

Devido a rápida evolução acadêmica, a Educação Empreendedora tem exigido inovação pedagógica contínua para permanecer relevante dentro do cenário tecnológico. Modelos de ensino tradicionais, embora fundamentais, muitas vezes não conseguem ressoar com a geração jovem que é considerada mais experiente tecnologicamente, o que leva a uma lacuna na motivação e engajamento entre as estratégias de ensino e aprendizagem atuais. Neste contexto trabalharemos com a ferramenta de *gamificação* que tem se mostrado uma alternativa de destaque no ensino superior, propiciando uma melhor absorção do conhecimento tecnológico com a utilização de abordagens empreendedoras.

Com base nestes aspectos, criamos uma estrutura *gamificada*, um aplicativo, chamado “*Canvas Education*” para ser aplicado como ferramenta de ensino do Modelo de Negócios Canvas, que comumente é conhecido por Canvas. O Canvas é um mapa visual que auxilia na estruturação de um modelo de negócios. O aplicativo “*Canvas Education*” mostra o processo de perfis dos seguintes modelos de negócios: B2B, B2C, B2E, B2G, B2B2C, C2C e D2C. Nosso intuito com esta ferramenta é proporcionar uma experiência interativa e o aprimoramento do processo de aprendizagem dos modelos de negócios de empresas e abordagens demonstradas no aplicativo.

Sobre o aplicativo “*Canvas Education*”

A primeira versão foi baseada na construção do jogo de acordo com cada perfil de modelo de negócio usando o *Canvas*. Este estudo examina as limitações do método tradicional de ensino e explora o potencial da gamificação para promover o pensamento empreendedor dos discentes.

O download do aplicativo estará disponível para os discentes regularmente matriculados na disciplina “Gestão Empreendedora” do curso de Bioquímica, e poderá ser feito a partir da página de internet deste curso.

O aplicativo funciona como um jogo baseado em *quiz*, facilitando o aprendizado interativo. Ele estará disponível de forma acessível e online por meio de download para smartphones, tablets com sistemas Android (QRCODE) e computadores com sistema Windows ([Canvas Education](#)).



Para cada perfil de modelo de negócio há 5 (cinco) perguntas relativas a empresas consolidadas no mercado brasileiro e mundial baseadas no *Canvas*. O jogo será realizado na forma de dinâmica onde o responsável poderá agrupar os participantes em diferentes equipes e estipular um limite de tempo para responderem às perguntas do quiz.

A pontuação gerada pelo aplicativo é atribuída em função do número de respostas certas e do tempo usado para responder ao quiz. O objetivo é o aprendizado e a interação entre os participantes, promovendo a troca de ideias e o trabalho em equipe. O resultado será dado pelo responsável pela dinâmica, que poderá usar seu próprio critério de avaliação.

Uma pesquisa de satisfação será realizada ao final desse trabalho. O objetivo desta pesquisa é coletar informações detalhadas sobre os desafios e potencialidades percebidos pelos discentes ao utilizarem a metodologia proposta. Será elaborado e distribuído através do Google Forms um questionário semiestruturado que deverá ser respondido pelo usuário. Para garantir a validade e a confiabilidade dos dados coletados, o discente deverá dar o seu consentimento do [Termo de Consentimento Livre e Esclarecido \(TCLE\)](#), onde concordará em participar da pesquisa.

Seguem telas ilustrativas do aplicativo:

