

**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TECNOLOGIA E PRODUÇÃO
- TRABALHO

## **O DUE - DESAFIO UNIVERSITÁRIO EMPREENDEDOR NA UEPG.**

**Alysson Luiz Stege**<sup>1</sup>  
**Luiz Philippe dos Santos Ramos**<sup>2</sup>  
**Cleise Maria de Almeida Tupich Hilgemberg**<sup>3</sup>

**Resumo:** O Desafio Universitário Empreendedor (DUE) é uma atividade desenvolvida e disponibilizada a todas as Instituições de Ensino Superior pelo SEBRAE. É uma competição nacional de caráter educacional, desenvolvida pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae). Ao participar do Desafio (DUE) o acadêmico será estimulado a desenvolver atitudes empreendedoras e ficará mais preparado para os desafios do mercado, por meio da capacitação, aprimoramento e desenvolvimento de habilidades corporativas. A experiência na UEPG é ainda de forma experimental uma vez que o acompanhamento efetivo foi feito para alunos do curso de Ciências Econômicas onde alguns obtiveram pontuação significativa no período compreendido entre 2016-17.

**Palavras-chave:** Desafio. Empreendedorismo. SEBRAE. Jogos.

### **NOME DO PROGRAMA OU PROJETO**

DESAFIO UNIVERSITÁRIO EMPREENDEDOR. 1ª Edição

### **PÚBLICO-ALVO**

Destinado a acadêmicos da UEPG.

### **LOCAL DE EXECUÇÃO**

Na Universidade Estadual de Ponta Grossa ou na residência do aluno participante do projeto de extensão.

---

<sup>1</sup> Coordenador do projeto; UEPG; Prof. Adjunto do curso de Ciências Econômicas; alyssonstege@gmail.com.

<sup>2</sup> Docente Supervisor do projeto; UEPG; Prof. Adjunto do curso de Ciências Econômicas; luiz.sr@hotmail.com.

<sup>3</sup> Coordenadora do Programa de Extensão Educação Empreendedora; UEPG; Professora Associada do curso de Ciências Econômicas; cmatupich@gmail.com.

## **MUNICÍPIOS ATINGIDOS**

Os municípios atingidos serão os de Ponta Grossa, Carambeí, Castro e Palmeira.

## **JUSTIFICATIVA**

Muitos são os desafios enfrentados nos cursos de graduação das Instituições de Ensino Superior e um deles (principalmente das áreas empresariais) é fazer despertar no acadêmico atitudes empreendedoras trazendo a teoria para a prática no dia a dia. Outra dificuldade encontrada pelas Instituições é a disponibilização de forma gratuita de jogos empresariais, uma vez que o desenvolvimento destes softwares demanda recursos financeiros e humanos em grande quantidade. Assim, de forma gratuita o Sebrae disponibiliza na sua plataforma online à acadêmicos e professores, material didático no formato de jogos, cursos e atividades educativas como forma de desenvolver a Educação Empreendedora em cursos superiores, o que possibilita as instituições uma complementação de forma prática no ensino acadêmico.

## **OBJETIVOS**

O objetivo geral deste projeto é estimular os acadêmicos a desenvolverem atitudes empreendedoras. Já os objetivos específicos são: a) participar de jogos virtuais; b) realizar tarefas que simulam a gestão de empresa, buscando soluções criativas para os desafios apresentados; e, c) aprender brincando e se familiarizar com as demandas da organização.

## **METODOLOGIA**

O projeto é destinado a acadêmicos da UEPG e para tanto, foram feitas algumas atividades para divulgar a participação dos mesmos no projeto quer seja por meio de incentivo na sala de aula (professores participantes do projeto) quer pela participação dos alunos em palestras de divulgação, numa primeira etapa. No entanto, a participação efetiva do aluno só é possível a partir do cumprimento das seguintes etapas:

- 1 - Realizar inscrição na plataforma do SEBRAE;
- 2 - Indicar um professor orientador para acompanhamento durante a participação do aluno;
- 3 - Participar das atividades propostas na plataforma SEBRAE.

Assim sendo, as atividades devem ser realizadas dentro do período letivo da Instituição e, toda a metodologia de jogos estão indicadas na plataforma disponibilizada pelo SEBRAE.

## RESULTADOS

A plataforma online do Desafio Universitário Empreendedor fornecido SEBRAE possui 30 jogos online<sup>4</sup>. O quadro 1 apresenta alguns dos jogos escolhidos pelos acadêmicos dentre os trinta possíveis.

	
	
	
	

**Quadro 1: JOGOS DUE (EXEMPLOS DOS MAIS ACESSADOS)**

FONTE: Adaptado de SEBRAE (2017).

Cada jogo aborda um tema específico no cotidiano de um empreendedor/gestor, por exemplo, o jogo Simulador Gerencial, aborda o cotidiano de uma empresa prestadora de

<sup>4</sup> Estão disponíveis os seguintes jogos: Quis, Minha Boutique, Super EcoBamboo, Saga do Empreendedor, Rebimboca, Fábrica de Chocolate, Minha Primeira Startup, Nem Parece Jogo de Pizzaria, Vida de Startup, Rei da Praia, Copo com Saúde, Simulador gerencial, Sr Ciclo, Mercadinho do Seu Bui, Ultra Mercado, Saga do Herói, Ventos da Fortuna, Canvas, Pizza Delivery, Barbaridade, Batalha Pelo Mercado, Vila das Flores, Negócio de outro planeta, A Fantástica Loja de Feitiços, Minha Loja de Cupcake, Queima Cuca, Magic Time Gym, Fazendinha de Negócios, Vila do Empreendedor, Garimpeiros do Mar).

serviços ou um estabelecimento comercial ou industrial, onde o gestor deve providenciar recursos como máquinas, insumos, pessoas, crédito e clientes. Mas como saber se estas escolhas são as melhores? Neste jogo, o acadêmico deve estar atento aos sinais que vão surgindo e com base nestes sinais deve realizar a melhor escolha dos recursos.

No jogo o Rei da Praia, o acadêmico controla o vendedor ambulante Régis. Neste jogo o seu dever é comprar e vender produtos para obter o maior lucro possível e assim se tornar o maior vendedor da região. A progressão do jogo depende da capacidade do acadêmico em gerir um negócio, tomando sempre a decisão a mais sensata com relação aos recursos financeiros ou físicos.

Por sua vez, o jogo Vida de Startup, o acadêmico possuirá um investimento inicial e terá 52 semanas para lançar um produto fictício no mercado nacional, atribuindo tarefas uma equipe de acordo com as qualificações de cada membro objetivando sempre o melhor desempenho de sua equipe e concluir suas atividades o mais rápido possível.

Houve a participação de aproximadamente 88 alunos orientados (indicação dos professores na plataforma do Sebrae) do curso de Ciências Econômicas.

Dentre os relatos feitos e observados junto aos participantes pode-se observar que muitos alunos ao abrirem suas empresas (online), obtiveram após algumas semanas o resultado de falência, isto porque imaginaram que “seria algo mais fácil”. Outros relataram que a experiência na simulação é válida pois a perda de recursos é virtual, mas o desconforto de fechar a empresa é o mesmo.

Alguns dos alunos conseguiram obter resultados positivos ao terminarem suas participações com uma colocação no ranking estadual das IES muito boa (55º.lugar com aproximadamente 350.500 pontos)

Embora os resultados obtidos na participação do projeto (em relação a participação Estadual) ainda seja incipiente, a avaliação dos resultados obtidos no projeto demonstra-se positiva para os alunos participantes uma vez que permite uma aplicação do conteúdo ministrado nas disciplinas do curso, possibilitando uma experiência prática àqueles acadêmicos que por ventura venham a se lançar como empreendedores no futuro.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como mencionado no início deste texto, o objetivo geral deste projeto é estimular os acadêmicos a desenvolverem atitudes empreendedoras, de modo que a participação dos mesmos em jogos virtuais, a realização de tarefas que simulam a gestão de empresa, a busca de soluções criativas para os desafios apresentados, mostra que é possível a aplicação dos

conteúdos disciplinares na prática, dado que o acadêmico aprende brincando e se familiariza com as demandas da organização no mercado.

Assim, a experiência adquirida no projeto mesmo que incipiente mostrou-se válida a partir dos resultados obtidos. Acredita-se que uma maior divulgação e maior envolvimento tanto de alunos quanto de professores nas diversas áreas de conhecimento possibilitara melhora nos resultados do projeto.

**APOIO:** Convênio UEPG/SEBRAE.

## **REFERÊNCIAS**

DESAFIO UNIVERSITÁRIO EMPREENDEDOR – DUE SEBRAE : acesso em 09/04/2017  
<http://desafiouniversitarioempreendedor.sebrae.com.br/plataforma/professor-main.xhtml?cid=1>.