

EMPREENDENDO RECURSOS DIDÁTICOS: UM NOVO OLHAR SOBRE A GINCANA

Clarice Rosa Machado *
Taís Steffenello Ghisleni **
Elsbeth Léia Spode Becker ***

Resumo: Neste artigo descreve-se o processo percorrido para a realização da gincana acadêmica *online*, com foco na liderança e no empreendedorismo da Enfermagem, alusiva à Campanha *Nursing Now*. O texto se dedica, com base no saber-fazer da Enfermagem e da comunicação, a problematizar o percurso dos desafios diários propostos e atendidos pelas dez equipes inscritas. O método está embasado na pesquisa bibliográfica e na descrição da metodologia ativa aplicada à gincana *online* e em relatos de experiência. Os resultados mostraram que o método aplicado é um excelente recurso para o despertar do protagonismo empreendedor de estudantes e profissionais da Enfermagem e fomentaram a interdisciplinaridade e a interação com a comunidade.

Palavras-chave: Atividade recreativa. Empreendedorismo. Ensino e Aprendizagem. Enfermagem. Interdisciplinaridade.

USING TEACHING RESOURCES: A NEW LOOK AT A COMPETITION

Abstract: In this article it is described the process taken to accomplish the an academic online competition, focused in the leadership and in the Nursing entrepreneurship alluding to the Nursing Now Campaign. The text dedicates to problematize, based in the Nursing and communication know-how, to problematize the course of the daily challenges proposed and attended by the ten teams enrolled. The method is based in a bibliographic research and in the description of the active methodology applied to the online competition and in the experience reports. The results showed that the applied method is an excellent resource to motivate the beginning of the Nursing students and professionals entrepreneurial protagonism and fostered the interdisciplinarity and the interaction with the community.

Keywords: Recreational activity. Entrepreneurship. Teaching Learning. Nursing. Interdisciplinarity.

Introdução

Os sistemas de ensino têm passado por algumas transformações no processo de ensinar e aprender, visando a superação do método tradicional, no qual os alunos são meros receptores, para ações em que eles sejam sujeitos ativos, isto é, protagonistas da sua aprendizagem. Não é novidade que, há muito se verifica no âmbito educacional a busca por diferentes estratégias metodológicas e recursos didáticos que mantenham a motivação dos estudantes

no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando, ao mesmo tempo, o seu protagonismo. Dentre os inúmeros recursos didáticos empregados com o intuito de motivar e facilitar o processo de ensino e aprendizagem, destaca-se a gincana. Todavia, essa necessidade ganha maior impulso com a estrutura midiática contemporânea e os processos comunicacionais, tendo em vista que esses alteram as práticas de ensino e implicam a construção de novas formas de agir e interagir com o mundo social (THOMPSON, 2013; PRIMO, 2013).

Como consequência dos avanços tecnológicos, as relações humanas adquiriram duas naturezas ambientais diferentes, as quais correspondem ao ambiente digital e ao ambiente material. A hiper conexão e a proliferação das plataformas digitais permitem que o ser humano transfira parte de si para esse mundo digital, e por esse motivo, os sujeitos encontram-se cada vez mais conectados e resolvendo grande parte dos problemas por meio dessas ferramentas (GABRIEL, 2018).

Nesse contexto, é preponderante o papel de uma educação engajada no saber-fazer da prática profissional e a teoria pautada na metacognição, cuja ênfase permite ir além do conteúdo e de sua assimilação, evidenciando ser igualmente importante um conjunto de habilidades socioemocionais e a reflexão, por parte dos estudantes, sobre sua própria aprendizagem (GHISLENI; BECKER; CANFIELD, 2020).

Na educação, os maiores desafios contemporâneos estão associados ao uso de métodos adequados, à incorporação das tecnologias digitais e à adoção de arquiteturas curriculares e percursos formativos que contemplem as habilidades pessoais sem esquecer os conteúdos. Tão relevante quanto o conteúdo é garantir que o educando tenha ampliada sua consciência acerca de como ele aprende, sendo, desde já, preparado para uma educação permanente ao longo da vida (MOTA, 2017).

Assim, tomando como pressuposto a emergência de pensar novos recursos didáticos para o ensino e a influência das mídias nesse processo, tornou-se oportuno descrever o processo percorrido para o planejamento de uma gincana acadêmica *online* e, desta forma, mostrar uma alternativa de ensino e aprendizagem com foco na liderança e no empreendedorismo profissional.

O planejamento da gincana acadêmica *online* foi projetado por acadêmicos do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens, da Universidade Franciscana - UFN para acadêmicos e pós-graduandos de Enfermagem, alusiva à Campanha *Nursing Now*, da mesma instituição. O texto se dedica, com base no saber-fazer da Enfermagem e da comunicação, a problematizar o percurso dos desafios diários propostos e atendidos pelas dez equipes inscritas, de forma voluntária e gratuita.

1 Empreendedorismo: a conexão entre teoria e prática

Dos cidadãos contemporâneos aos do futuro, tanto quanto o domínio de conteúdo específicos, serão exigidos, cada vez mais, a vanguarda de enfrentar desafios diversos, as habilidades socioambientais integradas, a competência para trabalho colaborativo e, principalmente, a capacidade de inovar e propor soluções às tarefas complexas, ou seja, empreender e inovar (GHISLENI; BECKER; CANFIELD, 2020).

Na sociedade contemporânea, a inserção do sujeito consciente de si no mundo do trabalho demanda processos contínuos de aprendizagem, uma vez que o mundo está em constante transformação e, portanto, há a inevitabilidade de se adaptar às necessidades socioeconômicas do mercado e do exercício da cidadania. Em consequência, a educação empreendedora passou a ocupar posição estratégica na formação do cidadão com ampla necessidade de aprender sobre empreendedorismo (OLIVEIRA *et. al.*, 2016).

Em algum momento da vida, todos nós já fomos alunos, e, quase sempre, tivemos um professor que nos inspirou a buscar a nossa vocação e a acreditar nos nossos sonhos. Hoje, cada vez mais, precisamos de ambientes educacionais onde a teoria vira prática e a ideia vira negócio, ou seja, o empreendedorismo não é ciência, nem arte, mas é encarado como prática (DRUCKER, 2016). Mas para que essa prática se efetive, o bom empreendedor precisa ter certa dose de garra, força de vontade e estudo. Também é preciso reunir algumas características que tornam o indivíduo bem-sucedido em sua trajetória de empreendedor. O sucesso certamente vai depender da capacidade de empreender e isso exige algumas habilidades como: ser ousado, decidido,

observador, curioso, organizado, líder, talentoso, independente e otimista (LUPETTI, 2013).

O Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE) é uma entidade privada brasileira de serviço social, sem fins lucrativos, que visa o desenvolvimento econômico e a competitividade e sugere o empreendedorismo. Ser empreendedor significa ser um realizador, que produz novas ideias através da congruência entre criatividade e imaginação, com motivação singular e apaixonada pelo que faz (BRASIL, 2016).

Diversos estudos têm buscado identificar os traços de personalidade relacionados ao espírito empreendedor. Entre os resultados, destacam-se: criatividade e capacidade de implementação, já que o empreendedor é aquela pessoa que gosta de fazer planos e idealiza inovações; a disposição para assumir riscos; a perseverança e o otimismo; e o senso de independência (MAXIMILIANO, 2012). “A cultura empreendedora não tem a ver com “status quo”, com estagnação, mas com transformação” (OLIVEIRA, *et. al*, 2016, p. 11).

As novas tecnologias trouxeram novas possibilidades, como, por exemplo, trabalhar de qualquer lugar e alcançar qualquer pessoa como cliente, a partir de um investimento mínimo. Surge, assim, a ideia de empreender de forma minimalista que significa criar negócios rentáveis e sustentáveis (LAVINGIA, 2022).

Assim, continua acontecendo um interesse crescente sobre o ensino do empreendedorismo, e isso se deve à “demanda de um ambiente econômico emergente, criado por uma confluência de mudanças no mundo corporativo, o surgimento de novas tecnologias e os mercados mundiais emergentes” (SHANE; VENKATARAMAN, 2000 apud OLIVEIRA *et. al*, 2016, p. 25). Nesse sentido, se considera importante destacar a importância da motivação como elemento essencial do processo, que precisa acontecer tanto por parte do professor, quanto por parte dos alunos, para que se efetive de maneira completa dentro de uma estrutura de ensino e aprendizagem.

Trazendo a discussão para a área de ensino, podemos inferir que o contexto está sinalizando a necessidade de inserir o conceito empreendedor nas estratégias diárias e os indivíduos precisam participar para que tudo funcione. Se isso acontecer, teremos uma ampliação do incentivo a novas formas de

ensino, novas atividades práticas e muito mais autonomia do discente para contribuir na discussão de temáticas que podem contribuir para as propostas de atividades desenvolvidas pelos docentes. Vale reforçar que toda a experiência adquirida com a prática de atividades desenvolvidas servirá para reforçar a teoria estudada ao longo das aulas.

2 A gincana como recurso para o ensino e aprendizagem

A gincana pode ser descrita como evento desportivo em que a classificação dos concorrentes depende não só da concorrência, mas de sua perícia e habilidade em diversas provas nas quais se cumprem tarefas e se supera obstáculos (SANTAGUEDA *et. al*, 2020).

A gincana é uma atividade recreativa, caracterizada como um tipo de competição entre duas ou mais equipes, usualmente, na qual ganha aquela equipe que completou todas as tarefas com mais agilidade e rapidez (SANTAGUEDA *et. al*, 2020). No contexto educacional, pode ser uma ferramenta importante, quando tomada como uma estratégia metodológica para o ensino, pois constitui um conjunto de regras que devem ser respeitadas, envolvendo o trabalho em equipe de sujeitos diferentes, com o objetivo comum, 'ser a equipe vencedora'.

Os sistemas de ensino, enquanto local legítimo de aprendizagem, de produção e de reconstrução de conhecimento, precisa considerar e acompanhar as transformações do mundo contemporâneo, e, adotar a inserção das tecnologias e mídias sociais no ensino é uma dessas mudanças, tendo em vista que o mundo se encontra cada vez mais interconectado (MACHADO; COLPO; SANTOS, 2020). Parece necessário, frente ao contexto do mundo contemporâneo, que para atender às novas exigências as ações docentes priorizem o ensino de aprender a aprender. Tendo isso em vista, construir desafios para que os alunos reflitam e pensem soluções para problemas da área da Enfermagem, considerando as historicidades de cada aluno e a apropriação do conhecimento, pareceu uma forma de pensar o processo de aprender a apreender, como resultante de ações efetivas dentro e fora da sala de aula.

Pensando em motivar os alunos na aprendizagem, torna-se necessário compreender que esta precisa ser significativa e prazerosa para ele, viabilizando condições de socialização, o que é extremamente necessário no mundo contemporâneo. O objetivo da escolha da gincana como um recurso de ensino e aprendizagem, foi disponibilizar aos estudantes momentos de construção de conhecimentos, dentro dos desafios que tivessem como ponto de partida o saber/fazer da área da Enfermagem e a experiências dos acadêmicos relacionadas a área da saúde. Durante o percurso, buscou-se, através dos desafios incentivar os alunos a pensarem de forma inovadora e a criarem estratégias para superarem os desafios apresentados na área da Enfermagem.

Compreende-se que a educação é uma prática social que preconiza a mudança de pensar, de agir e de sentir dos sujeitos em sociedade, por meio da seleção e utilização de métodos pedagógicos participativos e problematizadores. Sob esse viés, o Grupo Organizador da Gincana tendo como finalidade desafiar profissionais da saúde, docentes e acadêmicos, pensou em atividades que estimulassem a visão e a perspectiva da liderança e do empreendedorismo sobre o fazer da Enfermagem. A ideia é que os alunos dos diferentes projetos de iniciação científica pensem em um nome de enfermeiro líder e empreendedor (âmbito local, nacional ou internacional) para celebrar o ano da Enfermagem e criar movimento entre os integrantes do grupo.

O foco na liderança e no empreendedorismo da Enfermagem, alusiva à Campanha *Nursing Now*, no Brasil, sob o lema "Onde há vida, há enfermagem". A campanha é baseada no relatório *Triple Impact*, que concluiu que, a ação melhoraria a saúde, em âmbito global, através da capacitação dos profissionais da Enfermagem, bem como contribuiria com a igualdade de gênero, construindo políticas mais fortes e de valorização para a área.

3 Descrição da gincana e seus aspectos metodológicos

A gincana *online*, em modalidade inédita, foi coordenada por pesquisadores do Grupo de Estudos e Pesquisa em Empreendedorismo Social da Enfermagem/Saúde – GEPESES, da Universidade Franciscana e assessorada por uma comissão externa, composta por docentes, mestrandos e

ingresso do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da mesma Instituição, localizada na cidade de Santa Maria, na região central do Rio Grande do Sul.

Assim, a partir da ideia da campanha *Nursing Now*, a gincana *online* foi planejada a partir de cinco princípios para a aprendizagem e o protagonismo empreendedor dos participantes: 1- compreender o real motivo de estar participando da gincana; 2- motivar a necessidade de identificar e resolver problemas de forma imediata e eficiente; 3- valorizar as experiências anteriores e dinamizar com novos métodos de empreender; 4- Relacionar as teorias e as práticas na saúde às dinâmicas das mídias; 5- Envolver ativamente os participantes no processo de aprendizagem.

Para que os princípios citados dessem resultado, era necessário considerar as necessidades e desejos do público-alvo. As necessidades têm relação com as exigências humanas básicas (MASLOW, 1943), que são relacionadas entre si, organizadas por uma hierarquia e quando a necessidade maior é sanada, a próxima necessidade se torna a mais importante. Como exemplos podemos citar comida, ar, água, roupa, abrigo, na sequência educação e entretenimento. Já os desejos se referem às necessidades que estão relacionadas a algum produto específico. Enquanto a necessidade de se alimentar é sanada por qualquer comida, o desejo varia e é moldado principalmente com a sociedade e a cultura em que se vive.

Então, considerando o exposto, o primeiro passo para que a atividade tivesse um resultado positivo foi a realização de uma análise do contexto em que ela seria desenvolvida, para que as propostas tivessem a ver com a realidade vivenciada pela turma que iria participar e estivesse adequada às necessidades e desejos que pudessem surgir durante o processo.

Estabeleceu-se, inicialmente, os critérios avaliativos e o cronograma de desafios diários para as equipes e, posteriormente, a comissão externa operacionalizou as seguintes etapas: disparo dos desafios diários e pontuação das postagens realizadas pelas equipes inscritas; dinamização e coordenação do encontro de fechamento das atividades; e promoção da apuração da equipe vencedora, a partir do maior número de pontos alcançados nos diferentes desafios propostos. Os critérios avaliativos foram: pontualidade, criatividade,

seguir o formato da atividade (quando solicitado), clareza, coerência e justificativa na escrita do projeto e na própria apresentação no dia do encontro.

A gincana ocorreu durante nove dias e os desafios diários foram postados, pelas equipes inscritas, em grupo *Whatsapp* do GEPESSES ou enviadas via *e-mail* para a comissão avaliadora até as 23h59minutos. E, o encontro final, foi realizado por meio da Plataforma Google Meet, com a participação dos integrantes de todas as equipes, profissionais convidados e enfermeiros agraciados sob o título “Enfermeiro líder e empreendedor”. No encontro, os “Enfermeiros líderes e empreendedores”, escolhidos pela equipe, tiveram a oportunidade de fazer um relato sobre como recebeu o convite, falar sobre a gincana e deixar uma mensagem para os colegas de profissão, a partir dos seguintes questionamentos: Como você se sentiu ao ser escolhido pela equipe? O que você entende por empreendedorismo? Qual sua dica para quem quer empreender em Enfermagem? Quais os desafios encontrados por você no empreendedorismo?

Estimulou-se, inicialmente, a formação das equipes, de forma voluntária e de livre escolha dos integrantes, sem um número pré-definido de participantes. As equipes poderiam ser formadas pela integração de docentes, alunos da graduação e pós-graduação do Mestrado Profissional em Saúde Materno Infantil, além de enfermeiros assistenciais. Incentivou-se, que cada equipe tivesse um líder e que atentassem para o prazo das postagens dos desafios propostos. Além disso, enfatizou-se, por intermédio dos desafios, a relevância da campanha *Nursing Now* e de seus propósitos em relação à potencialização da liderança da Enfermagem. A relação dos dias em que a gincana ocorreu, os desafios e objetivos podem ser conferidos a seguir (Quadro 1).

Quadro 1 – Percurso metodológico da gincana acadêmica *online*

Dia	Desafio	Objetivo	Atividade
1º dia	Desafio 01	Estruturar as equipes	Apresentação de um <i>card</i> com nome e os integrantes da equipe
2º dia	Desafio 02	Identificar um Enfermeiro líder e empreendedor em âmbito local, regional ou nacional (sem repetição entre as equipes)	Apresentar, de forma ilustrativa e criativa, o Enfermeiro líder e empreendedor e disponibilizar o link das redes sociais do profissional escolhido pela equipe

3º dia	Desafio 03	Descrever o processo utilizado pelo Enfermeiro escolhido para a concretização de uma ação empreendedora	Concepção de um Infográfico informativo com os seguintes tópicos: como era antes, como executou a ação e as mudanças decorrentes
4º dia	Desafio 04	Realizar análise crítico-reflexiva sobre o feito/ inovação desenvolvida pelo Enfermeiro escolhido pela equipe	Organização de um vídeo, de um minuto, com base nas provocações: como você faria para melhorar essa ação? Quais os elementos que você utilizaria para que as ações tivessem um impacto ainda maior?
5º dia	Desafio 05	Identificar uma lacuna/problema no empreendimento do Enfermeiro escolhido e apresentar uma solução criativa	Apresentação de um projeto técnico-científico que demonstre o percurso para resolução do problema identificado
6º dia	Domingo	Construção do projeto da solução criativa	Organização das ideias para a solução do problema identificado
7º dia	Desafio 06	Demonstrar a funcionalidade do produto/serviço, anteriormente projetado, na forma de protótipo	Construção de uma miniatura, vídeo, escultura e/ou outra tecnologia para demonstrar a funcionalidade do produto/serviço proposto.
8º dia	Desafio 07	Reunir e analisar, na íntegra, o material construído para responder aos desafios diários juntamente com o Enfermeiro escolhido pela equipe	Montagem de uma apresentação, em <i>power point</i> , de forma didática, científica e criativa
9º dia	Premiação	Desenvolver a comunicação e a capacidade argumentativa	Apresentação do material previamente esquematizado

Fonte: Comissão de Assessoria Externa da gincana acadêmica *online*.

A denominação de cada uma das dez equipes participantes que, espontaneamente, se articularam e organizaram, entre três e oito integrantes cada uma. Esta atividade está relacionada ao **1º desafio** proposto, no qual foi solicitado “estruturar as equipes e apresentar um *card* com a denominação da equipe e os nomes dos respectivos integrantes” (Figura 1). As equipes foram assim denominadas: 1) A Arte de cuidar; 2) IntegrAÇÃO; 3) ENFrente; 4) EMPREND+; 5) Mater; 6) InovaEnf; 7) Nursing Sowing; 8) Girassol; 9) Empreende Enfer; e 10) Equipe Nota 5. Sendo que a última equipe fez referência ao conceito máximo alcançado, na avaliação do MEC, pelo Curso de Enfermagem da instituição proponente e, pelo mesmo motivo, homenageou o seu coordenador de curso.

Figura 1: *Cards* das equipes da gincana *online* de Enfermagem



Fonte: Elaborado pelos integrantes das equipes competidoras.

Pôde-se inferir, a partir dos *cards* produzidos, que a ideia da gincana em sua proposta dos cinco princípios, ensejou o percurso reflexivo e de pensamento complexo ganha especial conotação nas linguagens dos materiais. Percebe-se que, na sequência dos desafios, se busca comunicar novos entendimentos para a vida, permeados pelo cuidado, pela sustentabilidade, pelo direito à existência, à educação e à não-violência. Tanto no mundo, quanto na América Latina, no Brasil e no Estado do Rio Grande do Sul, é necessário buscar um momento de ressignificação de posturas profissionais, políticas, sociais, econômicas e culturais para a construção de um novo mundo (MORIN, 2018; MACHADO; CENCI, 2020).

Modelos tradicionais de ensino e aprendizagem são cada vez mais questionados e provocados à luz de novos referenciais que se sustentam no pensamento da complexidade. Esse é um dos referenciais que possibilita a construção de saberes multidimensionais e abordagens interdisciplinares pelo seu caráter circular e interativo, isto é, que vai além do acúmulo de conteúdos programáticos. O pensamento complexo visa à superação da consciência ingênua pelo alcance de uma consciência crítica, capaz de apreender a construção do conhecimento a partir de uma rede de múltiplas relações e interações. O professor/pesquisador como mediador do processo de ensino e aprendizagem necessita, sob esse enfoque, estar apto a integrar, religar e

instigar a construção do conhecimento no campo singular e multidimensional, com o apoio de métodos interativos e investigativos (MORIN, 2016; 2018).

Neste contexto, os jogos ganham espaço como ferramenta digital de ensino. O computador e a *internet* ampliam a representação da realidade, abrindo possibilidades para um novo enfoque educacional baseado em jogos, permitindo a exploração de diversos recursos multimídia. Os jogos como ferramenta digital de ensino é uma categoria que transcende o entretenimento e ganha a denominação “jogo sério”, uma tradução literal do inglês “*serious game*”. Apesar de não haver uma definição precisa do termo *serious games*, essa classe de jogos visa, principalmente, simular situações práticas do dia a dia, com o objetivo de proporcionar o treinamento de profissionais, a tomada de decisão em situações críticas, a conscientização de crianças, jovens e adultos, e a educação em temas específicos (MACHADO *et. al*, 2010).

Ademais, tais jogos conhecidos como *serious games*, utilizam estratégias para tornar as tarefas e as simulações mais atraentes, ao mesmo tempo em que oferecem atividades que favorecem a construção de conceitos e a estimulação de funções psicomotoras. Deste modo, o termo *serious games* passou a ser utilizado para identificar os jogos com um propósito específico, ou seja, jogos que extrapolam a ideia de entretenimento e oferecem outros tipos de experiências, como aquelas voltadas ao aprendizado e ao treinamento (MACHADO *et. al*, 2010).

Em relação à atividade do **2º desafio** proposto, “apresentar, de forma ilustrativa e criativa, o Enfermeiro líder e empreendedor”. Tendo como pressuposto que o enfermeiro é o profissional apto a coordenar a equipe de saúde, liderar e organizar unidades de saúde, atuar na docência e na pesquisa, promovendo auditorias, assessorias e consultorias em serviços de saúde, SAMUs, home cares e policlínicas, empresas domiciliares, instituições de ensino, equipes de estratégias da saúde familiar, hospitais gerais, entre outros. Cada equipe escolheu e apresentou, voluntariamente, o Enfermeiro que, do seu ponto de vista, mereceria o título de “Enfermeiro líder e empreendedor”. Esse processo espontâneo trouxe à luz nomes de Enfermeiros de âmbito local, regional e estadual, conforme segue:

- Quatro docentes do Curso de Enfermagem da instituição proponente, escolhidos pelas equipes Girassol, Empreende Enfer, InovarEnf e Equipe nota 5.

- Enfermeiro gestor, responsável pela Comissão de Educação Permanente da Secretaria de Saúde do município de Santa Maria, escolhido pela equipe IntegAÇÃO.

- Enfermeira assistencial, responsável pelo setor de Radioterapia infantil de um serviço de saúde da cidade de Santa Maria, escolhida pela equipe Nursing Sowing.

- Enfermeiro líder, protagonista de uma Empresa de Enfermagem na cidade de Porto Alegre, escolhido pela equipe a Arte de Cuidar.

- Três Enfermeiras protagonistas de empreendimentos autônomos na área da saúde materno-infantil, com atuação nas cidades de Uruguaiana, São Borja e Vale do Taquari/RS, escolhidas pelas equipes Mater, ENFrente e ENPREND+.

A partir da seleção dos líderes infere-se que os discentes estão engajados em eventos e assuntos que sua futura área de atuação está envolvida, indo além do âmbito da universidade e até mesmo da cidade. Isso mostra que o olhar cuidadoso, preocupado, empático e responsável não está restrito ao lugar onde vive, profissionais com “a capacidade de transcender os compromissos locais e abordar as questões mundiais como um cidadão do mundo” (NUSSBAUM, 2015, p. 8). Além disso, mostra o reconhecimento que os estudantes possuem com relação ao trabalho, a atuação profissional e as parcerias dos líderes empreendedores. Um olhar solidário, amigável, carinhoso e emocionante também foi percebido durante o encontro entre equipes e líderes. Momento que, considerando o contexto atual do mundo, foi acalentador, de esperança, de ternura e expressão da mensagem de que embora a caminhada seja árdua, não se está sozinho, promovendo a reflexão de diferentes concepções sobre o fazer docente, o profissional da enfermagem e pensar em si mesmo como uma pessoa real que toma decisões e não se limita a formação.

Em relação ao **3º desafio** proposto, “descrever o processo de concretização de uma ação empreendedora”, cada uma das equipes apresentou um infográfico (Figura 2) informativo com os principais tópicos associados aos

feitos do Enfermeiro escolhido: como era antes, como executou as ações e quais as mudanças decorrentes deste investimento.

Figura 2: Mostra de infográficos que demonstram feitos/ações/repercussões evolutivas e transformadoras do “Enfermeiro líder e empreendedor” escolhido



Fonte: Elaborados pelos integrantes das equipes competidoras.

A pesquisa sobre o empreendimento do líder escolhido foi mais do que um levantamento de dados, foi um modo de conhecer o trabalho, as perspectivas deste da relação da sua profissão com a sociedade e o mundo, proporcionando aos estudantes a autonomia na busca, seleção e análise de informações sobre o empreendimento e ao próprio processo de aprendizagem, pois pode recorrer a fontes variadas de insumo para adquirir as informações (MACHADO; COLPO; SANTOS, 2020). Para além disso, também visava a divulgar o empreendimento para as outras equipes e demais integrantes do grupo do WhatsApp. Assim, pode-se ressaltar que o **4º desafio**, corrobora com a divulgação do empreendimento, a partir da organização de um vídeo com o objetivo de “realizar análise crítico-reflexiva sobre o feito/ inovação desenvolvida pelo Enfermeiro escolhido pela equipe”. A intenção deste desafio foi que após a pesquisa sobre o enfermeiro líder e o seu empreendimento, os estudantes, por intermédio da apropriação das informações, refletissem sobre como melhorar a ação e aumentar o impacto desta, mobilizando desse modo, a capacidade imaginativa, criativa, investigativa, empreendedora dentre outras.

O **5º desafio** solicitava que as equipes, a partir do levantamento realizado para o desafio anterior, identificassem “um problema no empreendimento do

Enfermeiro escolhido e apresentar uma solução criativa” através do projeto, que deveria ser enviado para a Comissão Avaliadora via e-mail. O objetivo desse desafio era verificar o processo argumentativo dos estudantes por meio da escrita, a capacidade de organizar as ideias de forma clara e consistente. Sabendo que a construção de um projeto é complexa, foi disponibilizado dois dias para sua construção, isso porque, o levantamento das informações já havia ocorrido, conforme exposto em desafios anteriores.

O **6º desafio** proposto, tinha o objetivo “demonstrar a funcionalidade do produto/serviço, anteriormente projetado, na forma de protótipo” para as demais equipes, pois o projeto foi encaminhado para a Comissão Avaliadora. Assim, os projetos eram socializados com os demais, o que também permitia que fossem comentados, avaliados pelos outros colegas com relação a sua funcionalidade, aplicabilidade, investimentos para que não fosse construído algo utópico.

Os desafios finais estavam relacionados com a ideia de “vender” o projeto ao público, no caso, fazer com que tanto os avaliadores quanto os demais colegas apoiassem o empreendimento da equipe. Por isso, eles precisavam “reunir e analisar, na íntegra, o material construído para responder aos desafios diários juntamente com o Enfermeiro escolhido pela equipe”, a partir dessas ponderações, construir a apresentação em *power point*, de forma didática, científica e criativa. No dia da apresentação, comunicar, argumentar suas ideias no encontro via Plataforma Google Meet, visto que a capacidade argumentativa e a habilidade de compreender e comunicar ideias são importantes nos relacionamentos interpessoais e, então, fundamentais para uma boa convivência em sociedade (MACHADO; ZANELLA, 2020; MACHADO; CENCI, 2020). Durante a premiação, os Enfermeiros Líderes escolhidos tiveram a oportunidade de expressar suas perspectivas durante a gincana e de como ela aconteceu, bem como o encantamento ao saber que foram escolhidos como aqueles, que do ponto de vista das equipes, haviam feito a diferença na sociedade com seu empreendimento.

Nas atividades desenvolvidas observa-se que “empreender é uma ação complexa, mas não é difícil, pois com uma simples ideia pode-se desenvolver projetos de grande extensão, revolução, complexidade e valor” (OLIVEIRA *et. al*, 2016, p. 133). O desenvolvimento das atividades da gincana proporcionou aos

alunos diversas oportunidades de colocar em prática várias competências inerentes à atuação empreendedora, como, por exemplo, no desafio cinco, em que as equipes precisavam identificar um problema que o empreendimento do “empreendedor líder” não deu conta e demonstrar, a partir da construção do projeto uma maneira de solucionar o problema.

Assim, em um ambiente global e em constante mudança, os estudantes requerem flexibilidade, adaptabilidade e criatividade para reinventarem o seu percurso acadêmico. Para além dos conteúdos e das receitas prontas, os profissionais necessitarão, cada vez mais, habilidades como a criatividade, a comunicação e a colaboração, além da empatia e da inteligência emocional para lidar com as incertezas do porvir, sobretudo, em se tratando de pandemias. Logo, é preciso hoje e no futuro, muito mais que em tempos passados, que os profissionais tenham a curiosidade e a capacidade de reinvenção e de rápida conexão com os diferentes atores e setores em busca de desfechos estratégicos (CORREA, 2020). Portanto, para além das respostas prontas, é preciso que o profissional esteja preparado para fazer perguntas complexas e a buscar soluções colegiadas e de forma colaborativa.

Considerações finais

Descrever o processo percorrido para a realização da gincana acadêmica online, alusiva à Campanha *Nursing Now*, se constituiu como foco central deste estudo. O percurso metodológico elaborado pela Comissão Avaliadora buscou resgatar habilidades de liderança e de empreendedorismo no âmbito da Enfermagem ao problematizar os desafios que eram lançados diariamente às equipes. Cabe ressaltar, que no estudo, a atividade da gincana se caracterizou como uma metodologia ativa e a própria escrita do texto possibilitou transcender o objetivo proposto, ao oferecer métodos de ensino e aprendizagem de habilidades empreendedoras para a Enfermagem. A partir disso, foi possível estabelecer as considerações apresentadas a seguir e inferir que o motivar o empreendedorismo pode ser um excelente recurso para despertar a autonomia e o protagonismo empreendedor de estudantes e profissionais da Enfermagem e, também, fomentar a interdisciplinaridade e a interação com a comunidade.

Constatou-se que diversas aptidões foram desenvolvidas ou aprimoradas durante a gincana, devido a sua concepção fundamental de trabalho em equipe: a liderança, a criatividade, o protagonismo, a participação de todos no alcance dos objetivos, o companheirismo, o respeito e a postura ética. Assim, a gincana promoveu um aumento da atenção e da concentração dos acadêmicos por conta da competição, e, a experiência mostrou o entusiasmo dos estudantes de colocar em prática o conhecimento adquirido nos cursos pensando em solucionar problemas reais de forma ativa, reflexiva, dinâmica e flexível.

O desenvolvimento das atividades da gincana proporcionou aos alunos diversas oportunidades de colocar em prática várias competências inerentes à atuação empreendedora no saber-fazer do enfermeiro. Verificou-se, durante a realização das atividades, o interesse dos alunos por situações que os desafiem a pensar e a se superar. Quanto mais desafiadora for a tarefa, geralmente mais empenho os alunos dispõem para realizá-la.

Notas

* Mestre em Ensino de Humanidades e Linguagens – Universidade Franciscana (UFN). Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). clarice.r.machado@gmail.com

** Doutora em Comunicação pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Professora na Universidade Franciscana (Santa Maria, RS), nos cursos de Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens, e graduação em Publicidade e Propaganda. taisghisleni@yahoo.com.br

*** Doutora em Agronomia. Professora aposentada. Universidade Franciscana (UFN). E-mail: elsbeth.geo@gmail.com

Referências

BRASIL. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas. **Empreendedorismo como opção de carreira**. São Paulo: SEBRAE, 2016. Disponível em: https://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Arquivos/ebook_empreedorismo-como-opcao-de-carreira.pdf. Acesso em: 01 ago. 2022.

CORREA, Sandra Milena Moreno. La innovación educativa en los tiempos del Coronavirus. **Salutem Scientia Spiritus** (En línea), v. 6, n. 1, p. 14-26, 2020. Disponível em: <https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/salutemscientiaspiritus/article/view/2290>. Acesso em: 30 nov. 2020.

DRUCKER, Peter. **Inovação e espírito empreendedor**. Práticas e princípios. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

GABRIEL, Martha. **Você, eu e os robôs**: pequeno manual do mundo digital. São Paulo: Atlas, 2018.

GHISLENI, Taís Stefenello; BECKER, Elsbeth Léia Spode; CANFIELD, George de Salles. Lifelong Learning e a sua Contribuição para o Ensino Emancipatório. **Revista Saber Humano**. ISSN 2446-6298, V. 10, n. 16, p. 115-132, jan./jun. 2020. Disponível em: <https://saberhumano.emnuvens.com.br/sh/article/view/407>

LAVINGIA, Sahil. **O empreendedor minimalista**: como grandes empresários fazem mais com menos. São Paulo: Actual, 2022.

LUPETTI, Marcélia. **Gestão estratégica da comunicação mercadológica**: planejamento. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

MACHADO, Liliane dos Santos; MORAES, Ronei Marcos de; NUNES, Fatima de Lourdes dos Santos; COSTA, Rosa Maria Esteves Moreira da. Serious Games Baseados em Realidade Virtual para Educação Médica. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Rio de Janeiro, p. 254-262, 2010. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-55022011000200015. Acesso em: 05 jan. 2021.

MACHADO, Clarice Rosa; COLPO, Caroline Manucelo; SANTOS, Eliane Aparecida Galvão. Os desafios da docência orientada em tempos de pandemia. **Disciplinarum Scientia**. Série: Ciências Humanas, Santa Maria, v. 21, n. 2, p. 63-80, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumCH/article/view/3443>. Acesso em: 01 jan. 2021.

MACHADO, Clarice Rosa; ZANELLA, Diego Carlos. Considerações sobre o argumento da ladeira escorregadia e seu uso na Bioética. **Disciplinarum Scientia**. Série: Ciências Humanas, Santa Maria, v. 21, n. 2, p. 91-102, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumCH/article/view/3125>. Acesso em: 28 dez. 2020.

MACHADO, Clarice Rosa; CENCI, Márcio Paulo. O Ensino de Competências Lógicas para a Formação Cidadã. **Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação**, Brasília, v. 1, n. 32/33, p. 30-46, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/view/35110>. Acesso em: 20 nov. 2020.

MASLOW, Abraham Harold. A theory of human motivation. **Psychological Review**, Princeton University, v.50, n.4, p. 370-396, 1943. DOI: <https://doi.org/10.1037/h0054346>.

MAXIMINIANO, Antonio Cesar Amaru. **Empreendedorismo**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.

MORIN, Edgar. **Sete saberes necessários a educação do futuro**. Rio de Janeiro: Cortês; 2016.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita**. Repensar a reforma, reformar o pensamento. 24ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 2018.

MOTA, Ronaldo. **A arte da educação**. Rio de Janeiro: Obliq, 2017.

NUSSBAUM, Martha Craven. **Sem fins lucrativos**: por que a democracia precisa das humanidades. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

OLIVEIRA, Alexandre de Sá *et. al.* **Empreendedorismo e uso de novas tecnologias no ensino do empreendedorismo na Educação Superior**. Brasília, Sebrae, 2016.

PRIMO, Alex. Interações mediadas e remediadas: controvérsias entre as utopias da cibercultura e a grande indústria midiática. *In*: Alex Primo. (Org.). **Interações em rede**. Porto Alegre: Sulina, p.13-32, 2013.

SANTAGUEDA, Vanderléia Molica Pereira; CANTALICE, Aníbal; SILVA, André B.; MAFORT, Marcela. Sustainable behavior: promotion of environmental awareness through gymkhana. **Research, Society and Development**, São Paulo, 2020; v. 9, n. 2, e177921976. [DOI: https://doi.org/10.33448/rsd-v9i2.1976](https://doi.org/10.33448/rsd-v9i2.1976).

THOMPSON, John Brookshire. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

Recebido em: janeiro/2021.
Aprovado em: agosto/2022.