

1. Dados Básicos

Título: Tópicos da metodologia LEGO SERIUS PLAY para aplicação em Workshops

Campus: CAMPUS SOBRAL

Tipo: Evento

Área Temática: Trabalho

Linha de extensão: Empreendedorismo

Data de Início: 2025-08-29

Data Prevista Fim: 2025-08-29

Nº mínimo de pessoas beneficiadas: 25

Nº máximo de pessoas beneficiadas: 30

Esta ação está curricularizada? Não

Carga horária de Execução: 8

2. Dados Específicos

Local de Atuação: Urbano

Programa Institucional: Incubadoras de Empresas

Modelo de oferta da atividade: Presencial

Municípios de abrangência:

Alcântaras

Fortaleza

Meruoca

Santana do Acaraú

Massapê

Sobral

Formas de Avaliação:

Participação

Frequência

Pesquisa de Satisfação

Trabalho em grupo

Formas de Divulgação:

E-mail

Redes sociais

Convite

Atividades:

Ciclo de Debates

Seminário

Apresentação

Mesa Redonda

3. Dados Responsável

Matrícula: 1669026

Nome: Cristiane Saboia Barros

Telefone:

E-mail: cristianesaboia@ifce.edu.br

E-mail Secundário: cristianesaboia@hotmail.com

Cor/Raça: Preto (a)

Etnia: Outra

Comunidade: Sobral - Campo dos Velhos

A área de formação possui vínculo com a proposta apresentada? Sim

Possui experiência profissional na área da proposta apresentada? Sim

Link do lattes <http://lattes.cnpq.br/4891012984821498>

Você possui alguma necessidade específica? Em caso afirmativo, selecione qual(is):

Receberá bolsa?: Não

Horas semanais dedicadas: 1

4. Equipe de Atuação

Nome	Instituição	Categoria	Vínculo	Receberá bolsa?	Horas Dedicadas	Início da Participação	Fim da Participação
Cristiane Saboia Barros	IFCE	Coordenador	Docente IFCE	Não	1	2025-08-29	2025-08-29
Dalvania Paulo Laureano Tomaz	IFCE	Integrante	Discente IFCE	Não	5	2025-08-29	2025-08-29
Darla Raissa Nascimento Ferreira	IFCE	Integrante	Discente IFCE	Não	5	2025-08-29	2025-08-29
Luciana Bezerra de Alcântara	IFCE	Integrante	Sem vínculo	Não	5	2025-08-29	2025-08-29

5. Parcerias

Instituição Parceira	Parceria Formalizada?	Instrumento Utilizado	Número do Intrumento(Processo SEI)
Cáritas Diocesana de Sobral	Não		
Faculdade Luciano Feijão - Curso de Administração	Não		
Cadeia Criativa de Sobral	Não		
Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA	Não		

6. Orçamento

Esta ação tem fomento: Não

Descrição	Valor (R\$)	Fonte	Rubrica
Bolsa - Auxílio Financeiro a Estudantes	0.0		
Bolsa - Auxílio Financeiro a Pesquisadores	0.0		
Diárias - Pessoal Civil	0.0		
Encargos Patronais	0.0		
Equipamento e Material Permanente	0.0		
Material de Consumo	0.0		
Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Física	0.0		
Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Jurídica	0.0		
Passagens e Despesas com Locomoção	0.0		

7. Descrição

Apresentação:

A educação empreendedora é tomada como um elemento central das tecnologias sociais e da inovação, no desenvolvimento humano e no estímulo de competências. Iniciativas de negócios sociais frequentemente se conectam à Economia Solidária (ES) com as metodologias ativas para estimular a criatividade, o pensamento inovador, na oficinas com Lego Serious Play capacitará a equipe de trabalho para compreender os discursos em metáforas das atividades em grupo que serão ofertadas a economia solidária

Caracterização da Intervenção:

Este workshop propõe é a etapa preliminar, antes das em três etapas que fundamentam o projeto APLICAR O EFFECTUATION COM GAMIFICAÇÃO, BLOCOS DE MONTAR E GERAÇÃO DE METÁFORAS PARA ESTÍMULO A CRIATIVIDADE E IDENTIFICAÇÃO DE VALORES COMPARTILHADOS DA ECONOMIA SOLIDÁRIA, na metodologia de pesquisa-ação e no Design Thinking. Inicialmente, será realizado um diagnóstico participativo, utilizando a teoria do Effectuation e oficinas de baseadas na gamificação de ideação da parcela de código aberto do LEGO® Serious Play®, resultados serão reavaliados, analisando a evolução em aspectos como marketing, finanças e gestão, ou seja, trata do recrutamento, seleção e capacitação de voluntários para acompanhamento dos negócios da economia solidária.

Justificativa:

A gamificação surge como uma abordagem pedagógica inovadora, capaz de despertar o interesse pelo empreendedorismo, especialmente entre os jovens e adultos. De acordo com um estudo realizado pela Universidade de Oxford, a gamificação pode aumentar a motivação e o engajamento em até 40% (Dichev & Dicheva, 2017). Além disso, a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para desenvolver habilidades empreendedoras, como a criatividade, a inovação e a resolução de problemas (Shute, 2008). No entanto, é importante considerar os fatores contextuais, como infraestrutura, acesso às tecnologias, recursos disponíveis e aspectos socioeconômicos, para garantir que a gamificação seja implementada de forma eficaz e inclusiva (Kapp, 2012).

Comunidade externa beneficiada:

voluntários para acompanhamento dos negócios da economia solidária

Comunidade interna beneficiada:

bolsistas do projeto

Objetivo Geral:

Captar interessados da área de administração para participação nas consultorias do projeto APLICAR O EFFECTUATION COM GAMIFICAÇÃO, BLOCOS DE MONTAR E GERAÇÃO DE METÁFORAS PARA ESTÍMULO A CRIATIVIDADE E IDENTIFICAÇÃO DE VALORES COMPARTILHADOS DA ECONOMIA SOLIDÁRIA

Objetivo Específico:

- capacitar 25 voluntários de administração na metodologia LSP para participarem do projeto como consultores

Metodologia:

Parcela vivencial da educação empreendedora na economia solidária que serão utilizadas as metodologias ativas para estimular a criatividade, o pensamento inovador e os valores da ES. Oficinas com Lego Serious Play para estimular a criatividade e identificação de valores compartilhados na ES.

A partir das cinco metáforas do Effectuation: Piloto, Cirurgião, Jardineiro, Arquiteto, Mestre Culinário, e dos princípios: Pássaro na mão, Perda acessível, Manta de retalhos, Limonada, Piloto do avião e em grupos trabalharem em conjunto para gerar ideias para solucionar problemas de marketing, finanças e logística em organizações da economia solidária, utilizando a metáfora recebida desenvolver um plano de ação para implementar a ideia.

8. Cronograma de Execução

Data Início	Data Fim	Atividade	Resultados Esperados
2025-08-29	2025-08-29	Tópicos da metodologia LEGO SERIOUS PLAY para aplicação em Workshops	Capacitar 25 voluntários de administração para atuarem na consultoria do empreendimentos solidários

9. Bibliografia

Bibliografia:

Gartner, W. B. (2012). Entrepreneurship as organization creation. In: D. Hjorth. (Org.). Handbook on Organisational Entrepreneurship. Cheltenham: E. Elgar (Vol. 1, chap. 1, p. 21-30).
Sarasvathy, S. D. (2001). Causation and effectuation: Toward a theoretical shift from economic inevitability to entrepreneurial contingency. Academy of management Review, 26(2), 243-263. DOI: <https://doi.org/10.2307/259121>
Sarasvathy, S. D. (2022). Effectuation: Elements of entrepreneurial expertise. 2nd Edition. Edward Elgar Publishing. DOI: <https://doi.org/10.4337/9781839102585>