



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE DESIGN

DONA DO JOGO: DESIGN DE JOGO DE TABULEIRO PARA
EMPREENDEDORAS SIMULANDO O CICLO DE NEGÓCIOS

FERNANDA PEREIRA SILVA

ISADORA ALICE DA LUZ LAVRAS



SÃO LUÍS - MA

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE DESIGN

**DONA DO JOGO: DESIGN DE JOGO DE TABULEIRO PARA
EMPREENDEDORAS SIMULANDO O CICLO DE NEGÓCIOS**

FERNANDA PEREIRA SILVA

ISADORA ALICE DA LUZ LAVRAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Federal do Maranhão, como
parte dos requisitos para obtenção do título de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof^ª. Dra. Priscila Andrade-Silva

SÃO LUÍS - MA

2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Pereira Silva, Fernanda.

Dona do Jogo: Design de jogos de tabuleiro para
empreendedoras simulando o ciclo de negócios / Fernanda
Pereira Silva, Isadora Alice da Luz Lavras. - 2026.
123 f.

Orientador(a): Priscila Andrade-silva.

Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São
Luís - Ma, 2026.

1. Empreendedorismo Feminino. 2. Jogo de Tabuleiro.
3. Design de Jogos. 4. Gestão de Negócios. I. Andrade-
silva, Priscila. II. da Luz Lavras, Isadora Alice. III.
Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE DESIGN

DONA DO JOGO: DESIGN DE JOGO DE TABULEIRO PARA
EMPREENDEDORAS SIMULANDO O CICLO DE NEGÓCIOS

FERNANDA PEREIRA SILVA

ISADORA ALICE DA LUZ LAVRAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Federal do Maranhão, como
parte dos requisitos para obtenção do título de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof^ª. Dra. Priscila Andrade-Silva

Aprovado em 20/01/2026

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Priscila Andrade-Silva - UFMA

Doutora em Design – PUC-Rio

Profa. Dra. Gisele Reis Correa Saraiva - UFMA

Doutora em Design – UNESP

Prof. Dr. Márcio James Soares Guimarães - UFMA

Doutor em Design – UNESP

AGRADECIMENTOS

Queremos agradecer primeiramente à Deus, por estar conosco em todos os momentos da nossas vidas, a nossa família pelo apoio incondicional, pela paciência e por serem o alicerce necessário para conclusão desta jornada acadêmica.

À nossa orientadora, Priscila Andrade, pela paciência, pelas valiosas críticas e por compartilhar seu conhecimento, guiando este trabalho com excelência.

Aos nossos amigos que tivemos o prazer de conhecer no curso que foram importantes para a nossa chegada até aqui, em especial Luis Fernando e Fabricio Medeiros, que compartilharam momentos de cansaço e celebração, tornando este percurso mais leve e significativo. Também, a nossa amiga Rayana Cardoso, por incentivar e dar tanto apoio a nossa ideia.

À Universidade Federal do Maranhão e a todos os professores do curso de Design que contribuíram para a nossa formação técnica e humana ao longo destes anos. Por fim, a todos que, direta ou indiretamente, colaboraram para que este projeto se tornasse realidade.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso propôs o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro educativo com o objetivo de auxiliar empreendedoras a desenvolverem habilidades essenciais de planejamento e gestão, simulando o ciclo de negócios e a tomada de decisões. A metodologia adotada foi a pesquisa qualitativa exploratória, baseada nas quatro fases do processo metodológico de Bernd Lobach, e utilizou o *framework* MDA (Mecânica-Dinâmica-Estética) para a análise de jogos e definição de requisitos. O estudo incluiu a aplicação de um questionário *online* que revelou que as empreendedoras, em sua maioria mães, buscam o empreendedorismo por realização pessoal e remuneração financeira, mas enfrentam desafios como gestão de capital, alta carga tributária/impostos, e a dificuldade de conciliar a jornada profissional com as tarefas domésticas. O projeto de pesquisa e desenvolvimento resultou na proposta *Dona do Jogo*, um jogo de tabuleiro que simula um ciclo de 30 dias na vida de uma empreendedora e incorpora “Cartas Dia a Dia” para que as jogadoras tomem decisões estratégicas de risco. O resultado demonstra como o design de jogos pode colaborar para o projeto de um jogo que atua entre a brincadeira e a educação, utilizando princípios de motivação, desafio, engajamento, entre outros, em uma ferramenta para alcançar objetivos de aprendizagem reais.

Palavras-Chaves: empreendedorismo feminino; jogo de tabuleiro; design de jogos; gestão de negócios.

ABSTRACT

This undergraduate thesis proposed the development of an educational board game aimed at assisting female entrepreneurs in developing essential planning and management skills by simulating business cycles and decision-making processes. The methodology adopted was qualitative exploratory research, based on Bernd Löbach's four phases of the methodological process and complemented by the MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics) framework for game analysis and requirements definition. The study included an online questionnaire, which revealed that most entrepreneurs — the majority of whom are mothers — pursue entrepreneurship for personal fulfillment and financial gain, yet face challenges such as capital management, high tax burdens, and the difficulty of balancing professional life with domestic responsibilities. The research and development project resulted in the proposal *Dona do Jogo*, a board game that simulates a 30-day cycle in an entrepreneur's life and incorporates "Day-to-Day Cards" to prompt players to make strategic risk-based decisions. The results demonstrate how game design can contribute to the creation of a tool that bridges play and education, utilizing principles of motivation, challenge, and engagement to achieve real learning objectives.

Keywords: female entrepreneurship; board game; game design; business management.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tabuleiro do jogo mancala.....	25
Figura 2 – Tabuleiro do jogo Senet.....	25
Figura 3 – Tabuleiro do jogo Rei Vinking	26
Figura 4 – Tabuleiro do jogo The Mansion of Happiness.....	27
Figura 5 – Tabuleiro do jogo da Onça.....	28
Figura 6 – Jogo Banco Imobiliário.....	34
Figura 7 – Jogo administrando o seu dinheiro.....	37
Figura 8 – Jogo O pequeno Empresário.....	39
Figura 9 – Jogo da Vida.....	41
Figura 10 – Jogo <i>Memorelas</i>	43
Figura 11 - Jogo <i>Trilhas Urbanas</i>	45
Figura 12 - Tabuleiro do jogo <i>Mission Spaces</i>	48
Figura 13 - Jogo de Tabuleiro Climático.....	48
Figura 14 - Personagem do jogo “Uma corrida no tempo”.....	49
Figura 15 - Personagem do jogo “ <i>El recetario mágico</i> ”.....	49
Figura 16 - Cartas de um jogo.....	50
Figura 17 - Embalagem do jogo “ <i>Que Soy?</i> ”.....	50
Figura 18 - Geração de alternativas.....	56
Figura 19 - Marca preto e branco.....	56
Figura 20 - Tipografia <i>Miskan</i>	57
Figura 21 - Tipografia <i>Jordan</i>	57
Figura 22 - Paleta de cores.....	58
Figura 23 - Marca colorida.....	58
Figura 24 - Esboço do Tabuleiro.....	59
Figura 25 - <i>Layout</i> do Tabuleiro.....	60

Figura 26 - Definindo o posicionamento das casas.....	60
Figura 27 - Teste de casas.....	61
Figura 28 - Cores das casas.....	61
Figura 29 - Ilustração do tabuleiro.....	62
Figura 30 - Ícones do tabuleiro.....	62
Figura 31- Modelo do tabuleiro do jogo “Dona do Jogo”.....	63
Figura 32 - Verso das cartas.....	63
Figura 33 - Tipografia <i>Tommy Solf</i>	64
Figura 34 - Ilustração da carta “Reunião Escolar”.....	64
Figura 35 - Carta “Reunião Escolar”.....	65
Figura 36 - Carta Bônus.....	65
Figura 37 - Cédulas do jogo.....	66
Figura 38 - Esboço do pino.....	67
Figura 39 - Ilustração das peças.....	67
Figura 40 - Peças impressas no tabuleiro.....	68
Figura 41 - Dado	68
Figura 42- Manual de regras.....	69
Figura 43 - Embalagem com medidas.....	70
Figura 44 - Embalagem final do jogo.....	71
Figura 45 - Embalagem das cartas.....	71
Figura 46 - <i>Mockup</i> da embalagem.....	73
Figura 47 - <i>Mockup</i> do tabuleiro.....	73
Figura 48 - <i>Mockup</i> de embalagem com o tabuleiro.....	74
Figura 49 - <i>Mockup</i> da carta Dia a Dia e sua embalagem.....	74
Figura 50 - <i>Mockup</i> da carta Bônus e sua embalagem.....	75
Figura 51 - <i>Mockup</i> dos pinos.....	75
Figura 52 - Teste de validação.....	78

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Tipos de empreendedores.....	18
Quadro 2 – Evolução do empreendedorismo feminino.....	20
Quadro 3 – Validação com usuárias	79

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
2.1	EMPREENDEDORISMO	17
2.2	TIPOS DE EMPREENDEDORES.....	18
2.3	EMPREENDEDORISMO FEMININO	20
2.3.1	Fases Da Evolução Do Empreendedorismo Feminino	20
2.4	PANORAMA DO EMPREENDEDORISMO FEMININO	21
2.5	APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS	22
2.6	JOGOS DE TABULEIRO	24
3	METODOLOGIA	29
4	DESENVOLVIMENTO	32
4.1	ANÁLISE DE PÚBLICO - ALVO	32
4.2	ANÁLISE DE SIMILARES DO MERCADO	33
4.2.1	Banco Imobiliário	34
4.2.2	Administrando o Seu Dinheiro	36
4.2.3	O Pequeno Empresário	38
4.2.4	Jogo da Vida	40
4.2.5	Memorelas - Jogo de Memória das Mulheres Brasileiras	43
4.2.5	Trilhas Urbanas	44
4.3	REQUISITOS PARA O JOGO	46
4.4	REFERÊNCIAS INSPIRACIONAIS	47
4.5	PROPOSTA DO JOGO	51
4.5.1	Nome Do Jogo	51
4.5.2	Regras Do Jogo	52
4.5.3	Descrição Das Cartas	53
4.6	PROJETO GRÁFICO DO JOGO.....	55

4.6.1	Marca.....	55
4.6.2	Tipografia.....	57
4.6.3	Cores.....	57
4.6.4	Tabuleiro.....	59
4.6.5	Cartas.....	63
4.6.6	Cédulas.....	66
4.6.7	Pinos.....	66
4.6.8	Dado.....	68
4.6.9	Manual.....	69
4.6.10	Embalagem.....	70
4.7	TESTE DE JOGABILIDADE.....	72
4.8	MOCKUP	72
4.9	DETALHAMENTO TÉCNICO E PROJETUAL.....	76
4.9.1	Especificações dos Componentes.....	76
4.9.2	Identidade Visual.....	76
4.9.3	Dinâmica Do Jogo.....	77
4.9.4	Embalagem e Proteção.....	77
4.10	VALIDAÇÃO COM USUÁRIAS.....	77
5	CONCLUSÃO	81
	REFERÊNCIAS.....	83
	APÊNDICE A - (TCLE).....	89
	APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO COM USUÁRIAS.....	91
	APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO COM USUÁRIAS RESPONDIDO.....	100
	APÊNDICE D - TABULEIRO.....	111
	APÊNDICE E -MODELO DE CARTAS.....	112
	APÊNDICE F - MANUAL DE REGRAS.....	117
	APÊNDICE G - EMBALAGEM FINAL	118

APÊNDICE H - EMBALAGEM DAS CARTAS	120
--	------------

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho propõe o desenvolvimento de um jogo educativo como ferramenta didática para a educação empreendedora. Conforme Stockmanns (2014), a capacitação neste campo permite que indivíduos reconheçam suas forças e fraquezas, habilidades e limitações, preparando-os para enfrentar os desafios e prosperar no competitivo cenário socioeconômico global. No Brasil, o empreendedorismo feminino é significativo, com 34% dos negócios liderados por mulheres, em 2022, totalizando mais de 10 milhões, segundo o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae) com dados do IBGE (2022). Muitos desses negócios surgem por necessidade e inspiração, mas enfrentam desafios que levam à falência ou desistência antes dos três anos, frequentemente devido à conciliação entre casa, família e trabalho.

Hall (1972) classifica a identidade feminina em quatro “papéis”: esposa, mãe, dona de casa e trabalhadora. O autor afirma que para lidar com o conflito, as mulheres planejam ações para minimizá-los a fim de ter sucesso profissional sem que isso interfira de maneira negativa na vida pessoal enfrentam também, o conflito “trabalho *versus* família”, pois ainda que tenham flexibilidade de horários e maiores possibilidades para empreender, nem sempre isso é suficiente para que se cumpram todas as atividades. Mesmo com todos os percalços de empreender, o empreendedorismo feminino no Brasil disparou, especialmente após a pandemia do Covid-19. Segundo dados do LinkedIn citados pela CNN (2022), houve um aumento de 41% no número de mulheres empreendedoras durante e após este período.

Diante da observação desses efeitos através da análise de dados e da empiria, uma vez que as autoras deste trabalho integram o grupo social de empreendedoras, identificaram a necessidade da produção de um material educativo e ao mesmo tempo lúdico, que auxilie no enfrentamento destes problemas. Portanto, o presente projeto se propôs a conhecer e qualificar empreendedoras, explorando a potência da utilização do design e suas subáreas, com o intuito de oferecer um ambiente seguro para treinar a tomada de decisões eficazes e fortalecer a perseverança, aumentando significativamente as chances de sucesso e longevidade no mundo dos negócios. A proposta consiste em usar a gamificação, ato de transformar o que não é jogo, em jogo, para abordar esse tema através da criação de um jogo de tabuleiro voltado para a educação empreendedora, usando interação lúdica e da repetição segura das tomadas de decisão. Deste modo, visa desenvolver a capacidade de superação, o

aprimoramento do raciocínio estratégico e práticas de gestão mais assertivas, a serem aplicadas em gestão de negócios.

A motivação surgiu pelo fato das autoras deste projeto vivenciarem o empreendedorismo, uma como empreendedora e ambas em convivência com amigas e parentes que empreendem. Acompanham de perto o desafio que é administrar algo e conciliar com vida doméstica, muitas das vezes sendo a própria empresária a chefe do lar, a única responsável por manter a casa no quesito financeiro. Sendo assim, o objetivo deste projeto é **desenvolver um jogo de tabuleiro físico que explora o universo do empreendedorismo e seus aspectos fundamentais como estratégia, finanças, logística, produção e marketing**. O jogo oferece simulações e situações com riscos, com o objetivo de estimular as jogadoras a desenvolverem habilidades de planejamento, gestão e execução de negócios.

Para alcançar o objetivo principal, foram estabelecidos os objetivos secundários:

- Compreender o empreendedorismo em geral, e especificamente o empreendedorismo feminino no Brasil;
- Analisar mecânica e dinâmica de jogos de tabuleiro já existentes;
- Reconhecer o perfil das empreendedoras através de questionário *online* com o intuito de compreender os problemas enfrentados no cotidiano e qual a postura elas assumem diante de determinadas situações;
- Definir parâmetros projetuais a serem aplicados ao desenvolvimento do jogo de tabuleiro;
- Desenvolver o jogo em sua completude, desde as características da jogabilidade até a identidade visual de modo que seja atrativo para as usuárias;
- Validar o jogo com possíveis usuárias.

Assim, este trabalho se desenvolveu da seguinte forma. A segunda seção apresenta a fundamentação teórica baseada na pesquisa bibliográfica sobre o empreendedorismo, tipos de empreendedores com base na sua motivação, área de atuação ou comportamento. Aborda também o empreendedorismo feminino, a sua evolução com o passar do tempo, e traz um panorama do empreendedorismo feminino, no Brasil, no cenário atual. Esta seção reflete sobre a importância da aprendizagem baseada em jogos, que pode ser entendida como ferramenta pedagógica que estimula o desenvolvimento cognitivo incentivando o raciocínio lógico e a criatividade. Por fim, também se dedica ao estudo sobre jogos de tabuleiro e o histórico do desenvolvimento de jogos, os primeiros a surgir na antiguidade e no contexto brasileiro.

A terceira seção apresenta a metodologia que foi utilizada, o processo metodológico de Bernd Lobach (2001) para auxiliar melhor o andamento da pesquisa, que fez uso das quatro fases: preparação/análise do problema, geração de alternativas, avaliação de alternativas e realização da solução. Aliado a isso, para uma melhor compreensão sobre jogos, empregou o modelo framework MDA (*Mechanics-Dynamics-Aesthetics*, ou em português Mecânicas-Dinâmica-Estéticas), proposto por Robin Hunicke, Marc LeBlank e Robert Zubek (2004) que serviu de base para criar e caracterizar o jogo, definirá exigências para o desenvolvimento e estabelecer a relação e experiência desejada para ser percebida pelas jogadoras.

A quarta seção aborda todo o desenvolvimento do projeto que inicia com as análises de público alvo, realizada a partir de uma pesquisa através de um questionário (apêndice B) com 10 empreendedoras de diversos ramos, desde prestação de serviços até a venda de produtos. Para compreensão das mecânicas e questões sobre jogabilidade e componentes. jogos de tabuleiro similares à proposta deste trabalho, como Banco Imobiliário, Administrando o seu dinheiro, o *Pequeno Empresário* e o *Jogo da Vida* Além disso, foram analisadas referências que serviram de inspiração da aparência do jogo como, *Memorelas - Jogo da Memória das Mulheres Brasileiras* e *Trilhas Urbanas*.

Após a análise dos dados sobre o público alvo e sobre os tabuleiros existentes similares no mercado, foi elaborada a lista de parâmetros mandatórios e desejáveis. Trouxemos algumas referências visuais de tabuleiros, componentes, cartas e embalagem que serviram de inspiração para geração de ideias como os primeiros conceitos e estudos, que guiaram a proposta do jogo, o projeto de *naming* e respectivos componentes. Com esse processo avançado seguimos para o projeto gráfico, escolha de cores, formas, ícones, arte das cartas e todo material gráfico utilizado.

Além de estabelecer os requisitos mandatórios e desejáveis, o projeto considerou a viabilidade comercial, pois o jogo foi concebido para preencher uma lacuna no nicho de jogos educativos voltados ao público feminino adulto.

Realizamos a impressão do jogo na escala 1:1 tendo todos os componentes e formas desejadas, que permitiu a validação a fim de identificar possíveis falhas, melhorar a usabilidade e satisfação do cliente. Trabalhamos no refinamento do modelo experimental que permitiu a correção de falhas gráficas e o ajuste de dinâmicas da jogabilidade. Por fim, detalhamos tudo que foi utilizado na construção do jogo, assim como as modificações realizadas no decorrer do desenvolvimento do mesmo.

Por fim, apresentamos a conclusão que, a pesquisa valida o uso do design de jogos na criação de métodos de ensino eficazes que integram o brincar e o educar. Com o jogo 'Dona do Jogo', entrega-se uma resposta prática e estratégica aos obstáculos do empreendedorismo feminino, alinhando o lúdico às necessidades reais desse público.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 EMPREENDEDORISMO

A origem da palavra "empreendedor" (do francês *entrepreneur*) significa "aquele que se compromete com algo" (*celui qui entreprend quelque chose*) (Landström, 2005, *apud* Regepe, 2016). O termo apareceu pela primeira vez em 1437, fim da idade média, quando o conceito tinha associação com pessoas que organizavam grandes projetos.

Nos séculos XVII e XVIII, o empreendedorismo foi associado à risco e à economia. Durante o século XVII, a noção de risco passou a ser veiculada ao empreendedor, que assumia os riscos e a responsabilidade na execução de contratos de grande porte para o governo (Hisrich; Peters, 2009, *apud* Regepe, 2016). No século XVIII, o economista Richard Cantillon (1680-1734), considerado um dos primeiros a dar significado econômico ao termo, destacou o papel do empreendedor como responsável por lidar com riscos e incertezas relacionados à compra e venda (Landström, Lohrke, 2010).

Nos séculos XVIII e XIX, veio a separação de funções de “empresário” que passa a assumir os riscos e se diferencia do “capitalista”, o simples dono do capital (Hisrich; Peters, 2009). Durante o século XX, surge o conceito de inovação e desenvolvimento, quando Joseph Schumpeter, define o empreendedor como agente do desenvolvimento econômico, aquele que realiza “combinações novas” a inovação (Schumpeter, 1997). Frank Knight trouxe novamente o tema do risco e da incerteza no contexto empreendedor. Em Drucker, Peter F. (2002) o empreendedorismo é uma disciplina que pode ser aprendida e praticada e não precisa “vir com a pessoa” como característica inata.

Na era pós-guerra, vem a ascensão tecnológica trazendo o empreendedorismo ligado ao crescimento de empresas de tecnologia. Aliado a isso, a expansão acadêmica, quando o tema sofreu uma expansão por várias áreas de estudo, juntando reconhecimento de oportunidades, aplicação de recursos e aceitação de riscos (Filion, 1999; Timmons, 1990). Nessa época o empreendedorismo se tornou intrinsecamente ligado ao crescimento de empresas de tecnologia. Paralelamente, houve uma expansão acadêmica do tema, que passou a ser estudado em diversas áreas, englobando o reconhecimento de oportunidades, a aplicação de recursos e a aceitação de riscos (Filion, 1999; Timmons, 1990).

O empreendedorismo contribui também para a geração de valor social, com o aumento do emprego e renda, aumentando a população economicamente ativa e impulsionando o desenvolvimento regional e o bem estar social. Dornelas (2016) e SEBRAE (2022) - Geração

de emprego/renda. A proatividade, coragem para correr riscos calculados, liderança e capacidade de planejamento, são habilidades individuais do empreendedor e são essenciais que sejam desenvolvidas. Dornelas (2016) e Dolabela (2003).

Hoje, podemos definir o empreendedorismo, essencialmente, como processo de perceber e aproveitar novas oportunidades para criar algo de valor, assumindo riscos em troca de satisfação e recompensa (SEBRAE; Hisrich E Peters, 2009).

Para Schumpeter (1997) e Drucker (2003), o empreendedor é o principal agente de inovação e mudança, criando novos produtos ou serviços que são cruciais para a geração de riqueza e o aumento da competitividade econômica. Assim, o empreendedorismo é um motor essencial para a economia e a inovação. Além disso, o empreendedorismo contribui significativamente para o valor social, promovendo o crescimento do emprego e da renda. Isso resulta no aumento da população economicamente ativa e impulsiona o desenvolvimento regional e o bem-estar social, conforme destacado por Dornelas (2016) e o relatório Empreendedorismo Feminino no Brasil em 2022 do SEBRAE (2023).

2.2 TIPOS DE EMPREENDEDORES

Hoje, segundo Dornelas (2016) e Dolabela (2003), as habilidades individuais como proatividade, coragem para assumir riscos calculados, liderança e capacidade de planejamento são fundamentais e devem ser desenvolvidas por quem deseja empreender. Essencialmente, o empreendedorismo é o processo de identificar e aproveitar novas oportunidades para criar algo de valor, assumindo riscos em busca de satisfação e recompensa (Sebrae; Hisrich & Peters, 2009).

De acordo com a literatura existente, o empreendedorismo possui diversas tipologias para a classificação, com base na sua motivação, área de atuação ou comportamento.

Quadro 1 - Tipos de empreendedores

Categoria	Tipos de empreendedor	Principais características	
Por motivação	Oportunidade	Identificar nichos lucrativos; planejamento estratégico; busca crescimento e riqueza.	Dornelas (2008); Leite e Oliveira (2007)
	Necessidade	Foco em renda e	Dornelas (2008);

		sobrevivência imediata; ausência de planejamento inicial robusto.	Leite e Oliveira (2007)
Por comportamento e trajetória	Nato	Habilidades precoces; facilidade nata para negociação e vendas.	Dornelas (2005); Zuini (2014)
	Serial	Inicia novos negócios constantemente; foco na implementação e novos ciclos.	Roberts e Woods (2005)
	Que aprende	Não planejava empreender, mas decide mudar de vida ao encontrar uma oportunidade.	Dornelas (2005)
	Herdeiro	Focado na continuidade, gestão e expansão de negócios familiares.	Miner (1998)
Por área de atuação	Corporativo	Intraempreendedorismo; foca no crescimento dentro de uma organização existente.	Hisrich (2009); Fillion (1999)
	Social	Focado em impacto socioambiental; prioriza o coletivo sobre o lucro individual.	Roberts e Woods (2005); Baggio (2015)
	Do conhecimento	Especialista que utiliza o saber profundo para buscar reconhecimento e realização.	Lam (2010); Zuini (2014)

Fonte: Elaborado pelas autoras.

2.3 EMPREENDEDORISMO FEMININO

Historicamente, até meados do século XX, a atuação feminina na economia foi subvalorizada ou restrita ao ambiente doméstico. Embora as mulheres participassem de atividades econômicas como cuidadoras, artesãs ou vendedoras em pequena escala, na maior parte dos casos as atividades serviam para complementar a renda familiar. Contudo, o reconhecimento e o estudo formal dessas atividades como "empreendedorismo" ganharam força apenas a partir da década de 1970 e 1980, consolidando-se como campo acadêmico no Brasil nos anos 2000." (Machado Et Al., 2003).

2.3.1 Fases da evolução do empreendedorismo feminino

Quadro 2 - Evolução do empreendedorismo feminino

Fase histórica	Principais características	Motivação e desafios	
Pré - século XX	Economia informal; Atividades domésticas (costura, alimentos).	Sobrevivência familiar; Complemento de renda; Foco nos papéis de mãe/esposa.	Machado et al. (2003)
Final do século XX	Transição para o mercado formal; Aumento da escolaridade.	Busca por oportunidade; Independência financeira; Primeiros estudos no Brasil (1990).	Ramos (2016); SEBRAE (2018)
século XXI e era contemporânea	Consolidação econômica; Uso de tecnologia e flexibilidade.	Protagonismo; Desafios de acesso a crédito; Persistência da "jornada tripla".	SEBRAE (2018)

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Apesar dos obstáculos, o empreendedorismo feminino é atualmente reconhecido como um poderoso agente de desenvolvimento social e econômico, contribuindo para a geração de renda e emprego, além de promover a redução das desigualdades de gênero (Dornelas, 2016).

O empreendedorismo feminino vai além de abrir um simples negócio, pois têm relação às suas particularidades do contexto de vida, motivações e desafios, podendo surgir por necessidade ou por oportunidades (Gem, 2018). Conforme é apontado por Grzybovski *et al.* (2002), as mulheres possuem singularidade em algumas características de gestão que são ligadas ao estilo de liderança que propicia a inclusão, priorizam a construção de comunidades, estimulam a troca de informações e valorizam as habilidades interpessoais.

A relevância do empreendedorismo feminino é muito variada, abrangendo o desenvolvimento econômico e progresso social, responsável pelo progresso econômico e geração de riquezas. As micro e pequenas empresas, onde elas empreendem são responsáveis por grande parte dos empregos formais, assim como o sucesso de empresas administradas por mulheres, contribui diretamente para a expansão da economia e geração de novos postos de trabalho (SEBRAE, 2018).

As mulheres trazem novas perspectivas e abordagens de modo único para o mercado, que consequentemente estimula a inovação e aumenta a competitividade (SEBRAE, 2023). No cenário social, essas mulheres adquirem autonomia financeira, sem depender de terceiros, constantemente buscando superar as barreiras do mercado (SEBRAE, 2018). Com o fortalecimento e empoderamento dessas mulheres, amplia-se o impacto a respeito da igualdade de gêneros e principalmente na remuneração entre os sexos, uma luta constante. Além disso, se relaciona com o objetivo cinco para o desenvolvimento sustentável definido pela ONU, o ODS 5 que se dedica à igualdade de gênero (GOV.BR, 2024).

Grande parte das mulheres busca o caminho do empreendedorismo por possibilitá-las a flexibilização de horários, permitindo administrar o seu empreendimento, a sua demanda familiar e em alguns casos a maternidade, assumindo uma “jornada dupla ou tripla” (Quental; Wentzel, 2002). Mesmo com o grande desafio que é administrar isso tudo, a flexibilidade de horários é o fator decisivo, na hora da escolha de empreender.

2.4 PANORAMA DO EMPREENDEDORISMO FEMININO NO BRASIL

O cenário atual do empreendedorismo feminino é definido pelo perfil de mulheres à frente dos seus próprios negócios. De acordo com Sebrae, recordes históricos foram batidos em 2022, com mais de 10,3 milhões de mulheres donas de negócios, representando cerca de 34% do total de empreendedores no país (dados do 3º trimestre de 2022), sendo que estes dados não incluem as trabalhadoras informais, ou seja, o percentual real seria ainda maior. O crescimento de microempreendedores individuais (MEI) dobrou em 10 anos, atingindo mais

de 5,6 milhões, em 2024. Os principais setores das atividades são comércio e serviços, atividades como beleza, educação e alimentação (SEBRAE, 2024).

A publicação "Panorama do Empreendedorismo Feminino no Brasil" (PNUD, MDIC, MEMP, 2024) destaca que os desafios ultrapassam as dificuldades de gerar e administrar seus negócios, tanto as mulheres sendo engajadas no empreendedorismo de subsistência, quando não existe outra renda para garantir o seu sustento e de seus familiares, quanto as que buscam a expansão e se concentram na inovação. Ambas enfrentam dificuldade para conseguir crédito e garantir o crescimento, se fazendo necessário provar que seu empreendimento pode sobreviver e ampliar-se.

Esta publicação ressalta também, o desafio de equilibrar a vida familiar e a profissional, dividir atenção com a família no geral, pois grande parte dessas mulheres são mães, cuidam, têm responsabilidades e participam do crescimento, juntamente com as tarefas domésticas e ainda lidam com o seus empreendimentos independente do seguimento, o que é algo extremamente exaustivo. Apesar de todos os desafios, algo que não podemos deixar de destacar é que algumas mulheres, após se tornarem mães, buscam o empreendedorismo como forma de conseguir se sustentar ou ter uma renda extra, cuidando e acompanhando o crescimento dos filhos, pela possibilidade horários mais flexíveis do que um emprego CLT¹.

De acordo com o IBGE, com dados do PNADC, o Brasil apresentou uma taxa de informalidade de 39,1% entre a sua população empreendedora, entre o trimestre até agosto de 2023. A informalidade impossibilita o crescimento do negócio, sem fornecedores e clientes formais, fazendo-se necessário a implementação de políticas públicas que estimulem a formalização, garantindo assim mais segurança e crescimento para os próprios negócios, possibilitando o recebimento de subsídio e apoio governamental de acordo com Panorama do Empreendedorismo Feminino no Brasil (PNUD, MDIC, MEMP, 2024).

2.5 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

Os jogos são amplamente difundidos como forma de entretenimento e diversão, além de atividades sociais, culturais entre outras. Também podem ser entendidos como uma ferramenta pedagógica, que estimula o desenvolvimento cognitivo, incentiva o raciocínio lógico e a criatividade.

¹ CLT é Consolidação das Leis do Trabalho, é o principal marco legal brasileiro que regulamenta as relações individuais e coletivas de trabalho entre empregados e empregadores no país, tanto no meio rural quanto no urbano.

Alguns dos jogos mais populares, como dama, dominó e xadrez, são usados desde sua criação para estimular e praticar conceitos de raciocínio lógico, estratégia, entre outros, através do planejamento de jogadas e avaliação do que foi feito, ajudando na concentração.

Inicialmente, na Idade Antiga, blocos de letras eram utilizados para o aprender a ler. Platão já entendia e recomendava jogos para auxiliar no ensino de crianças. Na Roma Antiga eles eram utilizados para ensinar na preparação físico-militar e assim por diante (Leone *et al*, 2023).

Durante muito tempo, o jogo só foi visto apenas como um complemento didático, um momento de lazer e diversão e não como a peça principal do processo de ensino-aprendizagem. Para Leone (2023), as discussões em torno dos jogos enquanto artefato educativo para o ensino-aprendizagem é que eles atuam como um tipo de miniaturização da realidade, por meio da representação, estética e mecânica, numa espécie de “círculo mágico”, simulando um treinamento para a vida.

Portanto, surgiu o termo jogos sérios ou “serious games” para a integração entre jogos e educação, ainda não há um consenso entre seu conceito, porém, um jogo sério é desenvolvido intencionalmente com um propósito educacional primário, onde o engajamento e o entretenimento funcionam como meios eficazes para atingir um objetivo pedagógico específico.

Segundo Leone (2023), os jogos sérios são frequentemente destinados ao aprendizado, mas não são necessariamente voltados a ambientes formais de ensino. Assim, há variados exemplos de jogos sérios, com diferentes objetivos. Eles funcionam como uma relação entre a brincadeira e a educação, utilizando princípios de um jogo como motivação, desafio, engajamento, entre outros. Em suma, uma ferramenta para alcançar objetivos de aprendizagem reais.

Esta abordagem abrange a todos os públicos, do infantil ao adulto, pois pode ser utilizada tanto na criação de jogos voltadas às questões de desenvolvimento da infância quanto para simular questões reais do ambiente de trabalho, mudanças no estilo de vida, estratégias de resolução de conflitos, entre outros temas que estão mais presentes no cotidiano de quem é adulto.

Para Camargo (2015), assim como acontece com a criança, a ludicidade está presente na vida adulta. O jogo possibilita realização pessoal, aumento da motivação e do engajamento, satisfazendo a necessidade humana de desafios, recompensas e domínio que são as grandes vantagens da utilização de jogos para aprendizagem de um determinado assunto.

O jogo oferece um ambiente para o adulto que pode influenciar diretamente o seu conhecimento, possibilita a construção de novas ferramentas que ajudam na fixação mental através de assimilação e acomodação, muito importantes para um bom processo de aprendizagem. Além disso, estimula o desenvolvimento em:

- Resolução de problemas complexos;
- Melhora a tomada de decisões, pois através de um ambiente mais lúdico a pessoa analisa melhor as escolhas e estimula o raciocínio.
- Colaboração e comunicação, através do trabalho coletivo em busca de “ganhar” o jogo.
- Ajuda a memorizar melhor o conhecimento adquirido através do jogo;

A utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem é uma revolução metodológica que alinha o processo de desenvolvimento com as necessidades particulares de aprendizagem de cada indivíduo. A difusão dos novos jogos no meio educacional, sejam eles educativos, comerciais ou *serious games*, permite constatar como eles desempenham papel relevante na Educação. (Leone, et al, 2023)

Os jogos incentivam o aumento da motivação e do engajamento, pois apresentam desafios, recompensas e domínio, envolvem a resolução de problemas e estimulam o pensamento crítico, além de proporcionarem um ambiente seguro para cometer erros e experimentar a tomada de decisões, por isso são muito importantes no processo de aprendizagem.

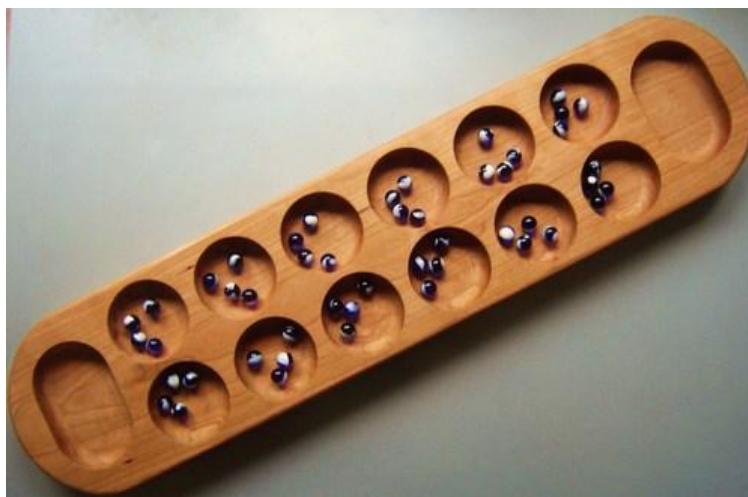
2.6 JOGOS DE TABULEIRO

Jogos de tabuleiro são populares globalmente, desde a infância eles são apresentados, não só como forma de entretenimento e diversão, mas também como uma maneira de aprendizado.

O jogo ou brincadeira é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo (Huizinga, 2001 apud Bernardes, et al, 2017). São utilizados com finalidades distintas (treinamento, desenvolvimento e aprendizagem), mas que atendem as necessidades de iniciantes à especialistas. A relevância dos jogos fica mais evidente devido a sua fácil implementação. Além disso, por serem orientados para equipes, utilizam pensamento sistêmico, inspiram engajamento e estimulam a criatividade.

Dados do site Ludopedia afirmam que os primeiros jogos que se tem registro vêm da África há 7000 a.C, com o Mancala, que era voltado a contagem, estratégia e colheita. Ele reproduz o ato de semear e colher sementes, usando as peças para movimentação em um tabuleiro com concavidades e é considerado o “pai” dos jogos (Figura 1).

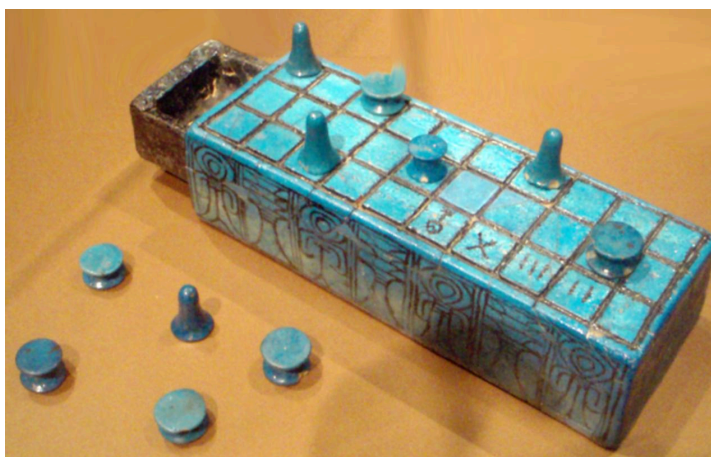
Figura 1 - Tabuleiro do jogo mancala.



Fonte: <https://ludopedia.com.br/topico/17786/semear-os-pontos-a-historia-da-mancala>

Ainda na África, de acordo com o site Aventura na História, mais precisamente no Egito há 3000 a.C, o Senet, que é considerado o jogo mais antigo com regras preservadas, era popular entre a realeza egípcia e tinha um forte significado religioso, que tenta simular a jornada da alma para a vida após a morte (Figura 2).

Figura 2 - Tabuleiro do jogo Senet.

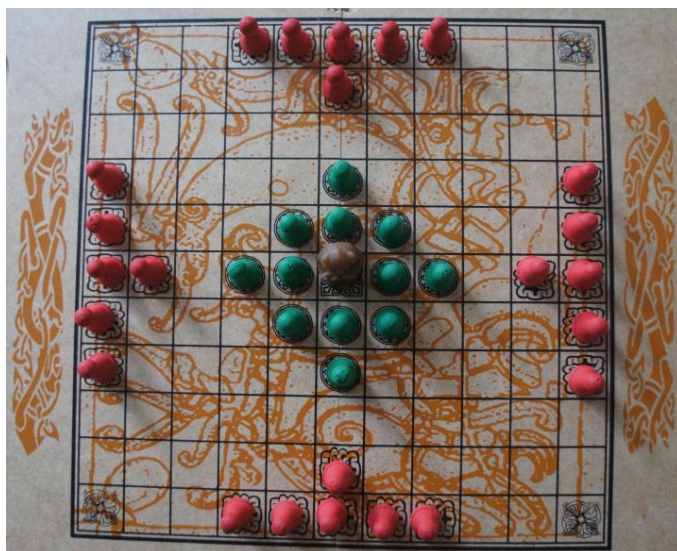


Fonte: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/almanaque/senet-conheca-o-tabuleiro-de-ouija-dos-antigos-egipcios.phtml>

Com base nas informações do site Ludosofia, há 2600 a.C, surgiu um jogo de corrida e sorte, que era muito popular entre as pessoas da época, conhecido como *Jogo Real* de Ur, cujo tabuleiro foi encontrado nas escavações da extinta cidade estado de Ur, na Suméria.

Durante a Idade Média, na Índia, surgiu o *Chaturanga*, que acredita-se ser o antecessor do xadrez moderno. Ele se espalhou pela Pérsia e quando chegou à Europa, transformou-se em um simulador de guerra da nobreza. No norte europeu, os jogos populares eram assimétricos e tinham um lado defendendo o “rei”, que ficava no centro, e o outro deveria capturá-lo, era conhecido como jogo do *Rei Vinking* (Figura 3).

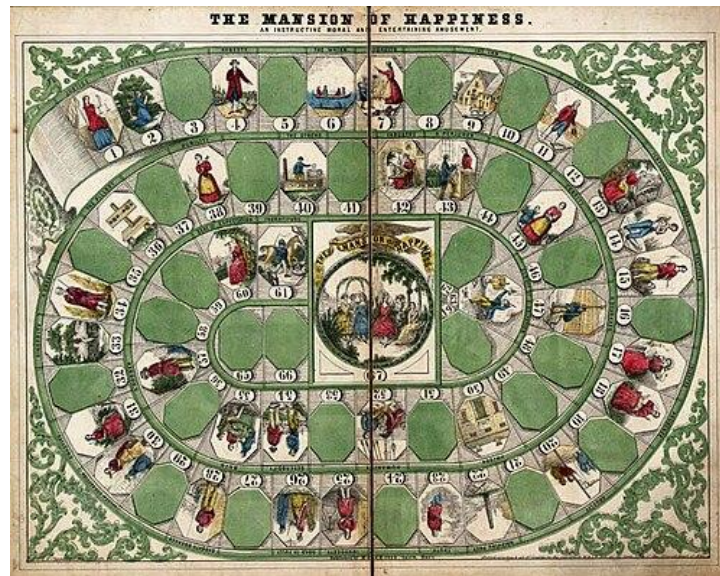
Figura 3 - Tabuleiro do jogo *Rei Vinking*.



Fonte: <https://ludopedia.com.br/topico/18939/o-cerco-ao-rei-hnefatafl>

Com a Revolução Industrial, jogos com intenções mais educativas foram criados, como o *The Mansion of Happiness*, que tinha o objetivo de ensinar lições de moral e incutir valores cristãos nas crianças. De acordo com o site Ludopedia, o tabuleiro representa uma pista espiral de 67 casas, que têm virtudes e vícios, com o objetivo de chegar à *Mansão da Felicidade* no final da pista (Figura 4).

Figura 4- Tabuleiro do jogo *The Mansion of Happiness*.



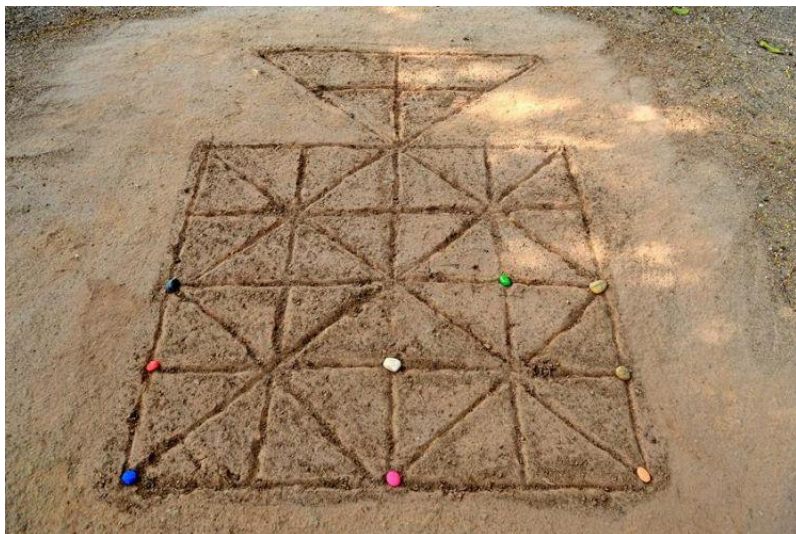
Fonte: https://simple.wikipedia.org/wiki/The_Mansion_of_Happiness

Já nos Estados Unidos, o *Monopoly*, muito conhecido como *Banco Imobiliário no Brasil*, que se popularizou mundialmente e estabeleceu o padrão de jogos baseados em sorte e negociação. Também nesse período, jogos com interação indireta (em que os pontos são mais importantes para os jogadores), estratégia e decisões.

De acordo com o site o Mundo dos Jogos (2025), o surgimento dos *eurogames*, que aconteceu na Alemanha, trouxe uma revolução para os jogos de tabuleiro. A partir deles, a complexidade de recursos e mecânicas, a tomada de decisão e a interação indireta são mais importantes do que a sorte. Os jogos mais famosos dessa época são, *Conquistadores de Catan*, *Agrícola*, *Terra Mystica*, entre outros.

No contexto brasileiro, com base em informações do site Brincadeira na Aldeia, o *Jogo da Onça* é considerado o jogo de tabuleiro mais antigo, com origem indígena, e tem registros encontrados em Mato Grosso, São Paulo e Acre. O tabuleiro é riscado no chão e o jogo é jogado por duas pessoas, uma peça representa a Onça e 14 peças são os cachorros que querem encurralar a onça, o objetivo é a onça comer cinco cachorros ou eles impedirem que ela se mova (Figura 5).

Figura 5 - Tabuleiro do *jogo da Onça*.



Fonte: https://www.criarimagem.com.br/gal_mostra.asp?id=19206

A história dos jogos de tabuleiros está ligada há vários momentos importantes da humanidade, tem se reinventado e evoluído junto com a sociedade e está longe de ser uma coisa do passado, pois ainda é uma ótima ferramenta para auxiliar no desenvolvimento social e cultural das pessoas.

3 METODOLOGIA

Este trabalho se fundamenta na pesquisa qualitativa exploratória, que se justifica pela necessidade de mapear o cenário atual dos jogos de tabuleiro similares e o perfil das empreendedoras, visando uma maior familiaridade com o problema e a geração de alternativas. A aplicação do questionário foi essencial para compreender o universo do empreendedorismo feminino, as motivações (realização pessoal, necessidade de renda) e os desafios enfrentados no cotidiano, como a gestão financeira e a dupla jornada.

O desenvolvimento do trabalho seguiu a metodologia de Bernd Löbach (2001), que representa uma abordagem sistemática e sequencial. Ela está dividida em quatro fases bem definidas que auxiliam o melhor andamento da pesquisa. São elas:

- Preparação/Análise do Problema: pesquisa exploratória aprofundada; nesta fase, há a coleta e a análise de informações a respeito do problema.
- Geração de Alternativas: produção de ideias e a geração de alternativas para a criação do jogo de tabuleiro.
- Avaliação de Alternativas: processo de seleção e avaliação da proposta de jogo escolhida.
- Realização da Solução: detalhamento técnico e desenvolvimento completo do jogo.

A fase de preparação e análise do problema foi caracterizada pela pesquisa bibliográfica para estabelecer o referencial teórico e pela pesquisa documental para mapear o cenário atual dos jogos de tabuleiro voltados a empreendedores. Para definir o perfil do grupo social dos usuários, foi aplicado um questionário online. O estudo combinou pesquisas quantitativa e qualitativa, cujos dados foram analisados para entender as necessidades e características do público-alvo.

Após o reconhecimento do problema, a análise do público-alvo e a análise do mercado/gênero, foram escolhidos quatro jogos direcionados ao tema empreendedorismo para análise aprofundada de suas características. Esta etapa foi apoiada pelo *framework* MDA (*Mechanics-Dynamics-Aesthetics*, ou, em português, Mecânicas-Dinâmica-Estética), proposto por Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek (2004). Ele forneceu a base para criar a descrição das características do novo jogo de tabuleiro e as exigências para o seu desenvolvimento, pois esta metodologia estabelece relações entre os componentes do jogo e a experiência percebida pelo jogador.

Nesta abordagem, o jogo é definido em três componentes interligados:

- Mecânica: são as regras, os componentes e os sistemas básicos de um jogo; são ações permitidas ao jogador e componentes que fundamentam toda a experiência.
- Dinâmica: está relacionada a como as mecânicas interagem para criar padrões de jogo, estratégias e desafios que o jogador deve superar.
- Estética: refere-se às respostas emocionais e experiências de cada jogador: sensação, fantasia, narrativa, desafio, companheirismo, descobrimento, expressão e submissão. A identificação da estética que dominará o jogo resulta na definição das mecânicas e dinâmicas do projeto.

Ao realizar essa separação, o designer possui um maior controle sobre os elementos do jogo e sobre seu processo de desenvolvimento, o que ajuda o desenvolvedor a enxergar melhor os resultados das decisões tomadas durante a produção (CASAMAXIMO et al., 2023).

Após estabelecer os requisitos na fase de preparação, iniciamos a geração de ideias. Nesta fase, foi realizado o desenvolvimento visual do jogo, de acordo com Cunegato e Lemos (2017). Este momento é relevante pois é quando se concretiza a identidade visual do projeto e se garante a ergonomia visual para o jogador. Ainda é importante destacar que, para os autores, o desenvolvimento visual e o estético não são entendidos como sinônimos, sendo o desenvolvimento estético puramente relacionado à aparência e às ilustrações, enquanto o desenvolvimento visual engloba tanto a questão estética quanto a ergonomia visual.

Esta pesquisa utilizou a fase de Design Gráfico da metodologia de Cunegato e Lemos (2017) para elaborar a identidade visual do jogo de tabuleiro para empreendedoras. Ela está dividida em três etapas, que são:

- Etapa de criação de peças gráficas: as ferramentas utilizadas para chegar à melhor alternativa de identidade visual do jogo (cores, texturas, atmosfera) são *moodboards* e painéis semânticos.
- Etapa de impressão: onde será feito o teste de legibilidade dos textos, a clareza dos ícones e o *feedback* visual dos elementos com os usuários.
- Etapa de montagem do protótipo: após todas as correções feitas, o projeto será montado.

Em seguida, na fase de avaliação de alternativas, analisamos as soluções propostas e identificamos a melhor opção, considerando sua viabilidade, funcionalidade e alinhamento com o público-alvo. O próximo passo foi a etapa de impressão, onde foram feitos testes de

legibilidade de textos e, ao final, houve a validação da ideia escolhida, com a realização de testagem interna pelas autoras.

Por fim, na fase de realização da solução, houve a definição visual, os acabamentos de superfície e a disposição exata de cada componente, a elaboração de desenho técnico e a escolha dos materiais. Após as correções necessárias, houve a elaboração de um *mockup* digital para a apresentação final da solução para o jogo.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 ANÁLISE DO PÚBLICO-ALVO

A pesquisa contou com a participação de dez pequenas empresas, comandadas por mulheres e com atividade dedicada a diferentes ramos, sendo eles: confecção de roupas (fardamento e roupas sob medidas), confeitaria, pintura personalizadas feitas à mão (pintura em tela, tecido e parede), decoração de festas, alongamento de unhas, confecção de roupas privativas², comércio de madeiras, alimentação, beleza e estética e assistência de enfermagem (acompanhamento de gestantes). O questionário (apêndice B) foi dividido em quatro subcategorias: Perfil da empreendedora, sobre o seu negócio, desafios / barreiras e família / vida profissional. Todas as mulheres que concordaram em participar da pesquisa, assinaram TCLE - Termo de consentimento livre e esclarecido (apêndice A).

A análise do perfil das empreendedoras entrevistadas revelou as seguintes características: A faixa etária, observou-se um equilíbrio geracional, em que 40% das participantes têm entre 26 e 35 anos e outras 40% situam-se na faixa entre 36 e 45 anos (Gráfico 1). Na formação acadêmica o grupo apresenta alto nível de escolaridade. Metade das entrevistadas (50%) possui ensino superior completo, sendo que, desse total, 40% concluíram cursos de pós-graduação (Gráfico 2). Sobre o modelo de negócio, a natureza da comercialização, a produção sob encomenda é a modalidade predominante, representando 60% das atividades (Gráfico 4). Enquanto ao local de atuação: No que se refere à infraestrutura, 70% das empreendedoras operam o negócio em suas próprias residências, enquanto apenas 30% utilizam um endereço comercial fixo (Gráfico 5).

A análise das motivações para o empreendedorismo (Gráfico 6) aponta a realização pessoal (80%) e a necessidade financeira (70%) como fatores predominantes. Em menor escala, mas ainda significativos, a flexibilidade de horários e a identificação de oportunidades, ambas com 40% das menções. Ressalta-se que a soma dos percentuais excede 100% devido à possibilidade de múltiplas respostas por parte das empreendedoras. Apenas 10% estavam insatisfeitas com o emprego anterior. Em relação ao sustento, o empreendimento representa (gráfico 7) 70% como renda complementar e 30% renda principal e que é suficiente. Acerca do tempo de atuação (gráfico 8) 50% delas têm entre 4 e 6 anos de experiência, enquanto 30% já ultrapassa os 6 anos.

² roupas privativas são vestimentas de uso exclusivo e restrito: elas são feitas para serem usadas somente dentro de uma área específica e restrita, como um centro cirúrgico, unidade de terapia intensiva (uti), central de material e esterilização (cme) ou laboratórios de alto risco.

A respeito da formalização do empreendimento (gráfico 9), 60% envolvidas na pesquisa não está formalizada, tendo como a principal barreira para formalização (gráfico 10) os altos custos de impostos com 42,9%. Enquanto o acesso ao crédito (gráfico 11) 30% afirmam ser muito difícil. Sobre os desafios enfrentados para a sobrevivência do seu negócio (gráfico 12) elas apontam a gestão financeira com 60%, seguida da carga tributária/impostos com 40%. No que se refere a utilização de *software* de gestão ou redes sociais a fim de gerenciar ou promover o negócio (gráfico 13) aproximadamente 70% fazem uso.

Em relação à dedicação diária às tarefas domésticas e cuidados não remunerado (gráfico 14), cerca de 80% relatam gastar mais de 5 horas nessas atividades. Oportunidade de parcerias e acesso a recursos, o fato de ser mulher já foi uma desvantagem (gráfico 15) com 60% da amostra afirmando que sim. Sobre o equilíbrio entre a vida profissional e a familiar (gráfico 16) 60% avaliam equilíbrio de forma neutra ou ligeiramente desfavorável no que se refere à dupla jornada e apenas 40% percebem um nível satisfatório de equilíbrio. 60% delas são mães (gráfico 17) e 40% afirmam que a maternidade influencia o tempo que se dedica ao negócio (gráfico 18).

Através da pesquisa percebeu-se que o público caracteriza-se por mulheres adultas que buscam empreender como forma de realização pessoal e para aumentar a sua renda. São mulheres, em sua maioria mães, que possuem dupla jornada de trabalho tendo que dividir o seu tempo com os serviços domésticos e ainda possuem dificuldades para a formalização de seus negócios e lidar com questões burocráticas.

4.2 ANÁLISE DE JOGOS SIMILARES DO MERCADO

Para fazer a análise de similares do mercado, foram selecionados diversos jogos, não só relacionados com empreendedorismo, mas também com temas variados. Esta seleção buscou encontrar referências importantes em termos de jogabilidade e de aparência dos jogos. A análise usou o modelo framework MDA, proposto por Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek (2004) (apresentado na sessão 3) que analisa 3 aspectos: mecânica, dinâmica e estética dos jogos.

Vale ressaltar que a estética, segundo a análise MDA, não se detém sobre aspectos da aparência formal dos jogos, mas sob seus efeitos sensoriais nos jogadores. Portanto, complementamos a análise investigando aspectos da semântica e sintática, relativos aos aspectos visuais dos jogos usando a análise da configuração detalhada na metodologia de

Lobach (2001), que estuda a aparência estética dos produtos existentes, com a finalidade de extrair elementos que possam aproveitados em uma nova configuração. Esta fase foi de extrema valia para a elaboração de parâmetros projetuais, apresentados em seguida.

Os primeiros jogos analisados foram selecionados por serem clássicos no formato tabuleiro, parâmetro que será adotado para o jogo desenvolvido neste trabalho. Em seguida apresentamos a análise de jogos selecionados por conferir protagonismo às mulheres, ou devido a aparências formais que se relacionam com características que julgamos pertinentes para a referência projetual.

4.2.1 Banco Imobiliário

Um dos jogos mais conhecidos e populares por nós brasileiros, é baseado em um jogo chamado de *Monopoly*, desenvolvido nos Estados Unidos, em 1935. No Brasil, ele chegou por volta de 1944, com o nome de *Banco Imobiliário* e passou por pequenas modificações, sem perder a sua essência principal (Figura 6). Objetivo do jogo é adquirir a maior fortuna possível, e se manter como o único jogador sem chegar à falência. Para que isso seja possível é preciso comprar propriedade, investir em outras, pagar aluguéis e negociar sua estadia em locais que sejam propriedades de outros jogadores. (AVIVA ESCOLA INFANTIL, 2023).

Figura 6 - Jogo Banco Imobiliário.



Fonte: Educamente, 2024.

<https://www.educamente.com.br/interesse/jogos-e-desafios/banco-imobiliario>

Os componentes do jogo são, um tabuleiro, 28 títulos de propriedade, 32 cartões "Sorte ou Revés", 380 notas de dinheiro, 80 casas plásticas, 2 dados e 6 peões. O tabuleiro é um caminho sequencial, com espaços para as propriedades, imposto, prisão, entre outros, é bastante demonstrativo com imagens para ajudar na identificação. De acordo com a análise MDA jogo funciona da seguinte forma:

- **Mecânicas:** As ações do jogo são baseadas no lançamento de dois dados para avançar as casas, existe a dinâmica de compra de propriedades e cobrança de aluguel, o dinheiro também utilizado para construção de imóveis. Os jogadores também podem trocar propriedades e até hipotecá-las, a eliminação pode acontecer se há uma dívida que não consegue ser paga. A sorte está inserida na presença das cartas, que podem trazer pontos positivos e negativos.
- **Dinâmicas:** Esse jogo tem a características de muita negociação, cooperação e competição, pois as regras de troca, venda e aluguel fazem com que todos tenham que dialogar para realizar as transações. Ainda estimula a gestão de riscos e dos próprios recursos, quando os jogadores precisam decidir onde investir para não falir. O objetivo final é o crescimento rápido, acumulando riquezas, para eliminar adversários mais pobres e dominar as ações de propriedades.
- **Estéticas:** Durante a partida o jogador experimenta o prazer de superar obstáculos e conseguir montar a melhor estratégia, tem a oportunidade de tomar decisões de negócios e gestão de risco. A narrativa pode se transformar a qualquer momento, a pessoa pode ser tanto um grande empresário quanto ir à falência. Por fim, estimula a interação social e cria a fantasia de ser um grande empresário.

O jogo apresenta um tabuleiro de formato quadrangular, com as casas distribuídas por todas as suas laterais. O design é marcado pela predominância da cor azul em diversas tonalidades. No centro, encontra-se a ilustração de uma cidade com prédios modernos, posicionada logo acima do título do jogo.

O nome do projeto foi aplicado em tipografia simples, com letras em caixa alta e na cor branca. Essa escolha garante o contraste necessário sobre a faixa azul onde o título está inserido. Além do azul, o tabuleiro utiliza as cores verde, vermelho, amarelo e rosa para destacar casas de importância estratégica no jogo.

A tipografia das casas mantém o padrão visual: é simples, sem serifa e na cor branca. Cada espaço do tabuleiro contém uma ação específica acompanhada de uma ilustração

representativa. Estes desenhos que retratam casas, prédios e parques foram desenvolvidos em perspectiva com dois pontos de fuga, conferindo profundidade e volume aos elementos visuais

Os peões do jogo são coloridos no formato de pessoas, possui outros peões com formato de casas e estes são todos da mesma cor. O jogo conta também com cartas que simbolizam notas de dinheiro, trazendo elementos que se assemelham com a moeda brasileira ideal, porém de uma forma minimalista apenas com traços simples, as notas possuem valores e cores diferentes umas das outras. Existem outras cartas utilizadas no jogo, que sugerem as ações a serem executadas no jogo, todas na cor azul, com tipografia branca, simples e sem serifa.

É um jogo com excesso de informações, colorido ao extremo. As cartas são básicas, utiliza apenas o necessário sem atrair o jogador, aparenta ser para todos os públicos, não denota um específico.

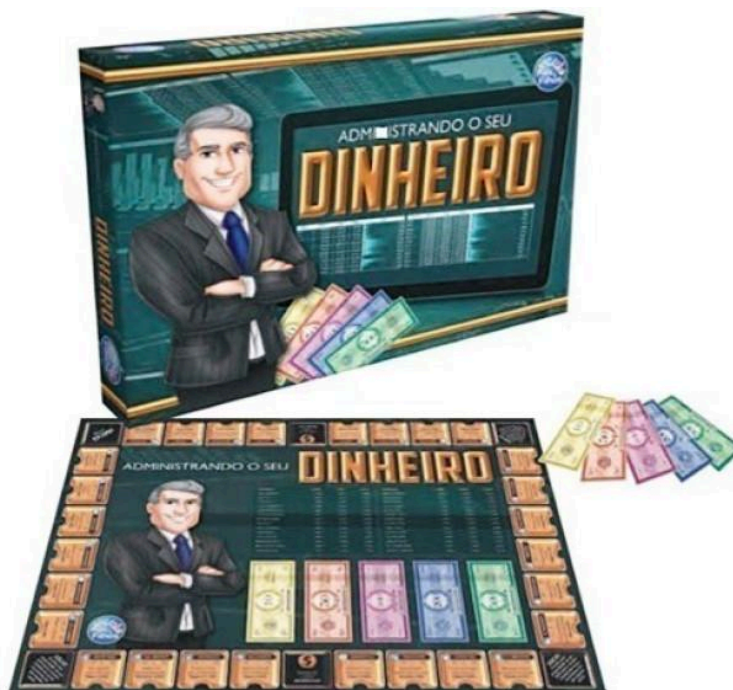
O *Banco Imobiliário* representa o ambiente do mercado e da propriedade de imóveis, todos os seus componentes têm um papel de ilustrar essa dinâmica. O tabuleiro representa o mercado e as movimentações a se fazer. O dinheiro e os títulos são a forma de demonstrar a economia. As casas e hotéis representam o mercado imobiliário e seus investimentos, já os peões são as pessoas.

Ele comunica os valores do capitalismo de livre mercado e as dinâmicas das transações imobiliárias, com a competição para comprar propriedades, o acúmulo de riquezas e o ciclo da economia através de dinâmicas comuns do mundo real (receber salário, pagar impostos, entre outros).

4.2.2 Administrando o Seu Dinheiro

É um jogo de tabuleiro que tem como objetivo administrar o dinheiro através de compra e venda de propriedades e investimentos. Ele estimula a desenvolver habilidades de negociar, noções de lógica para negócios, entre outros (Figura 7).

Figura 7 - Jogo administrando o seu dinheiro.



Fonte: Mundo Brink, 2022.

<https://www.mundobrink.com/jogo-de-tabuleiro-administrando-o-seu-dinheiro?srsId=AfmBOorDnd3iKO4e-5qxZRYfa3ljPZF15NrOBoWqlqUStqES-hrZ1QdO>

Os elementos deste jogo são um tabuleiro, 4 pinos de plástico, 60 fichas plásticas, 1 roleta, 1 dado e 168 cédulas de dinheiro fictício. Utiliza cores mais associadas ao dinheiro, verde, azul, dourado e roxo. A marca apresenta uma tipografia simples e sem serifa que é fácil de reconhecer. O tabuleiro se assemelha ao do *Banco Imobiliário*, com diferentes espaços para compra, venda e investimento, já as cartas possuem ilustrações das ações que elas fazem.

De acordo com a análise MDA, o jogo funciona da seguinte forma:

- **Mecânica:** A movimentação se dá pelo lançamento dos dados. A dinâmica de compra e venda requer a decisão do jogador ao estar em uma propriedade. A roleta tem influência em como serão os investimentos feitos e afeta as transações. Algumas casas tem ações que devem ser ditas em voz alta. Para pegar o empréstimo a pessoa terá que conseguir pagá-lo ao final, o jogador está todo tempo lidando com o dinheiro e fazendo contas.
- **Dinâmicas:** Os jogadores lidam com o gerenciamento do dinheiro a todo momento, tema muito importante no decorrer da partida. Há a negociação direta na relação entre aluguel

ou compra do imóvel, que estimula a adquirir mais propriedades para gerar renda. O uso do dado e da roleta, aumentam a sensação de sorte.

- Estética: O jogo é voltado à aprendizagem e ao desafio financeiro, os jogadores estão a todo tempo lidando com a administração do dinheiro e planejando como aumentar a renda. A partida incita a tomar boas decisões com a renda que o jogador possui e incentiva o convívio social, pois é jogado em grupo.

Os componentes são um tabuleiro retangular na cor verde musgo, com casas na lateral do retângulo nas cores, dourado e preta com tipografia preta e branca respectivamente, de tamanho pequeno, de formato simples. No centro do tabuleiro possui muitas informações com letras pequenas, do lado esquerdo a ilustração de um empresário adulto de pele branca, cabelos grisalhos e de terno escuro, de braços cruzados, acima dele e da tabela temos o nome do jogo com tipografia em caixa alta branca sem serifa e dando destaque a palavra “dinheiro” que vem em dourado em tamanho grande com sombra para parecer metalizado e em 3D caixa alta e sem serifa. As cédulas de dinheiro com cores diferentes e valores também, fichas redondas coloridas e os peões são pinos coloridos.

Todos os componentes do jogo apresentam a movimentação financeira e tentam ensinar como administrar o dinheiro, guiando o usuário através do ciclo financeiro. Aparenta ser um jogo mais sério, sem muitas cores, apenas predominância de duas e tem um personagem no estereótipo de empresário bem sucedido, para ilustrar o que seria a imagem de uma pessoa bem sucedida e que administra bem o seu dinheiro. O tabuleiro tem bastante informação, sem ilustrações. O apelo visual de todos os seus componentes e ícones fica em segundo plano, a prioridade é mostrar com clareza as informações e a funcionalidade de todos os elementos.

4.2.3 O Pequeno Empresário

O jogo *O Pequeno Empresário* foi criado pela empresa *Pais & Filhos*, e simula o mundo dos negócios com o objetivo de transformar o jogador em milionário e administrar suas posses para que seus oponentes não o levem à falência. É voltado para o público infantil, mas pode reunir toda a família para jogar. Contém um tabuleiro, uma roleta, dois dados, dezesseis bases plásticas, dezesseis peças cartão, cinquenta e cinco cartas, quatro pinos e cento e sessenta e oito notas (Figura 9).

Figura 8- Jogo O Pequeno Empresário.



Fonte: Marbel Distribuidora,
2023.<https://marbeldistribuidora.com.br/produto/jogo-o-pequeno-empresario-ref-2796-1-pais-e-filhos/>

É um jogo voltado para o público infantil, por isso a tipografia da marca é colorida e usa ilustrações que possuem características infantis. O tabuleiro apresenta cores vivas, e também é dividido em casas que representam diferentes propriedades ou ações. As peças são compostas de pinos coloridos, o dinheiro tem linguagem visual simples para a melhor compreensão das crianças.

De acordo com a análise através do modelo MDA, o jogo funciona da seguinte forma:

- **Mecânicas:** As ações do jogo são feitas por movimento dos dados, há a cobrança de aluguel em movimentações da roleta, o que acontece quando o jogador cai em uma casa diferente da sua cor. Os jogadores podem fazer empréstimos com juros para quem está sem dinheiro e ainda existe uma recompensa quando se completa uma volta no tabuleiro.
- **Dinâmica:** O uso da roleta cria uma dinâmica de risco/recompensa dando importância a sorte durante a partida, o jogo também gera uma certa aversão à dívida, pois aumenta a ocorrência de juros e acumulação de capital para manter o fluxo de caixa positivo. As recompensas oferecidas incentivam a avançar no tabuleiro e a equilibrar os investimentos.
- **Estética:** O jogo incentiva o aprendizado de finanças, estimula a sorte/sensação na utilização da roleta, exercita uma competição amigável e a interação social, por fim, permite criar a fantasia de ser um empresário.

Tabuleiro retangular com as casas posicionadas nas laterais. O centro do tabuleiro é na cor azul com informações na cor branca e com espaços para que sejam colocadas as cartas e

fichas com o nome de estabelecimentos que são ícones de fundo coloridos com ilustração simples em linguagem visual infantil, simulando 3D. As casas são coloridas e algumas possuem ícones, porém o mais comum são as com escritas, tipografia simples, caixa alta e colorida de acordo com a cor da casa.

As cartas são com fundo branco e detalhes coloridos, também possui cartas que representam o dinheiro, colorido e com valores diferentes. O jogo conta com uma roleta em tons de verde e laranja com numerações, pinos coloridos, e o nome vem na caixa/ embalagem com a ilustração de um garoto branco com um terno na parte de cima trazendo a simbologia do empresário e com a parte de baixo um short colorido laranja, lembrando que é uma criança.

A fonte do nome do jogo “o pequeno” vem em letra minúscula na cor branca e contorno vermelho e é arredondada, e possui na letra “O” do final uma moeda, a palavra empresário vem em caixa alta em tamanho grande e com a cor branca e os contornos coloridos, sem serifa. Por ser voltado para um público infantil, tem cores chamativas e ilustrações coloridas.

O jogo simula as situações do mundo capitalista com um olhar mais infantil, por isso utiliza a figura de um menino branco que será um futuro grande empresário, reforçando estereótipos do que seria a imagem do sucesso, porém, diferente dos outros jogos, apresenta a sua sequência de ações de forma contínua e mais didática para facilitar o entendimento de tudo. Ele apresenta características infantis, com cores chamativas, cartas com textos e ilustrações que atraem as crianças e ajudam a se identificarem.

4.2.4 Jogo da Vida

É um jogo clássico de tabuleiro onde é preciso muita sorte e competência para ir em busca do sucesso. No *Jogo da Vida* (Figura 10), cada jogador escolhe seu carro e inicia a corrida pelo tabuleiro, passando por momentos marcantes como casamento, nascimento de filhos, mudanças de carreira e investimentos. Cada escolha afeta o desenvolvimento do jogador e pode resultar em benefícios ou desafios inesperados. (Giramundo Girassol, 2025).

Figura 9 - *Jogo da Vida*.



Fonte: Alternativa Brinquedos,
https://www.alternativabrinquedos.com.br/jogo-da-vida-estrela?srsId=AfmBOopi-C001YdDn8jSYN L5MwydK-ZNAQ4yX3w_HlwkoOwudecY2AMO

Os componentes do jogo são um tabuleiro, pinos, mini carros (onde se inserem os pinos), uma roleta, notas de dinheiro, cartas de riqueza, apólices de seguro, certificados de ações e notas promissórias. O tabuleiro apresenta um percurso onde as casas representam decisões da vida adulta, as cores são diferenciadas para cada seção (verde, azul, vermelho, etc.) e ajudam a guiar visualmente o jogador pelo trajeto.

Analisando através do modelo MDA, o jogo funciona da seguinte forma:

- **Mecânicas:** Os movimentos do jogo são de forma aleatória, através da roleta, os pinos, que representam as pessoas, ao parar em casas específicas obrigam o jogador fazer escolhas como casar, ter filhos, comprar uma casa, pagar impostos, entre outros. Este jogo está totalmente baseado na tomada de decisões sobre a vida e as consequências financeiras delas.
- **Dinâmicas:** O jogo trabalha a gestão de risco em situações como a escolha entre ir a faculdade ou ir trabalhar. A sorte está relacionada aos acontecimentos aleatórios que podem acontecer na jornada, como ter filhos gêmeos. Há o incentivo ao acúmulo de riquezas e a competitividade, pois todos querem chegar em casas que acumulam dinheiro.
- **Estéticas:** O jogador vivencia a fantasia de uma possibilidade de vida adulta diferente, e pode contar uma história de vida através dos acontecimentos do jogo. Ainda há o prazer de superar as dificuldades da jornada, mas também a aceitação de todas as coisas que a vida apresenta para cada jogador.

O jogo contém um tabuleiro quadrado com o fundo predominantemente no verde e as casas a serem percorridas formam uma trilha com várias bifurcações. As casas são coloridas e cada casa possui uma ação descrita, tipografia simples e pequena na cor branca, por todo tabuleiro que apresenta momentos da vida das pessoas, como elas se formando na faculdade, casando, trabalhando etc, são diferentes pessoas sendo elas do sexo feminino ou masculino, ícones simples como se fosse desenho animado.

A marca do jogo também aparece no tabuleiro, do lado direito e em tamanho pequeno. A expressão “*Jogo da*” apresenta-se em caixa alta, na cor branca com contornos verdes, enquanto a palavra “*Vida*” surge em letra cursiva, simulando uma escrita à mão, também na cor branca. O jogo possui uma roleta em vez de dados, além de cartas e cédulas de dinheiro. As cartas são coloridas, trazem a marca do jogo no verso e apresentam uma diversidade de cores e ilustrações dos momentos percorridos ao longo da vida. Os pinos são carros coloridos com furos para a adição de “personagens” no decorrer da partida. Apesar do excesso de informações, o conjunto é atrativo por possuir figuras e cores que envolvem o jogador no trajeto.

Seu objetivo principal é simular a vida; por isso, o tabuleiro apresenta um caminho com bifurcações de escolhas, representando a imprevisibilidade. A roleta atua como uma espécie de “destino”, demonstrando a falta de controle sobre os acontecimentos em todas as fases da vida. Porém, o jogo ainda foca em questões financeiras e de acumulação de renda do sistema capitalista, mesmo abordando temas centrais como a constituição de família e a aposentadoria.

A partir da análise dos quatro jogos, ponderamos pontos a serem seguidos, tais como: espaços no tabuleiro para o posicionamento das cartas, possibilidade de fazer escolhas que impactem no restante do jogo, cartas visualmente atrativas e letras legíveis. Também observamos características a serem evitadas, como o excesso de informações, letras extremamente pequenas e cores excessivamente chamativas que não sejam harmoniosas entre si.

A seguir, apresentamos a análise de referências que serviram de inspiração para a aparência do jogo.

4.2.5 Memorelas - Jogo de Memória das Mulheres Brasileiras

Trata-se de um jogo de memória sobre mulheres brasileiras (Figura 11). São quinze personalidades femininas, totalizando trinta cartões, além de um par de cartões em branco para que o jogador possa incluir uma mulher que considere importante. No grupo das quinze mulheres selecionadas, figuram cantoras, atrizes, pesquisadoras, poetisas, atletas e médicas. Para que os jogadores conheçam melhor cada personalidade, a caixa do jogo traz um livreto com informações sobre cada mulher presente nas cartas (Schossler, 2021).

Figura 10 - Jogo Memorelas.



Fonte: SBT Games

<https://tv.sbt.com.br/programas/variedades/sbt-games/noticia/250353-doutora-em-historia-cria-jogos-inspirados-em-mulheres-brasileiras>

O jogo apresenta ilustrações de mulheres importantes, que constituem o grande apelo visual do projeto. As cartas são muito coloridas e remetem a características da mulher representada; os tons são utilizados para destacar a personalidade. Analisando através do modelo MDA, o jogo funciona da seguinte forma:

- Mecânicas: O jogo opera pela regra de correspondência, na qual o jogador deve escolher duas cartas que devem formar um par.
- Dinâmicas: O jogador testa, a todo momento, a memória e a atenção, inclusive quando não é sua vez de jogar, o que estimula o risco na tentativa de acertar um novo par.
- Estéticas: A descoberta e a satisfação de formar um par trazem emoção ao jogador. O jogo também estimula o sistema cognitivo, tanto na memorização dos pares quanto na tentativa de reconhecer as personalidades nas cartas.

É um jogo de memória com cartas coloridas e ilustrações simples de mulheres brancas, negras e pardas que tiveram destaque no Brasil. Junto à ilustração do rosto, há um ícone relacionado à sua área de atuação. Estes ícones caracterizam-se por linhas simples e minimalistas. Acompanhando a ilustração, consta o nome da personagem na cor azul-escuro, com tipografia simples e com serifa. O verso das cartas possui um padrão com os ícones em outline na cor branca, sobre fundos coloridos em amarelo, azul-claro, verde-folha, cor-de-rosa e vermelho.

A embalagem também chama a atenção, trazendo a ilustração dessas mulheres com fundo rosa-claro; a parte inferior da caixa possui uma faixa com quadrados pequenos e coloridos nos mesmos tons das cartas. A tipografia é mais trabalhada, com muitas curvas, na cor azul-celeste, realizando uma brincadeira com a palavra “*memor*” (com fonte preenchida) e a palavra “*elas*” (com a mesma fonte, porém vazada). No restante da frase, utiliza-se tipografia simples, com serifa e em caixa alta. Juntamente com o jogo, há um pequeno caderno com a história e informações sobre cada mulher. É um jogo colorido, com cores de fácil entendimento e legibilidade.

Com cores chamativas e vibrantes, as ilustrações simples possuem características marcantes que remetem ao desenho feito à mão, conferindo ao jogo o aspecto afetivo de trabalhos artesanais. As cartas apresentam apenas as informações necessárias, de forma simples e objetiva. Este jogo de memória possui um significado amplo por resgatar o legado de diversas mulheres importantes para a história do Brasil, tornando-as protagonistas da dinâmica.

4.2.6 Trilhas Urbanas

O jogo garante momentos de diversão enquanto instiga a resolução de problemas, a construção da cidadania e o debate sobre soluções urbanas. Enquanto um jogador cria desafios que podem ocorrer no trajeto de casa até a escola, os demais participantes precisam

encontrar soluções nas cartas que têm em mãos. O jogo é semi cooperativo: só há um vencedor se todos, em parceria, resolverem os problemas da cidade; contudo, ganha destaque quem chegar à escola com mais pontos por ter resolvido mais problemas (Figura 11).

Figura 11 - Jogo *Trilhas Urbanas*.



Fonte: Pistache Editorial, 2023.
<https://www.catarse.me/trilhasurbanas>

Os componentes consistem em dois tabuleiros (início e fim), sete tabuleiros de paisagem (Praça, Patrimônio Histórico, Escadaria, Rio, Praia, Avenida e Comércio), oito dados de ícones, dez cartas de grandes desafios e 65 cartas de soluções. Analisando através do modelo MDA, o jogo funciona da seguinte forma:

- **Mecânicas:** O jogo introduz o fator sorte nos eventos urbanos e ambientais, pois utiliza dados para a movimentação no tabuleiro. Também simula o ciclo de gestão de recursos e o conceito de ação coletiva por meio de cartas que apresentam situações desafiadoras ao jogador.
- **Dinâmicas:** O jogador é estimulado, a todo momento, a resolver crises e a conhecer sobre sustentabilidade, o que gera vantagens na partida. Há, ainda, a negociação e a cooperação para a resolução de problemas coletivos, mesmo enquanto se tenta avançar no tabuleiro.

- Estéticas: O jogo estimula o desafio de superar problemas ambientais e sociais, o companheirismo — ao propor a resolução de questões coletivas — e a sensação de ser um agente de mudança na cidade.

Para abordar as discussões sobre soluções sustentáveis, o Trilhas Urbanas apresenta um tabuleiro que representa o mapa de uma cidade, dividido em diferentes áreas (residenciais, industriais, parques e zonas de desastre ambiental). O mapa contém diversas ilustrações que fazem referência aos ambientes apresentados, sendo coloridas e amigáveis, mas realistas o suficiente para que os temas sejam reconhecidos.

As casas são visualmente distintas e muito coloridas, contendo ícones grandes, como árvores, placas e carros. Elas possuem um padrão visual claro e didático para comunicar o conteúdo educativo, podendo conter imagens para facilitar o reconhecimento. As peças são pinos coloridos com figuras de pessoas, utilizando ilustrações simples para permitir uma fácil identificação.

O jogo Trilhas Urbanas utiliza o lúdico para ensinar crianças sobre a vida cívica e os desafios da sustentabilidade em um ambiente urbano. O objetivo é demonstrar que cuidar da cidade é um dever de todos os cidadãos e que a cooperação mútua é mais importante do que questões financeiras.

Após a análise desses dois jogos, destacam-se características interessantes para replicação, tais como: trazer a mulher para o centro da narrativa, utilizar cores vibrantes e alegres, e adotar ilustrações com traços simples, porém didáticas e coloridas.

4.3 REQUISITOS PARA O JOGO

A análise dos jogos e do perfil do público colaborou para a definição de parâmetros projetuais. A proposta do jogo precisa atender ao perfil de mulheres que estão dispostas a continuar empreendendo e ampliando seus negócios, mas que ainda enfrentam dificuldades na formalização e no manejo de questões burocráticas da lei. O jogo deve oferecer simulações e situações de risco, com o objetivo de estimular as usuárias a desenvolverem habilidades de planejamento, gestão e execução de negócios.

Após essa análise, compreendemos os diferentes processos que podem ser utilizados para a criação de um novo jogo. Para atender às necessidades do público desta pesquisa, algumas características mostraram-se mais relevantes. Assim, estabelecemos os seguintes requisitos:

- Mandatórios

1. Abordar questões do empreendedorismo em geral e, especificamente, do empreendedorismo feminino;
2. Desenvolver personas para representar diversos perfis de empreendedoras, sendo cada um deles adotado por uma jogadora;
3. Desenvolver tabuleiro em percurso em espiral para transmitir a ideia de conclusão de ciclos;
4. Utilizar dados para realizar a dinâmica do jogo;
5. Desenvolver cédulas fictícias para representar dinheiro;
6. Prever espaço para a colocação das cartas no tabuleiro.

- Desejáveis

1. Utilizar cores alegres e harmoniosas entre si;
2. Realizar ilustrações exclusivas com estética simplificada e linguagem direta, tanto para a representação das personas quanto para a dos acontecimentos do jogo;
3. Desenvolver pinos exclusivos, ilustrados com a representação visual das personas das empreendedoras;
4. Empregar tipografias legíveis e, ao mesmo tempo, harmoniosas com a linguagem visual desenvolvida;
5. Desenvolver uma linguagem visual que transmita características de trabalhos manuais;
6. Viabilizar a produção comercial do jogo.

4.4 REFERÊNCIAS INSPIRACIONAIS

Com base nos parâmetros definidos anteriormente, realizou-se uma pesquisa de referências visuais para guiar a produção de todos os componentes do jogo. As referências selecionadas compõem um conjunto de figuras destinado a nortear não apenas questões de identidade visual, como também elementos passíveis de adaptação para o novo jogo.

Para o tabuleiro, buscou-se inspiração em imagens que auxiliassem na concepção de soluções para a ambientação do percurso em espiral, transmitindo a ideia de conclusão de ciclos. Na primeira imagem, considerou-se interessante a disposição das casas e das personagens, além da presença de um caminho espiral (Figura 12). Já a figura seguinte destacou-se pela diversidade de cores em harmonia com a utilização de diversas ilustrações que compõem o tema do jogo (Figura 13).

Figura 12 - Tabuleiro do jogo *Mission Spaces*.



Fonte: Boutique sans Frontières, 2023.

<https://br.pinterest.com/pin/82753711898464781/>

Figura 13 - Jogo de Tabuleiro Climático.



Fonte: Pinterest, 2020.

<https://br.pinterest.com/pin/12666442697588796/>

Para desenvolver *personas* que representem diversos perfis de empreendedoras, buscamos elementos que pudessem caracterizá-las no contexto de um jogo de tabuleiro. A primeira imagem destaca-se como uma boa alternativa para representar as personagens do

jogo, para além da ilustração propriamente dita (Figura 14). Já a segunda demonstra uma forma mais simples de se caracterizar uma personagem (Figura 15).

Figura 14 - Personagem do jogo “Uma corrida no tempo”.



Fonte: *Small Fries Games*, 2022.

<https://br.pinterest.com/pin/55450639164209773/>

Figura 15 - Personagem do jogo “El recetario mágico”.



Fonte: Julie Escoriza, 20??.

<https://br.pinterest.com/pin/281543726269639/>

Ainda buscando referências inspiracionais, a imagem a seguir se destaca pela clareza e simplicidade na disposição dos elementos na carta sem deixar de utilizar a cor no contexto

(Figura 16). Por fim, um exemplo de embalagem que usa diversas cores e ilustrações que harmonizam entre si (Figura 17).

Figura 16 - Cartas de um jogo não identificado.



Fonte: Autor Desconhecido, 2025.
<https://br.pinterest.com/pin/38632509300111494/>

Figura 17 - Embalagem do jogo “Que Soy?”



Fonte: Casaideas, 2025.
<https://br.pinterest.com/pin/36380709484581195/>

4.5 PROPOSTA DO JOGO

Com base nas análises que seguiram o framework MDA, realizadas com os similares encontrados no mercado, definimos que o novo jogo deve apresentar a seguinte forma:

- **Mecânicas:** As ações do jogo devem basear-se no lançamento do dado para avançar pelas casas, que podem ou não conter ações a serem executadas. Portanto, ao lançar o dado e percorrer a quantidade de casas indicada, se a casa for neutra, a jogadora permanece ali e a próxima prossegue a jogada; caso caia em uma casa "dia a dia" ou "bônus", sorteia-se uma carta na pilha correspondente. Há a seleção de cartas, e o fator sorte deve estar presente na aleatoriedade, que pode trazer pontos positivos ou negativos.
- **Dinâmicas:** O jogo deve trabalhar a gestão de risco em acontecimentos como a escolha entre gerir o negócio e o planejamento de situações que ocorrem no cotidiano de uma empresa e da vida da mulher. A sorte está relacionada aos eventos aleatórios que podem ocorrer na jornada do jogo, de acordo com a carta sorteada. A jogadora é também incentivada ao acúmulo de dinheiro e à competitividade para alcançar a vitória na partida.
- **Estéticas:** Quem joga deve experienciar o prazer de montar a melhor estratégia diante das situações encontradas no caminho, tendo a oportunidade de tomar decisões de negócios e de gestão de risco. Além disso, o jogo estimula a interação social e cria um momento de lazer em uma rotina que, muitas vezes, é atribulada.

4.5.1 Nome do Jogo

Para o processo de escolha do nome do jogo, utilizamos o Brainstorming (ou tempestade de ideias) com alguns conceitos que, baseados nas entrevistas com o público de interesse, descreviam as usuárias. Obtivemos as seguintes ideias: um nome simples com duas palavras, que envolvesse a questão dos 30 dias, que tivesse relação com mulheres e que houvesse um trocadilho.

Alguns nomes foram sugeridos, tais como: EmpreeDelas, Se vira nos 30, 30 dias com ela e Dona do Jogo. Analisamos todas as sugestões; a primeira é interessante, porém assemelha-se ao jogo analisado anteriormente como inspiração. As demais tornaram-se genéricas e pouco interessantes, enquanto a última opção é a que melhor se encaixa nos pré-requisitos, por ser um nome curto, composto por duas palavras e que remete ao universo feminino.

O nome "*Dona do Jogo*" coloca a "dona" como centro: dona do negócio (a empreendedora no sentido de administradora), dona da família (como chefe do lar) e personagem principal.

4.5.2 Regras Do Jogo

O jogo pretende simular um mês na vida de uma empreendedora, visto que notamos a influência que esse período exerce em sua trajetória. Em um mês, tudo pode fluir positivamente e, no outro, as contas podem simplesmente não fechar como deveriam, devido a diversos fatores, tais como baixa demanda de clientes ou imprevistos familiares que impossibilitem o trabalho, entre outros.

Foram desenvolvidos quatro perfis de empreendedoras, inspirados nas participantes da pesquisa: Confeiteira, Artesã, Dona de Salão de Beleza e Decoradora de Eventos. Cada uma possui nome e vestimenta próprios, de acordo com seu segmento. No jogo, elas figuram como "peças" percorrendo as casas.

O tabuleiro possibilita trilhar trinta dias (um mês), apresentando imprevistos comuns e suas possíveis soluções. O jogo só termina quando todas as jogadoras chegarem ao dia 30, ou seja, ao fim do tabuleiro. A ordem de chegada é relevante, pois a primeira, a segunda e a terceira colocadas receberão, respectivamente, prêmios de 500, 200 e 100, que serão somados ao valor acumulado durante o percurso. Caso a partida conte com apenas duas jogadoras, somente a primeira será premiada. Portanto, para ser declarada a "Empreendedora do Mês", é necessário obter o maior valor total ao final do período. O tempo estimado para a partida é de cerca de 20 a 30 minutos. O jogo comporta o mínimo de duas jogadoras e o máximo de quatro, sendo que cada participante recebe, inicialmente, R\$ 8.000,00 para serem utilizados no decorrer da partida.

Para iniciar, cada participante lança o dado; a jogadora que obtiver o maior número escolhe sua peça e inicia o jogo. As demais seguem a ordem do maior para o menor valor sorteado. As peças são posicionadas na casa de número 1, que indica o primeiro dia do mês.

A primeira jogadora lança o dado e percorre as casas conforme a numeração indicada. Ela poderá cair em uma casa sem ação, denominada "Neutra", onde nada acontece e a peça permanece até a próxima jogada. Já nas casas "Dia a Dia", a jogadora retira uma carta da pilha e executa a ação correspondente; o mesmo ocorre nas casas "Bônus", que apresentam

consequências positivas e bonificações para melhorar o desempenho mensal, pois nem só de adversidades vive uma empreendedora.

4.5.3 Descrição Das Cartas

- **Carta Dia a Dia**

As Cartas de Decisão são retiradas durante o jogo e oferecem sempre duas escolhas que definem a dinâmica da sua rodada. A jogadora deve optar entre: Opção A (Segura): Baixo risco e resultados previsíveis, opção B (Arriscada): Alto risco e potencial de grandes ganhos ou perdas. A escolha deve ser lida em voz alta e a ação executada em seguida. Sobre as ações de perdas e ganhos, sempre se soma a perda da opção A com a da opção B.

1. Atendimento Excepcional

Opção A: Receber R\$1.000 de cliente satisfeito, ganho garantido..

Opção B: Peça um depoimento em vídeo.

Jogue o dado: 1-2: Cliente recusa, receba R\$ 500. 3-6: Depoimento viraliza! Receba R\$2.000 e avance 1 casa.

2. Indicação Valiosa

Opção A: Receber R\$1.000 pela indicação.

Opção B: Ofereça um "teste grátis" para o novo cliente, custo de R\$ 500.

Jogue o dado: 1-3: O cliente não fecha, perda de R\$ 500. 4-6: Ele fecha e indica mais 2! Receba R\$ 2.500.

3. Campanha de Marketing Viral

Opção A :Receber R\$ 2.000 da proposta de divulgação.

Opção B: Invista R\$ 500 do seu dinheiro na campanha para impulsionar.

Jogue o dado: 1-3: Campanha falha, perda de R\$ 500. 4-6: O *boom* de pedidos exige mais! Receba R\$ 4.000.

4. Parabéns, sua folga!

Opção A: Receber R\$ 1.000 ganho de tranquilidade.

Opção B: Invista R\$ 500 do seu dinheiro na campanha para impulsionar.

Jogue o dado: 1-3: Campanha falha, perda de R\$ 500. 4-6: O *boom* de pedidos exige mais! Receba R\$ 2.000.

5. Imposto Inesperado

Opção A: Pagar R\$ 500 imediatamente.

Opção B: Contrate um contador novo, pague R\$ 1.000.

Jogue o dado: 1-3: O contador é ruim, pague R\$ 500 extra e perca o próximo turno.
4-6: Ele acha uma isenção! Pague R\$0 e ganhe uma rodada extra.

6. Perdeu Prazo de Pagamento

Opção A: Pagar R\$ 500 de multa.

Opção B: Faça uma renegociação de última hora, pague R\$ 200 pela tentativa.

Jogue o dado: 1-3: A renegociação falha, pague R\$ 500 da multa + R\$ 200. 4-6: A renegociação é aceita! Pague apenas R\$ 200 e avance 1 casa.

7. Erro Contábil

Opção A: Pague R\$ 1.000 para ajustar

Opção B: Tente resolver sozinha, sem pagar nada agora.

Jogue o dado: 1-3: O erro piora! Volte 2 Casas e pague R\$ 2.000. 4-6: Você resolve!
Ganhe uma carta bônus.

8. Reunião Escolar

Você esqueceu!

Opção A: Falte ao trabalho, não receba nada e perca a próxima jogada.

Opção B: Contrate um assistente para o dia, pague R\$ 500 e vá na reunião, e continue jogando na próxima rodada.

9. Desistência de Cliente

A cliente desistiu.

Opção A: Você perde R\$ 500.

Opção B: Tente reverter a situação enviando um brinde, custo de R\$ 200.

Jogue o dado: 1-3: A cliente some, perda total de R\$ 700. 4-6: Ela volta e indica outra!
Avance 1 Casa.

10. Conexão com Investidor

Você tem a chance de atrair um investidor.

Opção A: Ganhe 1 carta bônus.

Opção B: Invista R\$500 para ganhar duas cartas bônus.

Jogue o dado: 1-3: Não foi dessa vez, fique somente com 1. 4-6: Parabéns! você ganha duas.

11. Bug no Sistema!

Você perdeu 1 dia de trabalho.

Opção A: Volte 1 Casa.

Opção B: Contrate um técnico de TI, pague R\$ 500. Se pagar, não volte às casas e jogue o dado novamente.

12. Seu filho acordou doente!

Ele precisa de você

Opção A: Cancelar os atendimentos, perde R\$ 1.000.

Opção B: Contrate um assistente para o dia, pague R\$ 500.

Jogue o dado: 1-3: As clientes marcadas desistiram e o assistente nem trabalhou, volte 2 casas. 4-6: Receba R\$ 1.500 pelos atendimentos feitos.

● Cartas Bônus

São cartas que apresentam bonificações no jogo .

1. Parabéns! Você se organizou muito bem essa semana e vai conseguir um tempo livre para você, ganhe R\$ 500.
2. Passeio com a família e Avance 1 Casa.
3. Os avós do seu filho convidaram ele para passear depois da aula e você pode trabalhar sem se preocupar em buscar ele na escola hoje, ganhe R\$ 100.
4. Parabéns! Sua rede social atraiu possíveis clientes, ganhe R\$ 500.
5. Organização de Estoque Perfeita! Você dedicou um tempo para reajustar seu estoque. Isso resultou em maior clareza e controle de perdas, ganhe R\$ 500.
6. Almoço com Amigas Empreendedoras: Você tirou um tempo para um almoço com amigas, todas ganham R\$ 100.

4.6 PROJETO GRÁFICO DO JOGO

4.6.1 Marca

Foram desenvolvidos vários esboços (Figura 18), cujo objetivo era explorar o maior número de alternativas possível. Em seguida, realizou-se uma filtragem até que fosse escolhida a melhor forma que atendesse ao conceito, passando por testes de proporção, legibilidade, peso e hierarquia visual.

Figura 18 - Geração de alternativas.



Fonte: Elaborado pelas autoras

A seguir, identificamos qual seria a melhor opção, ou seja, a que mais carregava o conceito do jogo. A alternativa selecionada é apresentada na Figura 19. A marca utiliza uma tipografia serifada, robusta e espessa para a palavra "Dona" (Figura 20), transmitindo força, estabilidade e liderança — características essenciais de uma empreendedora. No entanto, o uso das curvas suaviza essa autoridade, tornando a marca acolhedora e especificamente feminina, sem ser infantil. O elemento gráfico do brilho simboliza o "sucesso", a "ideia brilhante" ou o "toque de excelência". Já o círculo ao redor transmite a ideia de união e o ciclo do mês apresentado no conceito do jogo.

Figura 19 - Marca preto e branco.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.6.2 Tipografia

A tipografia escolhida para a palavra “Dona” foi a “*Miskan*” (Figura 20), pois apresenta uma fonte robusta, com serifas arredondadas no estilo retrô, transmitindo confiança, personalidade e acolhimento. A fonte secundária é a “*Jordan*” (Figura 21), empregada para a expressão “do Jogo” por se tratar de uma tipografia serifada mais delicada e clássica, utilizando letras minúsculas para não competir com o destaque da palavra principal.

Figura 20 - Tipografia *Miskan*.

Miskan-regular
Miskan-oblique

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Figura 21 - Tipografia *Jordan*.

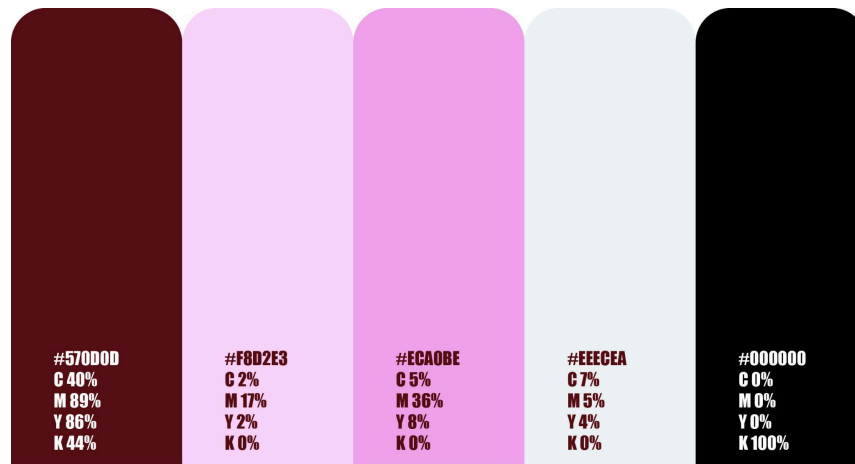
Jordan

Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.6.3 Cores

As cores principais são o bordô, que transmite maturidade e elegância — essenciais para que a marca não pareça excessivamente infantil —, e o rosa-pastel, que traz feminilidade, suavidade e modernidade. Para complementar a paleta da identidade visual, incluíram-se o rosa médio, o *off-white* e o preto como cores mais neutras (Figura 22). O contraste entre o bordô e o rosa-pastel cria uma hierarquia visual, o que sugere uma marca feminina, mas também poderosa e sofisticada.

Figura 22 - Paleta de cores



Fonte: Elaborado pelas autoras

Como resultado, apresenta-se uma marca (Figura 23) minimalista e moderna, utilizando o estilo retrô para evocar nostalgia e autenticidade, o que gera confiança. A marca une a força do bordô e a tipografia pesada, evocando solidez, à leveza proporcionada pelo rosa. O brilho — a pequena estrela de quatro pontas — é um elemento lúdico que suaviza a densidade da tipografia, simbolizando sucesso, “mágica”, clareza ou o novo. Reforça-se, assim, o nome “Dona do Jogo”, representando uma pessoa firme em suas decisões, mas que também preza pela elegância.

Figura 23 - Marca colorida.

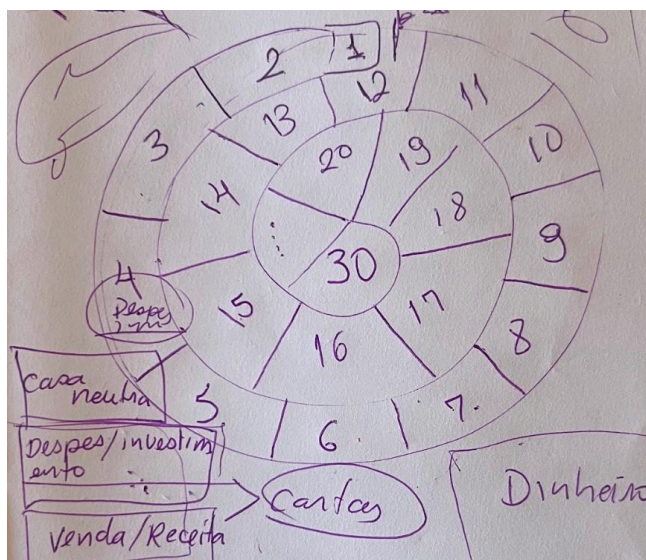


Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.6.4 Tabuleiro

Após a definição da marca, iniciou-se a produção do tabuleiro, seguindo as recomendações pré definidas anteriormente nos requisitos para o jogo. Um quesito importante para traduzir o tema proposto — uma vez que o jogo representa um mês da vida de uma empreendedora — foi o desenvolvimento do tabuleiro com percurso em espiral, para transmitir a ideia de conclusão de ciclos. Para tanto, foram realizados esboços (Figura 24) a fim de representar essa proposta.

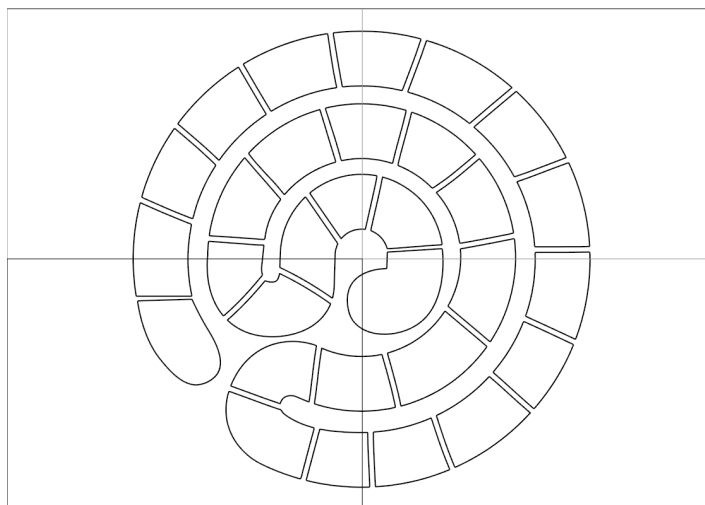
Figura 24 - Esboço do Tabuleiro.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Em um primeiro momento, idealizou-se o tabuleiro de forma que se posicionasse em duas folhas A4. Entretanto, a possibilidade foi descartada pois, devido ao formato em espiral, as casas não apresentariam um tamanho uniforme, o que prejudicaria a visibilidade em determinados pontos. Assim, definiu-se que o layout seria em formato A2 (42 x 59,4cm), contendo 30 casas que representam os dias do mês (Figura 25).

Figura 25 - Layout do Tabuleiro.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Ao realizar a primeira impressão do tabuleiro, iniciou-se o posicionamento das casas nas quais a jogadora deve retirar uma carta "dia a dia" ou uma carta "bônus" (Figura 26).

Figura 26 - Definindo o posicionamento das casas.

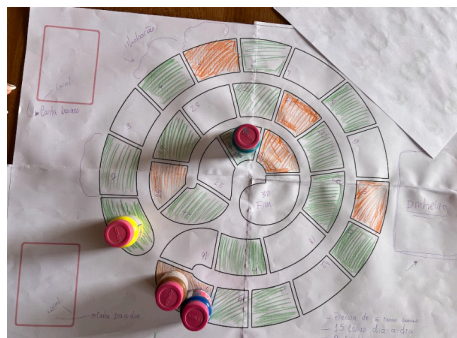


Fonte: Elaborado pelas autoras.

Dessa forma, dividiram-se as casas em: 15 para as cartas "dia a dia", 6 para as cartas "bônus" e 9 denominadas "neutras", por não oferecerem nenhuma dinâmica (Figura 27). Devido ao formato em espiral, a dimensão das casas varia entre 5,5 cm de altura por 4,5 cm de largura e 8,5 cm de altura por 4,5 cm de largura. Utilizaram-se embalagens de tinta para

tecido acrílico (3,5 cm de largura por 5,5 cm de altura) para representar os pinos, percebendo-se que estas se adequam ao espaço.

Figura 27 - Teste de casas

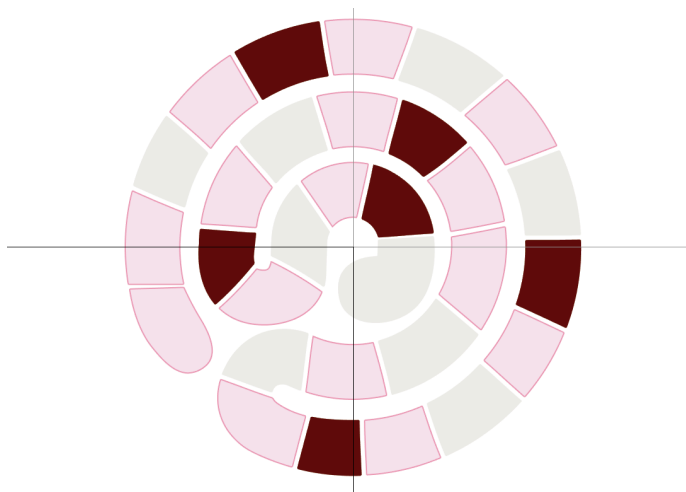


Fonte: Elaborado pelas autoras.

Após essa fase, definiram-se as cores das casas da seguinte forma (Figura 28):

- Casa Rosa: Onde a jogadora deve retirar uma carta "dia a dia";
- Casa Bordô: Onde a jogadora deve retirar uma carta "bônus";
- Casa Cinza: Representam as casas neutras, nas quais não há comandos.

Figura 28 - Cores das casas.

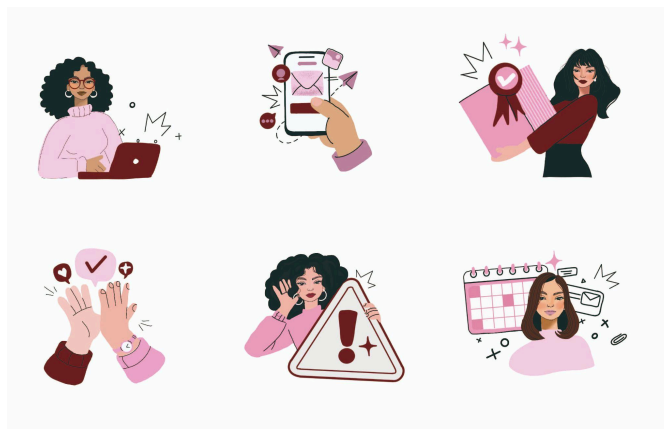


Fonte: Elaborado pelas autoras.

A tipografia utilizada para a numeração e para os títulos das casas foi a “*Miskán*” (Figura 20). Para complementar, selecionaram-se ilustrações de mulheres trabalhando e de situações do cotidiano da empreendedora (Figura 29) a partir do banco de dados *Freepik*, as quais foram modificadas para se caracterizarem de acordo com as personas desenvolvidas

exclusivamente para o jogo. Para destacar as casas, optou-se por ícones pequenos que remetem a rascunhos em um calendário (Figura 30).

Figura 29 - Ilustrações para o tabuleiro.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2026), com base em Freepik (2026).

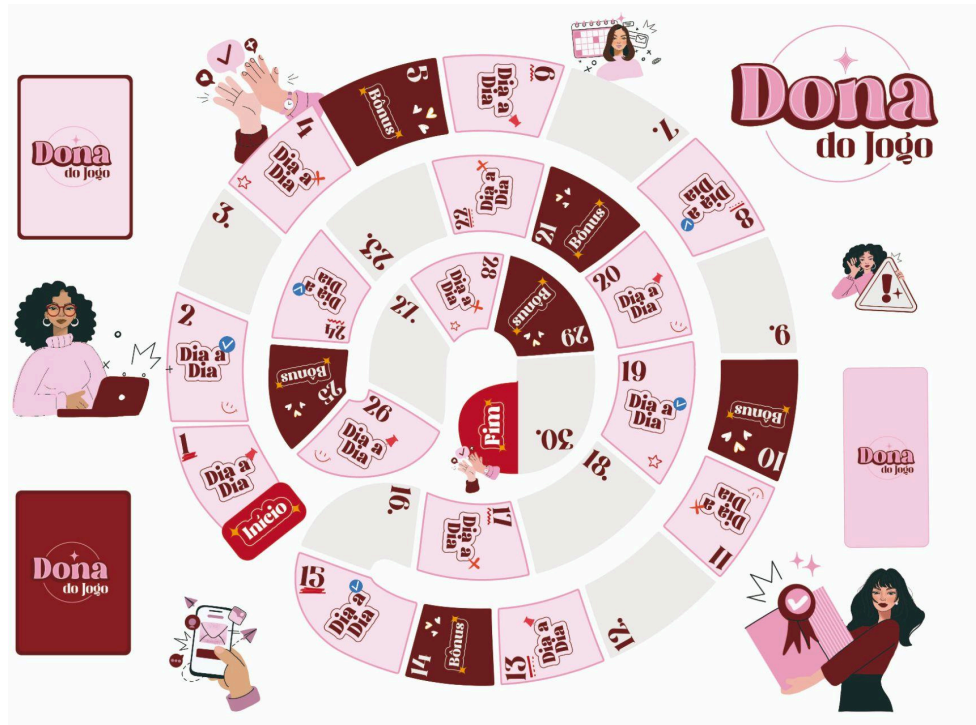
Figura 30 - Ícones do tabuleiro.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Por fim, optou-se pela inserção da marca do jogo (figura 23) no tabuleiro e, conforme previsto nos requisitos mandatórios, do espaço para o posicionamento das cartas. Com todos os elementos definidos, obteve-se o modelo final do tabuleiro (apêndice D) demonstrado na figura 31.

Figura 31- Modelo do tabuleiro do jogo *Dona do Jogo*.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.6.5 Cartas

No jogo de tabuleiro *Dona do Jogo*, todas as cartas possuem a mesma medida: 10 cm de altura por 7 cm de largura. Essas dimensões foram definidas para que os textos sejam compreensíveis e de fácil leitura.

Para o verso das cartas, planejou-se uma composição simples, que apresenta a marca com suas cores principais e sem ilustrações chamativas. As cartas Dia a Dia são representadas pela cor rosa predominante, já as cartas Bônus são representadas pela cor bordô predominante (Figura 32).

Figura 32 - Verso das cartas.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

- **Carta Dia a Dia**

As cartas (apêndice E) "dia a dia" são as que ditam as dinâmicas do jogo, pois nelas as situações do cotidiano são apresentadas. Elas definem o que as jogadoras terão de fazer e orientam suas decisões em relação à estratégia para vencer a partida. Para o título da carta, a tipografia escolhida foi a “Jordan” (Figura 21), com corpo 14. Já no restante do texto, utilizou-se a tipografia “Tommy Soft” (Figura 33), com corpo 10.

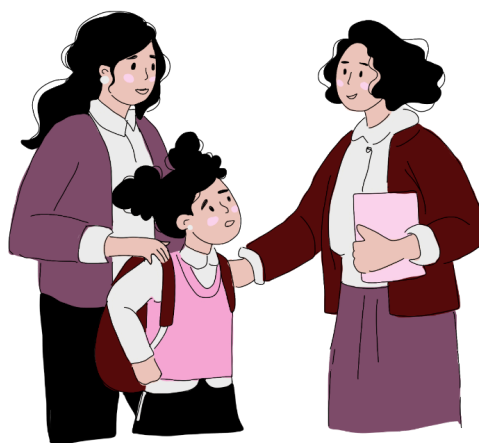
Figura 33 - Tipografia Tommy Soft.

Tommy Soft

Fonte: <https://www.dafont.com/pt/made-tommy-soft.font>.

Cada carta possui uma ilustração (Apêndice E), que foram adaptadas pelas autoras com base em imagens do site *Freepik*, para representar a situação que ela significa, como, por exemplo, a “Reunião Escolar” (Figura 34).

Figura 34 - Ilustração da carta “Reunião Escolar”.

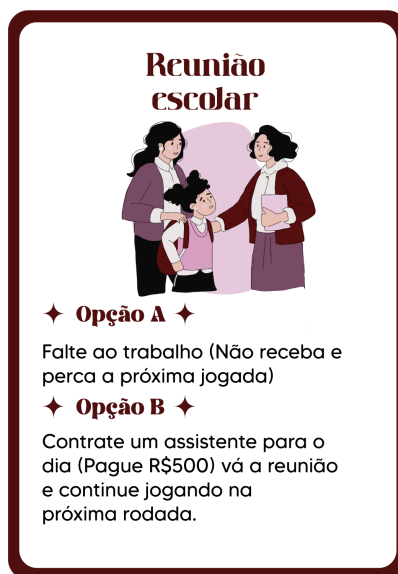


Fonte: Adaptado de Freepik (2026)
disponível em:

https://br.freepik.com/vetores-premium/woman-teacher-praises-a-primary-school-girl-in-front-of-her-mother_419562692.htm.

Após essas considerações, chegou-se ao modelo final definitivo mostrado na Figura 35.

Figura 35 - Carta “Reunião Escolar”.

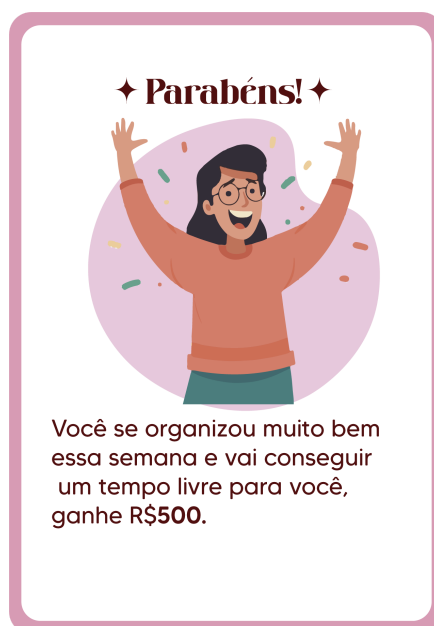


Fonte: Elaborado pelas autoras.

• Carta Bônus

Como o próprio nome indica, as cartas bônus (apêndice E) oferecem benefícios que as jogadoras podem obter no decorrer da partida. Elas utilizam as mesmas tipografias aplicadas nas cartas "Dia a Dia" e possuem ilustrações, também adaptadas pelas autoras com base em imagens do site *Freepik*, entretanto, a cor predominante é o rosa, diferenciando-as das demais. Após essas considerações, chegou-se ao modelo final definitivo, apresentado na Figura 36.

Figura 36 - Carta Bônus.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.6.6 Cédulas

Em um jogo cujo tema principal é o empreendedorismo, o dinheiro torna-se fundamental para a dinâmica, pois está diretamente relacionado à gestão de negócios. Seguindo as recomendações pré definidas anteriormente nos requisitos para o jogo, foram criados quatro modelos de cédulas, que representam os valores de R\$1.000, R\$500, R\$200 e R\$100. Como o jogo é voltado ao público feminino, a figura da mulher ganha destaque na nota para simbolizar sua importância para o negócio (Figura 37).

Figura 37 - Cédulas do jogo.

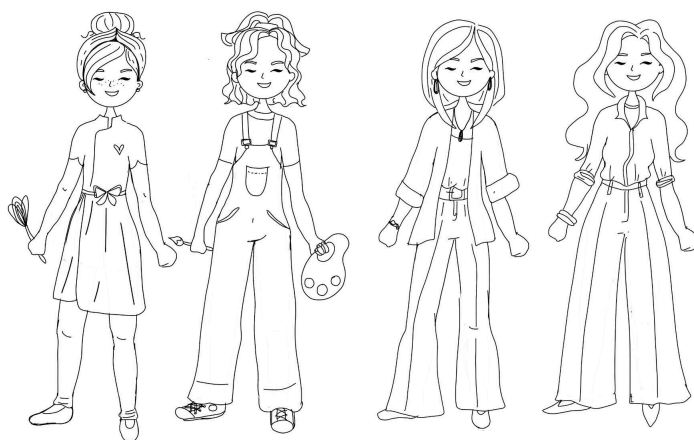


Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.6.7 Pinos

No jogo, optou-se pela criação dos pinos (peças de movimentação) inspirados nas empreendedoras que participaram da pesquisa realizada, selecionando-se quatro para representá-las. A princípio, considerou-se a utilização de ilustrações de corpo inteiro (Figura 38); no entanto, a possibilidade foi descartada devido às dimensões do tabuleiro, pois as peças teriam de ficar em tamanho reduzido, o que impossibilitaria a observação dos detalhes.

Figura 38 - Esboço do pinos.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Na Figura 38, observa-se que o esboço com aspectos infantis não era o ideal, visto que as inspirações do projeto são mulheres fortes, adultas e, em alguns casos, mães. Por isso, idealizou-se uma representação que exalasse a confiança de mulheres decididas e competentes em suas áreas de atuação. Assim, chegou-se às ilustrações que representam as personagens do busto para cima (Figura 39).

Figura 39 - Ilustração das peças.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

A partir de testes de impressão (Figura 40) para a verificação das dimensões — de forma que ao menos duas peças possam ocupar a mesma casa no tabuleiro —, definiu-se o tamanho de 4,5 cm de altura por 4 cm de largura.

Figura 40 - Peças impressas no tabuleiro.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.6.8 Dado

Para realizar a dinâmica do jogo, será utilizado um dado comercial de seis lados como componente essencial. É através dele que a jogadora realiza as ações durante a partida, sendo lançado em todas as rodadas, desde o início, para definir quem começa, e para a movimentação entre todas as casas.

Figura 41 - Dado.



Fonte: Ludeka (2026).

<https://www.ludeka.com.br/Pecas-Fichas-Pedras-Peoes/Dados/DD26BR>

4.6.9 Manual

O manual do jogo (Apêndice F), apresentado na Figura 42, serve para orientar as jogadoras sobre a dinâmica da partida de forma objetiva e simples. Ele apresenta uma breve introdução a respeito do propósito e do contexto do jogo, as regras básicas, a quantidade de participantes por partida e os procedimentos para o início da jogada. Também apresenta uma breve descrição de cada empreendedora e de seu respectivo empreendimento, a fim de envolver o público-alvo. O design do manual assemelha-se a uma folha de *planner* ou agenda, reforçando o conceito de planejamento mensal ou anual.

Figura 42 - Manual de regras.

Dona do Jogo

Manual do Jogo

O jogo simular o mês na vida de uma empreendedora, serão 30 casas a percorrer, as jogadoras precisam tomar decisões importantes, fazer a gestão financeira e administrar as demandas que forem aparecendo, e conte com o pouco de sorte para conseguir ganhar. O jogo precisa de no mínimo duas jogadoras e no máximo quatro, cada participante recebe um total de R\$ 3.000 a serem utilizados no decorrer do jogo.

Preparação

- Cada participante joga o dado que vai resultar em uma numeração, a jogadora com maior numeração escolhe a sua peça (empreendedora) e começa. As demais seguem a ordem na numeração do dado do maior para o menor, e assim sucessivamente.
- As peças são posicionadas na casa de número 1, indicando dia primeiro, início do mês.
- A primeira lança o dado e percorre a casa indicada pela numeração que sair, podendo cair em casa como: Neutras, Dia-a-dia e Bônus.

Data

D S T Q Q S S

★ Casas

Neutras: Sem ação, onde nada acontece.

Dia-a-Dia: Possuem ações a serem executadas.

Bônus: Que são consequências boas com bonificações.

Importante

As casas Dia-a-dia e Bônus também possuem Cartas com o mesmo nome com ações a serem executadas no jogo com duas opções de escolhas A e B, os valores que forem mencionados nas duas opções se somam.

Quem vence o jogo

Final do jogo: Todos devem cruzar a linha de chegada (dia 30).

Bônus de velocidade: O 1º (R\$500), 2º (R\$200) e 3º (R\$100) lugares ganham um prêmio extra.

Critério de vitória: Vence quem tiver o maior valor somado, não necessariamente quem chegou primeiro.

Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Dona do Jogo

Manual do Jogo

Importante

Cada Pino Representa uma empreendedora escolha a que mais combina com você!

Anotações

Segunda



Ana - confeitadeira

26 anos de idade a 3 empreende, fazendo doces e bolos por encomenda, e seu maior sonho é abrir uma confeitaria e está trabalhando muito para isso.

Terça

Lu - Dona do salão de beleza

29 anos de idade, é casada e tem um casal de filhos, empreende a 8 anos no ramo da beleza e somente a 3 conseguiu seu tão sonhado salão.



Quarta



Sandra - Decoradora de eventos

28 anos de idade, mora sozinha e é mãe solo de uma linda menina de 4 anos, a 7 empreende no ramo das festas.

Quinta



Julia - Artesã

30 anos de idade, a 6 empreende fazendo peças de artes feitas a mão como quadros, pintura artísticas em paredes, seu desejo é montar um ateliê para trabalhar melhor.

Sexta



Componentes

1 Tabuleiro dobrável / 4 pinos / 1 dado com seis lados / 6 Cartas Bônus / 12 cartas Dia-a-dia / cédulas simulando dinheiro.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

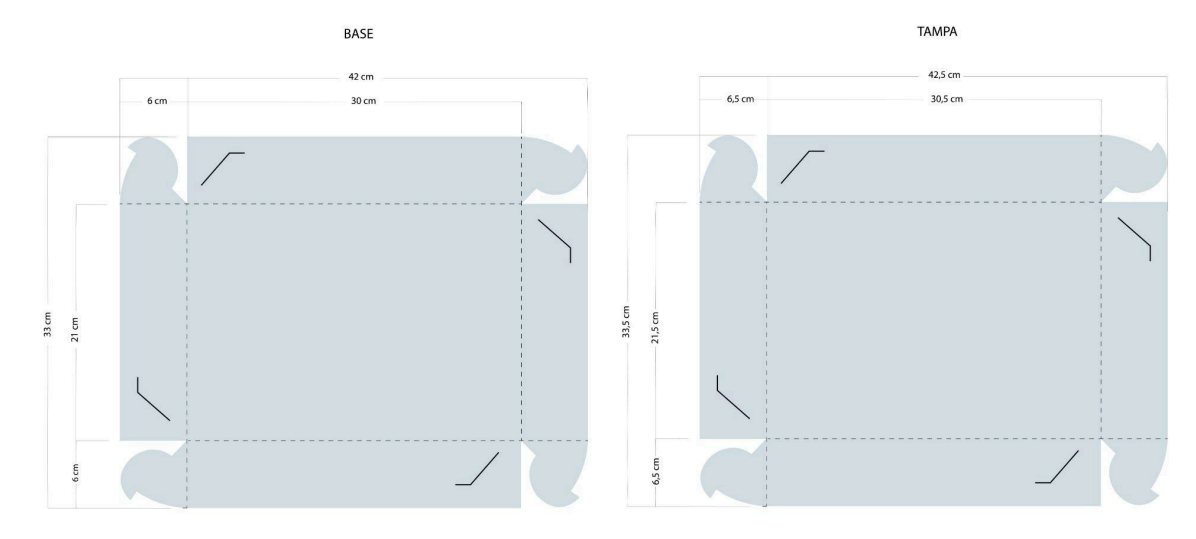
4.6.10 Embalagens

Finaliza-se a etapa do projeto gráfico com as embalagens, que servem para a proteção dos componentes do jogo, visando à durabilidade, à exposição e à organização das peças, cartas, cédulas e do próprio tabuleiro.

- Embalagem do tabuleiro

Trata-se de uma caixa com tampa e base separadas, com as dimensões de 30 x 21 x 6 cm (Figura 43). O projeto permite que o tabuleiro (apêndice D) seja dobrado em quatro partes e o manual de regras (Figura 42) em duas, enquanto os pinos e os dados são posicionados acima desses itens.

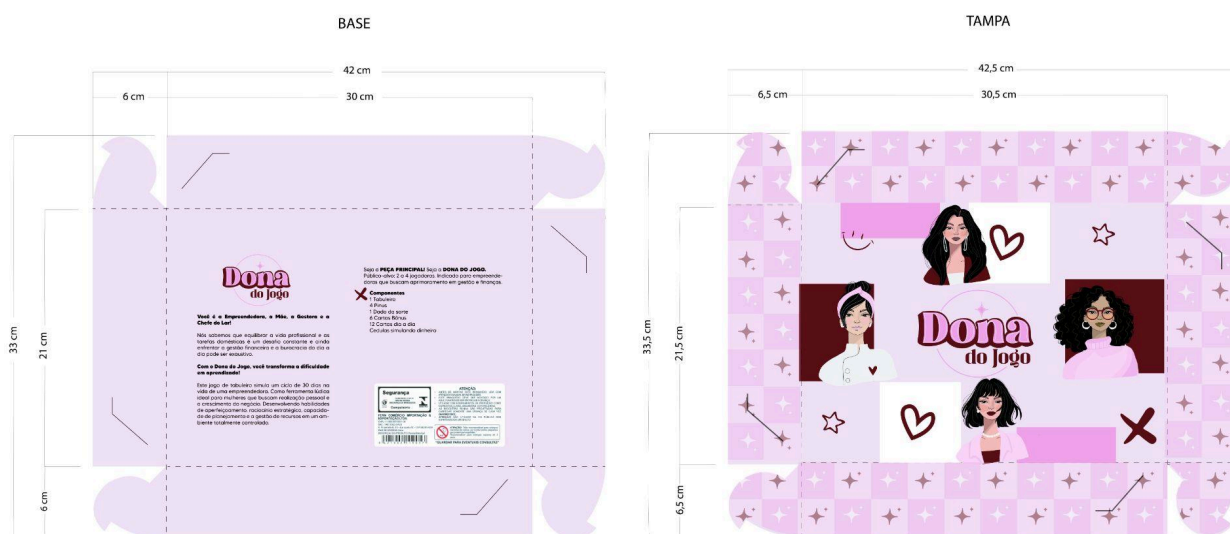
Figura 43 - Embalagem com medidas.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

No tampo, aplicou-se a marca ao centro e, ao redor, foram adicionadas as quatro ilustrações das empreendedoras (Figura 39). Além disso, empregaram-se os elementos básicos do sistema visual do jogo para gerar um padrão decorativo exclusivo (Figura 30). As cores foram aplicadas de forma a evitar um aspecto infantilizado, mas que remetesse ao universo lúdico. A embalagem final é representada na Figura 44 (apêndice G) para compor a parte da base, apresenta-se um texto sugestivo que visa aguçar o interesse do público-alvo.

Figura 44 - Embalagem final.



4.7 TESTE DE JOGABILIDADE

A fase de validação do jogo ocorreu por meio de uma testagem interna realizada pelas autoras. Antes de submeter o jogo a possíveis usuárias, realizaram-se algumas partidas para garantir que a proposta inicial fosse cumprida, mantendo-se o pleno funcionamento das mecânicas estabelecidas anteriormente. Para tanto, procedeu-se à impressão do tabuleiro, das cartas, cédulas e pinos (personagens), todos em papel A4 comum de gramatura 75g.

No início da partida, cada participante escolheu sua personagem e, durante o jogo, registraram-se anotações sobre os problemas encontrados para futuras alterações no projeto. Realizaram-se três rodadas de testes, nas quais houve a simulação de todas as ações: percorreram-se todas as casas do tabuleiro, utilizaram-se todas as cartas "dia a dia" e acessaram-se, por diversas vezes, as casas de cartas "bônus". A partida durou 23 minutos, o que validou a estimativa de duração prevista na proposta inicial.

Após a realização dos testes, os problemas identificados foram:

- **Ausência de espaço para as cédulas no tabuleiro:** Anteriormente, não estava previsto um local para comportar as cédulas no tabuleiro; contudo, após os testes, percebeu-se a necessidade de um espaço específico para organizá-las (Apêndice D).
- **Dimensões dos pinos (personagens):** Os pinos, inicialmente projetados com 7cm x 6cm, não se adequam ao formato do tabuleiro, dificultando a movimentação entre as casas. Por esse motivo, foi necessário reduzir o tamanho para 4,5cm x 4cm.
- **Regras na carta Dia a Dia:** Observou-se que a dinâmica tornou-se mais eficiente ao somar os valores das duas opções disponíveis, proporcionando mais tempo para analisar as decisões financeiras em relação ao saldo disponível da jogadora.
- **Valor inicial:** Ao iniciar a partida, cada jogadora recebia R\$ 8.000,00. Após a primeira rodada, percebeu-se que a tomada de decisão era facilitada pela alta quantia, tornando o jogo menos desafiador. Assim, definiu-se que o valor inicial de R\$ 3.000,00 torna a partida mais divertida e dinâmica.

4.8 MOCKUP

Após a finalização dos testes e a análise das anotações a respeito da dinâmica e das mecânicas do jogo, foram realizadas alterações nos componentes para a melhoria da experiência de jogar.

O projeto avançou para a criação de um mockup digital, com o objetivo de simular a experiência visual final do jogo de tabuleiro e servir de guia para a futura produção dos componentes, bem como para a apresentação de um protótipo de alta fidelidade.

Após a realização de todas as alterações, chegou-se ao modelo final da embalagem (Figura 46).

Figura 46 - *Mockup* da embalagem.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Depois de alterados os espaços no tabuleiro, chegou-se ao seu modelo final (Figura 47).

Figura 47- *Mockup* do tabuleiro.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

A Figura 48 apresenta a junção da embalagem e do tabuleiro.

Figura 48 - *Mockup* de embalagem com o tabuleiro.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

A Figura 49 consiste na representação da carta "Dia a Dia" junto à sua embalagem de proteção.

Figura 49 - *Mockup* da carta Dia a Dia e sua embalagem.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

A Figura 50 apresenta a representação da carta "Bônus" junto à sua embalagem de proteção.

Figura 50 - *Mockup* da carta Dia a Dia e sua embalagem.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Após os ajustes nas medidas, a Figura 51 representa os pinos (personagens) do jogo.

Figura 51 - *Mockup* dos pinos.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.9 DETALHAMENTO TÉCNICO E PROJETUAL

Após as fases de análise e testagem, o projeto do jogo Dona do Jogo foi consolidado com as seguintes especificações, garantindo a reprodutibilidade do material e a fidelidade aos requisitos estabelecidos.

4.9.1 Especificações Dos Componentes

O jogo é composto por um conjunto de elementos dimensionados para facilitar o manuseio e a leitura durante a partida:

- **Tabuleiro:** Formato A2 (42 x 59,4cm), em papelão cinza (papelão paraná) com espessura de 2mm e contraplacado com papel couchê mate (150g), impresso em CMYK e com acabamento em laminação fosca. O layout permite a dobra em quatro partes para armazenamento na embalagem principal.
- **Cartas:** Total de 18 unidades (12 "Dia a Dia" e 6 "Bônus"), com dimensões de 10 x 7cm. O verso padronizado utiliza a identidade visual da marca sem elementos que distraiam a jogadora. Seu material em papel couchê mate 250g e cantos arredondados para evitar o desgaste rápido. Impressão 4 x 4 CMYK.
- **Cédulas:** Impressas em quatro valores (R\$ 1.000, R\$ 500, R\$ 200 e R\$ 100), apresentando ilustrações de figuras femininas para reforçar o protagonismo da mulher. Em *offset* 120g, gramatura mais baixa que as cartas para reduzir volume. Impressão 4 x 4 CMYK.
- **Pinos (Personagens):** Quatro peças com representação de busto, medindo (4,5 x 4 cm), com impressão direta (4 x 4 CMYK) em madeira MDF de 3mm. Dimensão otimizada para que até duas peças ocupem simultaneamente a mesma casa do tabuleiro.

4.9.2 Identidade Visual

A estética do jogo foi detalhada para equilibrar o profissionalismo da gestão com o acolhimento do universo feminino:

- **Tipografia:** A fonte *Miskan* (robusta e retrô) é aplicada aos títulos e numerações para conferir estabilidade. A fonte *Jordan* (clássica) é utilizada em textos complementares para garantir legibilidade sem competir visualmente com a marca principal.

- **Cores:** A paleta é regida pelo contraste entre o Bordô (maturidade e liderança) e o Rosa Pastel (suavidade e modernidade), utilizando o *Off-white* e o Preto para elementos neutros.
- **Elementos Gráficos:** Ícones minimalistas que remetem a rascunhos em calendários e o uso do brilho (estrela de quatro pontas) simbolizam clareza e sucesso.

4.9.3 Dinâmica Do Jogo

O detalhamento das regras define o fluxo da experiência educativa:

- **Configuração Inicial:** Cada jogadora inicia com um capital de R\$ 3.000,00, valor definido após testes de jogabilidade para elevar o desafio estratégico.
- **Casas:** As casas são categorizadas por cores: Rosa (comando "Dia a Dia"), Bordô (comando "Bônus") e Cinza (Neutras).
- **A vencedora:** O objetivo é acumular a maior quantia de dinheiro até o final. Embora a ordem de chegada garanta um bônus em dinheiro para as primeiras colocadas, vence quem terminar os 30 dias com o maior valor total (dinheiro acumulado + bônus de chegada).

4.9.4 Embalagem e Proteção

O projeto gráfico encerra-se com duas soluções de armazenamento:

- **Caixa Principal:** Tampa e base separadas, acomodando o tabuleiro dobrado, dado e pinos. Impressa em papel duplex 300g, em cores 4 x 0 CMYK, com laminação fosca. Formato aberto: 42 x 34 cm / Formato fechado: 30 x 21 x 6 cm.
- **Caixas Internas:** Impressas em papel duplex 300g, em cores 4 x 0 CMYK, com laminação fosca. Dedicada exclusivamente à organização das cartas e cédulas, evitando a perda de componentes menores. Formato aberto: 20 x 19 cm / Formato fechado: 10,3 x 7,3 x 1,7 cm

4.10 VALIDAÇÃO COM USUÁRIAS

Após a impressão do jogo na escala 1:1, demos início ao teste com possíveis usuárias (demonstrado na figura 52) que aqui chamaremos de empreendedora 1 e 2.

Figura 52 - Teste de validação.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Após o término da partida, fizemos algumas perguntas sobre as características de aparência e de jogabilidade. O quadro 3 (abaixo) apresenta as perguntas e as respostas.

Quadro 3 - Validação com usuárias.

Itens do jogo	Empreendedora 1	Empreendedora 2
Visual do jogo	Atrativo.	Indica que é voltado para mulheres.
Cores	Cores que se combinam entre si.	Interessante a mistura do rosa com vinho.
Dinâmica do jogo	Interessante ainda mais por conta que se perde e ganha dinheiro.	Adorei as cartas dia a dia é exatamente isso que vivenciamos.
Regras	Fácil compreensão.	Precisa ler com atenção.
Manual de regras	Achei que o manual era muito grande, não tanto pelas informações mas pela disposição em duas folhas, acho que se fosse mais compacto ou até frente e verso seria mais interessante.	Adorei a breve história sobre os pinos.
Personagens/ pinos	Legal poder escolher com quem jogar.	Gostei de ter um rosto nos pinos porque geralmente é só o formato das peças.
O jogo te levou a algo que você já vivenciou sendo empreendedora?	Sim, a reunião da minha filha que tive que desmarcar minhas clientes.	sim.
Sugestões de melhorias	Arrumar o manual das regras.	não tenho.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

O processo de validação do jogo junto ao público-alvo (Empreendedoras 1 e 2) evidenciou uma recepção positiva quanto à estética e à capacidade de simulação da realidade profissional, embora tenham sido identificadas oportunidades de melhoria na usabilidade dos materiais instrucionais.

- **Análise Estética e Identidade Visual:** A identidade visual foi classificada como atrativa e estrategicamente direcionada ao público feminino. A paleta de cores, composta por tons de rosa e vinho, demonstrou harmonia visual, contribuindo para a construção de uma interface amigável e coerente com a proposta de valor do jogo.
- **Mecânica e Dinâmica de Jogo:** A dinâmica de jogo, especificamente a alternância entre ganhos e perdas financeiras, foi apontada como um ponto de alto engajamento. Observou-se uma forte conexão emocional e cognitiva, onde as participantes relataram que as "cartas do dia a dia" espelham fielmente os desafios cotidianos da gestão empreendedora. Uma das usuárias destacou a capacidade do jogo em evocar memórias

reais (conflitos entre vida pessoal e profissional), o que atesta a eficácia da simulação proposta.

- Componentes e Usabilidade (Personagens e Pinos): A personalização e o design dos componentes foram pontos de destaque positivo. A inclusão de faces nos pinos, promoveu uma maior humanização do jogo e aumentou o sentimento de pertencimento das jogadoras ao escolherem suas personas.
- Manual e Regras: Este tópico apresentou a maior divergência e necessidade de ajuste, enquanto uma usuária considerou as regras de fácil compreensão, a outra indicou a necessidade de leitura atenta, sendo então criticado por sua extensão e disposição física (duas folhas separadas). A sugestão técnica é a compactação do material, preferencialmente utilizando o formato frente e verso, para facilitar a consulta rápida durante a partida.

Portanto, a seguir o que pode ser melhorado de acordo com a validação:

- Reformular o manual de regras para um formato mais compacto e intuitivo.
- Preservar a paleta de cores e o design dos pinos/personagens, que se provaram elementos de diferenciação positiva.
- Expandir as cartas de "situações cotidianas", dado o alto índice de identificação das usuárias com este elemento.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro físico e educativo, intitulado *Dona do Jogo*, com o intuito de auxiliar empreendedoras a aprimorarem habilidades de planejamento, gestão, execução de negócios e tomada de decisões.

A metodologia adotada foi a pesquisa qualitativa e exploratória, tendo como base as quatro fases do processo metodológico de Bernd Löbach (2001) e sendo complementada pelo *framework MDA* (mechanics, dynamics and aesthetics), para o estudo de jogos e definições de requisitos. A fase de análise do público-alvo, realizada por meio de um questionário online com empreendedoras, foi de fundamental importância para o melhor entendimento do perfil das jogadoras. Os dados coletados confirmam que a maioria dessas mulheres — grande parte delas, mães — busca o empreendedorismo por realização pessoal e necessidade de renda; entretanto, enfrentam dificuldades no quesito gestão financeira e na sobrecarga da “jornada dupla ou tripla”, pois dedicam, em média, mais de cinco horas diárias a tarefas domésticas não remuneradas.

Com base na análise e nos requisitos projetuais estabelecidos, a solução proposta para o jogo de tabuleiro *Dona do Jogo*, desenvolvido para simular o ciclo de 30 dias da vida da empreendedora, incorpora elementos como o percurso em espiral, que representa o ciclo, e as cartas “dia a dia”, que instigam as jogadoras a tomarem decisões estratégicas com base em riscos versus recompensas, abordando situações do cotidiano profissional e familiar. O resultado do projeto gráfico transmite força e acolhimento por meio de uma tipografia retrô, marcante e feminina, com o uso de curvas. A paleta de cores harmoniza o bordô com a mescla de tons de rosa, reforçando a feminilidade sem conferir um aspecto infantil, enquanto os pinos personalizados trazem proximidade e familiaridade com a história que cada jogadora carrega no jogo.

Portanto, o trabalho demonstra como o *design* de jogos pode ser aplicado para criar uma ferramenta de aprendizagem eficaz, que atua entre o brincar e o educar ao trazer desafios reais em um ambiente controlado para o treino da capacidade de superação e do raciocínio estratégico. O resultado obtido com a proposta final do jogo *Dona do Jogo* atende aos objetivos estabelecidos e oferece uma solução lúdica e direcionada às necessidades e ao perfil específico do empreendedorismo feminino.

Como sugestão para desdobramentos deste projeto, seria ideal a validação do jogo com um grupo expressivo de usuárias, conforme previsto nos objetivos secundários definidos no início deste trabalho, o que permitiria a verificação e o refinamento da proposta. Além disso,

seria interessante o desenvolvimento de uma versão digital que possibilitaria maior alcance, acessibilidade e novas dinâmicas de jogos interativos.

Em última análise, o projeto evidencia que o *design* possui um papel social transformador ao materializar soluções que transcendem o entretenimento puro. Ao focar no empreendedorismo feminino, o jogo *Dona do Jogo* não apenas preenche uma lacuna no mercado de jogos educativos, trazendo contribuições para o design educacional e atuando como um instrumento de empoderamento e visibilidade para as questões da mulher na economia. A integração entre teoria e prática aqui estabelecida reforça a viabilidade de metodologias de design na resolução de problemas complexos, proporcionando uma base sólida para que futuras iniciativas possam utilizar o lúdico como facilitador do desenvolvimento profissional e da mudança social.

REFERÊNCIAS

- AVIVA ESCOLA INFANTIL. **Como jogar Banco Imobiliário e as regras que você deve saber**. Aviva Escola Infantil, 2023. Disponível em: <https://www.avivaescolainfantil.com.br/blog/como-jogar-banco-imobiliario-e-as-regras-que-voce-deve-saber/>. Acesso em: 17 nov. 2025.
- BERNARDES, Maurício Moreira e Silva et al. **Design de Jogos Educativos: da ideia ao jogo**. Porto Alegre: NDP/PGDesign/UFRGS, 2017.
- BRASIL. Decreto-Lei n. 5.452, de 1º de maio de 1943. **Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho**. Brasília, DF: Presidência da República, [2025]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 25 nov. 2025.
- BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. **Norma Regulamentadora n. 32 (NR 32): Segurança e Saúde no Trabalho em Serviços de Saúde**. Brasília, DF: MTE, [2022]. Disponível em: <https://www.gov.br/trabalho-e-emprego/pt-br/aceso-a-informacao/participacao-social/conselhos-e-orgaos-colegiados/comissao-tripartite-partitaria-permanente/normas-regulamentadora/normas-regulamentadoras-vigentes/norma-regulamentadora-no-32-nr-32>. Acesso em: 25 nov. 2025.
- BULLOUGH, A. et al. **Women's Entrepreneurship and Sustainable Development**. [S. l.]: [s. n.], 2019. Citado em: GOV.BR, 2024.
- CAMARGO, Liseane Silveira. O jogo na vida adulta: possíveis relações entre a Epistemologia Genética e os processos motivacionais. **Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, Marília, v. 7, n. 2, p. 135-147, jul./dez. 2015. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/scheme/article/view/5784>. Acesso em: 10 out. 2025.
- CANTILLON, Richard. **Essai sur la nature du commerce en général**. [S. l.: s. n.], século XVIII.
- COLOURBOX. **The girl is saving money in a piggy bank**. [S. l.], [202-]. Disponível em: <https://www.colourbox.com/vector/the-girl-is-saving-money-in-a-piggy-bank-vector-65300893>. Acesso em: 11 jan. 2026.
- DOLABELA, Fernando C. **Oficina do Empreendedor: a metodologia de ensino que permite transformar o seu sonho em realidade**. São Paulo: Cultura Editores Associados, 2003.
- DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo: transformando ideias em negócios**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo: transformando sonhos em realidade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
- DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo: transformando sonhos em realidade**. 6. ed. São Paulo: Empreende, 2016.

DREAMSTIME. **Business activity concept**: young man woman entrepreneurs communicate discuss financial strategy. [S. l.], [202-]. Disponível em: <https://www.dreamstime.com/business-activity-concept-young-man-woman-entrepreneurs-communicate-discuss-financial-strategy-project-partnership-image256065542>. Acesso em: 11 jan. 2026.

DRUCKER, Peter F. **Inovação e espírito empreendedor**: prática e princípios. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

EDUCAMENTE. **Banco Imobiliário**. Educamente, 2024. Disponível em: <https://www.educamente.com.br/interesse/jogos-e-desafios/banco-imobiliario>. Acesso em: 17 nov. 2025.

ESTEVES, Sofia. **Quando o não é maior que o sim, o futuro deixa de existir**. LinkedIn, 2023. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/quando-o-n%C3%A3o-%C3%A9-maior-que-sim-futuro-deixa-de-existir-sofia-esteves/>. Acesso em: 11 jan. 2026.

FILION, Louis Jacques. Empreendedorismo: processos e perfis. **Revista de Administração**, São Paulo, v. 34, n. 3, p. 6-17, 1999.

FREEPIK. **Agendamento de compromissos com calendário**. [S. l.]: Freepik, [2024?]. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/agendamento-de-compromissos-com-calendario_8963229.htm. Acesso em: 10 jan. 2026.

FREEPIK. **Idosa abraçando criança com corações, ilustração plana**. [2026]. Disponível em: <https://www.freepik.com>. Acesso em: 10 jan. 2026.

FREEPIK. **Ilustração de personagem**. [2024]. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-premium/ilustracao-de-personagem_82031006.htm. Acesso em: 11 jan. 2026.

FREEPIK. **Ilustración de concepto de cinco altos**. [S. l.]: Freepik, [2024?]. Disponível em: https://www.freepik.es/vector-premium/ilustracion-concepto-cinco-altos_209153877.htm. Acesso em: 10 jan. 2026.

FREEPIK. **Ilustración de concepto de estrés**. [S. l.]: Freepik, [2024?]. Disponível em: https://www.freepik.es/vector-premium/ilustracion-concepto-estres_359453415.htm. Acesso em: 10 jan. 2026.

FREEPIK. **Mãe caminhando com duas crianças segurando livros, ilustração plana**. [2026]. Disponível em: <https://www.freepik.com>. Acesso em: 12 jan. 2026.

FREEPIK. **Mulher afro-americana usando aplicativo móvel em notificações de smartphone**. [2020]. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-premium/mulher-afro-americana-usando-aplicativo-movel-em-notificacoes-de-smartphone-com-gostos-seguidores-comentarios-retrato-de-conceito-de-vicio-digital-de-rede-de-midia-social_8318066.htm. Acesso em: 9 jan. 2026

FREEPIK. **Mulher de serviço de clientes com fone de ouvido sentada.** [S. l.]: Freepik, 2026. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-premium/mulher-de-servico-de-clientes-com-fone-de-ouvido-sentada_344578220.htm. Acesso em: 11 jan. 2026.

FREEPIK. **Mulher jovem comemorando com braços levantados.** Disponível em: <https://www.freepik.com>. Acesso em: 9 jan. 2026.

FREEPIK. **Mulher negra segurando empilhamento de caixas, ilustração plana.** [2024]. Disponível em: <https://www.freepik.com>. Acesso em: 10 jan. 2026.

FREEPIK. **Pay attention concept illustration.** [S. l.]: Freepik, [2024?]. Disponível em: https://www.freepik.com/premium-vector/pay-attention-concept-illustration_229383832.htm. Acesso em: 10 jan. 2026.

FREEPIK. **Sending email notifications via smartphone concept illustration.** [S. l.]: Freepik, [2024?]. Disponível em: https://www.freepik.com/premium-vector/sending-email-notifications-via-smartphone-concept-illustration_416760661.htm. Acesso em: 10 jan. 2026.

FREEPIK. **Woman teacher praises a primary school girl in front of her mother.** [S. l.]: Freepik, [2024?]. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-premium/woman-teacher-praises-a-primary-school-girl-in-front-of-her-mother_419562692.htm. Acesso em: 10 jan. 2026.

GEM – GLOBAL ENTREPRENEURSHIP MONITOR. **Empreendedorismo no Brasil.** Curitiba: IBQP, 2018.

GIRAMUNDO GIRASSOL. **Jogo da Vida - Novo App - Estrela.** Londrina, [2024?]. Disponível em: <https://www.giramundogirassol.com.br/jogo-da-vida-novo-app-estrela>. Acesso em: 17 nov. 2025.

GOV.BR. **Panorama do empreendedorismo feminino no Brasil.** Brasília: Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/empresas-e-negocios/pt-br/empreendedor/elas-emprendem/panorama-do-empreendedorismo-feminino-no-brasil>. Acesso em: 19 out. 2025.

GRZYBOVSKI, D. et al. O estilo peculiar da administração de mulheres empreendedoras. **Revista de Administração da UFSM**, Santa Maria, v. 2, n. 2, p. 11-23, maio/ago. 2002.

HASHIMOTO, Marcos. **Espírito empreendedor nas organizações:** um estudo na FIESP e no CIESP. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

HISRICH, Robert D. **Empreendedorismo.** 7. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HISRICH, Robert D.; PETERS, Michael P.; SHEPHERD, Dean A. **Empreendedorismo.** 7. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. **MDA: A formal approach to game design and game research.** San Jose: AAAI, 2004. Disponível em: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>. Acesso em: 15 out. 2025.

ICON_SCOUT. **System warning illustration**. [S. l.], [202-]. Disponível em: https://iconscout.com/illustration/system-warning-illustration_6477442. Acesso em: 11 jan. 2026.

ISTOCK. **Mãe e filho doente com gripe fria**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.istockphoto.com/br/vetor/m%C3%A3e-e-filho-doente-com-gripe-fria-ilustra%C3%A7%C3%A3o-vetorial-com-febre-crian%C3%A7a-febril-de-gm1367951066-438059360>. Acesso em: 11 jan. 2026.

LA CARRETTA, Marcelo. Uma breve história dos jogos de tabuleiro. **Revista Científica de Artes/FAP**, Curitiba, v. 31, n. 2, p. 208-227, jul./dez. 2024. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/revistacientifica/article/view/9610>. Acesso em: 17 nov. 2025.

LANDSTRÖM, Hans. **Pioneers in Entrepreneurship and Small Business Research**. New York: Springer, 2005.

LEONE, Fernanda Regis et al. Evolução dos jogos na educação. In: BERNHARD, Rafael; OLIVEIRA, Raimundo Corrêa de; FREITAS, Silvia Regina Sampaio (org.). **Serious Games: do lúdico à educação**. Ponta Grossa: Atena, 2023. p. 1-19.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. Tradução de Freddy Van Camp. São Paulo: Blucher, 2001.

LUDEKA. Dado D6 16mm - Branco. Disponível em: <https://www.ludeka.com.br/Pecas-Fichas-Pedras-Peoes/Dados/DD26BR>. Acesso em: 26 jan. 2026.

LUDOPEDIA. **THE MANSION of Happiness**. São Paulo: Ludopedia Comercio Ltda, [2024]. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/the-mansion-of-happiness>. Acesso em: 9 out. 2025.

LUDOSOFIA. **Jogo Real de Ur**. 2019. 1 arquivo PDF. Disponível em: https://ludosofia.com.br/wp-content/uploads/2019/02/jogo_realdeur.pdf. Acesso em: 12 out. 2025.

MACHADO, H. V. et al. O processo de criação de empresas por mulheres brasileiras, canadenses e francesas. **Revista de Administração da USP**, São Paulo, v. 38, n. 4, p. 325-334, out./dez. 2003.

MODO BRINCAR. **Regras do Monopoly: passo a passo para jogar**. Ri Happy, 2025. Disponível em: <https://modobrinCAR.rihappy.com.br/regras-do-monopoly/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

MUNDO DOS JOGOS. **O fascinante mundo dos Eurogames: histórias, dicas e curiosidades**. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://mundodosjogos.net.br/o-fascinante-mundo-dos-eurogames-historias-dicas-e-curiosidades/>. Acesso em: 01 nov. 2025.

PISTACHE EDITORIAL. **Trilhas Urbanas**. São Paulo: Catarse, 2023. Disponível em: <https://www.catarse.me/trilhasurbanas>. Acesso em: 10 dez. 2025.

PIXTA. **Business illustration**. [S. l.], [202-]. Disponível em:
<https://www.pixtastock.com/illustration/92019832>. Acesso em: 11 jan. 2026.

PNUD; MDIC; MEMP. **Panorama do Empreendedorismo Feminino no Brasil**. Brasília, DF: PNUD, ago. 2024.

QUENTAL, C.; WENTZEL, L. F. O empreendedorismo feminino: o desafio de conciliar a vida pessoal e profissional. **Revista de Ciências da Administração**, Florianópolis, v. 4, n. 8, p. 45-64, dez. 2002.

RAMOS, S. C. Empreendedorismo feminino no Brasil: gênese e formação de um campo de pesquisa. **REGEPE – Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas**, v. 5, n. 2, p. 80-101, 2016.

REGEPE, A. **Empreendedorismo feminino**. 2016. Monografia (Especialização em Gestão de Negócios) – Escola de Negócios, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

ROBERTS, D.; WOODS, C. Exploring the differences between corporate and social entrepreneurship. **Journal of Applied Management and Entrepreneurship**, v. 10, n. 3, 2005.

RODRIGUES, Gabriel de Oliveira. **Joana Schossler**: infância, luta e jogos. Gamegenesis, 30 nov. 2021. Disponível em:
<https://www.gamegenesis.com/2021/11/30/joana-schossler-infancia-luta-e-jogos/>. Acesso em: 20 nov. 2025.

SANTOS, Maria L. **Brincadeira na aldeia**. Ciência Hoje das Crianças, [S. l.], 13 abr. 2012. Disponível em: <https://chc.org.br/brincadeira-na-aldeia/>. Acesso em: 13 out. 2025.

SCHUMPETER, Joseph Alois. **Capitalismo, socialismo e democracia**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1961.

SCHUMPETER, Joseph Alois. **Teoria do desenvolvimento econômico**: uma investigação sobre lucros, capital, crédito, juro e o ciclo econômico. São Paulo: Nova Cultural, 1997. (Original de 1911).

SEBRAE. **Empreendedorismo e sua missão**: criar vagas e gerar renda. 2022. Disponível em:
<https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/empreendedorismo-e-sua-missao-criar-vagas-e-gerar-renda,19866a1e2e483810VgnVCM100000d701210aRCRD>. Acesso em: 4 dez. 2025.

SEBRAE. **Empreendedorismo Feminino no Brasil**. Brasília, DF: Sebrae, 2018.

SEBRAE. **Empreendedorismo Feminino**: uma nova visão sobre os negócios. Brasília, DF: Sebrae, 2023. Disponível em:
<https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/empreendedorismo-feminino-uma-nova-visao-sobre-os-negocios,e61bf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 20 out. 2025.

SEBRAE. **Empreendedorismo Feminino no Brasil em 2022**: com dados até III trim/22. Brasília, DF: SEBRAE, 2023. Disponível em:
<https://agenciasebrae.com.br/wp-content/uploads/2023/03/Pesquisa-Emp-Feminino-2022.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2026.

SEBRAE. **Empreendedorismo Feminino no Brasil: Uma Análise Detalhada do 4º Trimestre de 2024**. Curitiba: Sebrae/PR, 2024. Disponível em: <https://sebraepr.com.br/impulsiona/empreendedorismo-feminino-no-brasil-uma-analise-detalhada-do-4o-trimestre-de-2024/>. Acesso em: 3 nov. 2025.

STORIES. **Successful project completion concept illustration**. [S. l.]: Freepik, [2024?]. Disponível em: https://www.freepik.com/premium-vector/successful-project-completion-concept-illustration_412392819.htm. Acesso em: 10 jan. 2026.

WIKIPÉDIA. **Jogo da onça**. [S. l.]: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_on%C3%A7a. Acesso em: 10 out. 2025.

WIKIPEDIA. **THE MANSION of Happiness**. [S. l.]: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://simple.wikipedia.org/wiki/The_Mansion_of_Happiness. Acesso em: 12 out. 2025.

TIMMONS, Jeffry. **New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st Century**. 3. ed. Burr Ridge: Irwin, 1990. Citado em: PUC-SP, 2019.

VECTEEZY. **Empresária em repouso ao computador dentro do escritório**. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/51831562-empresaria-em-reposuo-as-computador-dentro-escritorio>. Acesso em: 11 jan. 2026.

VECTEEZY. **Error message sign on smartphone screen**. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.vecteezy.com/vector-art/23642054-error-message-sign-on-smartphone-screen>. Acesso em: 11 jan. 2026.

YELLOW IMAGES. **Social media concept illustrations**. [S. l.], [202-]. Disponível em: <https://yellowimages.com/stock/social-media-concept-illustrations-114149>. Acesso em: 11 jan. 2026.

ZUINI, L. **Conheça os 10 perfis empreendedores mais comuns**. Exame.com, 2014.

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) (PÁGINA 1)



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO
MARANHÃO**

DEDET
Departamento de Desenho e Tecnologia

CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA - CCET

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA - CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA - DEDET**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TCLE (OBRIGATÓRIO EM ATENDIMENTO A RESOLUÇÃO 510/16 –CNS-MS)

A pesquisa para o trabalho de conclusão de curso com o tema **"Jogo de tabuleiro para auxílio de empreendedoras na construção de plano de negócio"** cujo objetivo é desenvolver um jogo de tabuleiro físico, que explore o universo do empreendedorismo desde o primeiro contato, abordando aspectos fundamentais como estratégia, finanças, logísticas, produção e marketing. O jogo irá oferecer simulações de situações com riscos, com o intuito de estimular os usuários a desenvolverem habilidades de planejamento, gestão e execução de negócios.

Nesta pesquisa adotaremos os seguintes procedimentos: 1)Levantar e analisar dados e informações sobre o empreendedorismo feminino; 2)Realizar estudos de caso com pequenas empreendedoras buscando compreender problemas e comportamentos diante de situações cotidianas do empreendedorismo; 3)Entender e expor as mecânicas de jogos de tabuleiro voltado ao aprendizado em geral; 4)Definir a mecânica e a identidade visual do jogos parceria com possíveis usuárias; 5)Desenvolver o projeto gráfico do jogo, com ilustrações, ícones e diagramações que tornem o jogo atrativo visualmente ao público alvo; e 6)Validar o projeto através da dinâmica com possíveis usuárias e a disponibilizar resultados da pesquisa para os órgãos responsáveis pelo acesso à informação de pequenas empreendedoras.

Você não terá nenhum custo para participar desta pesquisa, nem receberá qualquer vantagem financeira. Você será esclarecido(a) em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se. Você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido. Esta pesquisa não apresenta riscos à sua saúde ou à saúde da criança, ela se restringe à instalação e utilização de um jogo eletrônico.

Os resultados desta pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada, garantindo que seu nome ou qualquer material que possibilite identificar sua participação não serão expostos. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa serão arquivados por um período de 5 anos e, após esse tempo, descartados. Este termo de consentimento está impresso em duas vias: uma cópia será arquivada pela pesquisadora responsável e a outra será fornecida a você. Este "Termo de Consentimento Livre e Esclarecido" atende à Resolução 510/16-CNS-MS, que regulamenta pesquisas no âmbito das Ciências Humanas e Sociais, e faz parte das ações do Grupo de Pesquisa Tato Ativo, sob orientação do comitê de ética da Universidade Federal do Maranhão.

Você poderá entrar em contato comigo ou com meu orientador a qualquer momento pelos contatos:

Fernanda Pereira Silva, (98) 99605-7136 ou pelo e-mail: fernanda.ps@discente.ufma.br ou
Isadora Alice da Luz Lavras, (98) 98168-8434 ou pelo e-mail: Isadora.alice@discente.ufma.br

a universidade que a gente quer

Cidade Universitária Dom Delgado - CCET
Av. dos Portugueses, 1996 - São Luís - Maranhão - CEP 65080-905
(98) 3272-8202/ Secretaria (98) 3272-8200/ Gabinete

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)
(PÁGINA 2)



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO
MARANHÃO**



CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA – CCET

Profa. Dra. **Priscila Andrade-Silva**, (21) 98843 0866, priscila.andrade@ufma.br

Universidade Federal do Maranhão, Departamento de Desenho e Tecnologia,

Curso de Design (98) 3272 8218

Consentimento de participação

Eu, _____,

RG _____ - SSP/_____, declaro que fui informado (a) dos objetivos da pesquisa para o trabalho de conclusão de curso com o tema **“JOGO DE TABULEIRO PARA AUXÍLIO DE EMPREENDEDORAS NA CONSTRUÇÃO DE PLANO DE NEGÓCIO”**, e entendo que as informações cedidas por mim são confidenciais, autorizando a sua divulgação no meio científico e acadêmico de forma anônima e global, tendo a minha identidade totalmente preservada. Estou ciente de que sou voluntário e, portanto, não receberei nenhum benefício por participar desta pesquisa, bem como não terei custo algum. Tenho total liberdade para aceitar ou recusar fazer parte deste estudo e sei que a minha recusa, em qualquer momento do experimento, não acarretará nenhum prejuízo para mim.

São Luís, ____ de _____ de 2025

Assinatura do(a) responsável legal

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO COM USUÁRIAS (PÁGINA 1)

25/11/25, 15:36

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Você está convidado a participar da pesquisa para o trabalho de conclusão de curso de Design com o tema "**Jogo de tabuleiro para auxílio de empreendedoras na construção de plano de negócio**". Com o intuito de

desenvolver um jogo de tabuleiro físico, que explore o universo do empreendedorismo desde o primeiro contato, abordando aspectos fundamentais como estratégia, finanças, logísticas, produção e marketing.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

Sobre a Pesquisa

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO (PÁGINA 2)

25/11/25, 15:36

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

2. TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) *

Leia com atenção

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA

CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA - CCET

DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA - DEDET

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TCLE

(OBRIGATÓRIO EM ATENDIMENTO A RESOLUÇÃO 510/16 –CNS-MS)

A pesquisa para o trabalho de conclusão de curso com o tema **“Jogo de tabuleiro para auxílio de empreendedoras na construção de plano de negócio”** cujo objetivo é desenvolver um jogo de tabuleiro físico, que explore o universo do empreendedorismo desde o primeiro contato, abordando aspectos fundamentais como estratégia, finanças, logísticas, produção e marketing. O jogo irá oferecer simulações de situações com riscos, com o intuito de estimular os usuários a desenvolverem habilidades de planejamento, gestão e execução de negócios.

Nesta pesquisa adotaremos os seguintes procedimentos: 1)Levantar e analisar dados e informações sobre o empreendedorismo feminino; 2)Realizar estudos de caso com pequenas empreendedoras buscando compreender problemas e comportamentos diante de situações cotidianas do empreendedorismo; 3)Entender e expor as mecânicas de jogos de tabuleiro voltado ao aprendizado em geral; 4)Definir a mecânica e a identidade visual do jogos parceria com possíveis usuárias; 5)Desenvolver o projeto gráfico do jogo, com ilustrações, ícones e diagramações que tornem o jogo atrativo visualmente ao público alvo; e 6)Validar o projeto através da dinâmica com possíveis usuárias e a disponibilizar resultados da pesquisa para os órgãos responsáveis pelo acesso à informação de pequenas empreendedoras.

Você não terá nenhum custo para participar desta pesquisa, nem receberá qualquer vantagem financeira. Você será esclarecido(a) em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se. Você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido. Esta pesquisa não apresenta riscos à sua saúde ou à saúde da criança, ela se restringe à instalação e utilização de um jogo eletrônico.

Os resultados desta pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada, garantindo que seu nome ou qualquer material que possibilite identificar sua participação não serão expostos. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa serão arquivados por um período de 5 anos e, após esse tempo, descartados. Este termo de consentimento está impresso em duas vias: uma cópia será arquivada pela pesquisadora responsável e a outra será fornecida a você. Este "Termo de Consentimento Livre e Esclarecido" atende à Resolução 510/16-CNS-MS, que regulamenta pesquisas no âmbito das Ciências Humanas e Sociais, e faz parte das ações do Grupo de Pesquisa Tato Ativo, sob orientação do comitê de ética da Universidade Federal do Maranhão.

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO (PÁGINA 3)

25/11/25, 15:36

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Você poderá entrar em contato comigo ou com meu orientador a qualquer momento pelos contatos:

Fernanda Pereira Silva, (98) 99605-7136 ou pelo e-mail: fernanda.ps@discente.ufma.br ou
Isadora Alice da Luz Lavras, (98) 98168-8434 ou pelo e-mail: Isadora.alice@discente.ufma.br

Profa. Dra. **Priscila Andrade-Silva**, (21) 98843 0866, priscila.andrade@ufma.br

Universidade Federal do Maranhão, Departamento de Desenho e Tecnologia,

Curso de Design (98) 3272 8218

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim, concordo em participar.
- ☐ Não, não concordo em participar.

Perfil do Empreendedor e Contexto

3. Nome completo

4. Contato

5. Endereço

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO (PÁGINA 4)

25/11/25, 15:36

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

6. Qual é a sua **faixa etária**? *

Marcar apenas uma oval.

☐ 18 -25

☐ 26-35

☐ 36-45

☐ + 46

7. Qual é o seu **nível de escolaridade** mais alto? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Ensino Fundamental

☐ Ensino Medio

☐ Ensino Superior

☐ Pós- Graduação

8. Qual é a sua **raça/cor**? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Preta

☐ Parda

☐ Branca

☐ Prefiro não responder

Sobre o negócio

9. Seu negócio comercializa o que?

Marcar apenas uma oval.

☐ produtos feitos sob encomenda

☐ produtos produzidos previamente, em estoque

☐ outros

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO (PÁGINA 5)

25/11/25, 15:36

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

10. Descreva o seu negocio, qual seria o ramo de atividade?

11. Seu negocio é em sua residência ou tem endereço próprio (externo)?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Minha residência
- ☐ Endereço próprio

12. Qual foi o **principal motivo** que o levou a empreender? *

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Necessidade de Renda
- ☐ Oportunidade de Mercado
- ☐ Realização Pessoal
- ☐ Insatisfação no Emprego Anterior
- ☐ Flexibilidade de horários
- ☐ Outro

13. O que o seu empreendimento representa em relação ao seu sustento? *

Marque todas que se aplicam.

- ☐ É a fonte de renda principal, porém insuficiente
- ☐ É a fonte de renda principal e é suficiente
- ☐ É uma fonte de renda complementar

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO (PÁGINA 6)

25/11/25, 15:36

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

14. Há quanto tempo você atua como empreendedor(a)? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ 1 ano
- ☐ 1-3 anos
- ☐ 4-6 anos
- ☐ Mais de 6 anos

15. O seu negócio é **formalizado** (possui CNPJ, MEI, etc.)? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ sim
- ☐ Não

16. Se o negócio for informal, qual é a **principal barreira** para a formalização?

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Custo altos de impostos
- ☐ Burocracia complexa
- ☐ Falta de Informação
- ☐ Outro

Desafios e Barreiras

17. Em uma escala de 1 (nada difícil) a 5 (muito difícil), como você avalia o **acesso a crédito/financiamento** para o seu negócio? *

Marcar apenas uma oval.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO (PÁGINA 7)

25/11/25, 15:36

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

18. Quais dos seguintes fatores você considera o **maior desafio** para a sobrevivência do seu negócio atualmente? *

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Carga tributaria/ impostos
- ☐ Concorrência
- ☐ Burocracia e regulamentação
- ☐ Gestão financeira
- ☐ Divulgação
- ☐ Outros

19. Você utiliza **tecnologia** (softwares de gestão ou redes sociais) para gerenciar ou promover seu negócio? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Em partes

Gênero, Família e Vida Profissional

20. Quantas **horas diárias** você dedica, em média, a **tarefas domésticas e cuidados** não remunerados (filhos, casa, família)? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ 0h
- ☐ 1 -2hs
- ☐ 3-4hs
- ☐ mais de 5hs

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO (PÁGINA 8)

25/11/25, 15:36

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

21. O fato de ser **mulher** já foi uma **desvantagem** no acesso a recursos, crédito ou oportunidades de parcerias para o seu negócio?

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Não sei dizer

22. Em uma escala de 1 (muito desequilibrado) a 5 (muito equilibrado), como você **avalia o equilíbrio entre sua vida profissional e familiar** como empreendedor(a)? *

Marcar apenas uma oval.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

23. Você é mãe? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não

24. Se você é mãe, a **maternidade** influencia o tempo que você dedica ao seu negócio?

Marque todas que se aplicam.

- ☐ sim
☐ Não
☐ Não se aplica

Para continuar...

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO (PÁGINA 9)

25/11/25, 15:36

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

25. Você aceitaria participar do teste do jogo que estamos projetando ? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Talvez

Obrigada pela sua Participação!

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 1)

25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

10 respostas

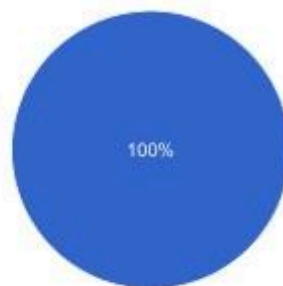
[Publicar análise](#)

Sobre a Pesquisa

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Leia com atenção

10 respostas

 Copiar

- Sim, concordo em participar.
- Não, não concordo em participar.

Perfil do Empreendedor e Contexto



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO COM USUÁRIAS RESPONDIDO (PÁGINA 2)

25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Nome completo

10 respostas

Thalyne da Silva Nascimento Moraes

Lindinara paulino Amorim

Beatriz Nascimento Santos

Lília Ferreira da Luz

Milena chagas neves

Bianca Karen Machado Pereira

Luciana araujo da luz

Lucênia de Nazaré de Souza Iago Maciel

Thayana Ferreira Ataíde

Milka Borges da Silva

Contato

10 respostas

98984946363

98984820700

98986270132

98982764151

98987154408

98 9 99736926

98893-1128

98987583306

98988034804

98982210869

APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 3)

25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Endereço

10 respostas

Rua do coqueiro, n202. Centro - Governador Nunes Freire/Ma

Rua Getúlio Vargas, 44 vila Embratel

Rua da matança N°211 bairro: Anil

Rua 5,quadra 17 casa 32A ALTO DK TURU 3

Rua trinta quadra 41, casa 13

Rua Nice Lobão, número 44, Apaco

Av general Arthur carvalho 164 boa vista paço do lumiar

Rua Tuteruba 10 vila Embratel

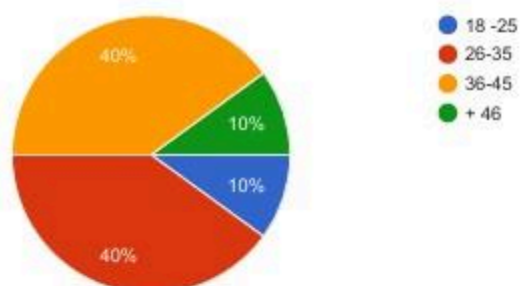
Unidade 103 rua 06 casa21

Rua 2,casa 7b, altos do turu 2

Qual é a sua **faixa etária**?

 Copiar

10 respostas



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 4)

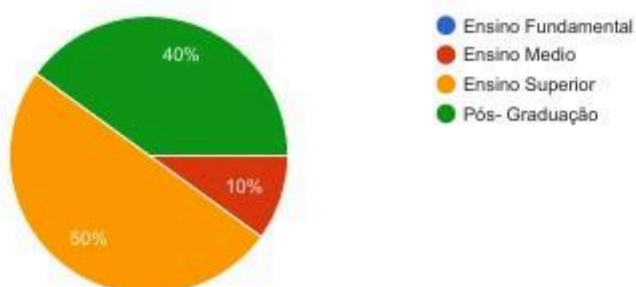
25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Qual é o seu **nível de escolaridade** mais alto?

 Copiar

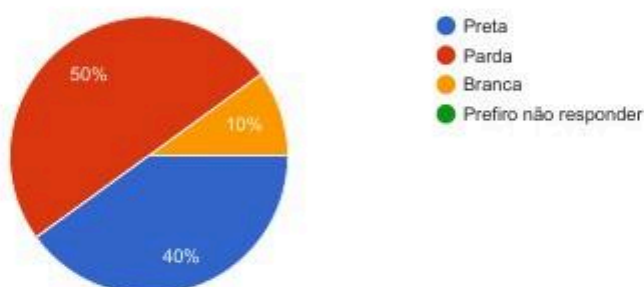
10 respostas



Qual é a sua **raça/cor**?

 Copiar

10 respostas

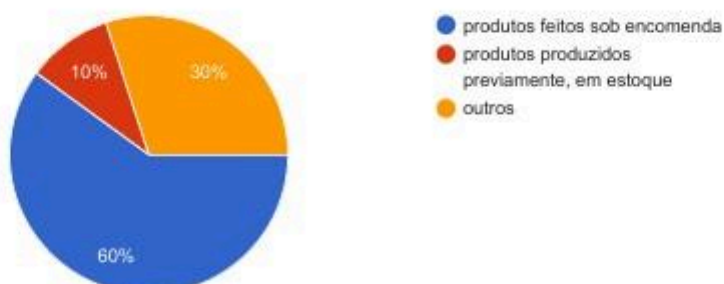


Sobre o negócio

Seu negócio comercializa o que?

 Copiar

10 respostas



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 5)

25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Descreva o seu negocio, qual seria o ramo de atividade?

10 respostas

Trabalho com confecção de roupas, no segmento de fardamento em tecido plano e roupas sob medida.

Doces, confeitaria

Trabalho com Pinturas Personalizadas feito a mão. Como: pinturas em tecido, tela de pintura, parede entre outros.

Decoração de Festa

Alongamento de unhas

Roupas Privativas e Madeireira

Alimentação

Área da beleza ,estética outros

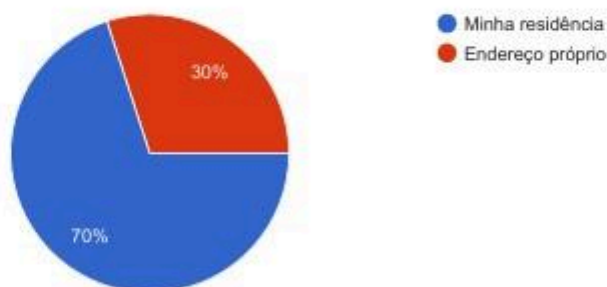
Decoração de eventos

Assistência de enfermagem/ acompanhamento de gestantes

Seu negocio é em sua residência ou tem endereço próprio (externo)?

 Copiar

10 respostas



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 6)

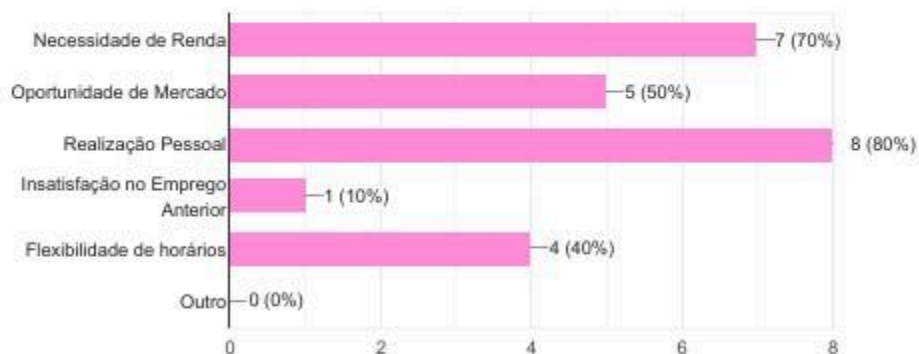
25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Qual foi o **principal motivo** que o levou a empreender?

 Copiar

10 respostas



O que o seu empreendimento representa em relação ao seu sustento?

 Copiar

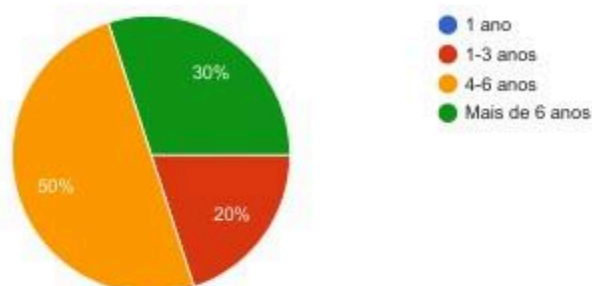
10 respostas



Há quanto tempo você atua como empreendedor(a)?

 Copiar

10 respostas



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 7)

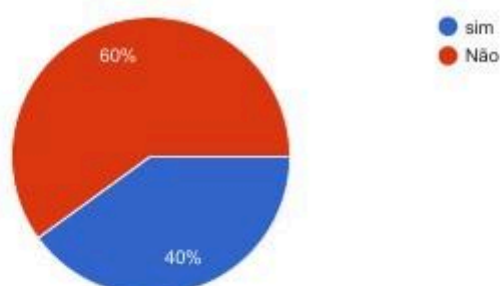
25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

 Copiar

O seu negócio é **formalizado** (possui CNPJ, MEI, etc.)?

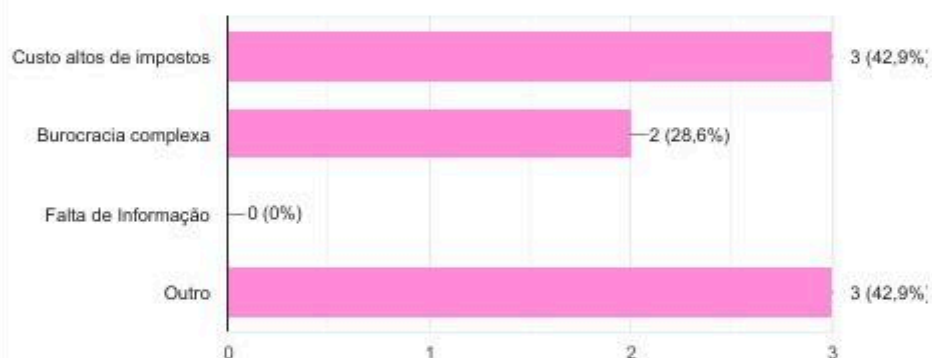
10 respostas



Se o negócio for informal, qual é a **principal barreira** para a formalização?

 Copiar

7 respostas



Desafios e Barreiras

APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 8)

25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

 Copiar

Em uma escala de 1 (nada difícil) a 5 (muito difícil), como você avalia o **acesso a crédito/financiamento** para o seu negócio?

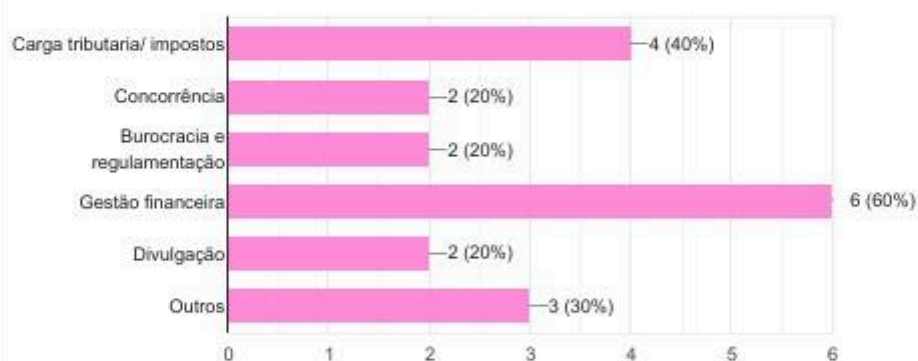
10 respostas



Quais dos seguintes fatores você considera o **maior desafio** para a sobrevivência do seu negócio atualmente?

 Copiar

10 respostas



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 9)

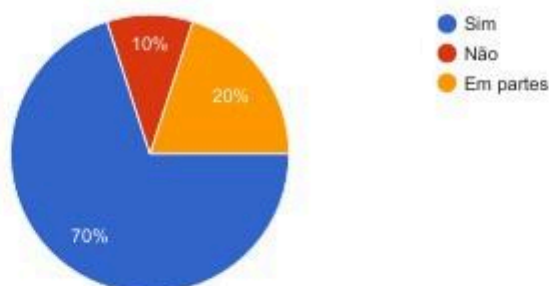
25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

 Copiar

Você utiliza **tecnologia** (softwares de gestão ou redes sociais) para gerenciar ou promover seu negócio?

10 respostas

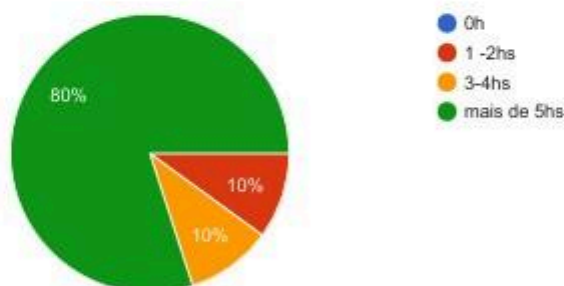


Gênero, Família e Vida Profissional

 Copiar

Quantas **horas diárias** você dedica, em média, a **tarefas domésticas e cuidados** não remunerados (filhos, casa, família)?

10 respostas



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 10)

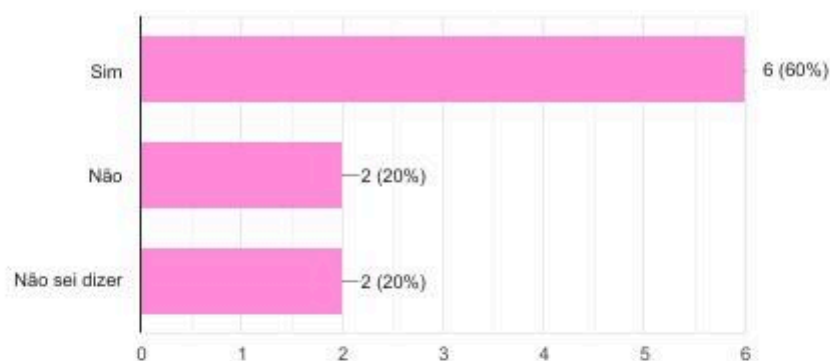
25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

O fato de ser **mulher** já foi uma **desvantagem** no acesso a recursos, crédito ou oportunidades de parcerias para o seu negócio?

 Copiar

10 respostas



Em uma escala de 1 (muito desequilibrado) a 5 (muito equilibrado), como você avalia o **equilíbrio entre sua vida profissional e familiar** como empreendedor(a)?

 Copiar

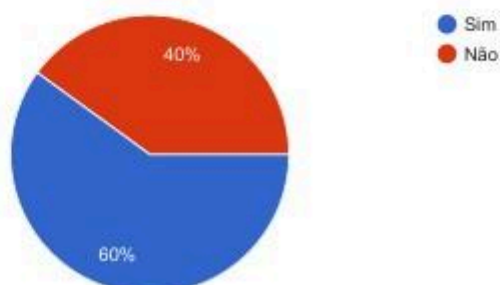
10 respostas



Você é mãe?

 Copiar

10 respostas



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO (PÁGINA 11)

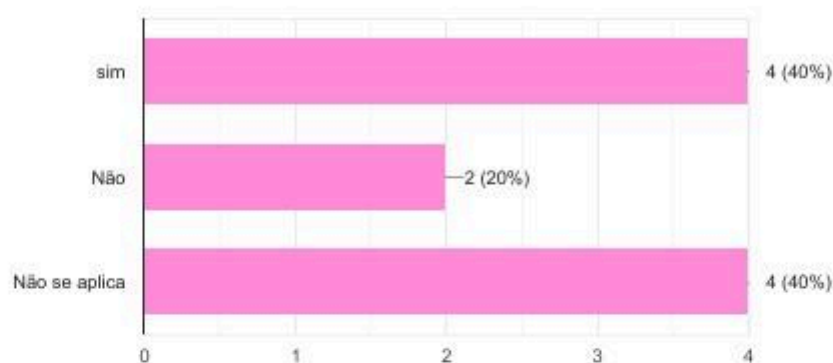
25/11/25, 15:51

Empreendedorismo Feminino (pesquisa)

Se você é mãe, a **maternidade** influencia o tempo que você dedica ao seu negócio?

 Copiar

10 respostas

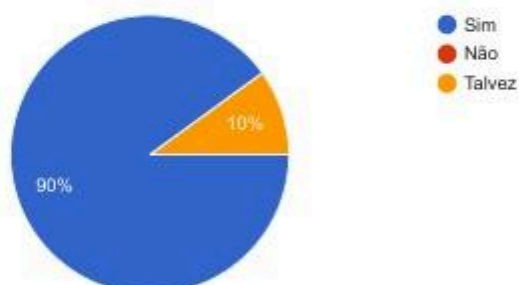


Para continuar...

Você aceitaria participar do teste do jogo que estamos projetando ?

 Copiar

10 respostas



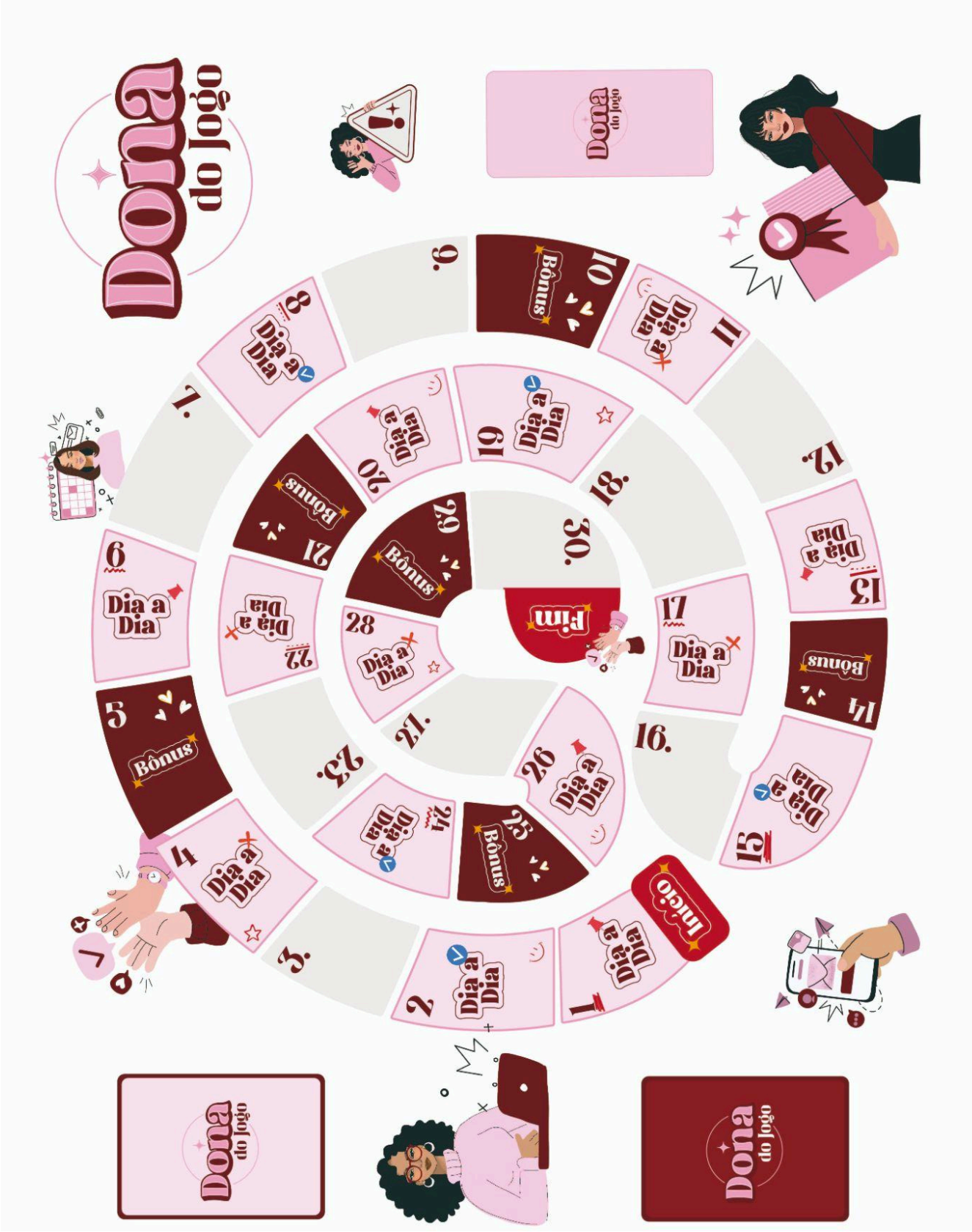
Obrigada pela sua Participação!

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. - [Entre em contato com o proprietário do formulário](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Este formulário parece suspeito? [Denunciar](#)

Google Formulários

APÊNDICE D - TABULEIRO



APÊNDICE E - CARTAS DO JOGO (PÁGINA 1)

Perdeu o prazo de pagamento



◆ Opção A ◆

Pagar R\$500 de multa.

◆ Opção B ◆

Faça uma renegociação de última hora (Pague R\$200 pela tentativa).

Jogue o dado:

1-3: A renegociação falha (Pague R\$500 da multa + R\$200).

4-6: A renegociação é aceita! Pague apenas R\$200 e avance 1 casa.

Imposto inesperado



◆ Opção A ◆

Pagar R\$500 imediatamente.

◆ Opção B ◆

Contrate um novo contador (Pague R\$ 1.000)

Jogue o dado:

1-3: O contador é ruim (Pague R\$500 extra e perca o próximo rodada).

4-6: Ele acha uma isenção! Ganhe uma rodada extra.

Parabéns, sua folga!



◆ Opção A ◆

Receber R\$1.000 (Tranquilidade)

◆ Opção B ◆

Invista R\$500 do seu dinheiro na campanha para impulsionar.

Jogue o dado:

1-3: Campanha falha (Você perde R\$500).

4-6: O boom de pedidos exige mais! Receba R\$2.000.

Erro contábil



◆ Opção A ◆

Pagar R\$1.000 para ajustar.

◆ Opção B ◆

Tente resolver sozinha (sem pagar nada agora).

Jogue o dado:

1-3: O erro piora! Volte 2 Casas e pague R\$2.000.

4-6: Você resolve! Ganhe uma carta bônus.

APÊNDICE E - CARTAS DO JOGO (PÁGINA 2)

Conexão com investidor(a)



◆ Opção A ◆

Ganhe 1 carta bônus.

◆ Opção B ◆

Invista R\$500 para ganhar mais uma carta bônus.

Jogue o dado:

1-3: Não foi dessa vez, fique somente com 1.

4-6: Parabéns! você ganha duas.

Atendimento Especial



◆ Opção A ◆

Receber R\$1.000 de cliente satisfeito (ganho garantido).

◆ Opção B ◆

Peça um depoimento em vídeo.

Jogue o dado:

1-3: Cliente recusa (Você perde R\$ 500).

4-6: Depoimento viraliza! Receba R\$2.000 e avance 1 casa.

BUG no sistema!



Você perdeu um dia de trabalho!

◆ Opção A ◆

Volte 1 casa

◆ Opção B ◆

Contrate um técnico de TI (Pague R\$500). Se pagar, não volte a casa e jogue o dado novamente.

Reunião escolar



◆ Opção A ◆

Falte ao trabalho (Não receba e perca a próxima jogada)

◆ Opção B ◆

Contrate um assistente para o dia (Pague R\$500) vá a reunião e continue jogando na próxima rodada.

APÊNDICE E - CARTAS DO JOGO (PÁGINA 3)

Campanha de Marketing Viral



◆ Opção A ◆

Receber R\$2.000 da proposta de divulgação.

◆ Opção B ◆

Invista R\$500 do seu dinheiro na campanha para impulsionar.

Jogue o dado:

1-3: Campanha falha (Você perde R\$500).

4-6: O boom de pedidos exige mais! Receba R\$4.000.

Desistência de cliente



◆ Opção A ◆

Você perde R\$500.

◆ Opção B ◆

Tente reverter a situação enviando um brinde (custo de R\$200).

Jogue o dado:

1-3: A cliente some (Perda total de R\$700).

4-6: Ela volta e indica outra! Avance 1 Casa.

Indicação Valiosa



◆ Opção A ◆

Receber R\$1.000 pela indicação.

◆ Opção B ◆

Ofereça um "teste grátis" para o novo cliente (custo de R\$500).

Jogue o dado:

1-3: O cliente não fecha (perda de R\$500).

4-6: Ele fecha e indica mais 2! Receba R\$2.500.

Seu filho acordou doente!



◆ Opção A ◆

Cancelar os atendimentos e você perde R\$1.000.

◆ Opção B ◆

Contrate um assistente para o dia (Pague R\$500).

Jogue o dado:

1-3: As clientes marcadas desistiram e o assistente nem trabalhou, volte 2 Casas.

4-6: Receba R\$1500 pelos atendimentos feitos.

APÊNDICE E - CARTAS DO JOGO (PÁGINA 4)

♦ Parabéns! ♦



Você se organizou muito bem
essa semana e vai conseguir
um tempo livre para você,
ganhe R\$500.

♦ Parabéns! ♦



Passeie com sua família e
avance 1 Casa.

♦ Parabéns! ♦



Você dedicou um tempo para
reajustar seu estoque. Isso
resultou em maior clareza e
controle, ganhe R\$500.

♦ Parabéns! ♦



Sua rede social atraiu
possíveis clientes,
ganhe R\$ 500.

APÊNDICE E - CARTAS DO JOGO (PÁGINA 5)

♦ Parabéns! ♦



Almoço com amigas empreendedoras: Você tirou um tempo para um almoço com amigas, todas ganham R\$100.

♦ Parabéns! ♦



Os avós do seu filho convidaram ele para passear e você pode trabalhar sem se preocupar em buscar ele na escola hoje, ganhe R\$100.

APÊNDICE F - MANUAL DE REGRAS

Dona do Jogo

Data

D S T Q Q S S

☆ **Gasas**

Neutras: Sem ação, onde nada acontece.

Dia-a-Dia: Possuem ações a serem executadas.

Bônus: Que são consequências boas com bonificações.

Manual do Jogo

O jogo simular o mês na vida de uma empreendedora, serão 30 casas a percorrer, as jogadoras precisam tomar decisões importantes, fazer a gestão financeira e administrar as demandas que forem aparecendo, e conte com um pouco de sorte para conseguir ganhar. O jogo precisa de no mínimo duas jogadoras e no máximo quatro, cada participante recebe um total de R\$ 3.000 a serem utilizados no decorrer do jogo.

✓ **Preparação**

- Cada participante joga o dado que vai resultar em uma numeração, a jogadora com maior numeração escolhe a sua peça (empreendedora) e começa. As demais seguem a ordem na numeração do dado do maior para o menor, e assim sucessivamente.
- As peças são posicionadas na casa de número 1, indicando o dia primeiro, início do mês.
- A primeira lança o dado e percorre a casa indicada pela numeração que sair, podendo cair em casa como: Neutras, Dia-a-dia e Bônus.

Dona do Jogo

Manual do Jogo

Importante

Cada Pino Representa uma empreendedora escolha a que mais combina com você!

Segunda

Ana - confeitaria

26 anos de idade a 3 empreende, fazendo doces e bolos por encomenda, e seu maior sonho é abrir uma confeitaria e está trabalhando muito para isso.

Terça

Lu - Dona do salão de beleza

29 anos de idade, é casada e tem um casal de filhas, empreende a 8 anos no ramo da beleza e somente a 3 conseguiu seu tão sonhado salão.

Quarta

Sandra - Decoradora de eventos

28 anos de idade, mora sozinha e é mãe solo de uma linda menina de 4 anos, a 7 empreende no ramo das festas.

Anotações

Quinta

Julia - Artesã

30 aos de idade, a 6 empreende fazendo peças de artes feitas a mão como quadros, pintura artísticas em paredes, seu desejo é montar um ateliê para trabalhar melhor.

Sexta

😊 **Quem vence o jogo**

Final do jogo: Todos devem cruzar a linha de chegada (dia 30).

Bônus de velocidade: O 1º (R\$500), 2º (R\$200) e 3º (R\$100) lugares ganham um prêmio extra.

Critério de vitória: Vence quem tiver o maior valor somado, não necessariamente quem chegou primeiro.

Seg Ter Qua Qui Sex Sáb Dom

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

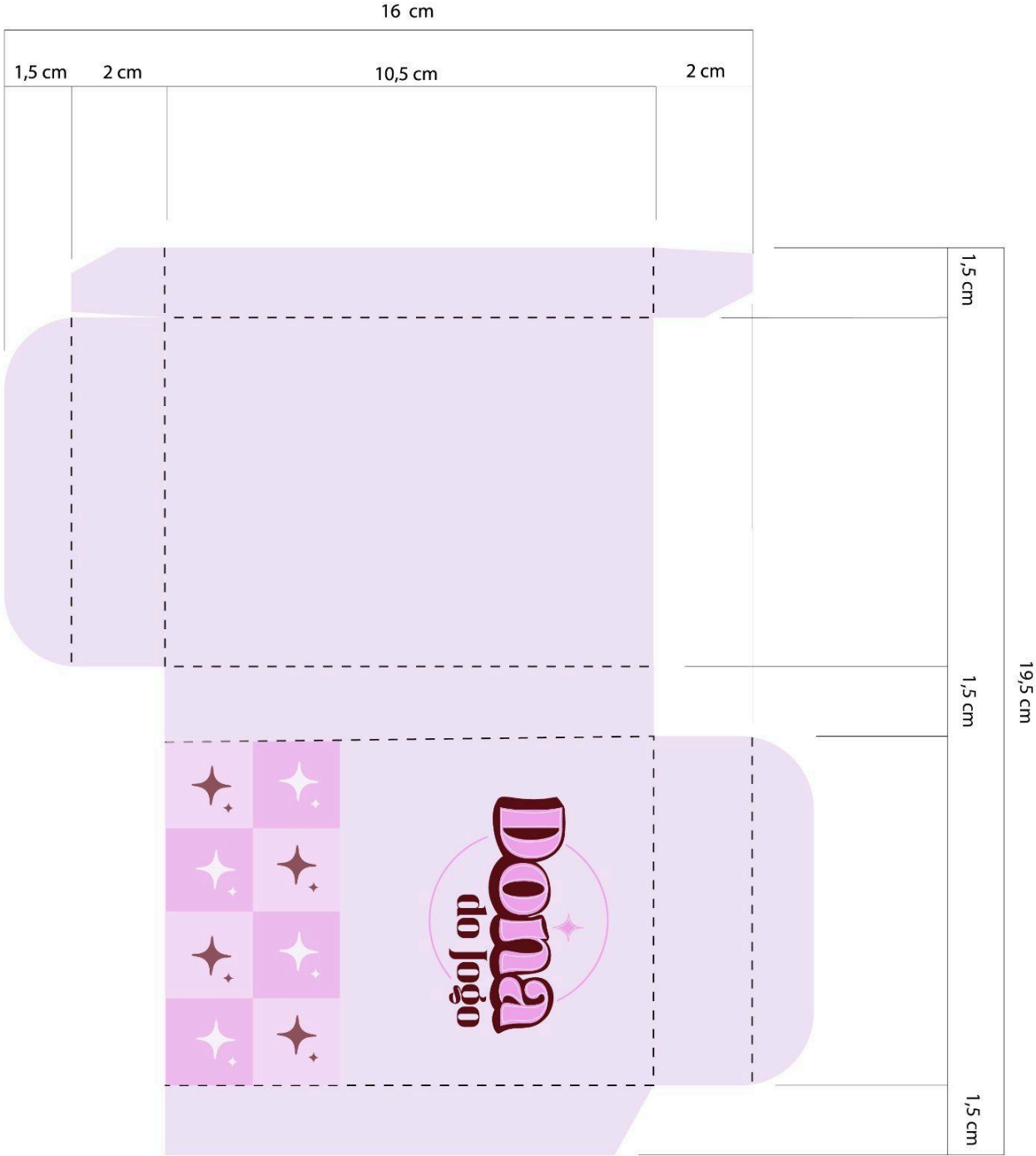
Componentes

1 Tabuleiro dobrável / 4 pinos / 1 dado com seis lados / 6 Cartas Bônus / 12 cartas Dia-a-dia / cédulas simulando dinheiro.

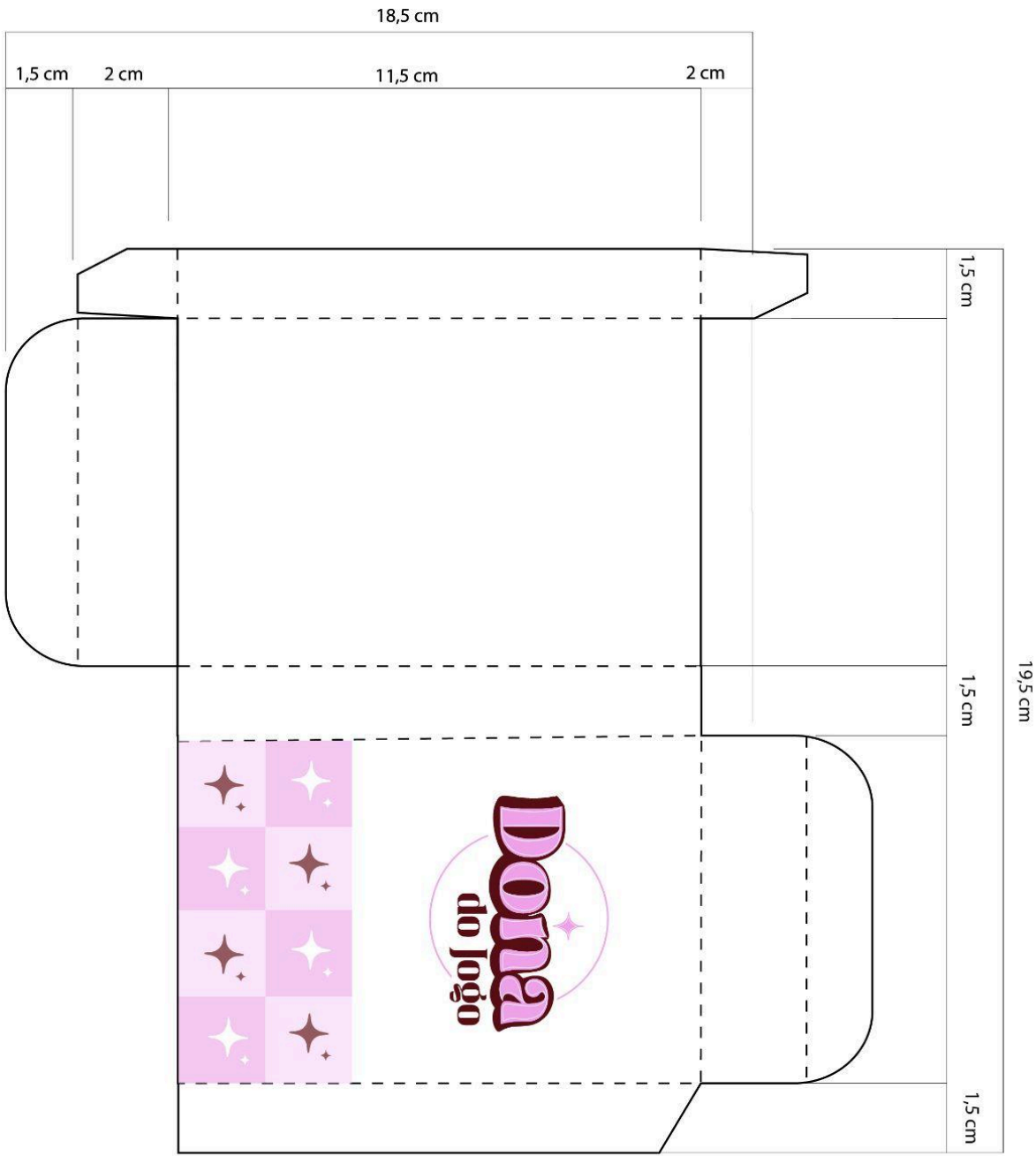
APÊNDICE G - EMBALAGEM FINAL (TAMPA)



APÊNDICE H - EMBALAGEM DAS CARTAS (DIA A DIA)



APÊNDICE H - EMBALAGEM DAS CARTAS (CÉDULAS)



APÊNDICE H - EMBALAGEM DAS CARTAS (BÔNUS)

