

INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO COM O MODELO DE ENSINO/APRENDIZAGEM DO JOGO DE PAPÉIS NO ENSINO SUPERIOR

Laudiceia Normando de Souza¹ Cleide Ane Barbosa da Cruz² Ana Eleonora Almeida Paixão³

Jandira Reis Vasconcelos⁴ Daniel Pereira da Silva⁵

¹Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS – São Cristóvão/SE – Brasil

laudiceianormandosouza@gmail.com

²Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS – São Cristóvão/SE – Brasil

cleideane.barbosa@bol.com.br

³Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS – São Cristóvão/SE – Brasil

apaixao@gmail.com

⁴Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS – São Cristóvão/SE – Brasil

jandirasantosreis@yahoo.com.br

⁵Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS – São Cristóvão/SE – Brasil

silvadp@hotmail.com

Resumo

O uso de modalidades didáticas inovadoras na educação empreendedora é um dos grandes desafios da docência e o role-play (jogo de papéis) pode ser destacado como uma das ferramentas direcionadoras para aplicação das estratégias que permitem um processo de aprendizagem mais efetivo do ensino superior. O objetivo desse artigo consiste em verificar quais percepções sobre aprendizagem foram desenvolvidas na experiência discente do role-play empreendedor. Em relação à metodologia, a pesquisa é caracterizada como quali-quantitativa, em relação à natureza dos dados, a coleta de dados foi realizada com o uso de um Focus Group, consistindo em uma entrevista realizada em grupo para o levantamento das suas percepções. Os resultados mostraram-se promissores e servirão de subsídios para novas pesquisas no campo do ensino superior do empreendedorismo.

Palavras-chave: Empreendedorismo, Inovação, Role-Play.

1 Introdução

Nas instituições de ensino superior, especialmente nos cursos de Administração, Ciências Contábeis e Economia, o ensino do empreendedorismo urge por novo projeto pedagógico potencialmente capaz de atender aos novos anseios e padrões de relações de trabalho e revoluções

tecnológicas. Considerando os argumentos supracitados, torna-se evidente a necessidade de um ensino que permita ao aluno experiências mais significativas no âmbito dos negócios. Para tanto se faz necessário enfrentar o desafio para a reformulação dos currículos, para que seja inserida a disciplina empreendedorismo como complemento.

Visto o empreendedorismo como forma de desenvolvimento pessoal, social e econômico, o espírito empreendedor deve ser estimulado no indivíduo, de forma a colocar em prática suas potencialidades. Neste sentido, a educação empreendedora visa contribuir para o desenvolvimento do estudante para um mercado de trabalho, com capacidade de inovar e se adaptar às mudanças.

No processo do aprendizado, os estudantes estabelecem relações que conjugam a imaginação dramática com o senso prático e a reflexão por intermédio da participação ativa e lúdica nesse jogo. Lúdica, mas sem perder a seriedade. O *role-play* é um jogo de papéis que, embora pareça inicialmente esquisito, permite que pessoas adultas aprendam ao assumir diferentes papéis. A diversão consiste em um mergulho descontraído, um resgate não intencional das brincadeiras, quando a menina por meio da observação, assumia um papel e brincava de ser mãe, professora, cantora e o menino por sua vez, assumia o papel de super-herói, bombeiro, policial etc. Assim, é correto afirmar que o *role-play* é algo que já faz parte do universo da imaginação humana (CECHIN, 2002).

Nesse sentido, o objetivo deste artigo consiste em verificar quais percepções sobre aprendizagem foram desenvolvidas na experiência discente do *role-play* empreendedor.

2 Inovação e Empreendedorismo

A inovação e o empreendedorismo, são as principais bases do crescimento das economias em todos os países, principalmente em tempos de crise e o motor fundamental para esse desenvolvimento é acionado nas universidades fomentadoras de pesquisas, criação de novos produtos, novos mercados e formadoras de discentes com um espírito empreendedor, inovador e contributivo para o progresso da humanidade. O principal insumo da inovação e empreendedorismo é o conhecimento que está atrelado em sua maioria, às instituições de ensino superior ao assumirem um tripé indissociável, a saber: inovação, empreendedorismo e conhecimento (COSTA; BARBOSA; SILVA, 2011).

Inovação consiste em uma ferramenta de fundamental importância para o desenvolvimento da atividade empreendedora, diferencia-se de simples inventos ao demonstrar diferentes etapas e critérios na busca dos anseios do mercado e na geração de renda (BISPO ET AL, 2016).

O termo empreendedorismo é oriundo da palavra *emprender* e está relacionado ao mundo empresarial, podendo também significar inovar ou criar melhorias de desempenho. Pode ser compreendido ainda como a arte de fazer acontecer com criatividade e motivação. Consiste no prazer de realizar com sinergismo e inovação qualquer projeto pessoal ou organizacional, em desafio permanente às oportunidades e riscos (BAGGIO; BAGGIO, 2014).

Para Strobino e Teixeira (2014) o empreendedorismo pode ser entendido como a criação de um novo negócio, ou expansão de um empreendimento já existente, de forma autônoma ou por grupos de indivíduos.

O conhecimento é elemento basilar na construção do destino da humanidade, justificando sua relevância e importância na educação que “ é o processo pelo qual o conhecimento se produz, se reproduz, se conserva, se sistematiza, se organiza, se transmite e se universaliza”, esse processo contínuo e dinâmico tem suas raízes características no ensino universitário (SEVERINO, 2002).

Na área educacional, Northcote (2009) salienta que professores universitários devem ser cientes de suas próprias crenças educacionais, cuja missão consiste em encorajar os discentes a explorar, articular, explicar, justificar, questionar e informar, tornando-os cidadãos conscientes e transparentes na sociedade em que vivem e deverão atuar.

Assim, entre as modalidades didáticas, vivenciais e comportamentais, é interessante destacar o jogo de papéis (*role-play*) como uma das ferramentas direcionadoras para aplicação das

modalidades de ensino que permitem um processo de aprendizagem interativo no ensino superior do empreendedorismo.

3 Jogo de Papéis (*Role-Play*)

A origem do *role-play* encontra-se mergulhada na história um personagem, muito ligado ao seu desenvolvimento: o médico psiquiatra Jacob Levy Moreno, que nasceu em 1889, em Bucareste, Romênia, e foi o criador do Psicodrama. Estudou medicina e, durante sua preparação na área de pesquisas médicas, passou a se interessar por um método de tratamento revolucionário, pois não tinha modelos fixos profissionais, mas um interesse na filosofia, arte e teatro. Inspirou-se em um fato que marcou sua infância: aos quatro anos e meio, quando brincava com outras crianças de ser o próprio Deus (nada mais adequado para a infância de um futuro médico), foi desafiado pelos colegas a pular do alto de uma pilha de cadeiras que simbolizavam o céu. Empolgado pela fantasia e crença de que era efetivamente Deus, lançou-se do alto das cadeiras e quebrou o braço direito na queda. Esse fato marcou o início da teoria socionômica. Vale destacar que Moreno atribuía ao teatro a inspiração de sua teoria, sendo uma das vertentes do psicodrama. Por esse motivo, usava os mesmos termos (YOZO, 1996).

O conceito de jogo de papéis (*role-play*) é simples. Sua finalidade é proporcionar ao ator uma visão dos pontos de vistas de outras pessoas, ao atuar no papel de outros, seja em cena, seja na vida real (MORENO, 1974, p. 181).

O *role-play* permite que os educandos desenvolvam conhecimentos ao sentirem emoções similares ao papel que desenvolvem, como se fosse na vida real (CECHIN, 2002).

Nesse contexto insere-se o jogo de papéis (*role-play*) como modalidade didática, pertencente ao grande grupo da Simulação. Krasilchik (2004) conceitua Simulação e *role-play*, respectivamente, como uma modalidade didática em que os participantes devem tomar decisões e prever suas consequências diante de uma situação problemática, outro tipo de simulação é o jogo de papéis ou dramatização em que os alunos são envolvidos em um conflito no qual se tornam formadores de juízos de valor.

4 Metodologia

Na busca da compreensão do relacionamento entre a inserção da modalidade do *role-play* e a aprendizagem percebida, será utilizada como abordagem conceitual o processo cognitivo (tratado, nesta pesquisa, como um processo e um estado mental da compreensão da aprendizagem por intermédio da percepção discente), em vista de sua visualização discente não como um recipiente passivo de informação, mas como um agente proativo no processo da aprendizagem (RAMSDEN, 2000).

Quanto à forma de abordagem do problema, este artigo tem uma abordagem quantitativo-qualitativa, pois mesmo considerando que as pesquisas apresentem características distintas, elas não estão impedidas de contemplarem essa dualidade, considerando descabido o entendimento da existência de uma pesquisa com exclusividade meramente qualitativa ou quantitativa (MARTINS; THEOPHILO, 2016).

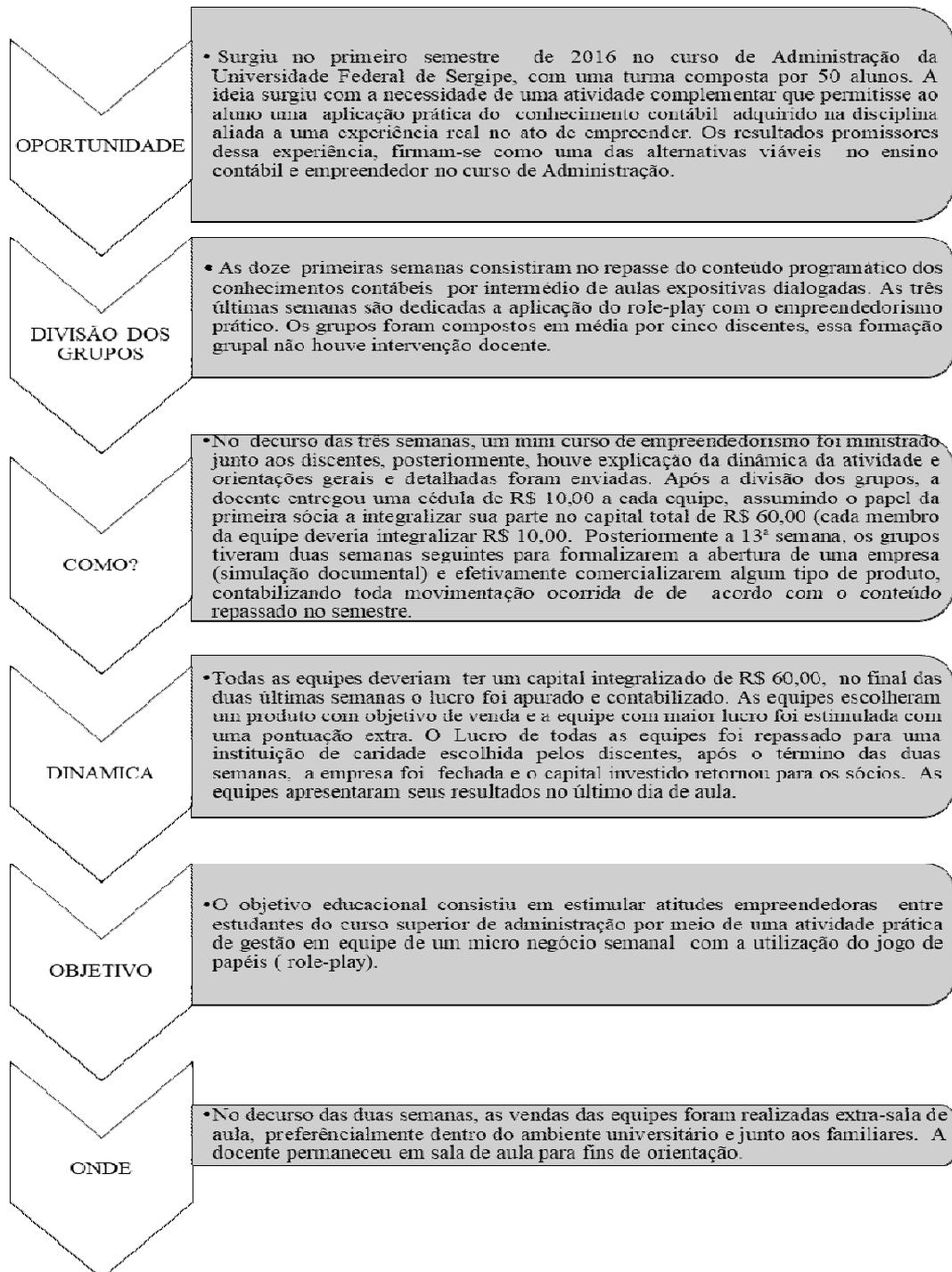
Quanto a seus objetivos, pode ser classificada como pesquisa exploratória que, segundo por Cooper e Schindler (2016), consiste em uma pesquisa que incite uma exploração com a finalidade de “saber algo mais” sobre o problema ou proporcionar maior familiaridade.

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos, a presente pesquisa classifica-se, como pesquisa bibliográfica, consistindo em um meio de formação de conhecimento pela busca do domínio de um determinado tema, podendo inclusive ser produzida para um trabalho científico original (CERVO; BERVIAN; SILVA, 2007).

Para levantar as percepções discentes quanto à aplicabilidade da modalidade didática do *role-play* empreendedor foi utilizado um Focus Group que se constitui em um painel de pessoas,

lideradas por um moderador treinado, que se reúne por um período máximo de duas horas. O facilitador ou moderador usa os princípios de dinâmica de grupo para focar ou guiar o grupo na troca de ideias, sentimentos e experiências em um assunto específico por meio de um roteiro estruturado de perguntas. O facilitador apresenta o tópico e estimula o grupo a discutir o assunto entre si. Depois do tema principal, o moderador conduz a discussão para garantir que todas as informações relevantes sejam abordadas pelo grupo (COOPER; SCHINDLER, 2016).

4.1 Passos do Modelo de Ensino do Empreendedorismo com aplicação do Jogo de Papéis (Role-play)



Fonte: Autoria própria (2016)

5 Resultados

A primeira questão teve por finalidade descobrir quais os sentimentos individuais aflorados no processo e desenvolvimento do role-play empreendedor.

Destarte mencionar que dos dez grupos dos empreendedores, apenas um grupo apresentou prejuízo, a percepção da role-play desse grupo é facilmente identificada no rol dos sentimentos acima: falta de dedicação, fracasso e aprendizado.

Quadro 01: Sentimentos antes, durante e depois do role-play empreendedor?

ANTES	DURANTE	DEPOIS
Desejo de vender; expectativa; receio; feliz; entusiasmo; curiosidade; excitação; ansiedade; motivação; esperança; coragem; empolgação; stress inicial; desafio; dúvida; insegurança; medo.	Trabalho em equipe; frustração; apreensão; derrota; vergonha; caos; insatisfação; preocupação; dúvida; stress; complicado; frustração; cansaço; trabalhoso; prosseguir; determinação; desestímulo; confiança; realização; motivação; competitividade; autoridade; proatividade; vontade; satisfação; união; liderança; paciência; persistência; insegurança; dinâmico; encorajador; empolgante; Frustrante.	Aprendizado; compreensão; dever cumprido; sentimento muito bom; sensação de procedimento executado; alívio; satisfação; experiência; alívio; paz; felicidade; conhecimento, falta de dedicação; fracasso e aprendizado.

Fonte: Autoria própria (2016)

Optou-se por dar destaque apenas aos sentimentos que não estão repetidos na percepção do grupo, alguns alunos tiveram dificuldades para expressar todos os sentimentos despertados antes, durante e após o role-play do empreendedorismo. Evidenciou-se, porém a superação das dificuldades iniciais: sentimentos de ansiedade, insegurança, medo, receio, cansaço, caos, insatisfação, stress, derrota, vergonha cederam lugar ao sentimento de dever cumprido, alívio, satisfação, paz e felicidade.

Esses sentimentos denotam claramente aspectos do domínio afetivo (envolve os sentimentos pessoais em relação a fatos, situações, pessoas) e coadunam-se com a visão de Shepherd (2004) ao citar: “O role-play é considerado altamente efetivo para o aprendizado de atitudes e comportamentos”.

A segunda questão tinha por finalidade descobrir se na percepção discente, o role-play do empreendedor é um método efetivo de aprendizado.

Quadro 02: O role-play do empreendedorismo é um método efetivo no aprendizado?

- Sim, pois é através deste que vivenciamos na prática o que se aprende na teoria. E que em muitas situações é preciso inovar para alcançar os objetivos estabelecidos.
- Muito, assim temos uma noção de como administrar, controlar o dinheiro e criar estratégias de vendas.
- Sim, muita coisa, a lidar com clientes e sócios
- Sim, porém muito cansativa pelo fato que temos várias outras matérias para estudar.
- Sim, com toda certeza, pois os alunos aprendem que é possível se desenvolver e ser capaz de obter um sustento ou dinheiro para si.
- Sim, pois utilizamos na forma prática todo conhecimento adquirido e podemos desenvolver cada assunto relatado na matéria.
- Sim, pois nos faz experimentar situações variadas do dia a dia de um empreendimento, como a parte técnica e burocrática do negócio e a prática das vendas
- Claro, sem dúvida nenhuma. É esse método que me mostrou a capacidade de ver como tudo acontece, tomada de decisões, os problemas, o raciocínio para poder driblar as dificuldades.
- Sim, adorei.
- Foi sim, uma vez que é um grande desafio e temos que lidar com vários fatores que não foram ensinados

em sala de aula.

- Sim, lidamos com problemas reais e temos certeza que trabalhar com pessoas não é fácil.
- Sim, pois além da teoria e prática é de extrema importância, quando se vive, se fixa melhor.
- Sim, porque a experiência ajuda a escolher se queremos atuar na área, mostra como é difícil a venda.
- Apesar de ser trabalhoso, ajudou muito, pois deu uma noção de como uma empresa funciona e os meios para se conseguir abrir uma.
- Sim, pois temos uma ideia de como empreender algo e as dificuldades que enfrentamos.
- Sim, pois se ajusta a realidade.
- Sim, a prática serve para fixar o que foi aprendido em sala.
- Sim, aprendi a lidar com os conflitos internos e dificuldades de execução, coisas que na teoria não vemos muito e já na prática é uma realidade constante.
- Sim, muito! Você aprende, adapta e adquire experiência ao longo do processo.
- Sim, pois tem objetivos práticos.
- Sim, é uma simulação majestosa a respeito do mercado de trabalho.
- Sim, porque mostra um pouco da realidade do mercado de trabalho.
- Sim, é importante sempre colocar em prática o que foi aprendido para que se haja uma maior efetividade.
- Sim, pois põe em prática os conhecimentos adquiridos durante o período. Aprender empiricamente é a melhor forma de aprendizado.
- Sim, pois atravessa as etapas de criação, desenvolvimento, contato com o público e manuseio financeiro.
- Sim, pois mostra a nós alunos como realmente é passar por tantos processos, dificuldades, mostra como é o trabalho de contabilizar tudo.
- Sim, adquirimos conhecimento para a vida.
- Sim, lidar com produção, vendas, clientes é essencial para o nosso futuro empreendedor
- Sim, pois aprendemos na prática a realidade do dia a dia.
- Sim, pois é um método para se colocar em prática o que foi aprendido em sala de aula.

Fonte: Autoria própria (2016)

Percebe-se claramente aspectos do domínio cognitivo (envolve a relação entre crenças pessoais em relação a fatos, situações, pessoas) quando verificada a unanimidade dos discentes que consideraram o método do role-play efetivo para o aprendizado, inclusive para o grupo que apresentou prejuízo.

Observou-se por conseguinte, aspectos do domínio psicomotor (contempla os objetivos relacionados ao desenvolvimento de habilidades manipulativas ou motoras) relativos à capacidade de argumentação, negociação, falar em público, esses resultados corroboram com a visão de Armstrong (2003), ao relatar que o role-play foi considerado efetivo para o desenvolvimento de habilidades na compreensão da prática do ambiente de negócio e trabalho em equipe no ensino de empreendedorismo na educação superior.

6 Considerações Finais

O objetivo do artigo consistiu em verificar por intermédio da aplicação de um Focus Group quais percepções sobre aprendizagem foram desenvolvidas na experiência discente do role-play empreendedor.

Em síntese, considerando-se as respostas discentes no Focus Group, a primeira pergunta permitiu identificar aspectos do domínio afetivo despertados antes, durante e após o decurso do role-play empreendedor, evidenciou-se, porém, a superação das dificuldades iniciais: sentimentos de nervosismo, stress, medo e apreensão cederam lugar ao sentimento de dever cumprido, alívio, satisfação, felicidade e paz.

A segunda pergunta evidenciou que 100% dos alunos consideraram o método do role-play do empreendedorismo efetivo para o aprendizado, com destaque para importância verificada na percepção de uma melhor compreensão discente da prática do negócio e do mercado de trabalho, revelando aspectos do domínio cognitivo e psicomotor.

Os resultados da aplicação do role-play empreendedor revelam substancialmente aspectos do domínio afetivo, cognitivo e psicomotor com direito ao brilho nos olhos, sorriso nos lábios e a expressão da verdadeira sensibilidade na condução legítima e reflexiva das percepções discentes.

Objetivando-se o fomento do arcabouço científico para futuros trabalhos voltados para inovação e empreendedorismo no ensino superior, sugere-se a aplicação do role-play empreendedor em outras disciplinas, buscando-se novas comparações e cruzamento das percepções discentes.

7 Referências

ALMEIDA, Rachel de Castro; CHAVES, Miguel. Empreendedorismo como escopo de diretrizes políticas da União Europeia no âmbito do ensino superior. **Educação e Pesquisa**, v. 41, n. 2, abr./jun. 2015, p. 513-526. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ep/v41n2/1517-9702-ep-41-2-0513.pdf>>. Acesso em: 21 out. 2016.

ARMSTRONG, E. K. Applications of Role-playing in Tourism **Management Teaching: An Evaluation of a Learning Method**, Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education, Vol. 2, No. 1. ISSN: 1473-8376. 2003. Disponível em:< www.jisctechdis.ac.uk/assets/hlst/.../0024.pd> Acesso em: 07/04/2016.

BAGGIO, Adelar Francisco; BAGGIO, Daniel Knebel. Empreendedorismo: conceitos e definições. **Revista de empreendedorismo, inovação e tecnologia**, v. 1, n. 1, 2014, p. 25-38.

BISPO et al, Cláudio dos Santos. Empreendedorismo e Inovação. Disponível em: <http://www.uniceusa.edu.br/aluno/arquivos/artigo_empreendedorismo_inovacao.pdf> Acesso em: 07/04/2016.

CECHIN. M.R. **Role-play para graduandos e o ensino da leitura**, Edição Nº 08 2002, Disp.em:<http://www.ufsm.br/linguagem_e_cidadania/02_02/MarizeteLC8.htm> Acesso em: 03/08/2016.

CERVO, Amado L.; BERVIAN, Pedro A.; SILVA, Roberto da. Metodologia científica. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

COOPER, D.R; SCHINDLER, P.S. **Métodos de pesquisa em administração**. 12. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

COSTA, Danilo de Melo; BARBOSA, Francisco Vidal; SILVA, Cláudio Heleno Pinto da. Empreendedorismo e inovação: o papel da educação superior nas economias mundiais. In: **COLOQUIO INTERNACIONAL SOBRE GESTÃO UNIVERSITÁRIA NA AMÉRICA DO SUL**, 11., 2011, Florianópolis. Anais eletrônicos... Florianópolis: [s. n.]. Disponível em: Acesso em 21 out. 2016.

DIMITRIOS, B; LABROS, S; NIKOLAOS, K; MARIA, K; ATHANASIOS, K. Traditional teaching methods vs. Teaching through the application of information and communication technologies in the accounting field: quo vadis? **European Scientific Journal** edition vol.9, No.28 ISSN: 1857 – 7881 (Print) e - ISSN 1857- 7431 73, October – 2013- Disponível em:< <http://eujournal.org/index.php/esj/article/download/1885/1827>. > Acesso em: 20/08/2016.

KERN, Beth B. **Using Role Play Simulation and Hands-on Models to Enhance Students' Learning Fundamental Accounting Concepts**, Division of Business and Economics Indiana

University--South Bend- May- 1999 Disponível:< <http://josotl.indiana.edu/article/view/1581>>
Acesso em: 05/03/2016.

KRASILCHIK, M. **Prática de ensino de biologia**: 4ª edição. São Paulo: Edusp, 2004.

LIMA, E. et al. Educação Superior em Empreendedorismo e Intenções Empreendedoras dos Estudantes – Relatório do Estudo GUESSS Brasil 2013-2014. Grupo APOE – Grupo de Estudo sobre Administração de Pequenas Organizações e Empreendedorismo, PPGA-UNINOVE. Caderno de pesquisa, n. 2014-03. São Paulo: Grupo APOE. 2014.

MARCONI, M.A; LAKATOS, E.M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2015

MARTINS, G.A.; THEÓPHILO, C. R. **Metodologia Da Investigação Científica Para Ciências Sociais Aplicadas**. 3ª São Paulo: Atlas, 2016.

MORENO, J. L. **Psicoterapia de grupo e psicodrama - introdução à teoria e à práxis**. São Paulo: Mestre Jou, 1974.

NORTHCOTE, M. Educational Beliefs of Higher Education Teachers and Students: Implications for Teacher Education, **Australian Journal of Teacher Education**, Volume 34 | Issue 3 Article 3, [viewcontent.cgi](http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1355&context=ajte) Disponível:< <http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1355&context=ajte>>
Acesso em : 07/12/2016.

NAUJACK, Jakeline; FERREIRA, Josleimara Luzia; STELA, Eder Rogério. Universidade e gestão pública: perspectivas e possibilidades. II Seminário dos Cursos de Ciências Sociais Aplicadas da Facilcam, VII ENPPEX, 2011.

PEARCE, G. **Introducing Mr.Kau Kau': Using 'Prepared Role' to Facilitate Student Learning in International Marketing**. Australasian Marketing Journal;ABI/INFORM GLOBAL,13,1,p.49, 2005.

PLEBANI, Solange e DOMINGUES, Maria José C. A Utilização dos Métodos de Ensino: Uma Análise em um Curso de Administração. Revista ANGRAD, v. 10, n. 2, abr.-mai.-jun., 2009

RAMSDEN, P. **Learning to teach in Higher Education**. New York: Palmer, 2000.

SAPTONO, L. **The Implementation of Role-playing Model in Principles of Finance Accounting Learning to Improve Students' Enjoyment and Students' Test Scores**-Jornal Akuntansi Dan Keuangan, Vol. 12, Nº. 2, November 2010.

SEBRAE. **Educação empreendedora no ensino superior**. Disponível em: <www.sebrae.com.br>. Acesso em: 20 out. 2016.

SEVERINO, Antonio Joaquim; **Educação e universidade: conhecimento e construção da cidadania- Interface - Comunic, Saúde, Educ**, v6, n10, p.117-24, fev 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/icse/v6n10/15.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2016.

SHEPHERD, D.A - **Educating Entrepreneurship Students About Emotion and Learning From Failure - University of Colorado at Boulder** - Academy of Management Learning and Education, Vol.3, nº 3, p. 174-287,2004.

SOGUNRO, O.A. Efficacy of role-playing pedagogy in training leaders: some reflections - **The Journal of Management Development**, 23, ABI/INFORM Global pg.355- 2004.

SOUZA, L.N, **Role-play aplicado ao ensino da contabilidade: um estudo à luz dos estilos de aprendizagem e percepções discentes**. 2006. 144 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Contábeis) Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, USP, São Paulo, 2006.

STROBINO, Márcia Regina de Campos; TEIXEIRA, Rivanda Meira. Empreendedorismo feminino e o conflito trabalho-família: estudo de multicasos no setor de comércio de material de construção da cidade de Curitiba. **Revista de Administração**, v. 49, n.1, jan./fev./mar. p.59-76, 2014. Disponível em: <www. <http://www.sciencedirect.com/science/article>>. Acesso em: 22 out. 2016.

SEBRAE. **Educação empreendedora no ensino superior**. Disponível em: <www.sebrae.com.br>. Acesso em: 20 out. 2016.

UNIVERSIDADE Federal de Sergipe. **Estudantes da UFS terão educação empreendedora**. Reitoria Hoje. Disponível em: <www.ufs.br>. Acesso em: 20 out. 2016.

YOZO, R. Y. **100 Jogos Para Grupos** - 13a edição-Editora Agora-1996