma aprendizagem combinada moderna, por



outro lado, deve forçar a integração da aprendizagem imersiva (Chem, 2022). Uma vez que parece útil e necessária no ambiente de aprendizagem dinâmico de hoje, ela também deve ser aplicável e relevante para a vida contemporânea e transferível para situações do 'mundo real' (Bidarra & Rusman, 2017).

2.3.11 *Peer Instruction* – Aprendizagem entre pares

O *peer instruction*, ou instrução por pares, é uma metodologia pedagógica utilizada como para facilitar a aprendizagem, com objetivo de envolver os alunos em atividades colaborativas a fim de promover a discussão de conteúdos para facilitar a aprendizagem. Este método foi pelo físico Eric Mazur ao ministrar a disciplina de Física Introdutória os para calouros de Harvard (Butchart, Handfield & Restall, 2009).

Esta é uma técnica simples e eficaz, que permite ao professor trabalhar aulas mais interativas, envolventes e práticas. De forma geral, essa metodologia exige que cada aluno compreenda os conteúdos disponibilizados antecipadamente e explique ao seu par o seu entendimento sobre o assunto. Esta metodologia propõe desenvolver uma forma de aprendizagem cooperativa, pois o conhecimento é compartilhado em pequenos grupos, focado em um único objetivo e envolve todos os alunos da classe (Maier & Keenan, 1994; Schmucker & Häsel, 2015)

Este é um método mais eficiente, que foca em ensinar os fundamentos conceituais e conduz os alunos a uma compreensão mais profunda do conteúdo, melhorando, conseqüentemente, o desempenho na resolução de questões convencionais (Araujo & Mazur, 2013). O *peer instruction* busca promover a aprendizagem que foca no questionamento para que os alunos passem mais tempo em aula pensando e discutindo ideias sobre o conteúdo do que passivamente assistindo aulas expositivas, ministradas por parte do professor (Mazur, 2015).

Esta metodologia pode ser utilizada, independentemente do tamanho e do conteúdo em todas as turmas. O que ocorre é planejamento e adaptado para que se tenha eficácia (Schumucker & Häsel, 2015). Usualmente, o professor divide o tempo de aula entre palestras curtas e conceituais, após são realizadas questões são de múltipla escolha acerca do assunto a ser discutido, chamados de conceitos

No próximo capítulo foi abordado o método desta pesquisa, seguido do resultado obtido através das entrevistas propostas para a coleta dos dados.



3 Método

Nesta seção, foram abordados os procedimentos metodológicos utilizados para o desenvolvimento desta pesquisa, incluindo a consecução dos objetivos geral e específicos propostos.

3.1 Abordagem da pesquisa

O método de estudo foi exploratório de caráter qualitativo, por meio da triangulação das informações coletadas. Stake (2011) trata a triangulação como um meio para que o pesquisador compreenda os dados obtidos a partir da análise do problema. Segundo o autor, trata-se de um procedimento que faz uso de dados adicionais para validar ou ampliar as leituras e interpretações feitas pelo pesquisador.

As pesquisas exploratórias “têm o propósito de proporcionar maior familiaridade com o problema” (Gil, 1991, p. 45), por isso foi este o método de pesquisa adotado. O delineamento do presente trabalho será realizado através de pesquisa com abordagem qualitativa. Para Collis e Hussey (2005), as pesquisas que utilizam método qualitativo, que é mais subjetivo, envolvem examinar e refletir as percepções para que assim se obtenha uma compreensão de atividades humanas e sociais.

3.2 Objeto de estudo e participantes

Foram entrevistados alunos da graduação, de mestrado, docentes e gestores da Escola de Negócios da Atitus Educação. Como critério de inclusão foram selecionados alunos da graduação que cursaram a disciplina de Desafios do empreendedorismo.

A Atitus Educação é uma Instituição de Ensino Superior (IES) fundada em 2004 (antiga IMED) que atua com um quadro de professores conectados com o mercado e que busca impulsionar pessoas para o futuro capazes de transformar a realidade em que vivem, seja por sua colocação profissional, seja por sua capacidade empreendedora. A IES tem campus em Passo Fundo e Porto Alegre divididas em cinco Escolas (negócio e tecnologia, saúde, politécnica, direito e agronegócio) com cursos de graduação, mestrado e doutorado e possui aproximadamente 6000 alunos e 400 colaboradores (Atitus Educação, 2024). É importante considerar que a partir de 2024 a área de Tecnologia foi incorporada na Escola de Negócios,



dessa forma, passou a ser chamada de Escola de Negócios e Tecnologia, mas como a coleta de dados foi realizada antes da alteração do nome da Escola, manteve-se nesse estudo “Escola de Negócios”

3.3 Instrumento de coleta dos dados

O instrumento de coleta de dados foi um roteiro semiestruturado (Apêndice A) que guiou a condução das entrevistas. As entrevistas foram realizadas nos meses de março e abril de 2024. Foram selecionados alunos, professores e gestores da escola de negócio e tecnologia da Atitus educação, contemplando assim, um público mais abrangente. Após o contato via whatsApp, e-mail, foram agendadas as entrevistas via Zoom onde foi solicitada a gravação delas para posterior transcrição. As entrevistas foram transcritas pelo software Turbscrib.

Posteriormente, foi realizada a análise documental através do PDI da Atitus, e a observação não participante.

As entrevistas semiestruturadas têm como objetivo obter informações de entrevistados sobre um determinado tema/assunto, por meio de uma conversa seguida por um roteiro e por indagações. Nas entrevistas semiestruturadas existe a combinação de perguntas abertas e fechadas, em que o informante pode expor sobre o tema proposto, através de um conjunto de questões previamente definidas, em conversas formais ou informais (Boni & Quaresma, 2005).

A entrevista semiestruturada tem como característica questionamentos básicos que são apoiados em teorias e proposições que se relacionam ao tema da pesquisa. Os questionamentos originam novas hipóteses surgidas a partir das respostas dos informantes. Complementa o autor que a entrevista semiestruturada favorece não somente a descrição dos fenômenos sociais, como também a sua explicação e a sua compreensão total, além de manter a presença consciente e atuante do pesquisador no processo de coleta de informações (Triviños, 1987).

3.4 Técnica de análise de dados

Para análise das entrevistas, empregou-se o método de análise de conteúdo (Bardin, 2016). As categorias de análise definidas *a posteriori* atendem o segundo objetivo (benefícios) e as subcategorias contemplam o terceiro objetivo (impacto).

De acordo com Roesch (2010), a validade da pesquisa depende da habilidade,



competência e seriedade do pesquisador. O pesquisador é o instrumento de pesquisa, no caso, da observação. O pesquisador, segundo a autora, deverá ser sensível para ser capaz de ler as mensagens não verbais. A análise de textos em pesquisa científica tem sido conduzida por análise de conteúdo. Na pesquisa qualitativa, há várias técnicas de análise, dentre elas, a técnica de análise de conteúdo de Bardin (2016). Para a autora, a análise de conteúdo tem o objetivo de analisar o que foi dito através de uma investigação, construindo e apresentando suas formulações em torno de um objeto de estudo.

A análise do material coletado usou um processo rigoroso frente às fases definidas por Bardin (2011), como: 1) pré-análise, 2) exploração do material e 3) tratamento dos resultados. A convalidação do conhecimento científico e sua legitimação através da análise de conteúdo passam por uma apropriação e compreensão dessas fases em uma ação sistemática do pesquisador. Alguns estudos abordam como produzir conhecimento sobre a percepção dos sujeitos tem grande importância para pesquisadores que desejam adentrar nessa técnica de análise de conteúdo e aplicá-la em suas pesquisas. Essas etapas são, brevemente, descritas na sequência.

Desta forma, Bardin (2016), menciona que antes da codificação dos dados, logo após a coleta, deve-se organizar os materiais para avaliar o que faz sentido e o que ainda precisa ser coletado. Para Bardin (2011), na fase de pré-análise, sugere-se: a) realizar uma leitura breve do material para ver do que se trata; b) escolher os documentos que foram analisados (a priori) ou selecionar os documentos que foram coletados para a análise (a posteriori); c) constituir o corpus com base na exaustividade, representatividade, homogeneidade e pertinência; d) formular hipóteses e objetivos; e, por fim, e) preparar o material.

A etapa de exploração do material, abrange a codificação e categorização do material. Na codificação, é realizado o recorte das unidades de registro e de contexto. As unidades de registro podem ser a palavra, o tema, o objeto ou referente, o personagem, o acontecimento ou o documento. Ao escolher as unidades de contexto, é necessário levar em consideração o custo e a pertinência. A enumeração deve estar de acordo com os critérios estabelecidos anteriormente e deve ser realizada através da presença (ou ausência), frequência, frequência ponderada, intensidade, direção, ordem e co-ocorrência (análise de contingência). Após codificação, deve ser feita a categorização, que seguirá algum dos seguintes critérios: semântico, sintático, léxico ou expressivo.

Resumidamente, a interpretação dos resultados obtidos pode ser feita por meio da inferência, que é um tipo de interpretação controlada. Para Bardin (1977, p. 133), a inferência



poderá “apoiar-se nos elementos constitutivos do mecanismo clássico da comunicação: por um lado, a mensagem (significação e código) e o seu suporte ou canal; por outro, o emissor e o receptor”.

4. Resultados e discussões

Para contemplar os objetivos da pesquisa e atender o problema, na sequência será apresentado os resultados e discussões sobre o tema.

4.1 Perfil dos participantes

Considerando o estudo em pauta foram entrevistados alunos da graduação, alunos do mestrado, docentes e gestores da escola de negócios da Atitus Educação. A Tabela 2 apresenta o perfil dos atores envolvidos.

Entrevistados	Ocupação	Perfil
01	Aluno	Idade: 23 anos Sexo: Feminino Curso: Administração Profissão/atuação: Gestor
02	Professor	Idade: 33 anos Sexo: Masculino Escolaridade: Doutorado Curso: Administração
03	Aluno	Idade: 25 anos Sexo: Feminino Curso: Administração (mestranda) Profissão/atuação: Advogada
04	Aluno	Idade: 31 anos Sexo: Feminino Curso: Administração (mestranda) Profissão/atuação: Assistente Administrativa
05	Gestor	Idade: 33 anos Sexo: Feminino Escolaridade: Doutorado Profissão: Gestora
06	Aluno	Idade: 24 anos Sexo: Feminino Curso: Administração (mestranda) Profissão/atuação: Administradora
07	Aluno	Idade: 31 anos Sexo: Feminino Curso: Administração (mestranda) Profissão/atuação: Assistente Administrativo.
08	Aluno	Idade: 29 anos Sexo: Feminino Curso: Administração (mestranda)



Passo Fundo

Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220



Porto Alegre

Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090

ATITUS

EDUCAÇÃO

		Profissão/atuação: Coordenador de RH
09	Aluno	Idade: 45 anos Sexo: Masculino Curso: Administração (Graduação)) Profissão/atuação Empresário
10	Aluno	Idade: 23 anos Sexo: Masculino Curso: Administração (Mestrando) Profissão/atuação Analista em expansão de negócios
11	Aluno	Idade: 23 anos Sexo: feminino Curso: Administração (Graduação) Profissão/atuação Vendedora
12	Gestor/Coordenador	Idade: 33 anos Sexo: Masculino Escolaridade: Mestrado Curso: Administração
13	Professor	Idade: 53 anos Sexo: Masculino Escolaridade: Pós-doutorado Curso: Administração
14	Professor	Idade: 49 anos Sexo: Masculino Escolaridade: Doutorado Curso: Administração
15	Professor	Idade: 36 anos Sexo: Feminino Escolaridade: Doutorado Curso: Agronegócios

Tabela 2 Perfil dos Atores Envolvidos
Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Considerando o primeiro objetivo específico da pesquisa e ao analisar o perfil dos alunos, professores e gestores da Escola de Negócios da Atitus Educação, observou-se que os participantes já utilizaram metodologias ativas no ramo em que atuam, tanto na observação das aulas pelas percepções dos alunos, na forma de elaborar e ministrar suas disciplinas sob a visão dos docentes, e, como a gestão utiliza o uso de tais metodologias com sua equipe. As metodologias mencionadas pelos participantes foram: *Problem Based Learning*, *Design Thinking*, Gamificação, sala de aula invertida, aprendizagem baseada em desafios, *KWL*, *Jigsaw Escape Room*, *World café*, *Nano Learning*, estudos de caso, *Sprint*, *Squads*, *Toolkit*, *Pitch*. Esse fato inspira a analisar as respostas buscando compreender os motivos pelos quais as metodologias ativas impactam no desenvolvimento do comportamento empreendedor.

As metodologias mais citadas/mencionadas pelos entrevistados foram *Problem Based Learning*, *Design Thinking*, sala de aula invertida e gamificação, como apresenta a Figura 2:



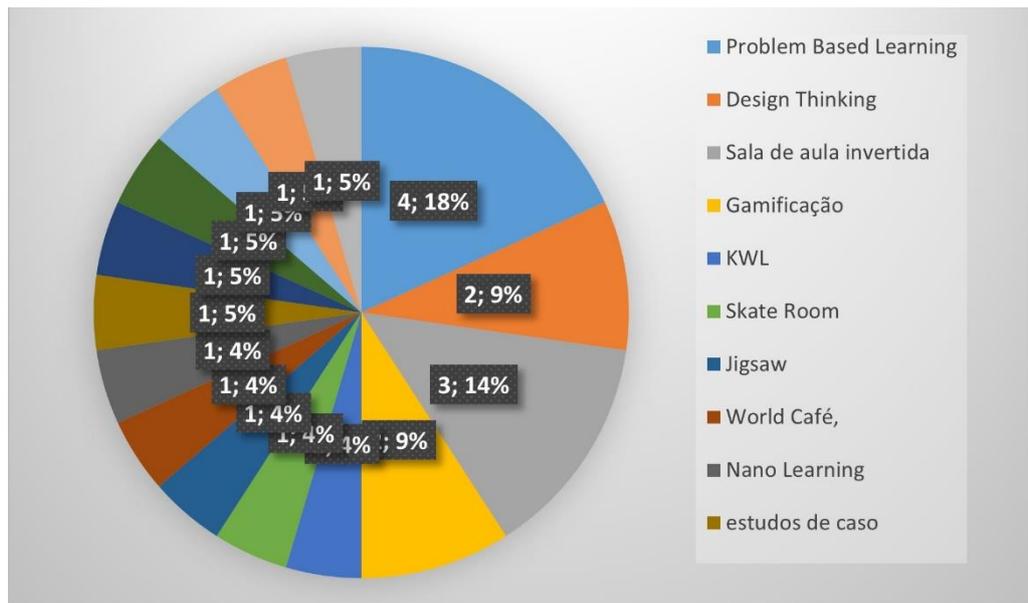


Figura 3 Metodologias Ativas Mencionadas pelos Participantes
Fonte: Elaborado pela autora, 2024

A metodologia mais citada nas entrevistas, PBL, a Aprendizagem Baseada em Problemas configura-se como uma prática-pedagógica focada no protagonismo do aluno, ou seja, nela o aluno constrói seu próprio conhecimento, através da resolução de problemas reais que são desenvolvidos individualmente ou em equipe. A seguir, a Tabela 3 apresenta a análise de conteúdo considerando o segundo e o terceiro objetivos específicos.

4.2 Influência das metodologias ativas no comportamento empreendedor

Categorias - (Benefícios)	Enumeração	Evidências	Subcategorias (Impacto)
Protagonismo do aluno	14	“O professor tem um papel de incentivar, de ser o construtor disso, e tem uma responsabilidade grande, mas o protagonismo é do aluno”	Tomada de decisão
Experiência de mercado	4	“Foi muito interessante porque eles trouxeram exemplos de fora, de startups, do que hoje o mercado precisa. Então eu acho que as disciplinas... A de empreendedorismo, com certeza, vem mais. Mas as disciplinas, elas estão pensadas para desenvolver uma pessoa para o mercado”	Desenvolvimento pessoal
Ferramenta de engajamento	5	“Como o professor, como um facilitador e não mais só o detentor do conhecimento, como ele vai trazer as melhores ferramentas, trazer o melhor percurso para que o aluno se sinta engajado durante todo o percurso”	Comprometimento
Desenvolvimento de habilidades	5	“Acho que nesse sentido as metodologias ativas, elas deslocam o aluno para aquela zona de conforto do professor, tomando a frente de tudo como no conteúdo expositivo e	Agente ativo

		colocando eles como protagonistas. Então a metodologia ativa é muito importante, porque ela vai ajudar o exercício dessas habilidades, de você chegar para o aluno e falar, agora é você, é você que vai ter que correr atrás disso daí, né?	
Comportamento empreendedor	4	O comportamento empreendedor depende dessa parte da agilidade e por vezes da objetividade, para a gente não ficar só no mundo dos sonhos ou das ideias. E muito da comunicação e da colaboração. Então, a partir do momento que a gente usa metodologias ágeis no dia a dia, pra entregar um projeto, pra tomar a decisão, pra montar ou que seja dos cursos ou das empresas, a gente tá aprendendo e tá se colocando nessa posição de aprendiz e se desafiando pra algo novo, mas nunca sozinho e sempre fazendo isso com outras pessoas também e aprendendo a ouvir e aprendendo com essas pessoas.	Agilidade
Aulas dinâmicas	3	. “E, além desses espaços, né, os professores também recebem treinamentos de como adaptar essa linguagem mais tecnológica, mais inovadora, para que a gente possa conduzir as aulas de uma forma mais dinâmica.”	Linguagem
Inovações nas aulas	5	Eu procuro utilizar sempre metodologias ativas, né? Problem-based learning, então eu gosto de trazer a lógica da inovação, né.	Pensament o crítico

Tabela 3: Benefícios e Impactos das Metodologias Ativas no Comportamento Empreendedor
Fonte: Dados da Pesquisa, 2024

Considerando a apresentação dos resultados, verifica-se que o protagonismo do aluno é um ponto chave de discussão (ponto mais latente). Nesse sentido, Dollabela (2008) enfatiza que as universidades devem aproveitar-se do entusiasmo que possuem os jovens para promover o autoconhecimento, motivá-los para que estes busquem seus sonhos, e contribuam para desenvolver as características do empreendedorismo. A abordagem o ensino tradicional perde seu espaço principal, ampliando espaço para a educação empreendedora. É notável que a educação empreendedora tem forte relação com a necessidade de se estimular o protagonismo dos alunos (categoria mais mencionada). O protagonismo e o perfil empreendedor são assimilados com a utilização da abordagem baseada em metodologias ativas de ensino onde o aluno efetivamente quando se torna responsável pelo seu aprendizado.

A seguir apresenta-se a Figura 4 com as percepções dos entrevistados sobre os benefícios e impacto do uso das metodologias ativas no comportamento empreendedor.



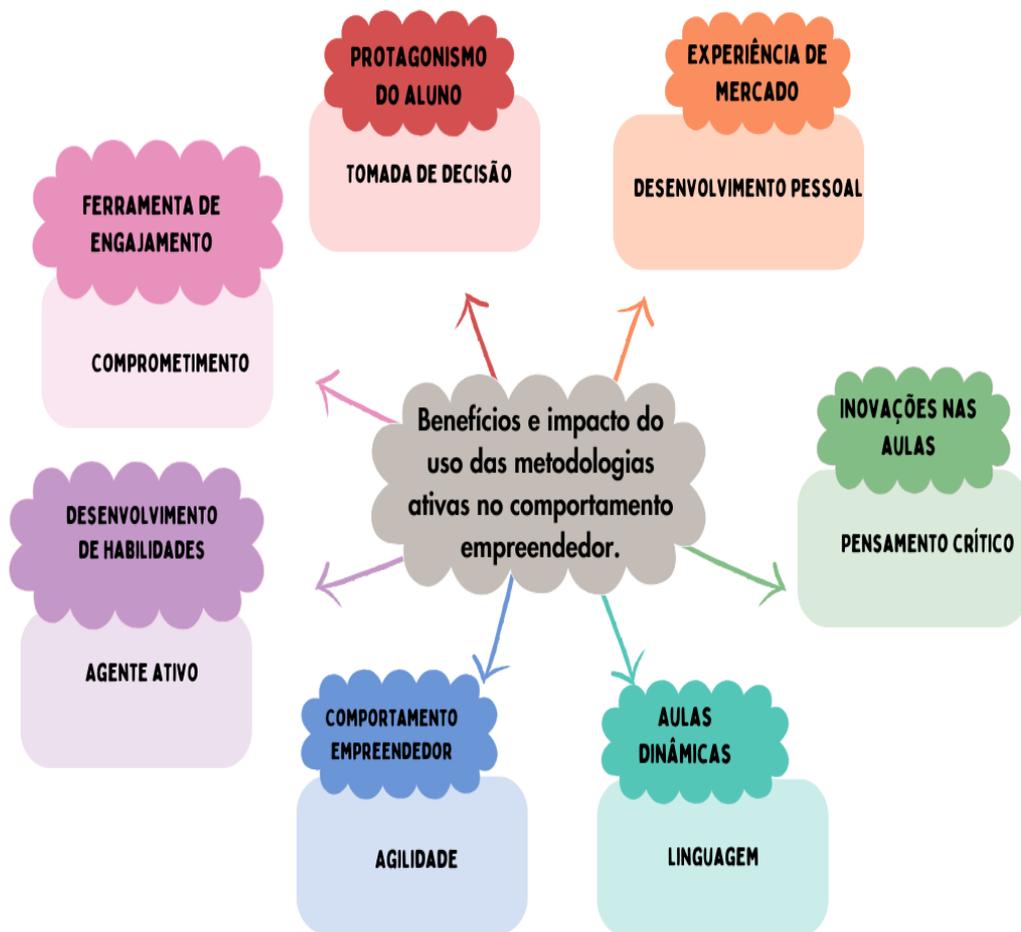


Figura 4 Benefícios e impacto do uso das Metodologias Ativas no Comportamento Empreendedor
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Ao utilizar as metodologias ativas, e conforme a Glasser (2010) estas ferramentas proporcionam muito mais a retenção e aprendizagem do aluno. Neste sentido, percebe-se que as várias formas de hibridez no ensino auxiliam e fazem crescer o aprendizado. O processo educacional deve ampliar espaço para as metodologias ativas de aprendizagem que implementem o uso de tecnologias, do ensino dentro e fora da sala de aula, e, desta maneira alcançar habilidades de pensamento de ordem superior (Churches, 2009). Na sequência é apresentado a pirâmide de aprendizagem (Figura 4).



Figura 5 Pirâmide de Aprendizagem de William Glasser
Fonte: Adaptada de Glasser (2010)

De acordo com a pirâmide de aprendizagem de Glasser, (2010) quanto mais ativos, os alunos forem, eles aumentam sucessivamente a porcentagem de conteúdo retido, sendo o mesmo pilar da importância da utilização das metodologias ativas de ensino Glasser (2010).

Muitos são os benefícios gerados através do uso das metodologias ativas. Pode se citar aqui a Tomada de decisão; Desenvolvimento pessoal; Comprometimento; Agente ativo; Agilidade, Linguagem (Vocabulário) e Pensamento crítico.

Em relação a tomada de decisão, as metodologias ativas configuram-se como uma forma de trabalho alternativa, visando instigar a autoaprendizagem do aluno através de reflexão e análise do contexto, para fins de tomada de decisão (Mariano et al 2018). Desta maneira, o professor é um mediador e facilitador do processo educativo. A construção do conhecimento é realizada a partir da combinação entre duas variáveis: a situação de aprendizagem proposta pelo docente e o engajamento do aluno com essas atividades. Esta é uma educação mais efetiva, dinâmica, inovadora, e voltada para problematização da realidade e do trabalho em equipe (Krakauer et al., 2017).

Assim, as metodologias ativas surgem como propostas de ensino, para viabilizar estratégias de aprendizagem com enfoque no estudante. Esta metodologia traz diversos desafios para o professor, pois o planejamento das aulas, promove a protagonismo no aluno, tornando-o responsável por sua aprendizagem, desta forma, o desenvolvendo habilidades e atitudes, pensamento reflexivo e crítico (Lopes et al., 2016).

Na sequência é apresentado o Quadro 1 que orienta sobre pontos importantes das metodologias ativas, bem como, os impactos e potencialidades.

Desenvolvimento da Criatividade e Inovação	Estímulo à resolução de problemas de forma inovadora	Promoção da criatividade na busca por soluções	Capacidade de pensar fora da caixa para identificar oportunidades de negócio
Aprimoramento das Habilidades de Comunicação e Colaboração	Trabalho em equipe através de projetos práticos	Troca de ideias e feedback entre os membros do grupo	Comunicação eficaz para apresentar ideias e persuadir stakeholders
Fomento ao Pensamento Crítico e Tomada de Decisão	Análise profunda de problemas e oportunidades	Avaliação de riscos e benefícios de diferentes estratégias	Tomada de decisões fundamentada em dados e experiências
Estímulo ao Empreendedorismo Social e Sustentável	Sensibilização para questões sociais e ambientais	Desenvolvimento de soluções empreendedoras com impacto positivo	Integração de valores éticos e sustentáveis na cultura empreendedora

Quadro 1: Impactos e Potencialidades das Metodologias Ativas

Fonte: Elaborado pela autora

O aprendizado ativo estimula a criação de relações que façam um real sentido entre estudante e objeto estudado. Isso impacta numa maior autonomia para o estudante no que diz respeito à construção do conhecimento, visto que as suas escolhas refletem e reproduzem impactos práticos na sua vida.

Sobre esta visão pedagógica, ressalta-se como potencialidades a valorização dos processos mentais e das habilidades cognitivas dos alunos; o foco no aprender fazendo e na valorização da experimentação, além, é claro, da visão do professor que agora atua como um mediador do processo (Silva, 2018). A seguir foi gerada a nuvem de palavras, contemplando trecho desta pesquisa.

A nuvem de palavras (Figura 6) é uma ferramenta usada para visualizar informações de forma rápida e resumida, além de permitir a identificação das palavras mais relevantes em um texto, auxiliando a compreensão do conteúdo. Porém para que se tenha uma maior efetividade, é importante escolher um texto que permita a personalização das palavras-chave. Esta também pode ser ferramenta para o ensino e aprendizagem (Lunardi et al, 2008).

Considerações Finais

Considerando-se o objetivo deste estudo de analisar a influência do uso das metodologias ativas no desenvolvimento do comportamento empreendedor, pode-se constatar que, o processo de educação empreendedora com o uso das metodologias ativas que envolvem a utilização de práticas didáticas diferenciadas e gera um processo de aprendizagem a partir da experientiação, foram de fato adotadas na disciplina de desafio do empreendedorismo e em diversos momentos na sala de aula pelos docentes aqui analisadas, sendo que tais práticas e processos, estimularam o crescimento dos fatores compreendidos e desenvolvimento do comportamento empreendedor dos alunos elucidando como o protagonismo o ponto latente deste estudo.

Com relação ao primeiro objetivo específico deste trabalho - identificar as metodologias ativas utilizadas no ensino superior, uma vez que a partir das falas dos docentes, gestores, alunos de graduação e mestrado as metodologias ativas utilizadas foram *Problem Based Learning, Design Thinking, Gamificação, sala de aula invertida, aprendizagem baseada em desafios, KWL, Jigsaw Escape Room, World café, Nano Learning, estudos de caso, Sprint, Squads, Toolkit, Pitch.*

O segundo objetivo específico de compreender o uso das metodologias ativas, de empreendedorismo e inovação no ensino superior, além das práticas didáticas, existem espaços modernos que propiciam, palestras de empreendedores de sucesso, visita a organizações, startups, os professores também recebem treinamentos de como adaptar essa linguagem mais tecnológica, mais inovadora, para conduzir as aulas de uma forma mais dinâmica, contemplando o modelo acadêmico baseado no conceito *Employer University*, com conexão com o mercado e com o ecossistema, juntamente com as trilhas de aprendizagem e empreendedorismo. Além disso, observando as respostas das entrevistas, percebe-se o professor como um facilitador e não mais só o detentor do conhecimento, como ele vai trazer as melhores ferramentas, trazer o melhor percurso para que o aluno se sinta engajado durante todo o trajeto da sua formação.

Em relação ao terceiro objetivo específico, sobre avaliar de que forma as metodologias impactam no desenvolvimento do comportamento empreendedor, verificou-se que várias habilidades foram desenvolvidas nos alunos tais como: agentes ativos, as metodologias ativas, deslocam o aluno da zona de conforto, tomando a frente, colocando-os como protagonistas, incentivando que tenham acertadas tomadas de decisões. Além destas características citadas



pelos alunos, outras foram evidenciadas a partir da interpretação das falas, como maior comprometimento, desenvolvimento pessoal, desenvolvimento do comportamento empreendedor e pensamento crítico.

De forma geral, pode-se apontar que a disciplina de Desafio do Empreendedorismo, por meio de práticas vivenciadas, promoveu o processo de aprendizagem empreendedora que, por sua vez, estimulou o desenvolvimento de habilidades nos alunos de graduação e mestrado que participaram das referidas disciplinas em direção ao comportamento empreendedor, além do gestor da Escola de Negócios também colocarem metodologias ativas em práticas com os seus times, o que acaba contribuindo para a disseminação destas expertises como um todo.

Contribuições, limitações e sugestões do estudo

Espera-se que esta pesquisa possa contribuir com os estudos referentes ao tema educação empreendedora e uso das metodologias em sala de aula oferecendo informações relevantes para que universidades, professores e alunos percebam a importância de desenvolver, cada vez mais, métodos e técnicas que possam transmitir além dos conteúdos didáticos pertinentes à profissão do indivíduo, mas também estimular o indivíduo a questionar-se e a colocar-se como elemento propulsor de mudanças do ambiente em que vive. Através do uso das metodologias ativas com aulas mais dinâmicas, propondo resolução de casos, incentivando a abertura de negócios, mesmo que fictícios para treinarem seus conhecimentos, não esquecendo de abordar sempre a importância e o impacto dos ODS.

Como limitações desta pesquisa, pode afirmar que alguns professores ainda permanecem com a forma de aula tradicional – aula expositiva, principalmente no que tange as disciplinas de cálculos e estatística pois eles percebem que estas somente desta forma geram uma maior compreensão. Outro limitante foi o engajamento dos alunos de graduação para participarem das entrevistas já que muitos, não responderam as solicitações de participação da pesquisa, o que ocorreu ao contrário com os alunos do mestrado que prontamente se colocaram à disposição.

Como sugestão para estudos futuros recomenda-se que pesquisas neste sentido decorram de forma continuada em outras instituições de ensino superior, permitindo verificar a evolução e o desenvolvimento, tanto do comportamento dos alunos, quanto dos docentes, e estudar os grupos separadamente e fazer um estudo comparativo dos seus públicos pesquisados.



REFERÊNCIAS

- Aiache, R. R. Empreendedorismo. Gama: UNICEPLAC, 2021. 42 p
- Alvarenga, C. F. et al. (2012). Desafios do Ensino Superior para Estudantes de Escola Pública: um Estudo na UFLA. *Revista Pensamento Contemporâneo em Administração*, v.6, n. 1, p. 55-71. Recuperado de: <http://www.dae.ufla.br/pet/wp-content/uploads/2017/03/2011_ENGRP_OS-DESAFIOS-DO-ENSINO-SUPERIOR-1.pdf>.
- Arruti, A., & Panos-Castro, J. (2020). International entrepreneurship education for preservice teachers: a longitudinal study. *Education & Training*, v 62, n 7-8, p 825-841. Recuperado de: <https://www.emerald.com/insight/0040-0912.htm>.
- Atitus Educação Disponível em: <https://www.atitus.edu.br/atitus>. Acesso em: 03 de maio de 2024
- Audet, J. (2004). L'Impact de deux projets de session sur les perceptions et intentions entrepreneuriales d'étudiants enadministration. *Journal of Small Business and Entrepreneurship*, vol. 17, no. 3, p. 221–238. Recuperado de: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08276331.2004.10593321>>.
- Audretsch, D., & Keilbach, M. (2004). Capital empreendedor e desempenho econômico Estudos Regionais, 38(8), 949–959.
- Barbosa, E. F. & Moura, D. G. (2013). Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica. *B. Tec. Senac*, Rio de Janeiro, v. 39, n. 2, p. 48-67. Recuperado de: <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/349/333>.
- Badin, M. R. S., Giannattasio, A. R.C., & Castro, D. (2017). The Didactic Case in Teaching International Law: An Instrument for an Interdisciplinary Learning with International Relations. *Meridiano 47 - Journal of Global Studies*, 18. <http://dx.doi.org/10.20889/M47e18009>.
- Bardin, L. (1977). *Análise de conteúdo*. Edições 70.
- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. Edições 70.
- Beckem, J. M., & Watkins, M. (2012). Bringing life to learning: Immersive experiential learning simulations for online and blended courses. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 16, 61–71. <https://doi.org/10.24059/olj.v16i5.287>.
- Bell, R. & Bell, H. (2016) An Enterprise Opportunity for Entrepreneurial Students: Student Enterprise Development and Experience Assessed through the Student Voice. *Education & Training*, 58(7/8), 751-765. <http://doi.org/10.1108/ET-12-2014-0150>. Recuperado de: <https://eprints.worc.ac.uk/4385/1/An%20Enterprise%20Opportunity%20for%20Entrepreneurial%20Students.pdf>.
- Bergmann, J. & Sams, A. (2016). *Sala de Aula Invertida - Uma Metodologia Ativa* de. 1 ed.



LTC.

- Bidarra, J., & Rusman, E. (2017). Towards a pedagogical model for science education: Bridging educational contexts through a blended learning approach. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 32(1), 6–20. <https://doi.org/10.1080/02680513.2016.1265442>.
- Blumenfeld, P. C. *et al.* (1991). Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educational Psychologist*, v. 26, n. 3–4, p. 369–398. Recuperado de: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00461520.1991.9653139>.
- Borges, T. S., & Alencar, G. (2014). Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. *Cairu em Revista*, Jul/Ago 2014, Ano 03, n° 04, p. 119-143, ISSN 22377719. Recuperado de: <https://ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/napecco/Metodologias/Metodologias%20Ativas%20na%20Promocao%20da%20Formacao.pdf>.
- Brich, D. (1978). *Job creation in America: How our smallest companies put the most people to work*. Free Press.
- Butchart, S., Handfield, T. & Restall, G. (2009). Using Peer Instruction to Teach Philosophy, Logic, and Critical Thinking. *Teaching Philosophy*, v. 32, n. 1, p. 1–40. Recuperado de: <https://consequently.org/papers/peer-instruction.pdf>.
- Cabral, R. & Gehre, T. (Org.). (2020). *Guia agenda 2030: integrando ODS, educação e sociedade*. [livro eletrônico]. Recuperado de: <https://www.ufms.br/wp-content/uploads/2021/04/Guia-Agenda-2030.pdf>.
- Castro, F. G., & Figueiredo, L. F. (2016). A Economia Criativa como proposta de valor nos modelos de negócio. *Revista de Gestão e Tecnologia*, 6(3), 111-122.
- Chen, R. H. (2022). Effects of deliberate practice on blended learning sustainability: A community of inquiry perspective. *Sustainability*, 14(3), 1785. <https://doi.org/10.3390/su14031785>.
- Churches, A. (2009). Bloom's Digital Taxonomy. Eduteka ICESU. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital>.
- Clark, R. B. (1983). *The higher education system: Academic organization in cross-national perspective*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Collis, J. & Hussey, R. (2005). *Pesquisa em Administração: um guia prático para alunos de graduação e pós-graduação*. 2. ed. Bookman.
- Cross, N. (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Berg, Oxford and New York.
- Daspit, J. J., Fox, C.J. & Findley, S. K. (2023). Entrepreneurial mindset: An integrated definition, a review of current insights, and directions for future research. *Journal of*



- Delisle, R. (1997). *How to Use Problem-Based Learning in the Classroom*. Association for Supervision & Curriculum
- Deterding, S., et al. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In: *International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 15., Tampere/Finland. Recuperado de: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2181037.2181040>.
- Diawati, P., Ausat, A. M. A., & Augustin, J. (2023). Creativity: How to Develop an Entrepreneurial Attitude of Creativity. *Journal on Education*, 5(4), 11116–11122. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2036>
- Diaz, C. S. (2009). Teaching the techno-pitch: Taking student innovators beyond the elevator pitch. *IEEE International Professional Communication Conference*. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/232615780_Teaching_the techno-pitch_Taking_student_innovators_beyond_the_elevator_pitch>.
- Diesel, A., Baldez, A. L. S. & Martins, S. N. M. (2017). Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. *Revista Thema*, Pelotas, v. 14, n. 1, p. 268-288.
- Echeverría, M. P. P. (1998). A solução de problemas em matemática. In: Pozo, J. I. (org.) et al. *A solução de problemas: aprender a resolver, resolver para aprender*. Tradução Beatriz Affonso Neves. ArtMed.
- Eck, R. V. (2006). Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *Educause Review*, v. 41, n. 2, p. 16-30.
- Edmondson, A. C., & McManus, S. E. (2007). Methodological fit in management field research. *Academy of Management Review*, 32, 1246e1264. <https://journals.aom.org/doi/10.5465/amr.2007.26586086>.
- Engert, S., & Spencer, A. (2009). International Relations at the Movies: Teaching and Learning About International Politics Through Film. *Perspectives* v. 17 n. 1, p. 83–104.
- Ertmer, P. A. & Russel, J. D. (1995). Using case studies to enhance instructional design education. *Educational Technology*, v. 35, n. 4, p. 23–31, 1995. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/234692346_Using_Case_Studies_to_Enhance_Instructional_Design_Education>.
- Etzkowitz, H., Webster, A., Gebhardt, C., & Terra, B. R. C. (2000). The future of the university and the university of the future: evolution of ivory tower to entrepreneurial paradigm. *Research Policy*, 29, 313e330. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0048733399000694>
- Etzkowitz, H. (2008). *The Triple Helix: University-industry-government Innovation in Action*; Routledge.
- Fayolle, A. (2013). Opiniões pessoais sobre o futuro da educação para o empreendedorismo



Empreendedorismo e Desenvolvimento Regional, 25(7–8), 692–701

- Fayolle, A. & Castagnos, J. C. (2006). Impact des formations à l'entrepreneuriat: vers de nouvelles méthodes d'évaluation, *Management International* 10(4), 43–52.
- Filatro, A. & Cavalcanti, C. C. (2018). *Metodologias Inovativas na educação presencial, a distância e corporativa*. 1. ed. Saraiva Educação S.A.
- Fulton, K. (2012). Upside down and inside out: Flip your classroom to improve student learning. *Learning & Leading with Technology*, v. 39, n. 8, p. 12–17. Recuperado de: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ982840.pdf>>.
- Gadzali, SS, Harahap, MAK, Tarigan, IM, Nasution, AA, & Ausat, AMA (2023). Women's Entrepreneurship: An Examination of Government Support and the Role of Knowledge Skills. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 713–717. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i1.12464>
- Govindaraj, A. & Silverajah, V.S.G. (2017). Blending Flipped Classroom and Station Rotation Models in Enhancing Students' Learning of Physics. *9th International Conference on Education Technology and Computers*. – ICETC. Barcelona.
- GEM (Global Entrepreneurship Monitor). (2023). Global Entrepreneurship Monitor 2022/2023 Global Report: Adapting to a “New Normal”. London: GEM.
- Gil, A. C. (2008). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. Atlas.
- Guimarães, J. C. F. de., et al. (2015). Formação Docente: Uso de Metodologias Ativas Como Processo Inovador de Aprendizagem para o Ensino Superior. *XVI Mostra de Iniciação Científica*, UCS. Recuperado de: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/mostraucspgga/xvimostrappga/paper/viewFile/4740/1606>
- Haney, P. J. (2001). And...Action! Using Film to Learn About Foreign Policy. *International Studies Perspectives* v. 2, n. 1, p. 33–50.
- Heinemeyer, C. & Durham, S. (2017). Is Narrative an Endangered Species in Schools? Secondary Pupils' Understanding of 'Storyknowing'. *Research in Education* v. 99, n. 1, p. 31–55.
- Henry, C., Hill, F. & Leitch, C. (2005), Entrepreneurship education and training: can entrepreneurship be taught? Part I, *Education + Training*, Vol. 47 No. 2, pp. 98-111. Recuperado de: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/00400910510586524/full/html>.
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Çetinkaya, M. (2013). Design thinking: Past, present and possible futures. *Creativity and Innovation Management*, 22(2), 121-146. DOI:10.1111/caim.12023
- Kakouris, A. (2021). Teaching creativity in entrepreneurship: Embolden or discourage? *Industry and Higher Education*, 35(4), 465-470. doi:10.1177/0950422221996640.



- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kouakou, K. K. E., Li, C., Akolgo, I. G. & Tchamekwen, A. M. (2019). Evolution View of Entrepreneurial Mindset Theory. *International Journal of Business and Social Science*, 10(6), 116–129. <https://doi.org/10.30845/ijbss.v10n6p13>
- Krueger Jr., N., Reilly, M. D. & Carsrud, A. L. (2000). Competing Models of entrepreneurial intentions. *Journal of Business Venturing*, 15, 411–432. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0883902698000330>.
- Lima, E., Lopes, RM, Nassif, V. e Silva, D. (2014), Opportunities to Improve Entrepreneurship Education: Contributions Considering Brazilian Challenges, *Journal of Small Business Management*, vol. 53 No 4, pp. 1033-1051, <https://doi.org/10.1111/jsbm.12110>.
- Lindberg, E., Bohman, H., & Hultén, P. (2017). Methods to enhance students' entrepreneurial mindset: a Swedish example. *European Journal of Training and Development*, 41(5), 450– 466. <https://doi.org/10.1108/EJTD-10-2016-0078>.
- Lopes, J. L. (2016). Metodologia da problematização: Estratégia de ensino para a aprendizagem do procedimento de terapia intravenosa. *Ciência Cuidado e Saúde*; V.15, Nº1, P. 187-193,
- Lorenzoni, M. (2016). *Inovação Educacional: Ferramentas e Tecnologia*. Geekie.
- Maier, M. H. & Keenan, D. (1994). Teaching tools: cooperative learning in economics, *Economic Inquiry*, v. 32, n. 2, p. 358-361, abr.
- Mamede, S. (2001). Aprendizagem baseada em problemas: características, processos e racionalidade. In: Mamede, S. & Penaforte, J. (Org.). *Aprendizagem baseada em problemas: anatomia de uma nova abordagem educacional*. Fortaleza Hucitec.
- Markham, T., Larmer, J. & Ravitz, J. (orgs). (2008). *Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de ensino fundamental e médio*. Artmed.
- Mazur, E. (1996). *Peer Instruction: A User's Manual*. Addison-Wesley.
- Mccollough, M. A., Devezer, B. & Tanner, G. (2016). An alternative format for the elevator pitch. *International Journal of Entrepreneurship and Innovation*, v. 17, n. 1, p. 55–64. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/293636866_An_Alternative_Format_for_the_Elevator_Pitch.
- Montanher, V. C. (2012). *Aprendizagem baseada em casos nas aulas de física do ensino médio*. Tese de Doutorado apresentada a Faculdade de Educação da UNICAMP para obtenção do título de Doutor na área de concentração: Ensino, Avaliação e Formação de Professores. Recuperado de: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/859225>.
- Moran, J. (2013). Educação híbrida: Um conceito-chave para a educação. In T. N. Bacich (Org.). *Ensino híbrido: Personalização e tecnologia na educação* (pp. 28-45). Penso.

- Moran, J. & Bacich, L. (2018). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: Uma abordagem teórico-prática*. Penso.
- Morris, M. H. (2022). Re-thinking Content: Teaching Students About Entrepreneurship Versus How to Be an Entrepreneur. *The Journal of Entrepreneurship*, 31(2), 11–37. <https://doi.org/10.1177/09713557221107434>.
- Newmann, W. W., & Twigg, J. L. (2000). Active Engagement of the Intro IR Student: a Simulation Approach. *PS: Political Science and Politics* v. 33, December 2000, p. 835–42.
- Nuvem de palavras. Disponível em: <https://wordcloud.online/pt>. Acesso em: 06 de maio de 2024
- Qureshi, S., & Mian, S. (2021). Transfer of entrepreneurship education best practices from business schools to engineering and technology institutions: evidence from Pakistan. *The Journal of Technology Transfer*, 46(2), 366-392. doi: 10.1007_s10961-020-09793-7.
- Potter, J. G., & Storey, D. (2007). Estrutura da OCDE para a avaliação de políticas e programas de empreendedorismo e PME. OCDE. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000796459683968>.
- Putri, LT., Rahmawati, R., & Dwika L. P. (2022). Formation of an Entrepreneur Mindset in Creating Competitiveness of Female Entrepreneurs. *International Journal of Social Science*, 2(1), 1179–1186. <https://doi.org/10.53625/ijss.v2i1.2363>.
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144, 103701. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>.
- Ribeiro, L. R. C. (2008). *Aprendizado baseado em problemas*. UFSCAR; Fundação de Apoio Institucional. <https://doi.org/10.53625/ijss.v2i1.2363>.
- Roesch, S. Maria A. (2009). *Projetos de estágio e de pesquisa em administração: guia para estágios, trabalhos de conclusão, dissertações e estudos de caso*. 3. ed. – 5. Reimpr. Atlas.
- Rubega, C. C. & Toyohara, D. Q. K. (1999). Formação Continuada de professores de Química: o uso da problematização como metodologia para o ensino de química. “II ENPEC”.
- Sant, D. De *et al.* (2019). Tabuleiro com História: Uma abordagem de aprendizagem baseada em jogos com aprendizagem tangencial. In: Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 1, Maceió. Anais. UNEB. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminariojogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_304/trabalho.pdf>.
- Schmucker, S. & Häsel, S. (2015). Student diversity, peer instruction and classroom response systems Some lessons. *Turkish Online Journal of Educational*.
- Silva, Aracéli Girardi da. Tendências pedagógicas: perspectivas históricas e reflexões para a

educação brasileira. *Unoesc & Ciência - ACHS Joaçaba*, v. 9, n. 1, p. 97-106, jan./jun. 2018

Silva, L. V. (2017). “Uma Década De Consolidação Da Pós- Graduação Em Relações Internacionais No Brasil (2004-2014).” *Meridiano 47 – Journal of Global Studies* v. 18, p. 1–16.

Triviños, A. N. S. (1987). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. Atlas.

Turan, Z. & Akdag-Cimen, B. (2020). Flipped classroom in English language teaching: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, v. 33, n. 5–6, p. 590–606. Recuperado de: <<https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1584117>>.

Valente, J. A. (2014). Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida. *Educar em revista*, n. 4, p. 79-97.

Wardana, L.W. et al. (2020). The impact of entrepreneurship education and students' entrepreneurial mindset: the mediating role of attitude and self-efficacy. *Heliyon* 6 (2020) e04922. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04922>.

Yang, Y., Zhang, H., Chai, H., & Xu W. (2022). Design and application of inteligente teaching space for blended teaching. *Interact Learn Environ* 30:1–18. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2028857>

Zemlyak, S., Naumenkov, A., & Khromenkova, G. (2022). Measuring the Entrepreneurial Mindset: The Motivations behind the Behavioral Intentions of Starting a Sustainable Business. *Sustainability*, 14(23), 15997. <https://doi.org/10.3390/su142315997>.

Zluchermann, G. (2011). *Gamification by design. implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Vilela, R. B., Ribeiro, A., & Batista, N. A. (2020). Nuvem de palavras como ferramenta de análise de conteúdo: Uma aplicação aos desafios do mestrado profissional em ensino na saúde. *Millenium*, 2(11), 29-36. DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0211.03.00230>



Apêndice A – Roteiros Semi-Estruturados

Faixa etária

Sexo:

Escolaridade (ano):

Curso:

Profissão/atuação:

- 1) O que levou você a escolher o seu curso de graduação?
- 2) Quais são os seus objetivos profissionais futuros?
- 3) Como o seu curso de graduação irá lhe auxiliar na realização dos seus objetivos profissionais?
- 4) Como o seu curso de graduação tem contribuído para a sua qualificação profissional?
- 5) Quais são as metodologias de ensino utilizadas nas disciplinas do seu curso de graduação?
- 6) Quais são as principais competências de um empreendedor?
- 7) Como as disciplinas do seu curso de graduação auxiliam no desenvolvimento do comportamento empreendedor?
- 8) Como a ATITUS Educação dá suporte para o desenvolvimento do comportamento empreendedor por parte dos alunos?
- 9) Quais são os principais pontos fracos do seu curso de graduação? Esses pontos fracos estão relacionados à formação empreendedora?
- 10) O que você sugere de inovações para os cursos de educação superior?
- 11) Você gostaria de comentar algo mais além do que foi mencionado?

Professores:

Faixa etária:

Sexo:

Escolaridade:

Curso:

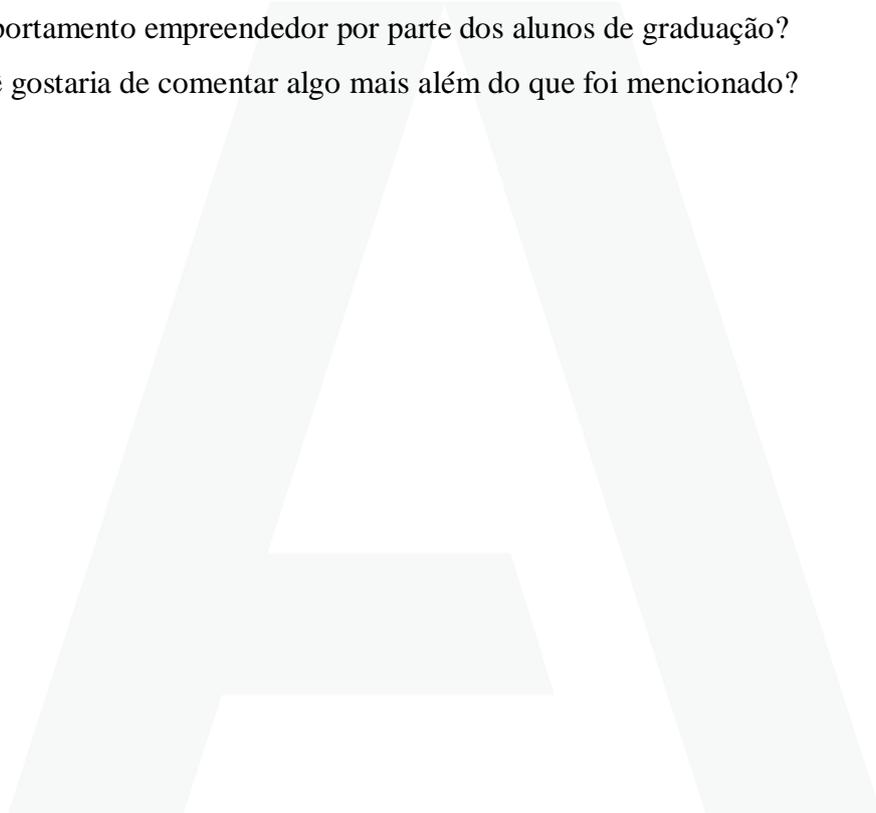
- 1) Quais são as disciplinas que você ministra ou já ministrou?
- 2) Quais as metodologias que você mais utiliza em sala de aula?
- 3) E em relação às metodologias ativas, você as utiliza em sala de aula?
- 4) Como você emprega essas metodologias?
- 5) Ao selecionar as metodologias a serem utilizadas, você considera as competências que deseja desenvolver nos alunos?



ATITUS

EDUCAÇÃO

- 6) Quais são as competências que o comportamento empreendedor requer?
- 7) Como as metodologias ativas utilizadas em sala de aula promovem o desenvolvimento do comportamento empreendedor?
- 8) Qual é o impacto que você percebe na formação dos alunos quando utilizado metodologias ativas em sala de aula?
- 9) Quais são os principais desafios da docência?
- 10) Como o uso de metodologias ativas auxilia no enfrentamento dos desafios docentes?
- 11) Para além das metodologias, você busca outras inovações na atividade de docência?
- 12) Por fim, como a ATITUS Educação dá suporte para o desenvolvimento do comportamento empreendedor por parte dos alunos de graduação?
- 13) Você gostaria de comentar algo mais além do que foi mencionado?



Passo Fundo

Rua Senador Pinheiro, 304
Vila Rodrigues - 99070-220



Porto Alegre

Rua Dona Laura, 1020
Mont' Serrat - 90430-090