

Metodologias ativas para a educação empreendedora: experiências com o Ideathon e o Jogo do Castelo promovidas por uma instituição de ensino superior pública

Active methodologies in entrepreneurial education: experiences with the Ideathon and the Castle Game promoted by a public higher education institution

JULIANI KARSTEN ALVES

MARIA DANYELA MARTINS FURLAN

MAURICIO MARQUES MEDINA

LUIS CARLOS ZUCATTO

RESUMO

Nos últimos anos, a importância da educação empreendedora tem ganhado destaque nas universidades como forma de preparar melhor os estudantes para os desafios do mercado de trabalho. A proposta do artigo parte da compreensão de que a educação empreendedora vai além da criação de negócios, ao promover o desenvolvimento de competências como criatividade, resiliência, trabalho em equipe e capacidade de adaptação às mudanças — elementos essenciais frente às transformações do mercado de trabalho. O presente artigo tem como objetivo apresentar e analisar, dentre as metodologias usadas pela instituição, práticas de educação empreendedora desenvolvidas por uma instituição pública de ensino superior. O presente artigo relata tanto sobre o Ideathon, uma metodologia de resolução de problemas, e sobre o Jogo do Castelo, que é uma metodologia de jogos sérios, ambas utilizadas para fortalecer a cultura empreendedora em estudantes do ensino superior. Adotando o método de relato de experiência, o estudo descreve, fundamenta e analisa a implementação das atividades no contexto da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), por meio da atuação da Pró-Reitoria de Inovação e Empreendedorismo (PROINOVA). Os resultados evidenciam que as duas metodologias se mostraram eficazes para despertar o protagonismo estudantil e ampliar o engajamento com o universo empreendedor. O *Ideathon* mobilizou centenas de estudantes em torno da geração e validação de ideias de negócio, enquanto o *Jogo do Castelo* auxilia na sensibilização sobre a importância do desenvolvimento de habilidades empreendedoras por meio da ludicidade e da simulação de desafios reais. Conclui-se que tais práticas contribuem de forma significativa para consolidar uma cultura empreendedora no ambiente universitário, alinhada às diretrizes institucionais e às políticas públicas de inovação.

Palavras-chave: Universidade Pública, Ensino Superior, Inovação, Educação Empreendedora, Metodologia Ativa

ABSTRACT

In recent years, the importance of entrepreneurial education has gained prominence in universities as a way of better preparing students to face the challenges of the labor market. The proposal of this article is based on the understanding that entrepreneurial education goes beyond the creation of businesses, as it promotes the development of competencies such as creativity, resilience, teamwork, and adaptability to change—skills that are essential in the context of ongoing transformations in the world of work. This article aims to present and analyze, among the methodologies adopted by the institution, entrepreneurial education practices developed by a public higher education institution. Specifically, it reports on two approaches: the Ideathon, a problem-solving methodology, and the “Castle Game,” a serious games methodology—both applied to strengthen the entrepreneurial culture among higher education students. Using the experience report method, the study describes, substantiates, and analyzes the implementation of these activities at the Federal University of Santa Maria (UFSM), through the initiatives of the Dean’s Office for Innovation and Entrepreneurship (PROINOVA). The results demonstrate that both methodologies were effective in fostering student protagonism and expanding engagement with the entrepreneurial ecosystem. The Ideathon mobilized hundreds of students around the generation and validation of business ideas, while the Castle Game supported the development of behavioral skills through playfulness and the simulation of real-world challenges. It is concluded that such practices significantly contribute to consolidating an entrepreneurial culture within the university environment, aligned with institutional guidelines and public innovation policies.

Key words: Public University, Higher Education, Innovation, Entrepreneurial Education, Active Methodology.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a educação empreendedora tem ganhado crescente relevância no âmbito das universidades, consolidando-se como uma estratégia essencial para preparar os estudantes frente aos desafios do mercado de trabalho contemporâneo. Mais do que estimular a criação de empreendimentos, essa abordagem pedagógica promove o desenvolvimento de competências fundamentais, como criatividade, capacidade de resolver problemas e adaptação a diferentes contextos. Tais habilidades ampliam significativamente as chances de inserção profissional dos estudantes em áreas compatíveis com sua formação, em um cenário marcado pelo desemprego e pela subutilização da qualificação profissional (Arruda et al., 2020; Rahman et al., 2022).

As políticas públicas representam a implementação de iniciativas governamentais por meio de programas e ações que envolvem diversas unidades e atores tanto do governo quanto da sociedade em geral. Essas ações têm como finalidade promover o bem-estar coletivo e atenuar os efeitos das desigualdades sociais geradas pelo atual modelo econômico (Bezerra et al., 2014). Nesse sentido, Bucci e Souza (2022) destacam que o conceito de políticas

públicas é multifacetado, sendo compreendido sob distintas perspectivas em função de sua natureza interdisciplinar.

De acordo com o Quadro Europeu de Competências para o Empreendedorismo (EntreComp, 2019), define-se que uma mentalidade empreendedora envolve duas características essenciais: a geração de ideias e aproveitamento de oportunidades — a exemplo da criatividade, imaginação e visão de futuro; a mobilização de recursos — incluindo a autoconsciência, motivação e letramento financeiro; e a capacidade de agir — por meio da iniciativa, planejamento, gestão e trabalho colaborativo.

Quando revisões sistemáticas de literatura e estudos de análise bibliométrica sobre educação empreendedora na literatura são examinados, observa-se que os estudos são geralmente de ensino superior (Obzey, 2025). Isso reforça o papel das instituições de ensino superior como agentes estratégicos na promoção de ambientes que favoreçam a aprendizagem empreendedora, atuando como participantes importantes na formação de ambientes colaborativos. Na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), a Pró-Reitoria de Inovação e Empreendedorismo (PROINOVA) tem sido fundamental ao desenvolver ações que conscientizem sobre a importância de desenvolver habilidades empreendedoras. Sendo assim, de que forma as metodologias ativas, como o Ideathon e o Jogo do Castelo, podem contribuir para potencializar a educação empreendedora no ambiente universitário?

Neste contexto, o presente artigo tem como objetivo apresentar de forma detalhada e analítica as vivências e práticas observadas na educação empreendedora promovidas por uma instituição pública de ensino superior, tendo como foco o Ideathon, metodologia ativa de resolução de problemas, e o Jogo do Castelo, metodologia ativa de jogos sérios. Ambas as iniciativas se configuram como metodologias ativas aplicadas no âmbito da Coordenadoria de Empreendedorismo (CE) da Pró Reitoria de Inovação e Empreendedorismo (PROINOVA), em consonância com as diretrizes institucionais e com as políticas públicas voltadas ao fomento da cultura empreendedora no ensino superior. Ao evidenciar essas práticas, busca-se compreender de que forma tais metodologias podem contribuir para potencializar a educação empreendedora no ambiente universitário, fortalecendo a cultura empreendedora.

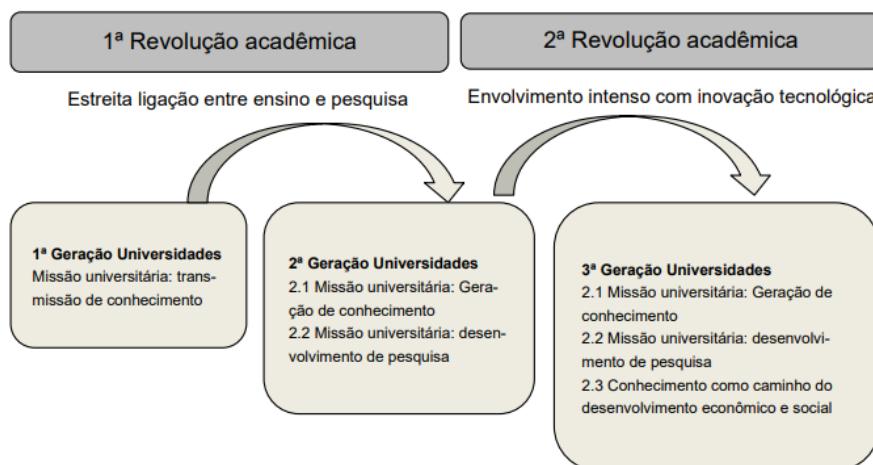
1. REFERENCIAL TEÓRICO

Universidade empreendedora

Nas últimas décadas, o ambiente universitário passou a demandar iniciativas de nível superior que envolvem a colaboração de diferentes setores, formuladores de políticas, gestores universitários, empresas e a sociedade civil. Segundo Fischer et al. (2021), essas ações vão além das funções tradicionais das universidades. As chamadas "universidades empreendedoras" estão fortalecendo o que chamamos de "terceira missão", que diz respeito às contribuições das universidades para o desenvolvimento social e econômico. Isso inclui atividades como transferência e comercialização de conhecimentos, por exemplo, patentes, licenças e direitos de propriedade intelectual, além de apoiar projetos de inovação empreendedora, como startups e spin-offs. (Fischer et al., 2021).

A mudança na forma como as universidades atuam está no centro da teoria da Hélice Tríplice, que sugere que a colaboração entre universidade, indústria e governo é essencial para o crescimento econômico e o desenvolvimento social baseado no conhecimento. Ao incorporar novas funções às tradicionais, as universidades se aprimoram e fortalecem seu papel na sociedade, criando uma relação mais produtiva entre esses três setores (Etzkowitz; Zhou, 2017). Com o passar do tempo, a trajetória das universidades é marcada por muitas mudanças e transformações, passando por diferentes modelos de organização (Klein; Pereira, 2020). Na Figura 1, podemos ver uma representação das três gerações distintas de universidades, cada uma com suas missões específicas, além de destacar as duas grandes revoluções que ocorreram na área acadêmica e suas principais características.

Figura 1 - A trajetória da missão da universidade



Fonte: Adaptado de Klein e Pereira (2020)

A mudança das universidades de suas funções tradicionais para se tornarem Universidades Empreendedoras é uma alteração importante em suas atividades. Isso inclui novas responsabilidades que vão além do ensino e da pesquisa normais. Neste novo trabalho, é importante incentivar a criação de novos negócios acadêmicos, ajudar micro e pequenas empresas a se desenvolverem e proteger invenções com patentes. Isso ajuda a melhorar a inovação e a compartilhar conhecimento. Ao mesmo tempo, a universidade também atua como criadora de soluções técnicas. Ela desenvolve produtos, processos e sistemas que atendem às necessidades do mercado e oferece seu conhecimento para ajudar a resolver os desafios tecnológicos que as empresas enfrentam no dia a dia (Penof; Pamplona, 2021).

No contexto brasileiro, um dos trabalhos de maior relevância sobre essa temática é o estudo de Corrêa (2022). Ele traz uma nova ideia ao criar dimensões específicas para definir a universidade empreendedora no país, usando várias fontes e métodos. A Figura 2 mostra essas dimensões, com características e indicadores usados na avaliação das universidades. Isso inclui aspectos como infraestrutura, internacionalização, ensino, extensão, pesquisa e gestão institucional, entre outros. Essa abordagem permite uma análise mais completa do desempenho das instituições em apoiar o empreendedorismo, enquanto se conecta com as políticas públicas e os objetivos de transformação social que a educação superior busca.

Figura 2 - Dimensões, características e indicadores para avaliação das universidades empreendedoras



Fonte: Corrêa (2022, p. 63)

De acordo com (Corrêa, 2022), essas dimensões tornam-se ainda mais significativas quando analisadas sob a perspectiva da Política de Inovação no Brasil, a qual incentiva a colaboração entre instituições de ensino superior, a indústria e o governo mediante leis e programas de apoio. Com base em diretrizes como a Lei de Inovação e o Marco Legal de Ciência, Tecnologia e Inovação, busca-se estabelecer um ambiente propício para que as universidades possam expandir sua infraestrutura, reforçar os processos de internacionalização, melhorar as práticas de ensino, pesquisa e extensão, além de adotar modelos de gestão mais ágeis. Assim, as dimensões sugeridas não apenas representam a realidade das instituições, mas também evidenciam os esforços do país para alinhar sua Política de Inovação ao fortalecimento da universidade empreendedora, capaz de auxiliar no desenvolvimento econômico e social.

No conceito de universidade empreendedora, destacam-se diferentes vieses, entre eles, o apoio à cultura empreendedora e o fortalecimento do aspecto institucional e individual, expressos em práticas que fomentem o protagonismo discente e a busca por soluções às necessidades do mercado (Côrrea, 2022). Na UFSM, tais ações são desenvolvidas pela

Coordenadoria de Empreendedorismo da PROINOVA, que, ao promover dinâmicas voltadas à inovação e à aproximação com os desafios do mercado, evidencia o papel estratégico da instituição na formação de estudantes mais criativos, autônomos e preparados para atuar em diferentes contextos (UFSM, 2025).

Além de sua dimensão institucional, essas iniciativas também possuem caráter extensionista, ao aproximar ensino, pesquisa e sociedade, reforçando a missão universitária de gerar impacto social por meio do empreendedorismo e da inovação (Corrêa, 2022). Nesse cenário, práticas como o Ideathon e o Jogo do Castelo tornam-se exemplos significativos, pois articulam os princípios da universidade empreendedora com metodologias ativas que serão exploradas a seguir.

Educação empreendedora

A educação empreendedora expande conhecimentos e desenvolve habilidades relacionadas à criação e gestão de iniciativas, estimulando uma mentalidade dinâmica, flexível e autorregulada. Esse tipo de formação permite aos alunos reconhecer e aproveitar novas oportunidades, contribuindo também para o bem-estar social. Além disso, proporciona a compreensão de como determinadas competências são importantes para identificar e explorar essas oportunidades de maneira eficaz. Reconhece-se que o empreendedorismo se tornou um campo do conhecimento relevante em diversos programas educacionais, devido às habilidades que os estudantes precisam para gerir suas próprias vidas e trajetórias. Dessa forma, é necessário que essas práticas sejam incorporadas a diferentes áreas de conhecimento, enfatizando o aprendizado contínuo de habilidades que favoreçam a adaptação a um ambiente em constante transformação (Ratten, Jones, 2021).

O ensino voltado ao empreendedorismo visa desenvolver a capacidade de ver as coisas de forma inovadora, assumir riscos calculados e aceitar o fracasso. Nesse contexto, as universidades desempenham um papel central, promovendo o desenvolvimento dessas competências não apenas para a formação de empreendedores, mas também para cultivar uma mentalidade proativa e empreendedora, essencial diante de um ambiente em constante transformação, marcado pelo avanço tecnológico e pela globalização. Assim, a educação empreendedora auxilia nas decisões de carreira dos alunos, preparando-os para o ambiente empreendedor ou profissional, independentemente do campo de estudo (Rahman et al., 2022).

O desenvolvimento do empreendedorismo no contexto acadêmico passou de uma abordagem centrada exclusivamente em experiências em sala de aula para práticas mais voltadas à vivência concreta do processo empreendedor e à reflexão dos alunos sobre essa vivência. O ensino baseado na experiência e ação busca envolver o aluno para que tenha mais interação, a colaboração, a resolução de problemas, o enfrentamento de desafios e a tomada de decisões, ao mesmo tempo em que exige reflexão crítica sobre essas atividades, inserindo o estudante em um contexto de análise e aprendizagem contínua (Haneberg et al., 2022).

A forma tradicional de educação, muitas vezes voltada apenas para o conteúdo mais técnico, mostra-se insuficiente diante das exigências do mercado, que demanda profissionais mais preparados para lidar com incertezas e mudanças. A educação empreendedora surge, portanto, como uma forma de auxiliar nessa lacuna, ao estimular nos estudantes uma postura mais ativa, inovadora e consciente em relação às oportunidades de trabalho. Isso permite não apenas uma melhor inserção profissional, mas também uma atuação mais estratégica e alinhada às expectativas e demandas atuais do mercado de trabalho (Kucel, 2016 e Almeida, 2024).

Segundo Bell et al. (2020), as maneiras de ensinar que envolvem experiências têm se tornado mais comuns na educação empreendedora. Isso acontece porque há um pedido por métodos diferentes dos tradicionais, que se concentram em processos de ensino. Abordagens práticas ajudam a desenvolver as habilidades e a mentalidade necessárias para ser um empreendedor. O apoio à educação empreendedora tem aumentado. Isso está criando ambientes de aprendizado que se afastam do ensino tradicional e adotam métodos mais ativos e participativos. Isso inclui aprender fazendo, resolver problemas e aprender através de projetos. Essas ideias estimulam a criação, destacando a importância de pensar, aplicar e agir. A aprendizagem por meio da experiência é considerada eficaz, pois se conecta ao processo de empreender, que envolve criar valor por meio de novas ideias ou métodos, identificar oportunidades e lidar com riscos e incertezas.

Ainda segundo Bell et al. (2020), educadores de empreendedorismo podem ajudar as pessoas a aprender conectando situações da vida real com o que ensinam, o que ajuda no desenvolvimento de novas habilidades. Há apoio para atividades de aprendizado prático em grupo e para métodos conduzidos pelos alunos. A educação empreendedora funciona melhor quando se usa aprendizado prático e solução criativa de problemas. Isso envolve os alunos de forma ativa no processo de empreender, em vez de apenas falar sobre teorias. As abordagens construtivistas funcionam muito bem nesse contexto. A aprendizagem prática na educação empreendedora envolve os estudantes em atividades para que possam

desenvolver habilidades e conhecimentos por meio de experiências de empreendedorismo. Esse jeito de aprender, que envolve a participação ativa, é muito importante no construtivismo social, porque ajuda a desenvolver habilidades e características essenciais. Em vez de só ensinar a teoria do empreendedorismo, a aprendizagem experencial ensina de forma prática. Assim, os alunos aprendem a empreender, desenvolvendo habilidades que podem usar de verdade (Bell et al., 2020).

2. METODOLOGIAS ATIVAS

Diante do impasse pelo qual a educação tradicional vem passando em função das constantes mudanças na sociedade, torna-se cada vez mais evidente a necessidade de formar estudantes que sejam mais do que meros receptores de conhecimento. Espera-se que esses estudantes assumam uma postura proativa, engajando-se em atividades que exigem iniciativa, tomada de decisão, capacidade de resolver problemas e, sobretudo, criatividade e autonomia. Nesse cenário, não basta apenas transmitir conteúdos de forma tradicional; é preciso criar oportunidades para que os discentes participem ativamente da aprendizagem, desenvolvendo competências que os preparem para lidar com desafios. Numa relação direta, precisa-se igualmente de métodos adequados que desenvolvam tais competências (Morán, 2015).

Os “métodos adequados”, aos quais Morán (2015) se refere, são métodos que visam eliminar ou, ao menos, reduzir a frustração pela pouca participação, desinteresse e desvalorização dos alunos quanto às estratégias de ensino, bem como a aulas rotineiras, enfadonhas e pouco dinâmicas. Em relação a estas atividades, (Diesel, Baldez e Martins, 2017) apontam que muitas metodologias tradicionais resultam em um aprendizado limitado, marcado pela desvalorização da participação discente.

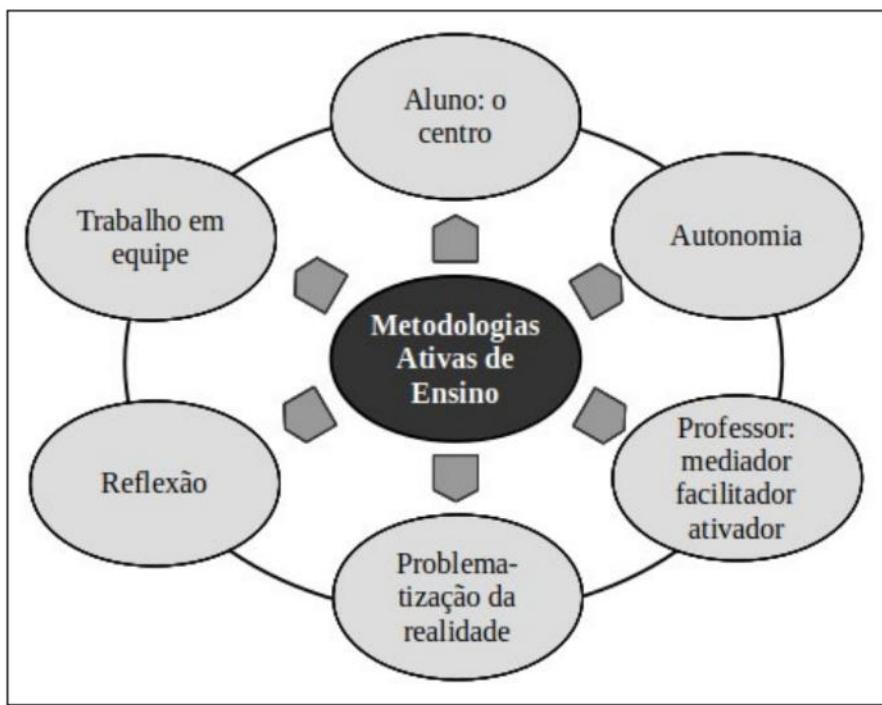
Para que o aprendizado em educação empreendedora seja mais produtivo, Secundo et al. (2023) destacam a necessidade de substituir os métodos tradicionais por abordagens mais práticas, como simulações, jogos, competições de negócios e interações com empreendedores. Essas estratégias ajudam a promover o desenvolvimento da criatividade, do pensamento inovador, da liderança e da iniciativa dos estudantes. Esse movimento está alinhado à transformação do perfil dos estudantes ao longo dos anos, o que tem levado as instituições de ensino a adotarem metodologias ativas para aprimorar o ensino-aprendizagem (Marques et al., 2021).

Quando se fala em utilização de metodologias ativas para educação empreendedora, há uma preocupação em não apenas gerar cada vez mais conhecimento, mas também na necessidade de desenvolver e fortalecer habilidades e competências, e para isso estão acontecendo mudanças significativas na forma de passar esse conhecimento. Nesse sentido, o uso de jogos sérios na educação tem se tornado um grande aliado, pois permite que os alunos adquiram conhecimento e desenvolvam habilidades através de uma aprendizagem experiencial em um ambiente, onde os participantes se deparam com enfrentamento e superação de desafios para atingir os objetivos propostos (Almeida, 2024; Martins, 2023).

Pérez-Pérez (2021) enfatiza que a aprendizagem experiencial consegue preparar melhor os estudantes para possíveis desafios futuros, pois simula situações reais, ajudando-os a desenvolver habilidades interpessoais, trabalho em equipe e resolução de conflitos. Assim, entende que metodologias ativas melhoraram a tomada de decisão, processamento de informações e gestão da incerteza, tornando o aprendizado mais realista e conectado ao mundo profissional.

Assim, “se a prática de ensino favorecer no aluno as atividades de ouvir, ver, perguntar, discutir, fazer e ensinar, estaremos no caminho da aprendizagem ativa” (Barbosa; Moura, 2013). Além disso, se durante as aulas o professor incentivar os estudantes a refletirem sobre questões do dia a dia, estimular a autonomia e o trabalho em equipe, além de atuar como mediador, orientador e facilitador, colocando o aluno no centro do processo de aprendizagem, ele estará colocando em prática as principais características das metodologias ativas, conforme Diesel, Marchesan e Martins (2016) sintetizam na Figura 3.

Figura 3 - Características das metodologias ativas de ensino



Fonte: Dos autores com base em Diesel, Marchesan e Martins (2016).

Neste contexto, mais do que apresentar um conjunto de técnicas didáticas, as metodologias ativas reforçam a necessidade de repensar o papel da universidade e dos docentes diante das transformações sociais e educacionais. Ao valorizar a autonomia, a participação e a construção coletiva do conhecimento, essas práticas não apenas inovam o processo de ensino-aprendizagem, mas também apontam caminhos para a formação de profissionais críticos, criativos e preparados para os desafios contemporâneos (Diesel, Marchesan e Martins, 2016).

Assim, as vantagens da aprendizagem experiencial, por meio de metodologias ativas, podem ser obtidas enquanto as desvantagens de realmente administrar um negócio podem ser eliminadas. Livres das consequências que o fracasso no mundo real pode trazer, os estudantes são capazes de experimentar mais livremente e testar ideias sobre as quais eles poderiam ser mais cautelosos em um ambiente de negócios real (Salas et al., 2009).

Metodologia ativa - resolução de problemas

O empreendedorismo é visto como uma das forças econômicas mais importantes, trazendo uma visão dinâmica de mudança e criação (Raposo & do Paço, 2011; Welter et al., 2019). Consequentemente, esse foco na mudança como resultado parcial do

empreendedorismo nos permite refletir melhor sobre a necessidade de criar novos espaços interdisciplinares e diversas perspectivas de investigação (Troise et al., 2022).

Segundo Ribeiro (2010) e Borochovicius e Tortella (2014), a metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) caracteriza-se essencialmente pelo uso de situações reais como ponto de partida para o processo de aprendizagem, no estímulo do pensamento crítico e das habilidades de solução e obtenção de conceitos fundamentais da área de estudo. De forma mais objetiva, os autores definem a PBL como o uso contextualizado de uma situação-problema que serve de base para o aprendizado autodirigido. Essa definição sintetiza a essência da metodologia, pois evidencia a ruptura com os modelos convencionais de ensino, centrados no professor como principal transmissor do conhecimento. Ao contrário, na PBL, o estudante ocupa o papel central, passando de receptor passivo para agente ativo na construção do saber. Nesse processo, o problema ou desafio deixa de ser apenas um obstáculo a ser resolvido e passa a ser compreendido como uma oportunidade de aprendizagem, motivando a investigação, a pesquisa e a busca por soluções criativas, resultando no conhecimento obtido em um ambiente de colaboração mútua (Barbosa e Moura, 2013).

Além de gerar novas ideias, quem participa precisa também avaliá-las e escolher aquelas que melhor se encaixam no desafio apresentado, direcionando os recursos disponíveis para as opções mais promissoras. Nesse processo, é importante entender a diferença entre as metodologias de Ideathon e Hackathon. Enquanto o Hackathon costuma ser mais ligado ao setor de tecnologia da informação, com foco em soluções técnicas, o Ideathon tem uma abordagem mais ampla e interdisciplinar. Por essa razão, sua aplicação é mais adequada a diferentes perfis de participantes e áreas do conhecimento, sendo uma ferramenta útil para fortalecer a educação empreendedora em contextos diversos (García-Castanedo, J. et al., 2024).

Esta é uma tarefa complexa, pois os participantes podem precisar pensar a partir de múltiplas perspectivas, além de confiar na intuição, na análise e na construção de sentido, ao mesmo tempo em que lidam com a incerteza e a necessidade de serem eficazes (Dziallas, 2020).

Metodologia ativa - jogos sérios

De acordo com Londero et al. (2024), o brincar faz parte da experiência humana e ajuda no desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Na educação, esse método tem ganhado cada vez mais importância como uma estratégia para tornar a aprendizagem mais

significativa, principalmente por meio dos jogos, que deixam o processo mais envolvente e dinâmico. A educação baseada em jogos utiliza elementos como competição, pontuação e feedback contínuo para integrar conceitos curriculares e objetivos pedagógicos.

De acordo com a Teoria da Aprendizagem Experiencial (ELT), os jogos sérios representam uma ferramenta poderosa para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos. Esse tipo de recurso pedagógico cria condições para que os alunos experimentem, testem hipóteses e explorem diferentes caminhos de aprendizagem de maneira prática, aproximando teoria e experiência vivida. A proposta da ELT se baseia na ideia de que a aprendizagem é mais eficaz quando envolve ciclos contínuos de ação, reflexão e aplicação, e nesse contexto os jogos sérios oferecem um espaço seguro para que os estudantes possam vivenciar situações complexas, tomar decisões e aprender com os resultados obtidos.

De fato, os jogos sérios e de simulação tiveram um efeito significativo na educação em sala de aula, bem como em programas de treinamento, aumentando a motivação e permitindo que o aluno embarque em caminhos de aprendizagem envolventes e desafiadores. Além disso, o uso de jogos sérios é frequentemente integrado em modelos educacionais mistos, criando assim uma oportunidade para os professores explorarem seu potencial em partes específicas dos caminhos de aprendizagem tradicionais.

Almeida (2024) entende que jogos sérios são uma atividade lúdica que se faz em contexto de simulação de uma realidade, onde os participantes buscam atingir um objetivo de acordo com as regras do jogo, também afirma que a utilização de jogos sérios no ensino-aprendizagem tem crescido bastante, e esse crescimento se deve ao ambiente favorável que essa tecnologia proporciona ao aluno. O autor destaca que o uso desta tecnologia aumenta o potencial de motivação, exploração, pesquisa e reflexão sobre o conteúdo abordado.

Jogos sérios no campo do empreendedorismo fornecem um mecanismo para experimentar o processo empreendedor em um ambiente que visa ser o mais cognitivamente autêntico ou significativo possível (Huebscher e Lendner, 2010).

Enquanto a maioria dos jogos visa o entretenimento, os jogos sérios acabam equilibrando a diversão com aprendizado, estimulando ainda mais habilidades como tomada de decisão, resolução de problemas e colaboração, alinhando-se às metodologias ativas de ensino. Assim, os jogos se mostram uma ferramenta eficiente para ensinar educação empreendedora, pois permitem que os estudantes enfrentem desafios reais em um ambiente

controlado, ajudando no desenvolvimento de habilidades importantes para atuar no mercado de trabalho (Londero et al, 2024).

Método

O Relato de Experiência é uma forma de produção de conhecimento que aborda vivências acadêmicas e profissionais nos pilares da formação universitária (ensino, pesquisa e extensão), com foco na descrição da intervenção e embasamento científico com reflexão crítica (Córdula; Nascimento, 2018; Flores et al., 2019; Paiva; Matos, 2019).

A escolha do método de relato de experiência justifica-se pela necessidade de contextualização e descrição das práticas de educação empreendedora, que podem variar entre diferentes instituições de ensino superior, tendo como foco o Ideathon e o Jogo do Castelo.

Além disso, o uso do relato de experiência permite uma análise mais descritiva das práticas e vivências observadas, possibilitando a identificação de desafios, oportunidades e lições aprendidas. Isso pode contribuir para a melhoria contínua das dinâmicas de educação empreendedora, para a disseminação de conhecimento sobre metodologias ativas e fortalecimento da cultura empreendedora em instituições de ensino superior.

3. DESENVOLVIMENTO

Na Universidade Federal de Santa Maria, a Coordenadoria de Empreendedorismo (CE) da Pró-Reitoria de Inovação e Empreendedorismo (PROINOVA) realiza atividades que buscam estimular o espírito empreendedor e inovador da comunidade acadêmica. Assim, por meio de ações, projetos e programas, busca apoiar a criação e consolidação de empreendimentos, a estruturação de setores ou projetos de pesquisa, além de fomentar a inovação social, tecnológica e empreendedora. Dessa forma, a Coordenadoria contribui para a construção de um ambiente universitário mais dinâmico, colaborativo e voltado à prática efetiva do empreendedorismo.

Para alcançar os objetivos de estimular o espírito empreendedor e inovador da comunidade acadêmica e preparar os estudantes com habilidades essenciais no mercado de trabalho, a CE da PROINOVA, dentre suas atividades, destaca o Ideathon e o Jogo do Castelo como metodologias ativas utilizadas com os estudantes da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Metodologia ativa resolução de problemas: desenvolvimento Ideathon

A atividade Ideathon é uma iniciativa concebida para incentivar a geração e validação de ideias de negócios, atuando como um espaço de estímulo ao pensamento criativo e empreendedor. Mais do que apenas uma atividade rotineira, o evento se configura como uma experiência de aprendizagem, na qual os participantes são desafiados a aplicar seus conhecimentos em um contexto dinâmico. O formato foi estruturado como uma maratona de inovação, promovendo um ambiente de interação, troca de experiências e colaboração entre diferentes áreas de conhecimento. Essa abordagem busca despertar a criatividade e, também, desenvolver competências relacionadas à resolução de problemas e ao trabalho em equipe, aspectos fundamentais para a construção de soluções relevantes no cenário atual.

Ao longo da jornada da maratona de inovação, proposta como uma competição, os participantes percorrem diversas etapas que simulam o processo empreendedor. Tendo seu início na identificação de uma situação-problema real, a partir da qual elabora-se um painel de problemas e possíveis soluções. Em seguida, ocorre a formulação de ideias inovadoras, que passam a ser debatidas e aprimoradas coletivamente. Essa dinâmica é complementada pela formação de equipes, que possibilitam a integração de diferentes perspectivas e habilidades.

Durante as etapas do Ideathon, os participantes participam de oficinas práticas e orientações específicas, como a oficina problema-solução, elaboração do modelo de negócio utilizando a ferramenta Canvas, definição da identidade visual e posicionamento de imagem, além da preparação para apresentação por meio da oficina de pitch e pré-pitch. Ao final, as equipes apresentam suas propostas para uma banca avaliadora, que seleciona as ideias com maior potencial de desenvolvimento. As propostas selecionadas são encaminhadas para programas de apoio ao empreendedorismo, como o Start Sebrae e o Eleva Start da Incubadora Pulsar/UFSM. Assim como ilustra a Figura 4.

Figura 4 - Etapas do Ideathon.



Fonte: Autores (2025).

O Ideathon tornou-se um programa consolidado na UFSM, conforme a Figura 5, a marca está presente em diferentes espaços e meios de comunicação da universidade, o que reforça sua visibilidade e alcance. Ela pode ser encontrada nas redes sociais, nos sites institucionais, em materiais impressos, cartazes e projeções durante eventos. Essa ampla divulgação contribui para que estudantes e docentes conheçam melhor o programa, participem das atividades propostas e se engajem nas iniciativas de inovação e empreendedorismo promovidas pelo programa.

Figura 5 - Marca do Ideathon UFSM.



Fonte: Site Proinova.

Em 2023, foram realizadas 12 edições do Ideathon em nove centros de ensino da UFSM Santa Maria e nos três campi fora de sede, UFSM Cachoeira do Sul, UFSM Frederico Westphalen e UFSM Palmeira das Missões. Nestas 12 edições, 220 alunos participaram e vivenciaram a importância de usar a criatividade e a inovação para solucionar problemas reais e diários. As 12 edições geraram um conjunto de 51 ideias de negócios constituídas por grupos multidisciplinares de alunos de graduação e pós-graduação.

Todas as 51 ideias receberam acesso para se inscreverem no Programa Start Sebrae, com o objetivo de aprimorá-las ainda mais. Já as melhores ideias de cada edição poderiam participar, caso quisessem, do Programa Eleva Start, também com o objetivo de seguir em frente com a ideia para transformá-la em um negócio. Por meio de oficinas dinâmicas e colaborativas, os participantes puderam vivenciar metodologias e práticas que favoreceram o engajamento e a experimentação do processo empreendedor.

Assim, cada edição em um centro de ensino da instituição teve como vencedora uma ideia de solução proposta pelos alunos. Ao final do ano, aconteceu um momento final, onde todos os participantes se reuniram para apresentar as ideias vencedoras para uma banca avaliadora que escolheu as três melhores ideias da instituição. A seguir, estão apresentadas algumas das ideias vencedoras dos diversos centros de ensino.

Na 1^a edição, promovida com os alunos do Centro de Ciências Rurais, a equipe premiada foi a LAK FLAVOR, com o desenvolvimento de um realçador de sabor que também funciona como suplemento nutricional voltado para pessoas em tratamento oncológico.

No Colégio Politécnico da UFSM, destacou-se a equipe CD Talhões, responsável por uma proposta inovadora voltada à compra e venda de áreas rurais, com uma abordagem especializada e estratégica do mercado agrícola. Já na 3^a edição, realizada pelo Centro de Tecnologia, a solução vencedora foi o *Doctor Business*, um software voltado à análise e gerenciamento de dados, pensado para apoiar empreendedores na abertura e gestão de seus negócios.

No Centro de Educação, que coordena os cursos de Pedagogia, Educação Especial, Ciências da Religião e o Programa Especial de Formação de Professores, a proposta selecionada foi a Busoteca: uma biblioteca itinerante e acessível também por meio de aplicativo, com foco em ampliar o acesso à leitura em diferentes contextos.

Por fim, o Ideathon promovido pelo Centro de Ciências Sociais e Humanas destacou como vencedora a equipe responsável pela criação do *All Timer*, uma proposta de produtos e serviços voltados ao atendimento de pessoas com Alzheimer e seus cuidadores.

Na busca por responder aos questionamentos: "Como desenvolver o perfil empreendedor na sala de aula? Como trazer o sentimento de pertencimento ao empreendedorismo em todas as áreas de formação de uma universidade?" O Ideathon foi pensado e aplicado à comunidade acadêmica da UFSM. Com foco em temas específicos das suas áreas de formação, os participantes exploraram o potencial de criar novos produtos ou negócios para abordar as propostas apresentadas.

Uma característica fundamental do projeto é a interação entre indivíduos provenientes de cursos diferentes de áreas do conhecimento semelhantes. A exemplo disso, tem-se o Ideathon realizado no Centro de Artes e Letras onde alunos de seis cursos (Desenho industrial, Artes Visuais Licenciatura, Teatro Licenciatura, Doutorado em Artes Visuais, Letras inglês, Artes Visuais Bacharelado) criaram soluções por meio de um raciocínio investigativo, empático e colaborativo.

Destarte, os participantes são expostos a novas metodologias, termos e tecnologias que podem não ter sido encontradas em seus estudos regulares. Essa imersão no desconhecido estimula o crescimento pessoal e profissional, expandindo o repertório de capacidades e habilidades.

Metodologia ativa jogo sério: desenvolvimento Jogo do Castelo

Identificou-se que as atividades de educação empreendedora na Universidade Federal de Santa Maria - RS (UFSM) estavam muito voltadas para a criação e desenvolvimento de ideias e novos negócios, deixando de lado a busca pela sensibilização sobre habilidades empreendedoras, que são essenciais para preparar os estudantes para os desafios do mundo contemporâneo. Com isso, a Pró-Reitoria de Inovação e Empreendedorismo (Proinova), por meio da Coordenadoria de Empreendedorismo (CE), promove o Jogo do Castelo, através da metodologia ativa denominada jogo sério, alinhando-se às políticas institucionais previstas no Projeto Pedagógico Institucional (PPI) da UFSM, que visam estimular a autonomia estudantil e o desenvolvimento de atitudes empreendedoras, bem como, também está alinhado à Resolução nº 111/2022 da UFSM, que estabelece a estrutura da PROINOVA e destaca a responsabilidade da CE em implementar ações que promovam o conhecimento empreendedor e habilidades empreendedoras.

O desenvolvimento da atividade teve início a partir de sua aplicação inicial como uma dinâmica prática, na qual os estudantes, organizados em grupos, tinham como desafio construir a maquete de um castelo utilizando materiais simples e dentro de um tempo previamente determinado. O objetivo inicial da dinâmica era fazer com que os estudantes ficassem mais integrados entre eles e na reflexão final falava-se sobre trabalho em equipe.

Durante a realização dessa primeira versão, observou-se o potencial da proposta para ir além e despertar outras habilidades comportamentais e empreendedoras nos participantes. Através do estudo de Almeida (2024), que transcorre sobre questões lúdicas, optou-se por continuar com a temática do castelo, deixando os materiais do jogo mais lúdicos, como por exemplo a carta com as regras que antes era entregue aos líderes em papel branco comum, se transformou em um pergaminho. As cartas com novos pedidos de alterações no projeto, estas também estão com cores e desenhos medievais, tornando o aprendizado mais envolvente e dinâmico, como ilustra a Figura 6.

Figura 6 - Cartas do Jogo do Castelo



Fonte: Proinova

Ainda, Londero et al. (2024) enfatizam em seu estudo que a educação baseada em jogos deve utilizar elementos como competição, pontuação e feedback contínuo. Assim, o tempo é a todo momento avisado, para criar uma sensação de urgência, e o instrutor fica passando nos grupos elogiando boas práticas, em voz alta, para criar um ambiente competitivo.

A partir dessa percepção e através das teorias, foram introduzidas intervenções estratégicas no decorrer da dinâmica, com o objetivo de ampliar a complexidade e estimular o desenvolvimento de habilidades específicas. Entre essas intervenções, que trazem uma experiência de competitividade de jogo, destacam-se a atribuição de líderes a cada grupo, que em determinado momento, são realocados para outras equipes. Outro destaque é a limitação proposital dos materiais disponíveis e também a inclusão de novas solicitações de mudanças no projeto ao longo da construção da maquete. Essas alterações criam um ambiente de incerteza e necessidade de adaptação, promovendo vivências que exigem tomada de decisão, liderança, gestão do tempo, resiliência, comunicação eficaz e trabalho colaborativo, deixando a proposta do jogo mais completa e alinhada à formação empreendedora dos estudantes.

O jogo é realizado com materiais simples, como cartolinhas, régua, tesoura, cola, barbante, clips, post-its e canetas coloridas. Os participantes são organizados em grupos formados aleatoriamente, e cada grupo escolhe um líder, que recebe individualmente a missão inicial: construir uma maquete de um castelo com duas torres. Após repassar essa informação à sua equipe, o líder deve selecionar os materiais disponíveis, cuja escolha ocorre por ordem de sorteio. A quantidade de recursos é limitada, o que exige estratégia e negociação desde os primeiros momentos da atividade.

Durante a fase de construção, que possui duração inicial de 15 minutos, os participantes devem trabalhar exclusivamente com os materiais previamente selecionados, o que adiciona um componente de restrição e desafio à atividade. Essa limitação exige planejamento, organização e criatividade, pois os grupos precisam pensar em soluções dentro das condições estabelecidas. Após cerca de dez minutos de execução, o instrutor interrompe a dinâmica, introduzindo um elemento surpresa: a informação de que o “cliente” fictício está insatisfeito com o andamento do projeto. Essa intervenção gera uma mudança significativa, pois os líderes dos grupos são trocados entre as equipes, obrigando os participantes a se adaptarem rapidamente a novas formas de liderança e a estilos de organização diferentes. Esse momento, além de quebrar a linearidade da tarefa, estimula a flexibilidade, a negociação e a capacidade de lidar com imprevistos.

Na sequência, os grupos recebem novas cartas com modificações nas exigências do projeto, que ampliam a complexidade do desafio inicial. Entre as alterações possíveis estão demandas como a construção de uma ponte adicional, a criação de uma terceira torre, o uso obrigatório de uma cor específica, a inclusão de um lago ou ainda a incorporação de elementos que representem práticas sustentáveis. Para atender a essas novas condições, é concedido um tempo extra de 10 minutos, no qual os grupos precisam reorganizar suas ideias, revisar suas estratégias e adaptar as construções já iniciadas. Essa etapa reforça a importância da resiliência e da capacidade de inovar diante de restrições inesperadas.

Ao final, as equipes apresentam suas maquetes e relatam os principais desafios enfrentados. A atividade é finalizada com um momento de reflexão em grupo, em que cada equipe pesquisa e relaciona a experiência vivenciada a uma habilidade empreendedora, como liderança, resiliência, comunicação assertiva, escuta ativa, trabalho em equipe ou resolução de problemas. O compartilhamento das conclusões permite uma análise coletiva dos comportamentos e decisões observadas ao longo da dinâmica. O partilhar das conclusões entre todos os grupos enriquece a discussão, possibilita uma análise coletiva das ações

adotadas, das dificuldades que foram superadas e das competências desenvolvidas ao longo da dinâmica, transformando a atividade em um exercício completo de aprendizagem experencial.

Além disso, o instrutor pode conduzir uma discussão sobre colaboração, destacando que a missão inicial não previa competição entre os grupos, o que poderia ter permitido ações conjuntas. Também se observa que, apesar da possibilidade de troca de materiais entre grupos, poucos exploraram essa alternativa. Esses aspectos evidenciam como certas posturas e interpretações, muitas vezes automáticas, influenciam o modo como os estudantes reagem em contextos de incerteza e pressão, proporcionando um rico aprendizado sobre comportamento empreendedor.

Entre junho de 2024 e abril de 2025, o Jogo do Castelo foi aplicado a 326 estudantes de nove cursos da UFSM, abrangendo seis Centros de Ensino. A participação diversificada demonstrou a ampla aplicabilidade da metodologia em diferentes áreas do conhecimento, reforçando seu caráter transversal e sua pertinência para o desenvolvimento de habilidades empreendedoras em qualquer formação profissional. A atividade foi bem recebida pelos estudantes, que relataram satisfação com a dinâmica, destacando sua praticidade, caráter integrativo, capacidade de estimular criatividade e o cuidado do palestrante.

Alguns estudantes concordaram em responder a uma avaliação de reação e, entre os destaques qualitativos, os estudantes relataram que “a dinâmica foi muito bem desenvolvida, com o palestrante atencioso e disposto a tirar dúvidas”, e que “a proposta foi extremamente envolvente e prática, proporcionando uma experiência enriquecedora para todos os participantes”. Outro estudante afirmou que a atividade foi uma “dinâmica integrativa que cumpre o que se propõe, tirando os alunos da zona de conforto e propiciando pensamentos ‘fora da caixa’”, enquanto outros descreveram a experiência como “ótima” e “criativa e interessante”.

Um levantamento foi feito ao final da edição do Jogo do Castelo realizado com a turma de Relações Internacionais (RI) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Estavam presentes 43 participantes, dos quais 41 concordaram em responder à atividade final de avaliação, na qual elencaram, de 1º a 5º lugares, as habilidades empreendedoras que mais aprenderam e exercitaram durante o Jogo. A posição 1º lugar indicava a habilidade mais aprendida e exercitada, enquanto a posição 5º lugar correspondia àquela menos percebida pelos participantes.

Os dados revelam que a habilidade de Resiliência (Adaptação às Mudanças) foi a mais reconhecida entre os participantes, com 34,1% apontando como a mais exercitada (1º lugar)

e 24,4% colocando essa habilidade em 5º lugar, evidenciando uma diferença de percepções entre os estudantes. Isso sugere que, para uma parte significativa dos estudantes, o jogo apresentou desafios que exigiram adaptação rápida a mudanças e imprevistos.

A habilidade de Trabalho em Equipe também se destacou, sendo escolhida como a mais aprendida por 29,3% dos respondentes e ocupando novamente o 3º lugar com a mesma porcentagem. Este resultado evidencia o caráter colaborativo do jogo, que exige constante interação, tomada de decisão conjunta e cooperação entre os grupos.

Já a habilidade de Comunicação Assertiva apresentou uma distribuição mais equilibrada, com maior concentração entre o 2º, 3º e 4º lugares (22,0%, 24,4% e 24,4%, respectivamente). Isso indica que, embora não tenha sido percebida como a principal habilidade desenvolvida, foi amplamente exercitada durante o jogo, aparecendo de forma constante entre as posições. A Resolução de Problemas, por sua vez, foi destacada em 3º lugar por 29,3% dos respondentes, reforçando que os desafios e obstáculos propostos no jogo estimularam raciocínio crítico, tomada de decisão e criatividade dos participantes.

Por fim, a liderança apresentou um padrão distinto. Apesar de ter sido a mais apontada em 5º lugar (41,5%), apenas 9,8% a classificaram como a principal habilidade desenvolvida. Isso pode indicar que a percepção da habilidade de liderança tenha sido exercitada e melhor percebida pelo escolhido do grupo para ser o líder. Assim, esses resultados indicam que o Jogo do Castelo cumpre sua função de sensibilizar os estudantes sobre a importância das habilidades empreendedoras, além de proporcionar uma experiência de aprendizagem ativa, reflexiva e significativa.

CONCLUSÃO

A educação empreendedora tem se consolidado como uma estratégia essencial nas universidades, não apenas por estimular a criação de negócios, mas também por desenvolver competências como criatividade, resolução de problemas e capacidade de adaptação, fundamentais diante das exigências do mercado de trabalho atual. Inserida em um contexto de políticas públicas voltadas ao bem-estar coletivo e à redução das desigualdades, essa abordagem encontra respaldo em referenciais como o Quadro Europeu de Competências para o Empreendedorismo (EntreComp, 2019) e em práticas institucionais que fortalecem a aprendizagem colaborativa. No caso da Universidade Federal de Santa Maria, iniciativas como o Ideathon e o Jogo do Castelo, promovidas pela PROINOVA, exemplificam

metodologias ativas que integram diretrizes institucionais e políticas públicas, evidenciando o papel estratégico da universidade na promoção da cultura empreendedora no ensino superior.

A experiência relatada neste artigo evidencia o potencial das metodologias ativas como ferramentas para o auxílio na sensibilização sobre a importância do desenvolvimento de habilidades empreendedoras no ensino superior. Ao colocar o estudante como protagonista do processo de aprendizagem, tais metodologias favorecem a vivência prática de situações que estimulam a reflexão crítica, a tomada de decisões e a capacidade de adaptação a diferentes cenários. Esse tipo de abordagem rompe com a lógica tradicional de ensino centrada apenas na transmissão de conteúdo, abrindo espaço para práticas mais interativas e significativas, nas quais o aprendizado ocorre por meio da experiência direta, da experimentação e da colaboração entre pares. As ações realizadas por meio do Ideathon e do Jogo do Castelo demonstram que é possível criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, colaborativos e conectados com os desafios do mundo profissional, estimulando nos estudantes uma postura mais criativa, estratégica e autônoma, independente da área de ensino e profissão que desejam seguir.

Ao alinhar suas práticas às diretrizes institucionais e às políticas públicas de incentivo ao empreendedorismo, a Universidade Federal de Santa Maria contribui de forma significativa para a formação de perfis profissionais mais preparados para enfrentar um mercado de trabalho em constante transformação. As iniciativas analisadas reforçam a importância de envolver estudantes de diferentes áreas em experiências interdisciplinares, capazes de promover a inovação e o protagonismo acadêmico.

A adoção dessas metodologias não apenas favorece a construção de conhecimento prático, como também amplia o senso de pertencimento dos estudantes à cultura empreendedora. Nesse contexto, a transição pós-atividade é um aspecto que requer atenção, pois, embora não sejam realizados acompanhamentos individualizados (já que a aplicação é frequentemente feita em disciplinas específicas), os professores relatam resultados positivos dos alunos após a disciplina. O acompanhamento pós-atividade é um ponto de melhoria que está sendo trabalhado, e atualmente são coletados contatos e divulgadas novas oportunidades relacionadas ao tema.

As ações da Proinova revelam-se estratégicas na consolidação de um ecossistema universitário voltado à inovação, à experimentação e à construção de soluções para problemas reais. Dessa forma, contribuem para transformar a universidade em um espaço cada vez mais comprometido com a formação integral e cidadã.

REFERÊNCIAS:

- ALMEIDA, Fernando; BUZADY, Zoltan. (2024). The contribution of FLIGBY to the entrepreneurial learning outcomes. *Technology, Knowledge and Learning*, v. 29, n. 3.
- ARRUDA, Carlos et al. (2020). Avaliação da Educação Empreendedora no Ensino Superior. Disponível em:
<https://ci.fdc.org.br/AcervoDigital/Relat%C3%B3rios%20de%20PesquisaRelat%C3%B3rios%20de%20Pesquisa%202020Avalia%C3%A7%C3%A3o%20da%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Empreendedora%20no%20Ensino%20Superior.pdf> Acesso em 10 Abr 2025.
- BARBOSA, Eduardo Fernandes; MOURA, Dácio Guimarães de. (2013). Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica. *Boletim Técnico do Senac*, v. 39, n. 2.
- BELL, Robin; BELL, Heather. (2020). Applying educational theory to develop a framework to support the delivery of experiential entrepreneurship education. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, v. 27, n. 6.
- BEZERRA, Éder et al. (2014). Políticas públicas de empreendedorismo no Brasil: levantamento e análise. *Anais do VIII Encontro de Estudos em Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas (EGEPE)*, Goiânia.
- BOROCHOVICIUS, Eli; TORTELLA, Jussara Cristina Barboza. (2014). Aprendizagem Baseada em Problemas: um método de ensino-aprendizagem e suas práticas educativas. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, v. 22, n. 83. Disponível em:<<http://www.redalyc.org/articulo oa?id=399534054002>> . Acesso em: 20 ago. 2025. ISSN 0104-4036.
- BUCCI, Maria Paula Dallari; SOUZA, Matheus Silveira de. (2022). A abordagem Direito e políticas públicas: temas para uma agenda de pesquisa. *Sequência* (Florianópolis), v. 43, n. 90.
- CÓRDULA, E. B. L.; NASCIMENTO, G. C. C. (2018). A produção do conhecimento na construção do saber sociocultural e científico. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro.
- CORREA, J. S. (2022). Dimensões, características e indicadores para avaliação das Universidades Empreendedoras brasileiras. *Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis*.
- DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. (2017b). Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. *Revista Thema*, v. 14, n. 1. Disponível em:
<<http://revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404/295>>. Acesso em: 03 ago. 2025. doi:<http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>.
- DIESEL, Aline; MARCHESAN, Michele Roos; MARTINS, Silvana Neumann. (2016a). Metodologias ativas de ensino na sala de aula: um olhar de docentes da educação profissional técnica de nível médio. *Revista Signos*, v. 37, n. 1. Disponível em:
<<http://univates.br/revistas/index.php/signos/article/view/1008>> . Acesso em: 10 ago. 2025. doi:<http://dx.doi.org/10.22410/issn.1983-0378.v37i1a2016.1008>.
- DZALLAS, M. (2020). Como avaliar ideias e conceitos inovadores no front-end? Uma perspectiva do processo de inovação automotiva. *Journal of Business Research*, v. 110, 502–518. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.05.008>
- ETZKOWITZ, H.; ZHOU, C. (2017). Hélice Tríplice: inovação e empreendedorismo

Metodologias ativas para a educação empreendedora: experiências com o Ideathon e o Jogo do Castelo promovidas por uma instituição de ensino superior pública

universidade-indústria-governo. *Estudos Avançados*, v. 31, n. 90.

EUROPEAN COMMISSION. (2019). EntreComp: The European entrepreneurship competence framework. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Disponível em: <https://doi.org/10.2767/405164>. Acesso em: 10 ago. 2024.

FISCHER, B. et al. (2021). Knowledge transfer for frugal innovation: where do entrepreneurial universities stand? *Journal of Knowledge Management*, v. 25, n. 2, p. 360-379.

FLORES, F. F. et al. (2019). A Educação Física do CAPS: experiências do estágio em Guanambi – BA. *Cenas Educacionais*, Caetité, v. 2, n. 1, p. 169-185.

GARCÍA-CASTANEDO, J. et al. (2024). The ideathon as an instrument for entrepreneurial education in university contexts. *The International Journal of Management Education*, v. 22, n. 1.

HANEBERG, Dag Håkon; AABOEN, Lise; MIDDLETON, Karen Williams. (2022). Teaching and facilitating action-based entrepreneurship education. *The International Journal of Management Education*, v. 20, n. 3, p. 100711.

HUEBSCHER, J.; LENDNER, C. (2010). Efeitos dos seminários de jogos de simulação de empreendedorismo na aprendizagem de empreendedores e estudantes. *Journal of Small Business & Entrepreneurship*, v. 23, n. 4, p. 543-554.

KLEIN, S. B.; PEREIRA, F. C. M. (2020). Entrepreneurial university: conceptions and evolution of theoretical models. *Revista Pensamento Contemporâneo em Administração*, v. 14, n. 4, p. 20–35.

KUCEL, Aleksander et al. (2016). Entrepreneurial skills and education-job matching of higher education graduates. *European Journal of Education*, v. 51, n. 1, p. 73-89

LONDERO, Fabrício Tonetto et al. (2024). Upgrade: jogos, entretenimento e cultura. São Paulo: Pimenta Cultural.

MARATONAS DE INOVAÇÃO. (2025). Universidade Federal de Santa Maria. Disponível em:<<https://www.ufsm.br/pro-reitorias/proinova/maratonas-de-inovacao>>. Acesso em: 5 ago. 2025.

MARQUES, Humberto Rodrigues et al. (2021). Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. *Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior*, v. 26, n. 3, p. 718-741.

MORÁN, José. (2015). Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (orgs.). Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2025.

OZBEY, Nalan. (2024). Entrepreneurship Education in Educational Levels (2014-2024): Bibliometric Analysis and Systematic Literature Review. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=5149858> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5149858>

PAIVA, P. W. S. C.; MATOS, M. B. (2019). Relato de experiência como docente na Escola Estadual Indígena Riachuelo. *Revista Práxis Educacional*, Vitória da Conquista. v. 15, n. 31, p. 471-492.

PENOF, D. G.; PAMPLONA, J. B. (2021). Funções e contribuições das universidades na geração de inovações: o caso da Região do Grande ABC Paulista. *Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas)*, v. 26, n. 2, p. 503–524.

PÉREZ-PÉREZ, Cristina; GONZÁLEZ-TORRES, Thais; NÁJERA-SÁNCHEZ, Juan-José.

- (2021). Boosting entrepreneurial intention of university students. *The International Journal of Management Education*, v. 19, n. 3, p. 100506.
- RAHMAN, H. et al. (2022). Intrapreneurship: as the outcome of entrepreneurship education among business students. *Cogent Education*, v. 9, n. 1. Disponível em: <https://doi-org.ez47.periodicos.capes.gov.br/10.1080/2331186X.2022.2149004>
- RAPOSO, M.; DO PAÇO, A. (2011). Educação para o empreendedorismo: relação entre educação e atividade empreendedora. *Psicothema*, v. 23, n. 3, p. 453–457.
- RATTEN, Vanessa; JONES, Paul. (2021). Entrepreneurship and management education: exploring trends and gaps. *The International Journal of Management Education*, v. 19, n. 1, p. 100431.
- RIBEIRO, Luis R. de Camargo. (2010). Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL): uma experiência no ensino superior. São Carlos: EdUFSCar.
- SALAS, E.; WILDMAN, J. L.; PICCOLO, R. F. (2009). Using simulation-based training to enhance management education. *Academy of Management Learning & Education*, v. 8, n. 4, p. 559-573.
- SECUNDO, Giustina et al. (2023). University business idea incubation and stakeholders' engagement. *European Journal of Innovation Management*, v. 26, n. 4.
- TROISE, C. et al. (2022). A transnational analysis of intuition and rationality in entrepreneurial processes. *International Entrepreneurship and Management Journal*, v. 18. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11365-021-00760-8>
- UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. (2022a). Resolução UFSM nº 111, de 05 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.ufsm.br/pro-reitorias/proplan/resolucao-ufsm-n-111-2022>. Acesso em: 07 maio 2025.

Juliani Karsten Alves

Servidora Contadora na UFSM, Mestre em Gestão de Organizações Públicas (PPGOP/UFSM).

Maria Danyela Martins Furlan

Graduanda em Administração (UFSM) e Bolsista na Pró-reitoria de Inovação e Empreendedorismo na UFSM.

Mauricio Marques Medina

Servidor Administrador na UFSM, graduado em Administração (UNIFRA), mestrando em Gestão de Organizações Públicas (UFSM)

Luis Carlos Zucatto

Professor titular da Universidade Federal de Santa Maria, professor dos Programas de Pós-Graduação em Gestão de Organizações Públicas e de Pós-Graduação em Administração Pública da Universidade Federal de Santa Maria.