

“Criaturas Empreendedoras”: estudo empírico sobre um recurso lúdico para o desenvolvimento da carreira empreendedora universitária

Naira Libermann

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. |naira.libermann@puccrs.br.

Ana Cecília Nunes

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. |ana.nunes@puccrs.br.

Silvia Dapper

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul | silvia.dapper@puccrs.br.

Resumo: Este estudo parte da intenção estratégica de promover o engajamento, a reflexão e o protagonismo dos estudantes no desenho de suas carreiras empreendedoras na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, com amostragem não probabilística, utilizando-se de um grupo focal composto por 17 estudantes de diferentes cursos e áreas do conhecimento. O objetivo foi compreender as experiências e os aprendizados desses estudantes ao participarem das atividades da Trilha de Desenvolvimento Empreendedor promovida pela universidade. Entre os principais resultados obtidos, destaca-se o desejo dos estudantes por maior profundidade nas discussões e por uma troca mais efetiva de experiências interdisciplinares entre os cursos. Além disso, os participantes sugeriram que as apresentações das atividades fossem mais dinâmicas e interativas, promovendo maior envolvimento. Como desdobramento dessa primeira fase da pesquisa, foi criado o recurso pedagógico educativo “*Criaturas Empreendedoras*”, uma ferramenta lúdica que apresenta situações-problema que demandam soluções baseadas em competências empreendedoras. O recurso enfoca dimensões como pesquisa, ensino e avaliação, e tem como objetivo estimular, de forma individual e coletiva, a reflexão e o desenvolvimento de habilidades empreendedoras nos estudantes. Até o momento, “*Criaturas Empreendedoras*” já foi aplicado com a participação de 14 professores e 577 estudantes de diferentes cursos da PUCRS, revelando-se uma metodologia pedagógica com potencial para contribuir com o desenvolvimento da carreira empreendedora no contexto universitário.

Palavras-chave: carreira empreendedora, educação empreendedora, interdisciplinaridade, metodologias ativas, jogo educacional

Abstract: This study stems from the strategic intention of promoting student engagement, reflection, and protagonism in the design of their entrepreneurial careers at Pontifical Catholic University of Rio Grande Sul (PUCRS). To this end, a qualitative, exploratory study was conducted using non-probabilistic sampling, involving a focus group composed of 17 students from different academic programs and fields of knowledge. The objective was to

understand the experiences and learnings of these students as they participated in the activities of the Entrepreneurial Development Pathway promoted by the university. Among the main findings, students expressed a desire for deeper discussions and more effective interdisciplinary exchanges between programs. Additionally, participants suggested that activity presentations should be more dynamic and interactive to foster greater engagement. As a result of this first phase of the research, the educational tool Entrepreneurial Creatures developed a playful resource that presents problem-situations requiring solutions based on entrepreneurial competencies. The tool focuses on dimensions such as research, teaching, and assessment, aiming to stimulate, both individually and collectively, reflection and the development of entrepreneurial skills among students. So far, Entrepreneurial Creatures has been implemented with 14 professors and 577 students from various PUCRS courses, proving to be a pedagogical methodology with strong potential to contribute to the development of entrepreneurial careers in the university context.

Keywords: entrepreneurial career; entrepreneurial education; interdisciplinarity; active methodologies; educational game.

Introdução

A educação empreendedora tem ganhado espaço nos ambientes acadêmicos à medida que se consolida como um caminho promissor para o desenvolvimento de competências essenciais à vida pessoal, social e profissional dos estudantes. Essa abordagem ultrapassa o ensino voltado à criação de negócios, sendo compreendida como um processo formativo que estimula o protagonismo, a criatividade, a resolução de problemas, a autoconfiança e a colaboração em contextos diversos (Jardim, 2022; Scallon, 2018). Nesse sentido, a formação empreendedora nas instituições de ensino superior deve promover experiências significativas que integrem razão, emoção e ação, permitindo aos estudantes refletirem sobre suas trajetórias, identificarem oportunidades e transformarem ideias em projetos concretos.

Compreendendo a complexidade do desenvolvimento de competências empreendedoras, a Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) estruturou os “Caminhos do Empreendedorismo”, uma iniciativa interdisciplinar que visa criar oportunidades de aprendizagem ativa e colaborativa. A partir dessa iniciativa, e em resposta a sugestões de estudantes para tornar as atividades mais dinâmicas e interativas, surgiu o “Criaturas Empreendedoras”, uma ferramenta pedagógica que utiliza a gamificação como estratégia para estimular a reflexão sobre atitudes, valores e comportamentos empreendedores no contexto universitário.

O presente artigo tem como objetivo apresentar o desenvolvimento e a aplicação do recurso pedagógico educativo “Criaturas Empreendedoras” como elemento de estratégia didático-pedagógica voltado à promoção da carreira empreendedora entre estudantes do ensino superior. A proposta parte da articulação entre o referencial *EntreComp* (European Union, 2023) e metodologias ativas, com base em uma pesquisa qualitativa de caráter

exploratório. A partir da análise das experiências de docentes e discentes, busca-se compreender de que forma o “*Criaturas Empreendedoras*” influencia no desenvolvimento das competências empreendedoras e quais os seus impactos no processo de aprendizagem e na construção de projetos de vida mais autônomos e conectados à realidade.

Revisão da literatura

O ensino voltado ao desenvolvimento de competências empreendedoras vem sendo cada vez mais valorizado nos contextos educacionais que visam formar indivíduos capazes de atuar em cenários dinâmicos e incertos, tanto dentro de organizações quanto na criação de novos negócios. Por competências empreendedoras, entende-se o conjunto integrado de conhecimentos, atitudes e habilidades que são mobilizados em diferentes contextos, com intencionalidade e propósito (Jardim, 2022). A formação empreendedora, portanto, exige não apenas o domínio técnico, mas também o desenvolvimento pessoal, social e emocional dos estudantes.

Nesse sentido, é estratégico que as instituições de ensino superior promovam experiências que estimulem o engajamento, a reflexão e o protagonismo dos estudantes no desenho de suas trajetórias empreendedoras. Na PUCRS, essa proposta ganha força a partir da criação de recurso pedagógico educativo voltado ao desenvolvimento dessas competências. A escolha dessa abordagem não é aleatória: visa responder à necessidade de tornar o aprendizado mais contextualizado e significativo para os estudantes.

Conforme destaca Zabala (2020), uma das condições essenciais para o ensino de competências é que ele ocorra de forma contextualizada. No entanto, essas competências são frequentemente ensinadas de maneira descontextualizada, o que compromete sua eficácia. Por isso, torna-se fundamental a adoção de metodologias e estratégias didáticas que envolvam situações, problemas, desafios e vivências próximas à realidade dos estudantes, possibilitando uma aprendizagem conectada às demandas do mundo real.

A utilização da gamificação como recurso metodológico nesse processo tem se mostrado eficaz. Segundo Alves (2015), o design instrucional, quando bem planejado e intencional, organiza os conteúdos de forma sistemática, integrando metodologias adequadas que facilitam o processo de aprendizagem em contextos diversos. Dentro desse planejamento, a gamificação é vista como uma metodologia que pode ampliar o engajamento e a motivação dos alunos.

Para Kapp (2012), o jogo pode ser definido como um sistema em que os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, regido por regras, interatividade e feedback, com resultados quantificáveis — geralmente provocando uma resposta emocional. Esse aspecto emocional é particularmente relevante no processo de aprendizagem, como aponta Tieppo (2025), ao afirmar que a emoção é um elemento-chave da construção do conhecimento: ela marca o aprendizado, provocando, instigando e afetando o estudante. O professor, nesse contexto, torna-se o mediador da emocionalidade no processo de aprendizagem.

A dimensão emocional, aliada ao desenvolvimento da inteligência socioemocional, é também ressaltada por Jardim (2023), que afirma ser fundamental ouvir os próprios sentimentos e reconhecer as emoções dos outros para avançar nas relações sociais e tomar decisões conscientes. Esse aspecto é especialmente relevante quando se busca formar indivíduos empreendedores, capazes de liderar e interagir em contextos complexos. Além disso, a aprendizagem empreendedora envolve o fortalecimento do autoconhecimento. Clark (2012) aponta que a satisfação e o sucesso profissional dependem da identificação entre interesses, habilidades e personalidade — elementos que podem ser explorados por meio de ferramentas como a "*Linha da Vida*", que auxilia os estudantes na análise crítica de sua trajetória pessoal e profissional.

Do ponto de vista epistemológico, a educação empreendedora deve considerar que o conhecimento é uma construção social e histórica. A sala de aula é um espaço de significação, onde o estudante constrói seus próprios marcos de sentido a partir de interações e relações sociais (Carbonell, 2016). Assim, a pedagogia deve favorecer processos de autorregulação e autoformação, reconhecendo o protagonismo do estudante em sua aprendizagem. Nesse contexto, a concepção de competência vai além da mera aquisição de conteúdos: trata-se da capacidade de mobilizar, de maneira interiorizada, diferentes recursos — sejam internos (saberes, experiências) ou externos (ferramentas, redes) — em contextos diversos (Scallon, 2018). Isso reforça a importância de práticas pedagógicas que ofereçam oportunidades concretas para que os estudantes desenvolvam e apliquem essas competências de forma ativa, reflexiva e contextualizada.

Por fim, a proposta de criação de um recurso pedagógico educativo para o desenvolvimento de competências empreendedoras busca preencher uma lacuna na literatura e nas práticas pedagógicas tradicionais, ao integrar emoção, contexto, gamificação e protagonismo estudantil. O recurso faz uso de elementos de jogo, justamente para acessar emoções e engajamento, mesmo que não tenha resultados quantificáveis para fins de ganhar ou perder, seja de forma competitiva ou colaborativa. Essa iniciativa contribui para a formação de indivíduos mais autônomos, criativos e preparados para lidar com os desafios do século XXI.

Metodologia

Este estudo foi desenvolvido a partir de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, e coleta de dados realizada por meio de um grupo focal como estratégia de escuta e troca de ideias entre os participantes. A amostra foi definida de forma não probabilística, por conveniência. Participaram 17 estudantes de diferentes cursos e áreas do conhecimento da PUCRS, convidados por estarem vinculados às atividades da Trilha de Desenvolvimento Empreendedor. O critério de inclusão foi a participação nessas atividades, sem restrições quanto ao curso, semestre ou perfil, buscando diversidade nas contribuições. A pesquisa qualitativa exploratória e o grupo focal foram escolhidos por possibilitarem compreender

em profundidade as experiências dos estudantes e estimular o diálogo coletivo sobre a carreira empreendedora no contexto da universidade.

O encontro com o grupo focal foi conduzido pelas pesquisadoras e organizado em diferentes etapas:

Inicialmente, os estudantes foram apresentados a uma visão ampliada do que significa empreender — que vai além da criação de empresas e startups. Na Trilha do Desenvolvimento Empreendedor da PUCRS, o empreendedorismo é promovido como um caminho para desenvolver competências empreendedoras, fomentar o compartilhamento de ideias e impulsionar a criação de projetos com impacto social.

Em seguida, os estudantes foram desafiados a responder a pergunta 'O que é inovar para além dos negócios' por meio da adaptação técnica de ideação chamada *Crazy 8's* (Knapp et al., 2017) ao *Método 635* (Rohrbach, 1969 apud HS Osnabrück, s. d.), que busca promover a geração colaborativa de ideias. Cada estudante teve 5 minutos para responder a pergunta e, na sequência, passar a folha para outro colega, que deveria ler a resposta anterior e complementar com novas ideias ou perspectivas.

Posteriormente, os estudantes foram convidados a refletir coletivamente sobre as respostas geradas e, a partir disso, discutir a seguinte questão: 'Quais ações ou atividades precisam estar presentes para que você possa afirmar que essa foi a melhor forma de aprender sobre carreira empreendedora?'. Na sequência, os estudantes também foram convidados a refletir sobre a pergunta: 'Qual impacto você gostaria de causar nas pessoas que te faria dizer: sim! Estou muito feliz porque colaborei com essas ações de impacto na sociedade?'

Para finalizar a atividade, cada grupo de estudantes desenhou um storyboard representando como seria uma jornada ideal de aprendizagem sobre competências empreendedoras na universidade, explorando experiências, metodologias e ambientes que contribuam para o desenvolvimento pessoal e coletivo.

Os dados coletados a partir da dinâmica com o grupo focal foram analisados por meio da técnica de análise de conteúdo. As falas dos estudantes foram agrupadas em categorias emergentes relacionadas ao desenvolvimento de competências, percepção de protagonismo, interdisciplinaridade e impacto das metodologias aplicadas.

Como limitações metodológicas, destacamos que o número reduzido de participantes e o fato de a pesquisa ter sido realizada em apenas uma instituição restringem a possibilidade de generalização dos resultados. Além disso, a participação voluntária pode ter atraído estudantes já mais interessados em inovação e empreendedorismo. Ainda assim, a estratégia adotada mostrou-se adequada para produzir reflexões relevantes, oferecendo subsídios para aprofundar o estudo em novas etapas e contextos.

Resultados e Discussão

Entre os principais resultados obtidos na pesquisa, destaca-se o desejo dos estudantes por maior profundidade nas discussões e por uma troca mais efetiva de experiências interdisciplinares entre os cursos. Além disso, os participantes sugeriram que as

apresentações das atividades em sala de aula fossem mais dinâmicas e interativas, promovendo maior envolvimento. Como desdobramento dessa primeira fase da pesquisa, foi criado o recurso pedagógico “Criaturas Empreendedoras”, uma ferramenta lúdica baseada no referencial europeu EntreComp – Entrepreneurship Competence Framework (European Union, 2023), que apresenta situações-problema demandando soluções a partir de competências empreendedoras.

Muitas vezes, apresentamos características comportamentais que sentimos como ameaçadoras e potencializadoras dos nossos medos, como lidar com a incerteza ou falar em público. No entanto, como lidamos com essas características é o que irá potencializar ou não nossas experiências pessoais, relações e aprendizados. O recurso pedagógico foi desenvolvido justamente para ressignificar esses medos, transformando-os em oportunidade de reflexão e crescimento. Empreender envolve o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes aplicáveis em todas as esferas da vida — pessoais, sociais ou profissionais — e a combinação dessas competências permite a materialização de propósitos e projetos (IDEAR, PUCRS, 2018).

Jogo Criaturas Empreendedoras

Os personagens do jogo foram concebidos com base em combinações de competências reconhecidas no EntreComp (European Union, 2023). Cada personagem incorpora múltiplas competências empreendedoras e foi denominado "criatura", adotando uma abordagem lúdica que facilita a exploração de diferentes dimensões da personalidade presentes em diversos contextos da vida estudantil, quais sejam:

- **Zói:** observador e imaginativo, enfatiza a capacidade de identificar oportunidades, ter visão estratégica e maximizar o valor das ideias.
- **Cromo:** ético e criativo, mobiliza a criatividade, o pensamento ético e o compromisso com a sustentabilidade.
- **Wau:** motivador e resiliente, simboliza consciência de si, autoeficácia, motivação, perseverança e mobilização de pessoas.
- **Plan:** planejador, associado ao conhecimento básico de finanças e à habilidade de mobilizar recursos.
- **Fon:** proativo e comunicativo, evoca iniciativa, colaboração e capacidade de lidar com a incerteza.
- **Row:** estratégico, vinculado ao aprendizado com a experiência, planejamento e administração.

A Figura 1 apresenta as ilustrações dessas criaturas, concebidas para despertar empatia e facilitar a associação entre competências e situações cotidianas. Já a Tabela 1 sintetiza as competências associadas a cada personagem.

Figura 1- “Criaturas Empreendedoras”



Fonte: Jogo Criaturas Empreendedoras (2022)

Tabela 1- “Criaturas Empreendedoras” e Competências Associadas

Criaturas Empreendedoras	Competências associadas - Características	
ZÓI	Observador imaginativo e	Identificar oportunidades
		Visão
		Maximização do valor das ideias
CROMO	Ético e criativo	Criatividade
		Pensamento ético e sustentável
WAU	Motivador resiliente e	Consciência de si e autoeficácia
		Motivação e perseverança (resiliência)
		Mobilização de pessoas
PLAN	Planejador	Conhecimento básico sobre finanças
		Mobilizar de recursos
FON	Proativo comunicativo e	Tomar a iniciativa
		Lidar com a incerteza
		Trabalhar com os outros
ROW	Estratégico	Aprender com a experiência
		Planejamento e administração

Fonte: das autoras (2022)

Parte-se do pressuposto de que todos os indivíduos manifestam, em maior ou menor grau, aspectos representados pelas chamadas “Criaturas Empreendedoras”, que contribuem para a identificação de ideias e oportunidades, mobilização de recursos e capacidade de ação em diferentes situações — desde o desenvolvimento pessoal até a atuação cidadã na sociedade.

As “Criaturas Empreendedoras” menos acessadas no cotidiano tendem a ser mal compreendidas. No entanto, sua presença simbólica na dinâmica propicia uma reflexão importante: não se trata de temê-las, mas de reconhecer o potencial de desenvolvimento das competências que elas representam. Esta reflexão cria um ambiente propício ao risco criativo, incentivando o planejamento de ações que enfrentem desafios de maneira inovadora e propositiva.

Dinâmica e Funcionamento

O jogo é estruturado a partir de cartas de situações-problema, que simulam contextos de tomada de decisão relacionados ao empreendedorismo, cidadania e inovação social. Cada

carta descreve um dilema que exige mobilizar competências empreendedoras, como por exemplo: “Você está participando de uma iniciativa para melhorar a qualidade da água nas periferias da cidade, mas outro integrante afirma que as atividades sempre foram feitas da mesma forma. Qual Criatura Empreendedora você acionaria nessa situação e por quê?”

Todas as perguntas seguem uma estrutura narrativa padronizada, sendo que cada enunciado é contruído em quatro etapas:

- **Contextualização inicial:** apresenta um cenário próximo à realidade dos participantes, como um desafio comunitário, social, acadêmico ou de negócio.
- **Problema:** introduz a barreira a ser enfrentada, muitas vezes marcada por resistência, falta de recursos, tensões sociais ou insegurança pessoal.
- **Convite à ação:** formula a pergunta: “Qual Criatura Empreendedora será acionada nessa situação e como ela ajudará a agir?”, conectando o desafio às competências empreendedoras.
- **Reflexão implícita:** a resposta do participante, ao escolher e justificar a criatura, torna-se o espaço de reflexão sobre o uso de diferentes competências.

Essa estrutura se repete em todas as cartas, criando consistência e favorecendo a compreensão dos objetivos pedagógicos. Além da questão problema apresentada anteriormente, também são exploradas questões como lidar com resistências culturais em uma iniciativa social, repensar projetos já considerados fracassados, superar limitações técnicas em novos negócios, enfrentar críticas familiares a um plano de ação e reconhecer a importância da diversidade em equipes de trabalho.

O jogo pode ser jogado em dois modos diferentes:

- **Forma básica:** leitura da situação-problema em grupo, escolha da criatura, registro da decisão em ficha de acompanhamento e compartilhamento das respostas.
- **Forma desafiadora:** revisão das mesmas situações, mas com a exigência de acionar criaturas menos mobilizadas anteriormente, incentivando o uso de competências não habituais e diversificando estratégias

Após as rodadas, há uma etapa de análise e reflexão, em que os participantes são convidados a avaliar quais criaturas foram mais ou menos acionadas, quais aprendizagens emergiram e como poderiam explorar competências ainda pouco utilizadas. Essa etapa amplia a autoconsciência sobre comportamentos empreendedores e incentiva a experimentação de novas posturas.

Esse jogo parte do pressuposto de que todos os indivíduos manifestam, em maior ou menor grau, aspectos representados pelas Criaturas Empreendedoras. No entanto, as criaturas menos mobilizadas no cotidiano tendem a ser mal compreendidas, quando, na realidade, representam potenciais latentes de desenvolvimento. A atividade, portanto, busca criar um espaço de reflexão crítica e criativa, em que o “estranho” ou “desconhecido” pode se converter em aprendizado. Diante disso, a proposta foi de que, por meio da interação com as “*Criaturas Empreendedoras*”, os participantes fossem convidados a identificar, fortalecer e refletir sobre suas próprias competências empreendedoras de forma engajante e significativa.

Ao transformar competências em personagens lúdicos, o jogo facilita a compreensão de conceitos abstratos, estimula a troca interdisciplinar e cria um ambiente seguro para o risco criativo. Desse modo, o jogo “Criaturas Empreendedoras” contribui não apenas para o fortalecimento de competências empreendedoras, mas também para a formação de sujeitos mais críticos, inovadores e colaborativos em seus contextos pessoais, acadêmicos e sociais.

Conclusão e Recomendações e Implicações

Os resultados obtidos indicam que o recurso pedagógico educativo desenvolvido apresenta elevado potencial como metodologia ativa, promovendo engajamento dos participantes e favorecendo a aprendizagem significativa. Fundamentado em princípios lúdicos, interdisciplinares e emocionais, “*Criaturas Empreendedoras*” demonstrou ser eficaz no estímulo ao desenvolvimento de competências empreendedoras, conforme evidenciado na literatura revisada e nos dados empíricos coletados.

A aplicação prática da dinâmica realizada com 14 docentes e 577 estudantes de diferentes cursos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), evidenciou seu potencial como instrumento pedagógico voltado à promoção da carreira empreendedora no ambiente universitário.

Para aprofundar a compreensão sobre os efeitos dessa metodologia, recomenda-se a realização de estudos longitudinais com os participantes, visando avaliar os impactos do recurso pedagógico na perspectiva dos estudantes. Além disso, propõe-se a condução de pesquisas qualitativas com os docentes envolvidos, a fim de captar percepções sobre os efeitos da metodologia na prática pedagógica, bem como identificar ganhos e sugestões de aprimoramento.

Destaca-se, por fim, a importância da formação continuada dos professores em metodologias ativas e em educação empreendedora. Recomenda-se, após avaliação criteriosa dos resultados, a ampliação da aplicação do “*Criaturas Empreendedoras*” em outras instituições de ensino superior, contribuindo para o fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras e alinhadas às demandas contemporâneas da formação empreendedora.

Referências

- Alves, L. C. (2015). Design instrucional: Planejamento e elaboração de materiais didáticos para cursos online. Papyrus.
- Carbonell, J. (2016). A aventura de inovar: A mudança na escola. Artmed.
- Clark, D. (2012). Reinventing You: Define Your Brand, Imagine Your Future. Harvard Business Review Press.
- European Union. (2023). EntreComp: Quadro de referência para a competência empreendedora. (S. Dias-Trindade, J. A. Moreira, & J. Jardim, Trans.). Theya Editores / Instituto Europeu de Ciências da Cultura Padre Manuel Antunes. DOI 10.2791/593884
- IDEAR. (2025). *Livro IDEAR: empreendedorismo e ecossistema PUCRS* [E-book]. PUCRS. Recuperado em 31 de julho de 2025, de <https://idear.pucrs.br/livro-idear/> Jardim, A., et al. (2023). Inteligência emocional e gestão do conhecimento: Uma análise de literatura. Revista GeSec, 14(12), 21285-21303. <https://doi.org/10.7769/gesec.v14i12.3251>
- Jardim, J. (2022). 365+ Dicionário de Empreendedorismo. Mais Leituras.
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer. DOI 10.5555/2378737

- KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. *Sprint: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias*. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2017.
- ROHRBACH, B. *Kreativ nach Regeln – Methode 635, eine neue Technik zum Lösen von Problemen*. *Absatzwirtschaft*, v. 12, n. 19, p. 73–76, 1969 apud HS OSNABRÜCK. 635- Methode zur Veranstaltungsevaluation. Osnabrück University of Applied Sciences. Disponível em: https://www.hsosnabrueck.de/fileadmin/HSOS/Homepages/LearningCenter/Dateien/Toolbox/Dokumente_mit_neuer_Bezeichnung/635Methode_zur_Veranstaltungsevaluation.pdf. Acesso em: 29 jul. 2025.
- Scallon, G. (2018). *A avaliação das aprendizagens no contexto de uma abordagem por competências* (2ª ed.). Edições Loyola.
- Tieppo, C. (2025). *Como as pessoas aprendem?* Editora PUCRS.
- Zabala, A. (2020). *Ensinar e aprender competências: Um novo paradigma da prática educativa*. Artmed.