

Cristina Amboni da Silva

**EMPREENDEDORISMO, TECNOLOGIA E DESIGN
THINKING: PROPOSTA DE OFICINA PARA ALUNOS
CONCLUINTE DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Dissertação submetida ao Programa de Pós Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Mestre em Tecnologias da Informação e Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. João Bosco da Mota Alves

Coorientadora: Prof^a. Dra. Simone Meister Sommer Bilessimo

Araranguá
2017

**Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.**

Silva, Cristina Amboni da
Empreendedorismo, Tecnologia e Design Thinking :
Proposta de oficina para alunos concluintes da
educação básica / Cristina Amboni da Silva ;
orientador, João Bosco da Mota Alves,
coorientadora, Simone Meister Sommer Bilessimo,
2017.

134 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Campus Araranguá, Programa de Pós
Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação,
Araranguá, 2017.

Inclui referências.

1. Tecnologias da Informação e Comunicação. 2.
Empreendedorismo. 3. Tecnologia. 4. Design
Thinking. I. Alves, João Bosco da Mota. II.
Bilessimo, Simone Meister Sommer. III. Universidade
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação
em Tecnologias da Informação e Comunicação. IV. Título.

Cristina Amboni da Silva

**EMPREENDEDORISMO, TECNOLOGIA E DESIGN
THINKING: PROPOSTA DE OFICINA PARA ALUNOS
CONCLUINTE DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de Mestrado, e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação.

Araranguá, 17 de maio de 2017.

Prof^a. Andréa Cristina Trierweiller, Dr^a.
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. João Bosco da Mota Alves, Dr. Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Giovani Mendonça Lunardi, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Paulo Cesar Leite Esteves, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^a. Roseli Genoveva Neto, Dr^a.
Faculdade Senac

Este trabalho é dedicado a minha família em especial ao meu esposo Josimar, minha filha Helena e aos meus pais Antonio e Lorena.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus por me proporcionar sabedoria, força e vida para lutar por meus sonhos. Não foram fáceis os momentos para chegar até aqui, as noites sem dormir, os fins de semana sem diversão e descanso, porém, tudo isso se apaga quando chegamos ao final e avistamos nossa vitória.

Agradeço de coração aos meus pais Antonio e Lorena por sempre me incentivarem a estudar e ser uma pessoa digna e honesta, sem vocês eu não teria conseguido ser a pessoa que sou hoje, amo vocês pai e mãe. Ao meu esposo Josimar, pela paciência e suporte em todos os momentos, principalmente nos momentos de desespero, angustias, *stress* e momentos esses que não foram poucos nessa caminhada.

Agradeço aos meus orientadores Professor João Bosco da Mota Alves e Professora Simone Meister Sommer Biléssimo, pelo suporte, dedicação, ensinamentos e entusiasmo durante a realização de todas as etapas do mestrado.

Aos meus amigos e colegas do mestrado, os quais muitas vezes compartilhamos angústias, sofrimentos e medos, sempre uns dando suporte aos outros e auxiliando na medida do possível.

Em geral a toda minha família, que vibra comigo a cada vitória, que se orgulha e torce muito por mim. Obrigada de coração a todos.

”Algo só é impossível até que alguém duvide e
acabe provando o contrário”.
(Albert Einstein)

RESUMO

O empreendedorismo é um caminho repleto de oportunidades que estimulam o desenvolvimento dos indivíduos no seu processo de crescimento e mudança profissional e pessoal. O ensino do empreendedorismo torna-se uma estratégia para os alunos concluintes da educação básica que visam enfrentar os desafios e encontrar as possibilidades para o futuro de maneira inovadora, através do desenvolvimento de suas habilidades e competências empreendedoras. Este trabalho tem como objetivo propor uma oficina para alunos concluintes da educação básica para fomentar a atitude empreendedora, utilizando a tecnologia e conceitos do *Design Thinking*. A fim de atingir aos resultados foi realizada uma pesquisa de natureza aplicada com objetivos exploratórios e abordagem qualitativa. A oficina do Projeto TEIA pertence ao Rexlab (Laboratório de Experimentação Remota) da Universidade Federal de Santa Catarina – Campus Araranguá e foi aplicada em uma turma piloto com 18 alunos participantes em um total de 9 encontros semanais com 1 hora de duração cada encontro. As coletas de dados para a realização dessa pesquisa ocorreram por meio da aplicação de questionário inicial e final com questões objetivas e discursivas. Mediante os dados obtidos na pesquisa pode-se observar que o empreendedorismo fomentou os alunos a buscar por novas oportunidades para obter um bom futuro profissional e pessoal. Ao final da oficina do Projeto TEIA foi realizada uma mostra final com a exposição das ideias desenvolvidas pelos alunos durante a oficina. Com os resultados obtidos, potencializa-se a ideia inicial da pesquisa de incentivar os alunos concluintes da educação básica a tornarem-se futuros empreendedores através de suas habilidades pessoais por meio do ensino do empreendedorismo.

Palavras-chave: Empreendedorismo. Ensino do Empreendedorismo. Educação básica.

ABSTRACT

Entrepreneurship is a path full of opportunities that stimulate the development of individuals in their process of growth and professional and personal change. The teaching of entrepreneurship becomes a strategy for graduating students of basic education that aim to face the challenges and find the possibilities for the future in an innovative way, through the development of their entrepreneurial skills and competences. This work aims to propose a workshop for graduating students of basic education to foster the entrepreneurial attitude, using technology and concepts of Design Thinking. In order to reach the results, an applied research was carried out with exploratory objectives and a qualitative approach. The TEIA Project workshop belongs to the Rexlab (Remote Experimentation Laboratory) of the Federal University of Santa Catarina - Araranguá Campus and was applied in a pilot group with 18 students participating in a total of 9 weekly meetings with 1 hour duration each meeting. The data collection for the realization of this research occurred through the application of an initial and final questionnaire with objective and discursive questions. Through the data obtained in the research it can be observed that entrepreneurship has encouraged students to seek new opportunities to obtain a good professional and personal future. At the end of the workshop TEIA Project was held a final show with the exposition of the ideas developed by the students during the workshop. With the results obtained, the initial idea of the research is strengthened to encourage the graduating students of basic education to become future entrepreneurs through their personal abilities through the teaching of entrepreneurship.

Keywords: Entrepreneurship. Teaching of Entrepreneurship. Basic education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Etapas processo de seleção de uma aceleradora de empresas	44
Figura 2 - Definições Design Thinking.....	57
Figura 3 - Fases do processo de DT para elaboração de protótipos	59
Figura 4 - Classificação da pesquisa.	64
Figura 5 - Etapas da pesquisa desenvolvida.....	69
Figura 6 - Escala utilizada nas questões objetivas do questionário inicial e final.	71
Figura 7 - Equipe de desenvolvimento e aplicação do Projeto TEIA. ..	73
Figura 8 - Panfleto de divulgação do Projeto TEIA.	74
Figura 9 - Atividades desenvolvidas pelos alunos participantes da oficina.	77

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Classificação e características dos países pesquisados pelo relatório GEM 2015.....	28
Quadro 2 - Características dos empreendedores.....	48
Quadro 3 - Tipos e características do empreendedor.....	49
Quadro 4 - Leis sobre o ensino do Empreendedorismo na educação básica.....	55
Quadro 5 - Fases e descrição do DT.....	59
Quadro 6 - Fases da pesquisa de campo.....	68
Quadro 7 - Cronograma de aplicação da oficina.....	75
Quadro 8 - Características do empreendedor.....	91
Quadro 9 - Descoberta de talentos durante a aplicação da oficina.....	92
Quadro 10 - Mudanças na visão de futuro profissional após a oficina do projeto TEIA.....	93
Quadro 11 - Porque se consideram um empreendedor?.....	94
Quadro 12 - Ideias desenvolvidas pelos alunos durante a realização do Projeto TEIA.....	96

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Gráfico referente ao tempo de utilização da internet.	80
Gráfico 2 - Gráfico referente ao conhecimento sobre empreendedorismo.	81
Gráfico 3 - Gráfico referente ao uso da tecnologia no ambiente escolar.	82
Gráfico 4 - Gráfico referente ao impacto da pesquisa.	83
Gráfico 5 - Gráfico referente a participação dos pais e/ou responsáveis na mostra final.	84
Gráfico 6 - Gráfico referente a influência da tecnologia no aprendizado.	85
Gráfico 7 - Gráfico referente ao ensino do empreendedorismo através das tecnologias.....	86
Gráfico 8 - Gráfico quanto à aplicação da oficina.	87
Gráfico 9 - Gráfico quanto à pesquisadora.	88
Gráfico 10 - Gráfico quanto ao ambiente de aplicação da oficina.	89
Gráfico 11 - Gráfico quanto ao desempenho do participante.	90
Gráfico 12 - Descobriram algum talento em si na aplicação da oficina.	92
Gráfico 13 - Mudança na visão e/ou perspectiva de futuro profissional.	93
Gráfico 14 - Se considera um empreendedor.	94

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANPROTEC – Associação Nacional de Entidades Promotoras de Empreendimentos Inovadores
CEMPRE – Cadastro Central de Empresas
D T - Design Thinking
GEM – *Global Entrepreneurship Monitor*
IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas
IFC - Instituto Federal Catarinense
LDB - Leis de Diretrizes e Bases
PNE - Plano Nacional de Educação
PNE – Plano Nacional de Educação
PPGTIC - Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação
RexLab - Laboratório de Experimentação Remota
SEBRAE - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas
SOFTEX - Sociedade Brasileira para Exportação de Software
TEA – Taxa de Empreendedorismo Inicial
TEIA - Tecnologia, Empreendedorismo, Inovação e Aprendizagem
TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação
TTE- Taxas de Empreendedorismo Total
UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	27
1.1	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA DA PESQUISA	33
1.2	OBJETIVOS	34
1.2.1	Objetivo geral	34
1.2.2	Objetivos específicos	34
1.3	JUSTIFICATIVA.....	34
1.4	ADERÊNCIA AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	38
1.5	ESTRUTURA DO TRABALHO	39
2	REFERENCIAL TEÓRICO	41
2.1	EMPREENDEDORISMO	41
2.1.1	Conceitos de Empreendedorismo	45
2.1.2	Perfil Empreendedor	47
2.2	EMPREENDEDORISMO E EDUCAÇÃO	51
2.2.1	Empreendedorismo no Brasil e no exterior	53
2.3	DESIGN THINKING	56
2.3.1	Fases do Design Thinking	58
2.3.2	Design Thinking na Educação	60
2.4	RECURSOS EDUCACIONAIS.....	61
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	63
3.1	Classificação da Pesquisa	63
3.2	Etapas da Pesquisa	68
4	PROJETO TEIA	73
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES	79
5.1	Questionário Inicial.....	79
5.2	Questionário Final.....	87
6	CONCLUSÃO	97
	REFERÊNCIAS	99
	APÊNDICE A – Questionário inicial	109

APÊNDICE B – Questionário final.....	111
APÊNDICE C - Imagens das atividades realizadas na oficina do Projeto TEIA	115
APÊNDICE D – Respostas das questões discursivas do questionário inicial.....	119
APÊNDICE E – Respostas das questões discursivas do questionário final	125
APÊNDICE F – Depoimentos dos alunos participantes da oficina do projeto TEIA	133

1 INTRODUÇÃO

Buscar conhecimentos e aperfeiçoar-se faz parte da natureza humana para obter melhores resultados e estabelecer uma estabilidade profissional e pessoal. Alves (2012, p.17) declara que:

O ser humano observa o mundo desde que nasce. E esta observação continuada permite conhecê-lo cada vez mais. Conhecer o mundo cada vez mais significa que tal conhecimento jamais será completo, estará sempre sendo atualizado. Em outras palavras, o conhecimento individual de mundo é incompleto, dinâmico, aberto, em construção.

Importante, além da iniciativa que os indivíduos precisam ter para ir em busca desses conhecimentos, é ofertar possibilidades e meios para que essa busca possa acontecer. Instigar esses indivíduos a perceberem seus potenciais e talentos, a enxergar oportunidades e abstrair desses sentidos valores e situações propícias para o seu desenvolvimento futuro. De acordo com Alves (2012, p. 30), “a maior parte do mundo não é alcançável pela estrutura sensorial do observador, devido à sua limitada capacidade de observação e, da altíssima complexidade daquele”.

De acordo com Machado (2005) para fontes científicas o estudo do empreendedorismo é ainda considerado recente, uma comprovação dessa afirmação são as dúvidas que norteiam sobre o que é empreendedorismo ou quem são os empreendedores. Para muitos, ser um empreendedor significa apenas abrir seu próprio negócio ou ser proprietário de uma empresa com grande estabilidade.

Machado (2005) cita o empreendedorismo como não sendo apenas um modismo que irá desaparecer ligeiramente. O empreendedorismo para Machado (2005) oferece uma nova oportunidade de evolução seja pessoal, social, de inovação, de criação de novas empresas e produtos e potencializa qualquer foco da atividade humana, o empreendedorismo não é uma receita pronta, mas sim uma indispensabilidade do mercado.

Souza (2006) destaca que o termo **Jovem Empreendedor** surge da necessidade do desenvolvimento de competências como fonte de saída para os jovens na atual crise mundial vivenciada. Desenvolver-se para gerar competências que possam ser aproveitadas em seus próprios

empreendimentos, como fonte de potenciais oportunidades nas concorrências diárias disponibilizadas pela atual era competitiva.

Dornelas (2001) cita que os jovens são preparados apenas para serem bons profissionais dentro das empresas em que trabalham como assalariados, não lhes sendo mostrado o leque de oportunidades que os norteiam quando tornam-se empreendedores livres na criação de coisas novas, ou na geração de suas próprias ideias. O empreendedorismo emergindo ao encontro dessas oportunidades, traz aos jovens a chance de abstrair de cada ideia criativa, inovadora, um forte potencial de deslanchar no mercado profissional.

O relatório GEM (*Global Entrepreneurship Monitor*) realiza o monitoramento do empreendedorismo no Brasil e no mundo. Desde o ano 2000, o Brasil passou a participar da pesquisa e no ano de 2015 constatou-se a maior taxa de empreendedorismo registrada. Em cada 10 brasileiros pertencentes às faixas etárias entre 18 e 64 anos 4 participam ou realizam alguma ação considerada empreendedora (GEM, 2015). De acordo com o relatório GEM (2015), os países participantes da pesquisa são classificados em 3 tipos:

- Países impulsionados por fatores;
- Países impulsionados por eficiência;
- Países impulsionados pela inovação.

Para esses 3 tipos de classificação temos as seguintes características apresentadas no quadro 1:

Quadro 1 - Classificação e características dos países pesquisados pelo relatório GEM 2015

Classificação	Característica
Impulsionados por fatores	Predominância de atividades com forte dependência dos fatores trabalho e recursos naturais;
Impulsionados por eficiência	Avanço da industrialização e ganhos em escala, com predominância de organizações intensivas em capital;
Impulsionados por inovação	Empreendimentos intensivos em conhecimento e pela expansão e modernização do setor de serviços.

Fonte: A autora com base no Relatório GEM 2015.

Conforme este relatório, o Brasil está classificado como um país impulsionado pela eficiência. Para obter esse resultado a pesquisa selecionou 6 países considerados de referência que representam essas três classificações. Os países selecionados foram Estados Unidos e Alemanha pela classificação de impulsionados pela inovação, África do Sul, China e México classificados pela eficiência e, a Índia como sendo por fatores (GEM, 2015).

Nos últimos anos, mais precisamente entre 2014 e 2015 houve uma “mudança significativa no cenário da economia brasileira” (GEM, 2015, p.23). Essa desaceleração econômica trouxe para os empreendedores uma retração que desfavorece o empreendedorismo por oportunidades (GEM, 2015).

De acordo com o relatório GEM (2015), no ano de 2015 no Brasil a TTE (Taxas de Empreendedorismo Total) obteve o alcance de 39,3% sendo maior que 34,4% taxa apresentada no ano de 2014. Nesse cenário a TEA (Taxa de Empreendedorismo Inicial) obteve um alcance de 21,0%, o que mostra que a cada 100 brasileiros, 21 estão vinculados a alguma atividade denominada empreendedora e que encontra-se em estágio inicial.

No período de 2014 para 2015 houve uma variação na TEA de 17,2% para 21%, isso ocorreu devido ao aumento na taxa de empreendedorismo nascente. A taxa de empreendedorismo novo foi considerada baixo de 2014 para 2015 sendo de 13,8% para 14,9%. Esse aumento na taxa de empreendedorismos nascentes está associada à necessidade e não a oportunidade (GEM, 2015).

Ao que tudo indica no período entre 2002 a 2013 em que houve a maior expansão da economia no Brasil, o empreendedorismo total desenvolveu-se de forma elevada principalmente, pelo componente descrito por oportunidade. No período de diminuição da economia ocorrido entre os anos de 2014 e 2015 o empreendedorismo total continuou crescendo, todavia, elevou-se principalmente, por um componente diferente dos anos anteriores, agora denominado necessidade (GEM, 2015).

Um estudo divulgado pelo (IBGE) Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas apresentou a demografia das empresas formais do Brasil no ano de 2014 com informações retiradas do CEMPRE (Cadastro Central de Empresas). Nesse estudo foram analisados os dados de entrada, saída e permanência além da idade média das empresas (IBGE, 2016).

De acordo com o estudo do IBGE (2016), em relação ao panorama geral sobre as empresas no Brasil, temos:

Em 2014, o Cadastro Central de Empresas – CEMPRE continha 4,6 milhões de empresas ativas que ocupavam 41,8 milhões de pessoas, sendo 35,2 milhões (84,2%) como assalariadas e 6,6 milhões (15,8%) na condição de sócio ou proprietário. Os salários e outras remunerações pagos pelas entidades empresariais totalizaram R\$ 939,8 bilhões, com um salário médio mensal de R\$ 2 030,70, equivalente a 2,8 salários mínimos mensais médios. A idade média dessas empresas era de 10,6 anos. Do total de empresas ativas, 84,1% (3,8 milhões) eram sobreviventes, 15,9% correspondiam a entradas (726,3 mil), das quais 12,1% referentes a nascimentos (551,3 mil) e 3,8% a reentradas (175,0 mil). As empresas que saíram do mercado totalizaram 20,7% (944,0 mil empresas) (IBGE, 2016, p. 22).

O estudo revela que houve um predomínio no ano de 2014 de empresas de menor porte, tanto nas entradas quanto nas saídas, onde 72,6% dessas empresas possuíam apenas sócios e proprietários atuando nas suas atividades. Dessa mesma forma as empresas que saíram do mercado 88% eram compostas apenas por sócios ou proprietários (IBGE, 2016).

Silva (2010) afirma que na atual globalização o estudo do empreendedorismo tem grande relevância, uma vez que pode ser visualizado como um fato capaz de gerar grandes transformações sejam elas, sociais, profissionais, políticas e/ou econômicas. Entender como os empreendimentos surgem, o estímulo à criação de novas ideias, reciclar as ideias já colocadas em prática, identificar fortes potenciais para dar crescimento a essas estratégias faz parte do estudo do empreendedorismo.

A utilização da inovação tem sido um fator importante no desenvolvimento das empresas, de forma mais abrangente quando aliada ao uso da tecnologia e ao espírito empreendedor. De acordo com Rasera e Balbinot (2010), o método inovador tem natureza interativo e sistemático, o que provoca o conceito de que a aprendizagem acontece por meio da interação.

Realizar a interação entre as grandes difusões tecnológicas e o meio em que se vive, é atualmente um grande passo inovador para as organizações. A inovação está vigorosamente ligada ao

desenvolvimento e crescimento. “Novos negócios são criados a partir de novas ideias, pela geração de vantagem competitiva naquilo que uma empresa pode ofertar” (BESSANT; TIDD, 2009, p.21).

Associado a geração de ideias, ao impulso inovador e criativo que o empreendedorismo traz estão as startups e incubadoras de empresas iniciantes no mercado. Visando dar suporte tanto físico quanto gerencial, elas propiciam aos futuros empreendedores deslanchar-se no mercado competitivo com visões conscientes das dificuldades que podem surgir.

Conforme Bessant e Tidd (2009) a inovação está fortemente aliada ao crescimento, as ideias novas transformam-se em negócios novos e dão ênfase à competitividade entre as organizações. “O problema de um pode vir a se tornar a oportunidade de outro e, a natureza da inovação está fundamentalmente ligada ao empreendedorismo” (BESSANT; TIDD, 2009, p. 21).

De acordo com Machado (2015) a partir do século XXI ocorreu a consolidação de um novo padrão sócio-econômico-político, que está caracterizado pela grande evolução e avanço das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação). Por meio da consolidação desse novo padrão a maneira como os indivíduos aprendem, produzem, divertem-se e trabalham sofreu transformações. Nesse ambiente de transformação acelerada se enquadram as *startups*.

Para Perin (2015, p. 7) “as startups estão de olho nos grandes problemas do mundo, nos maiores incômodos da sociedade”. É através desses problemas que os indivíduos conseguem abstrair ideias e oportunidades que possibilitam a solução desses incômodos. Ainda conforme Perin (2015, p. 8) “é considerada a grande revolução essa nova maneira de se fazer negócio, ou seja, elas surgem da noite para o dia, de forma muito rápida, e em pouco tempo, já ganham o mundo”.

De acordo com a ANPROTEC; SEBRAE (2016), o principal objetivo das incubadoras de empresas é dar suporte aos empreendedores iniciantes para que possam desenvolver ideias inovadoras e, posteriormente transformá-las em empreendimentos de sucesso. Para a realização desse objetivo, as incubadoras oferecem aos empreendedores iniciantes suporte de infraestrutura e gerencial, realizando orientação referente ao competitivo mercado de atuação e, à própria gestão do negócio. Conforme cita o relatório técnico ANPROTEC; SEBRAE (2016) em relação ao surgimento das incubadoras ele mostra que o conceito inicial de incubação de empresas é realizar um acompanhamento do negócio desde o seu estágio inicial, desde a hora do seu nascimento formal para atuar no mercado. Dessa forma as

incubadoras tornam-se a forma mais tradicional para gerar empreendimentos inovadores.

Conforme dados extraídos do relatório técnico ANPROTEC; SEBRAE (2016) no Brasil existem 369 incubadoras, onde, 2.310 empresas estão incubadas e 2.815 empresas graduadas. A disponibilidade de ambientes voltados à criação e ao desenvolvimento de novos empreendimentos mostrou-se nos últimos anos uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento econômico, tecnológico e social.

De acordo com Mariano e Mayer (2011 p. 19), “O termo empreendedor é multifacetado e dinâmico, vem evoluindo ao longo do tempo acompanhando as mudanças no contexto social e tecnológico”. Em uma era rodeada de evolução constante nas organizações e, na sociedade como um todo, o empreendedorismo aliado ao paradigma da evolução transforma-se em um mecanismo de inovação e evolução significativo.

De acordo com Coan (2011), o termo empreendedorismo vinculado ao campo da educação vem ganhando relevância nos últimos tempos, pois, o desejo de formar futuros profissionais inovadores caracterizados como trabalhador/empreendedor com ideias criativas, proativos e visionários está se tornando cada vez mais necessário. No ensino profissional o empreendedorismo está sendo vivenciado de forma a possibilitar a ascensão do aluno, enquanto futuro empreendedor. Ele é oferecido por meio da unidade escolar nas matrizes curriculares, ou até mesmo por participação livre em projetos específicos relacionados ao tema.

De acordo com Barboza *et al* (2009), a união entre a educação e o empreendedorismo é fundamental na formação do aluno para interagir no meio em que vivem com autonomia, habilidade e competências suficientes para produzirem melhorias para si mesmo e, para a comunidade ao seu redor. Empreendedorismo e educação estão interligados e dependem um do outro no ambiente escolar.

O processo de repassar conhecimentos empreendedores não pode ser disponibilizada de forma convencional como outras disciplinas acadêmicas tradicionais, ou seja, de quem possui o conhecimento para quem não o possui. É preciso desenvolver por meio de práticas e habilidades, o potencial empreendedor que está incubado dentro dos indivíduos. Desta maneira, a educação empreendedora torna-se dinâmica, disponível e utilizável em cada ser humano (DOLABELA, 2011).

1.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA DA PESQUISA

No cenário em que o processo econômico mundial está inserido, faz-se necessário cada vez mais investir e buscar conhecimentos e habilidades para se sobressair perante às concorrências e às exigências do mercado profissional. Como qualquer outro desafio, a capacidade de enfrentamento desta economia do conhecimento, precisa ser desenvolvida. Assim, preparar e incentivar os alunos, futuros profissionais, para superarem esses obstáculos torna-se papel, também, do ambiente escolar.

Assume-se, então, o pressuposto da importância do empreendedorismo desde a educação básica, despertando talentos e/ou habilidades no processo de ensino-aprendizagem, momento em que são geradas oportunidades para a construção do futuro profissional e pessoal.

O desafio do empreendedorismo é a exigência do olhar interdisciplinar sobre o fenômeno abordado. A interdisciplinaridade deve estar aliada aos conceitos inovadores, criativos, visão futurística, dentre outros. Este tema exige mais do que uma abordagem multidisciplinar, seja a matemática, o português, ou demais disciplinas. Faz-se necessário projetos interativos, diálogos interdisciplinares na construção do novo, onde se aplica o ensino do empreendedorismo.

De acordo com Dolabela (2008, p. 15), “o empreendedorismo é um fenômeno coletivo e só terá sentido se oferecer valor para a comunidade”. Por meio dos projetos realizados em um ambiente escolar, pode-se incentivar aos alunos a trabalharem em equipe, buscando o comprometimento como um todo, interligando tecnologias e inovações à realização de projetos de cunhos empreendedores.

Conforme o Jhonson et al (2014), para os especialistas, promover a aprendizagem por meio de práticas e experiências, torna o educando comprometido com sua própria evolução acadêmica. Instigando para despertar a sua consciência para os benefícios momentâneos e futuros, seja na sua carreira profissional, sucesso em sua vida acadêmica e, o mais importante, na construção de capacidades para resolução de problemas que encontrará no decorrer de sua vida (JOHNSON et al., 2014).

Terres (2015) ressalta a importância de explorar ideias e oportunidades mesmo que sejam conflitantes e/ou opostas para se abstrair a construção de novas proposições, tornando mais amplo o propósito de ideias pertinentes ao problema, intensificando o surgimento de relações em múltiplos sentidos. “O ensino do empreendedorismo é

possibilidade de formação, qualidade e desenvolvimento de seus clientes e agentes (alunos e educadores), bem como da instituição e comunidade em que estão inseridas” (JENOVEVA NETO; PACHECO, 2011, p. 68).

Apesar do empreendedorismo desempenhar um importante papel na formação dos alunos para o enfrentamento da hipercompetitividade do mundo globalizado, poucas têm sido as ações realizadas para fomentar nesses indivíduos o espírito empreendedor. Desse modo, surge a questão de pesquisa norteadora desta dissertação: Como fomentar a atitude empreendedora em alunos concluintes da educação básica?

1.2 OBJETIVOS

A fim de nortear a realização desta pesquisa, foram elaborados os objetivos gerais e específicos fundamentados na questão de pesquisa.

1.2.1 Objetivo geral

Propor uma oficina para alunos concluintes da educação básica para fomentar a atitude empreendedora, utilizando a tecnologia e conceitos do *Design Thinking*.

1.2.2 Objetivos específicos

Visando alcançar o objetivo geral deste projeto têm-se os seguintes objetivos específicos:

- a) Identificar o uso de tecnologias pelos alunos por meio dos dispositivos móveis.
- b) Identificar as características empreendedoras nos alunos participantes da oficina;
- c) Estabelecer estratégias para o ensino do empreendedorismo com conceitos e técnicas *Design Thinking*;
- d) Aplicar e validar a proposta da oficina por meio de questionários e depoimentos dos alunos participantes como instrumento do ensino do empreendedorismo

1.3 JUSTIFICATIVA

De acordo com Filho, Gerge e Fialho (2015, p. 582), “é preciso ensinar no mundo, e não mais sobre o mundo. É fundamental fazer parte

do problema, em vez de simular o problema em ambientes controlados”. O ambiente escolar não é um ponto isolado, mais sim uma estrutura voltada para o indivíduo que por sua vez faz parte de um universo rodeado de contextos e problemas. FIALHO (2011) citado por Filho, Gerge e Fialho (2015), diz que é somente através dos desafios enfrentados entre os indivíduos e, o mundo, que surge a produção do conhecimento, nesse contexto aprender significa correr riscos, inventar, desenvolver, inovar e transformar.

Fonseca e Vieira (2009) entendem que desde os primórdios os indivíduos buscam a evolução e encontrar melhoria na qualidade de vida. Entende-se que a raça humana está cada vez mais em busca de melhores maneiras de subsistência com o objetivo de melhorar a forma de sobrevivência no mundo moderno e avançado em que se vive. A partir desses argumentos pode-se observar como surgiram os primeiros empreendedores da história humana, que por questão de sobrevivência das suas espécies procuravam a inovação, o aprendizado, a criatividade e, conseqüentemente, obtinham os resultados.

De acordo com Cavalcanti (2007), o mundo atualizado e moderno vivenciado nos últimos anos foi construído a partir de conceitos e processos de cunho políticos, artístico-culturais, religiosos, econômicos e também científicos, os quais reformulam a maneira como a sociedade está organizada. Conseqüentemente, a educação básica está interligada a essa revolução ocorrida nos últimos tempos.

A educação básica é constituída de um conjunto interligado de fatores que juntos formam o processo de ensino/aprendizagem dos alunos, os currículos que agregam às disciplinas, disponibilizam aos professores diretrizes para desempenhar os processos e projetos que irão compor a sua formação escolar. Conforme Souza Junior (2007), o contexto que envolve as disciplinas escolares e que compõem a história da educação, nos últimos anos vem colocando de diferentes formas e métodos o currículo e os saberes escolares como sendo o principal objetivo de aprendizagem e de estudo da educação básica.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica a organização do sistema de ensino fica a cargo dos entes federativos, onde cada um pode estabelecer seus regimentos de ensino e aprendizagem como também as disciplinas e/ou projetos a serem aplicados, como segue a afirmação:

Na organização do Estado Brasileiro, a matéria educacional é conferida pela Lei nº 9.394/96, de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB),

aos diversos entes federativos: União, Distrito Federal, Estados e Municípios, sendo que a cada um deles compete organizar seu sistema de ensino, cabendo, ainda, à União a coordenação da política nacional de educação, articulando os diferentes níveis e sistemas e exercendo função normativa, redistributiva e supletiva (artigos 8º, 9º, 10 e 11) (Educação, 2013, p. 7).

De acordo com a LDB (Leis de Diretrizes e Bases) a educação envolve os principais pontos de formação desenvolvidos “na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais” (LDB, 1996, Art. 1º). Os ambientes em que os alunos estão inseridos reportam de certa forma as aprendizagens que ajudarão na sua formação profissional e pessoal.

No âmbito nacional a educação básica está compreendida entre: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio. Sendo que, dentre esses 3 níveis ela tem a responsabilidade de desenvolver os alunos, assegurar que tenham formação necessária para exercer a cidadania e poder assim obter progresso em sua vida profissional e dar continuidade aos estudos posteriores ao ensino médio, dessa forma contribuindo e assegurando a redução das desigualdades sociais existentes. Torna-se, “obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezesete) anos de idade” (LDB, 1996, Art. 4º).

De acordo com o QEDu o Censo Escolar 2015 no Brasil, existem 183.487 escolas de educação básica espalhadas por todo o território nacional, sendo que, o número de alunos matriculados no ensino médio nessas escolas está em torno de 7.983.076. Dessas escolas, 119.384 possuem acesso à internet e 98.229 à internet banda larga, apesar de existirem apenas 1.362.365 computadores para uso dos alunos espalhados por cerca de 80.585 escolas (QEDu, 2016).

Conforme Brown (2010, p. 2), “a tecnologia ainda tem muito a avançar”. A internet nos possibilitou uma grande revolução nas formas de comunicação, aproximando cada vez mais as pessoas e possibilitando a interação na troca e geração de ideias. A inovação está sendo vista como centro da realidade atual, e tornando-se uma entre várias estratégias existentes e que poderá ser extrapolada por outros avanços do mundo globalizado (Brown, 2010).

Atualmente, está em vigor no Brasil o PNE (Plano Nacional de Educação) que visa estimular o processo de ensino-aprendizagem dos

alunos estabelecendo 20 metas que foram estipuladas para o período de 2014 a 2024. Essas metas estão alicerçadas com o objetivo de estimular e enfrentar as barreiras no acesso e na permanência dos alunos, as desigualdades educacionais de cada território com foco nas particularidades de sua população, a formação para o trabalho, identificando as potencialidades das dinâmicas locais e o exercício da cidadania (PNE, 2014).

O PNE foi elaborado após vários debates e discussões relacionados com as estratégias para a educação e, posteriormente foram aperfeiçoados no Congresso Nacional. “Há metas estruturantes para a garantia do direito à educação básica com qualidade, que dizem respeito ao acesso, à universalização da alfabetização e à ampliação da escolaridade e das oportunidades educacionais” (PNE, 2014, p. 09).

A meta 3 do PNE trata de forma crucial um dos temas de maior atendimento do direito à educação no Brasil, sendo ele, a universalização do ensino médio. Conforme os dados abordados anteriormente, sobre o número de alunos matriculados no ensino médio nas escolas brasileiras, torna-se claro que essa meta é extremamente desafiadora para a educação. Por esta razão, destaca-se a importância de:

Institucionalizar programa nacional de renovação do ensino médio, a fim de incentivar práticas pedagógicas com abordagens interdisciplinares estruturadas pela relação entre teoria e prática, por meio de currículos escolares que organizem, de maneira flexível e diversificada, conteúdos obrigatórios e eletivos articulados em dimensões como ciência, trabalho, linguagens, tecnologia, cultura e esporte, garantindo-se a aquisição de equipamentos e laboratórios, a produção de material didático específico, a formação continuada de professores e a articulação com instituições acadêmicas, esportivas e culturais (PNE, 2014, p. 22).

Visando estar de acordo com o diagnóstico do PNE citado anteriormente mais precisamente na meta 3, surge a oportunidade de aplicação do Projeto TEIA. O Projeto TEIA é uma oficina voltado para impulsionar e fomentar o empreendedorismo em alunos concluintes da educação básica. Ele vai ao encontro das recomendações destacadas para alavancar o ensino médio, instigando os alunos a realizarem

atividades práticas, usar tecnologias, criarem e/ou abstraírem ideias e oportunidades para fomentar seus futuros profissionais e pessoais.

A aplicação do Projeto TEIA torna-se uma alternativa de incentivo aos alunos concluintes da educação básica para darem continuidade no seu processo de formação acadêmica ou a investirem em seus próprios empreendimentos ou a serem empreendedores nos seus ambientes de trabalho.

Teixeira *et al* (2013), aborda que muitos adultos por falta de oportunidades em sua infância ou quando jovens acabam tendo que buscar na fase adulta os ensinamentos e aprendizagens necessários para o mercado de trabalho e a vida profissional. O indivíduo constrói a sua autoestima relacionada com as informações recebidas no decorrer da sua vida, para tanto, ser um indivíduo com uma autoimagem positiva está vinculado à educação e às oportunidades que receberam ao longo da vida.

O *Design Thinking* surge como uma perspectiva à inovação, de forma a ser eficiente e alcançável e, que integre todos os aspectos de diferentes negócios e da comunidade na qual os indivíduos estão inclusos, possibilitando a geração de ideias que sejam inovadoras, que sejam possíveis de serem aplicadas e que ao final façam a diferença de forma positiva (Brown, 2010). Por intermédio das técnicas do *Design Thinking* os alunos podem estimular suas criatividade e desenvolver projetos inovadores.

Com o intuito de incentivar os jovens a fomentarem a sua vida profissional e entrarem no mercado de trabalho a oficina desenvolvido “Projeto TEIA”, traz conhecimentos relacionados ao empreendedorismo. Uma vez que os empreendimentos estão sendo criados por demanda de necessidade o Projeto TEIA, instiga os alunos a criarem ideias voltados a essas necessidades, e que futuramente podem tornar-se para esses alunos oportunidades empreendedoras.

O empreendedorismo vem ganhando espaço e sendo vivenciado nos últimos anos e apresentado como forma de ascensão do crescimento social e profissional e como possibilidade de superar a crise do emprego vivenciada nos últimos tempos, podendo ser oferecido no ambiente escolar (COAN, 2011).

1.4 ADERÊNCIA AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

O Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação (PPGTIC) foi aprovado pela câmara de pós-graduação em 2013 sendo

submetido no mesmo ano a recomendação da CAPES, que no final do ano corrente aprovou o programa em nível de mestrado. A área de concentração pela qual o programa está estruturado é Tecnologia e Inovação. (UFSC, 2016).

O programa busca promover inovação com apoio de tecnologias computacionais para o desenvolvimento dos setores de educação, gestão e tecnologia computacional. As tecnologias computacionais serão estudadas para servirem de base para o desenvolvimento de ferramentas/soluções/metodologias que promovem o avanço do processo de ensino e de aprendizagem ou para o avanço dos processos de gestão de modo geral (UFSC, 2016).

Esta dissertação está vinculada a linha de pesquisa Tecnologia, Gestão e Inovação, cujo principal objetivo é “trabalhar as novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento de novas metodologias, técnicas, processos para a gestão das organizações” (UFSC, 2016). A pesquisa explorada por meio da aplicação da oficina Projeto TEIA envolve conhecimentos voltados à área interdisciplinar e de gestão, tendo a utilização de tecnologias e a inovação como fator motivador através do ensino do empreendedorismo juntamente com conceitos e técnicas *Design Thinking*, voltadas a estimular o futuro e o desenvolvimento profissional e pessoal dos alunos participantes da pesquisa.

1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO

Para o alcance dos objetivos descritos nesta dissertação, fez-se necessário uma estruturação lógica, conforme descrita a seguir.

O capítulo 1 visa esclarecer ao leitor a introdução do assunto abordado, descrevendo pontos iniciais e fundamentais para o desenvolvimento da dissertação, tais como: a definição do problema da pesquisa, os objetivos alcançados no desenvolver da dissertação, a justificativa, a aderência ao PPGTIC e finalizando com a estrutura elaborada para o trabalho.

O capítulo 2 traz o referencial teórico utilizado no trabalho, os quais são: Empreendedorismo; Empreendedorismo e Educação; *Design Thinking* e Recursos Educacionais. No item Empreendedorismo trata o termo empreendedorismo os conceitos, o perfil empreendedor, a inovação como aliada as estratégias para empreender descrevendo a

inovação no empreendedorismo através das *startups* e das incubadoras de empresas. No item Empreendedorismo e Educação aborda os aspectos do ensino do empreendedorismo e o empreendedorismo no Brasil e no exterior. No item *Design Thinking* as fases são abordadas e o processo dentro da educação é apresentado. Por fim, a tecnologia na educação, mostra a sua importância para o atual momento vivenciado pelos estudantes, onde sua utilização torna-se um aliado em momentos de aprendizagem e inovação.

No capítulo 3 o Projeto TEIA é explanado e, descrito o seu surgimento e, participação na pesquisa.

No capítulo 4 os procedimentos metodológicos trazem a visão de todos os passos e procedimentos necessários para a realização da pesquisa.

No capítulo 5 os resultados e discussões aparecem com as análises realizadas em relação aos dados obtidos com a aplicação da oficina do Projeto TEIA, em que, os questionários inicial e final são analisados.

No capítulo 6 para dar encerramento ao tema abordado na dissertação, algumas considerações finais são realizadas, tendo como princípio contribuições oriundas da pesquisa e sugestões de trabalhos futuros.

Para finalizar a dissertação são apresentadas as referências utilizadas para o embasamento teórico, e os apêndices.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão apresentadas as referências teóricas utilizadas para o desenvolvimento desta dissertação, onde os temas abordados são Inovação, Empreendedorismo, *Design Thinking* e Tecnologia na Educação.

2.1 EMPREENDEDORISMO

De acordo com o Manual de Oslo (2005, p. 57), “diferenciam-se quatro tipos de inovação: de produto, de processo, de *marketing* e organizacional”. As empresas precisam estar em busca de novas formas, métodos e/ou produtos para conquistar os clientes no mercado tão competitivo e acirrado em que estão inseridas. Para o Manual de Oslo inovação consiste em:

Uma inovação é a implementação de um produto (bem ou serviço) novo ou significativamente melhorado, ou um processo, um novo método de *marketing*, ou um novo método organizacional nas práticas de negócios, na organização do local de trabalho ou nas relações externas (MANUAL DE OSLO, 2005, p. 55).

Um dos maiores desafios das organizações está no olhar e entendimento sobre as necessidades de inovação, de perceber que manter-se no mercado competitivo exige mudanças contínuas. Bessant e Tidd (2009) dizem que a maioria das pequenas e médias empresas quebram pelo fato de não reconhecerem a necessidade de inovar, de mudar, preocupam-se apenas em resolver problemas corriqueiros do dia a dia mediante a crise atual, e não pensam em se prevenir de possíveis problemas que possam surgir no futuro.

De acordo com Barbieri, Álvares e Cajazeira (2009), um dos pontos que mais preocupam as organizações está relacionado à geração de ideias quando se fala em desempenhar inovações sistemáticas. Nesse contexto, pode-se entender a inovação como sendo o processo pelo qual as ideias passam de novidades até tornarem-se concretas.

De acordo com Tigre (2006), até meados do século XVIII, quando teve início a primeira revolução industrial, a principal atividade econômica praticada no mundo era a agricultura. Todo o processo era realizado de forma artesanal e individual, sendo que dessa forma

nenhuma mercadoria ficava igual à outra. Até o momento da revolução as organizações já trabalhavam de forma cooperativa, porém o conceito de fábrica ainda não existia, o processo de aprendizagem hierárquico permitia aos profissionais um aprendizado de forma organizada e estruturada. Ainda conforme Tigre (2006) com o trabalho manual e sem utilizar equipamentos para a melhoria da produtividade, o crescimento da produção dependia de fatores de produção utilizados, desta forma a maneira de aumentar a quantidade produzida era apenas aumentando o número de profissionais trabalhadores, a quantidade de matéria prima e a metragem das oficinas.

Com o passar dos tempos muitas mudanças significativas foram acontecendo na sociedade e, nos meios de produção existentes. A inovação de um modo ágil tornou-se parte das organizações e da economia como forma de sobrevivência no mercado. Com o surgimento das tecnologias, cada vez mais as organizações precisaram investir em sua base tecnológica para agilizar seus processos de produção. Para Seleme (2002), o processo de globalização econômico atual provoca significativas mudanças no comportamento do mercado atuante, exigindo cada vez mais que as empresas se tornem competitivas em um mercado que está cada vez mais exigente, sob punição de passarem dificuldades para sobreviver.

Para Brown (2010), as organizações sentiram-se na obrigação, como estratégia de sobrevivência, de buscar soluções para o grande avanço que estava ocorrendo.

“À medida que o centro da atividade econômica no mundo em desenvolvimento foi passando inexoravelmente da produção industrial à criação de conhecimento e prestação de serviços, a inovação se tornou nada menos que uma estratégia de sobrevivência” (BROWN, 2010, p. 7).

Vianna et al. (2012) salienta que para as organizações o termo inovar está atrelado a apenas investir em novas tecnologias. Nos anos 90 Deming criou uma nova abordagem para o termo inovar, ele contrapõe que é necessário não apenas investir em tecnologias, mais sim explorar novos mercados, novos horizontes, possibilitando assim além de abrir portas para futuros novos clientes, conseguir satisfazer as necessidades deles.

Como forma de instigar o surgimento de novas ideias e novos empreendimentos, surgiram então os ambientes de inovação. Caracterizados pelo apoio aos empreendedores iniciantes, que irão desenvolver e conseqüentemente fornecer produtos inovadores as empresas já atuantes no mercado profissional.

De acordo com ANPROTEC; SEBRAE (2016) após o ano de 1959, o desenvolvimento de incubadoras que apoiam o desenvolvimento de empreendimentos iniciais, vem se replicando pelo mundo de acordo com a realidade de cada local. Dessa forma, as incubadoras tornam-se uma forte aliada para o desenvolvimento econômico da sociedade.

O Sebrae (2015) trata as incubadoras como sendo focadas em dar apoio e fornecer suporte físico aos negócios iniciais, em contrapartida, as empresas que estão incubadas realizam pagamento de um aluguel mensal pelo espaço utilizado e, uma taxa no momento em que ocorre a sua graduação. Como estão em fase de inicialização, os valores pagos para as incubadoras pelos empreendimentos que estão inseridos em sua estrutura é relevantemente menor, que o exigido pelo mercado externo.

Conforme Sebrae (2015) as aceleradoras são empresas que fomentam o capital empreendedor, assemelham-se aos fundos de investimento, todavia seu foco é no estágio inicial das ideias, através de programas de aceleração baseados em tutorias. As ideias para engajarem-se em uma aceleradora de empresas, precisam passar por processos de seleção, os quais estão classificados em 3 grandes etapas conforme a figura 1.

Figura 1 - Etapas processo de seleção de uma aceleradora de empresas



Fonte: Elaborado pela autora com base no SEBRAE, 2015.

De acordo com o Sebrae (2015), na fase de seleção as ideias passam por um processo de escolha muito competitivo, com o intuito de escolher as melhores ideias para tornarem-se futuros empreendimentos. Na fase de aceleração, as ideias já selecionadas, recebem estrutura e suporte para o seu desenvolvimento e acesso ao mercado, através de apoio de profissionais qualificados e experientes no assunto. E na última fase, na captação e desinvestimento, as empresas já desenvolvidas e ativas no mercado, ganham uma conexão através das aceleradoras com fundos de investimentos afim de realizar novos e maiores subsídios.

Em busca dos objetivos e metas traçados pelo empreendedorismo das organizações, cada vez mais inovações surgem no âmbito de atrair os olhares dos indivíduos. Corroborando com essa ideia, Mariano e Mayer (2011, p. 21) citam que “a capacidade de realização do empreendedor aliada à percepção de oportunidades relacionadas à inovação resulta no desenvolvimento de novos produtos e serviços que passam a ser oferecidos à sociedade”.

Para Hashimoto (2010), os empreendedores, sejam eles internos ou externos, não conseguem por em prática ideias relevantes sozinhos. Todo empreendedor, independentemente do nível de sucesso, possui entre suas principais características o poder de formar alianças estratégicas com outras pessoas ou entidades a fim de que lhe auxiliem a transformar suas visões em realidade. O trabalho em equipe possibilita de forma inovadora atrair pessoas com pensamentos e ideias distintos,

para juntos realizar uma soma visando gerar oportunidades para serem trabalhadas e moldadas na visão empreendedora.

2.1.1 Conceitos de Empreendedorismo

O mundo vem sofrendo muitas transformações, principalmente no século XX quando surgiram as principais invenções que desencadearam uma grande evolução no processo de vida das pessoas. Oriundas de diversos processos de inovações essas invenções surgiram de circunstâncias novas ou transformações ainda não pensadas, aceitas pela população e que rapidamente ganharam espaço e usabilidade no mundo atual (DORNELAS, 2008).

Por trás de todas essas invenções ou transformações estão pessoas com potencial empreendedor, com ideias novas, criativas, perspectivas inovadoras, pessoas com potencial diferenciado, as quais são denominadas empreendedoras. Partindo do ponto que os empreendedores estão transformando o mundo e a vida das pessoas, o comportamento e, esses processos empreendedores precisam ser estudados e diagnosticados para serem entendidos e, posteriormente ganharem oportunidades de aprender e desenvolver ainda mais esse potencial (DORNELAS, 2008). Dornelas (2016, p. 46) cita que:

Talvez, um dos maiores mitos a respeito de novas ideias de negócios seja de que devam ser únicas. O fato de uma ideia ser ou não única não importa. O que importa é como o empreendedor utiliza sua ideia, inédita ou não, de maneira a transformá-la em um produto ou serviço que faça sua empresa crescer. As oportunidades geralmente são únicas, pois o empreendedor pode ficar vários anos sem observar e aproveitar uma oportunidade de desenvolver um novo produto, ganhar um novo mercado e estabelecer uma parceria que o diferencie dos concorrentes.

O que isso quer dizer em relação ao empreendedorismo, é que, um dos maiores obstáculos para as pessoas tornarem-se empreendedores de sucesso está nas dificuldades de entender o verdadeiro sentido de ser um criador, um inovador, possuir iniciativas ou habilidades e, talentos que ainda não foram explorados. Não há necessidade de inventar coisas novas, mas sim de conseguir entender de que maneira essas características empreendedoras podem ser utilizadas.

Oliveira (2014) cita que a medida que o empreendedor transforma uma ideia em negócio, oportunidade, e a estabelece como uma iniciativa promissora otimista, é quase certo que o empreendimento resultará em um resultado positivo. Para o empreendedor não basta ter apenas uma ideia, ele precisa acreditar que dará certo, precisa investir desde tempo a pensamentos positivos na sua ideia.

Conforme Barboza *et al* (2009, p. 12), a palavra empreendedor é originária da economia francesa, e “está ligada à criação de um negócio, e vinculada a competição”. Para Ribeiro (2016, p. 15) “a importância do movimento do empreendedorismo caminha com bastante alinhamento ao desenvolvimento econômico”.

Dolabela (2006, p. 29) define que “o empreendedor é alguém que sonha e busca transformar seu sonho em realidade”. Muito mais que ter objetivos e ideais traçados para o futuro, é preciso batalhar e desenvolver ações para alcançar esses planos, mesmo com a concorrência acirrada em que se vive no mundo profissional nos tempos atuais, é necessário um engajamento muito grande por parte de cada indivíduo para atingir os sonhos e tornar-se um empreendedor.

Os paradigmas que giram em torno do empreendedorismo, possibilitam o desenvolvimento dos sonhos que os indivíduos possuem de forma mais precisa, sendo que:

O empreendedorismo corresponde a um conjunto articulado de aspectos culturais, atitudes, metodologias, mecanismos de estímulo e ambientes que visam promover de forma integrada a concretização de ciclos de sonho, concepção, implementação a aceleração de novas realidades organizacionais, geradoras de valor acrescentado (SARAIVA, 2015, p. 34).

Para Chiavenato (2012), o empreendedor é o indivíduo que estimula ou inicia um negócio que irá efetivar uma ideia ou projeto profissional ou pessoal, arcando com os riscos e responsabilidades, além de buscar constantemente pela inovação. Além do contexto de criação e administração de empresas, o espírito empreendedor alcança os indivíduos que estão em busca de serem criativos, inovadores, correrem riscos, mediante as tomadas de decisões e, iniciativas, tanto na vida profissional, quanto pessoal.

Oliveira (2014, p. 17) corroborando com essas afirmações cita que:

Como o empreendedorismo tem forte interação com o processo de inovação, incluindo a interligação dos produtos e serviços dos empreendimentos com os diversos segmentos de mercado, com suas necessidades e expectativas, o aperfeiçoamento, e até o desenvolvimento de modelos administrativos são facilitados.

Leite (2012) cita que o sucesso que as empresas buscam no mercado competitivo está focado principalmente em relação à concorrência, e essa grande competição em busca do sucesso é uma das variáveis que os empreendedores precisam possuir em mente no momento. Em um mercado voltado para os consumidores virtuais, uma das preocupações das empresas é torna-se visível e acessível através dos meios virtuais de divulgação e venda de produtos.

Tajra (2014) afirma que uma pessoa empreendedora não necessariamente é aquela pessoa dona do seu próprio negócio, ou seja, um empresário. Uma pessoa considerada empreendedora busca resultados, busca inovar e busca por realizações, ser empreendedor relaciona-se com atitudes, na maneira de como se portar diante de situações cotidianas, é tornar-se animado e energizado no desenvolvimento de ideias e colocá-las em prática.

2.1.2 Perfil Empreendedor

Existem várias características que podem ser destacadas no perfil de um empreendedor. Segundo Maximiano (2012), o empreendedor precisa ter capacidade de implementação e criatividade, pois precisa estar a todo o momento criando e desenvolvendo coisas novas para acompanhar as grandes mudanças do mercado em que está inserido., Precisa estar disposto a encarar os riscos mediante uma ideia nova de investimento ou de abertura de um novo negócio, precisa ser persistente e otimista, para conseguir vencer os obstáculos oriundos das exigências do mercado e, não desistir tão facilmente. Outro fator importante é a independência, muitas vezes precisa ser autônomo e tomar suas próprias decisões sozinho e, de forma empreendedora e criativa.

Conforme Tajra (2014), na sociedade em que vivemos os empreendedores necessitam obter destaque para gerar as realizações e ganhos para a sociedade da qual fazem parte. No quadro 2 são descritas

características de empreendedores que favorecem a identificação do perfil empreendedor.

Quadro 2 - Características dos empreendedores

Característica	Descrição
Iniciativa	Realizar as atividades por vontade própria, sem necessitar ser solicitado.
Persistência	Persistir para vencer os obstáculos que surgem na vida.
Comprometimento	Envolver-se com boa vontade e entusiasmo para obter bons resultados.
Persuasão	Saber convencer para vender uma boa ideia e obter uma negociação bem-sucedida.
Bons relacionamentos	Ter uma boa rede de contatos oferece oportunidades de ser uma pessoa bem-sucedida, obter vantagens nas negociações e/ou credibilidade no mercado.
Autoconfiança	Confiar em si próprio para ir em busca do sucesso, acreditar que você pode fazer seu empreendimento dar certo.
Automotivação	Uma junção de iniciativa com autoconfiança, através da automotivação nos momentos difíceis é possível manter-se firme.
Criatividade	Capacidade de inovar, criar oportunidades, criar saídas inteligentes para os problemas, desenvolver ideias bem-sucedidas.
Estar preparado	Estar bem informado sobre o momento vivido, estar atualizado nos acontecimentos desde básicos até os mais disseminados para que o

	empreendimento tenha sucesso.
Otimismo	Ter um olhar sempre positivo mediante as situações, abstrair de um erro um aprendizado, e ter a visão sobre os acontecimentos e situações como uma oportunidade.

Fonte: Elaborado pela autora com base em Tajra (2014)

Conforme Oliveira (2014), o empreendedorismo propicia novos estilos de vida, os quais possibilitam às pessoas a alcançarem diferentes e agradáveis estágios em sua vida profissional ou, pessoal e, possibilitam que esses empreendedores se tornem referências para outros empreendedores iniciantes. No decorrer da sua carreira profissional, o indivíduo pode atuar com diferentes características empreendedoras, cada tipo de empreendedor possui características que descrevem a forma de ser e agir, como mostra o quadro 3.

Quadro 3 - Tipos e características do empreendedor.

TIPO DE EMPREENDEDOR	CARACTERÍSTICA
Empreendedor Externo	É aquele que idealiza, compreende e consolida um negócio, que concretiza resultados positivos através da inovação e/ou renovação
Empreendedor Interno	É o funcionário de uma empresa que possui iniciativas de criar e aplicar ideias empreendedoras.
Pseudoempreendedor	É aquele que pensa ser um empreendedor interno, todavia não é e também sonha a vida inteira em ser um empreendedor externo, porém, nunca alcança esse sonho.
Empreendedor por iniciativa	É aquele que arrisca-se em ser um empreendedor, porém, não possui uma ideia boa que irá suportar o empreendimento.
Empreendedor por necessidade	É aquele que nos momentos mais difíceis acaba realizando tentativas de

	empreender utilizando seus conhecimentos e práticas.
Empreendedor de renovação	É aquele que renova um negócio já existente, aumentando as chances de sucesso do empreendimento.
Empreendedor estrategista	É aquele que constantemente está interagindo com o ambiente externo para desenvolver estratégias e ideias.
Empreendedor estadista	É aquele que otimiza o estilo e o modelo de administração do estrategista, bem como consolida empreendimentos que possam contribuir para o desenvolvimento consciente de toda uma região.

Fonte: A autora com base em Oliveira (2014, p. 18-20)

Para Silva, Dias e Willerding (2011), o comportamento empreendedor que os indivíduos que compõem o capital humano das organizações apresentaram, formou o termo intraempreendedor. Percebeu-se que o comportamento desenvolvido pelos colaboradores das organizações e empresas podiam agregar mudanças e originar novas oportunidades de negócios para as empresas das quais eles fazem parte.

Tajra (2014, p. 12) trata o intraempreendedorismo dentro das organizações como:

O movimento empresarial voltado para o desenvolvimento de funcionários (colaboradores) da organização com postura empreendedora como modo de alavancar novos negócios para que a própria empresa gere seu crescimento de maneira continuada. A empresa necessita de funcionários empreendedores se ela deseja inovar e continuar se desenvolvendo.

As características apresentadas pelos empreendedores e intraempreendedores são totalmente similares, tendo como diferença apenas a forma utilizada de por em prática essas características e/ou habilidades, sendo que, o intraempreendedor é regido por uma organização, submissões e regras oriundas da organização a qual está vinculado, e o empreendedor rege de forma independente seus sonhos, projetos e ideias.

2.2 EMPREENDEDORISMO E EDUCAÇÃO

Segundo o Guia de Educação para o Empreendedorismo (2006), a principal base metodológica para o ensino do empreendedorismo é o aprender-fazendo, onde o foco principal para a formação do aluno é, para se aprender precisa praticar. Nesse contexto, o aluno torna-se o ator principal da sua formação, por meio do planejamento, raciocínio, execução e trabalho em equipe, dentre outras características pertinentes ao fator empreender, e para alcançar esses objetivos e disponibilizá-los aos alunos o ambiente escolar torna-se o lugar mais propício e adequado para a elaboração desse processo de ensino/aprendizagem.

Tajra (2014, p. 13) afirma que os empreendedores não nascem prontos, “a postura empreendedora pode ser desenvolvida pela educação familiar, pelas escolas e ao longo de toda a trajetória da vida”. Para esse objetivo pessoal ser atingido, é necessário, sobretudo que os indivíduos queiram tornarem-se empreendedores para a realização do seu próprio desenvolvimento pessoal e profissional.

Barboza *et al* (2009, p. 12) cita o ambiente escolar como forte aliado para trabalhar o empreendedorismo com os alunos.

...ao pressupor ações como saber identificar, aproveitar ou criar oportunidades e elaborar projetos para a consecução de metas, objetivos e sonhos, o empreendedorismo não pode ficar fora do processo educacional. Assim como já se descobriu a necessidade do empreendedorismo social, é imperioso que se crie, de fato, uma educação empreendedora para todas as áreas da atividade humana, com o advento do educador-empreendedor ou do empreendedor-educador.

O empreendedorismo impõe-se como um fenômeno cultural que está fortemente pautado e alicerçado no processo educacional, conhecendo as condições atuais da sociedade, seus comportamentos, atitudes empreendedoras, criativas, inovadoras e, posteriormente, conseguindo difundir técnicas e procedimentos para o ensino e a socialização dos conceitos e práticas de transformar o aluno em um futuro empreendedor, que se tornam os pilares para o ensino do empreendedorismo (SELA; SELA; FRANZINI, 2006).

No ensino do empreendedorismo devem-se constar algumas competências consideradas essenciais que, de acordo com o Guia de Educação para o Empreendedorismo (2006), devem ser consideradas

como pilares para o ensino do empreendedorismo e o ato de empreender, as quais são: Autoconfiança, Iniciativa, Resistência ao fracasso, Planejamento, Criatividade e Relações Interpessoais. Para realizar a avaliação e um possível diagnóstico sobre essas competências apresentadas pelos alunos, podem-se aplicar metodologias pré-estabelecidas existentes ou até mesmo próprias que estejam baseadas em referências, obtendo assim um diagnóstico dos alunos e posteriormente poder realizar um planejamento das futuras atividades e projetos a serem aplicados.

O ensino do empreendedorismo vem, aos poucos, ganhando espaço no ambiente escolar, seja por meio de projetos ou inserido como uma disciplina integrada à matriz curricular. Pois, não se trata somente de incentivar os alunos a serem futuros empresários e abrirem suas próprias empresas. O empreendedorismo vai além desse paradigma, seus conceitos e práticas levam o aluno a associar o contexto global da economia, a sociedade em que está inserido, enxergar a realidade em que vive e transformá-la em oportunidades de futuras mudanças, assumindo o instinto de busca por melhorias e transformações. O ambiente escolar é o cenário principal para adquirir conhecimentos e informações necessários para concretizar essas iniciativas, pois o aluno está inserido nesse contexto (PEREIRA; FERREIRA; FIGUEIREDO, 2007).

Segundo o Guia de Educação para o Empreendedorismo (2006, p. 12), “é fundamental na educação para o empreendedorismo criar oportunidades para que o aluno possa aprender, pensar e agir de maneira empreendedora”. É necessário criar métodos e contextos reais que instiguem o aluno a refletir, a ser criativo e a empreender. Possibilitar ao aluno a aprendizagem através de práticas, instigando a tomada de decisões, a resolução de problemas com erros e acertos através do ambiente escolar.

O empreendedorismo age como parte integrante do processo educacional, pois, supõe ao aluno ações como: saber identificar, aproveitar, criar, inovar, elaborar oportunidades e projetos ou para a execução de metas, objetivos ou sonhos estabelecidos para o futuro profissional. Investir no empreendedorismo torna-se uma boa alternativa, baseado no momento econômico em que as organizações vivem.

De acordo com Dolabela (2011), no mundo atual os fluxos estão invertidos, o polo passou a ser o indivíduo, e não o mercado, que desenvolve o seu potencial e autoconhecimento formulando seus próprios sonhos, e irá criar suas próprias atividades. Portanto, precisa ser

preparado como um especialista naquilo que não existe, principalmente a competência do ser empreendedor. O conhecimento de empreender não pode ser transferido como conteúdos tradicionais do ensino básico, o que se pode fazer é desenvolver o potencial empreendedor nos alunos por intermédio de práticas.

Uma instituição de ensino empreendedora precisa adotar de forma clara um novo paradigma educacional, não apenas incluir em sua matriz curricular a disciplina empreendedorismo. O aluno precisa vivenciar experiências que lhe traga conhecimento adequado para tomar decisões e serem inovadores. Para isso, o papel da escola é fundamental para proporcionar ao aluno no ambiente educacional informação e conhecimento sobre empreendedorismo.

Conforme Lopes (2010), o ensino do empreendedorismo não teve início nas escolas de ensino regulares, como uma competência a mais a ser aplicada e desenvolvida nos alunos. Sua real origem está ligada aos cursos de administração de empresas. Foi dentro das faculdades de administração que se iniciou e desenvolveu o tema, e é nesse ambiente em que são elaboradas as pesquisas sobre o termo empreendedorismo.

Para Oliveira, Melo e Muylder (2015), as mudanças ocorridas de forma dinâmica no mercado e no mundo do trabalho exigem que os indivíduos possuam características e competências que antes não eram exigidas, e que, atualmente são requeridas pelas organizações. O ensino do empreendedorismo é um dos pilares para fornecer cada vez mais aos indivíduos oportunidades de adquirirem conhecimentos e habilidades que os ajudarão a encarar as barreiras do mercado profissional, que se tornam mais exigentes de informação e conhecimentos inovadores.

Barboza *et al* (2009) cita que ao longo da evolução histórica da humanidade, várias teorias educacionais foram criadas, ideias surgiram, e muitas pessoas tornaram-se adeptas das diversas teorias que surgiram. Em cada época diversificados tipos de educação e ideais educativos apareciam. O que impulsionava essas novas ideias, essas novas crenças, essas teorias, está vinculado ao empreendedorismo. “Isso nada mais é do que empreendedorismo e prova que somos naturalmente empreendedores. Quando não o somos, estamos indo contra a nossa própria essência” (Barboza et al, 2009, p. 23).

2.2.1 Empreendedorismo no Brasil e no exterior

Tajra (2014) coloca que algumas pessoas buscam pela abertura do seu próprio negócio e do seu investimento pessoal, por diversos motivos, porém, os que mais influenciam estão voltados para a obtenção

de uma renda melhor. Todavia, em alguns casos o sonho de ser um empreendedor de sucesso não obtém um resultado como o esperado.

No Brasil, existe uma cultura ainda muito tímida para o estímulo da postura empreendedora. Poucas são as escolas e organizações que incentivam o espírito de realização. A falta de capacidade empreendedora, a ausência de estrutura tributária e trabalhista orientada para pequenos negócios, as poucas opções de financiamento e capitalização, bem como a influência da família para o trabalhador assalariado ou concursado aliada ao sistema de ensino que atua pouco no desenvolvimento de empreendedores são alguns dos fatores que dificultam essa postura no país (TAJRA, 2014, p. 14).

Práticas e ensinamentos sobre empreendedorismo são realizados no Brasil e no mundo. Algumas escolas incluem o ensino do empreendedorismo em suas grades curriculares, outras inserem por meio de projetos interdisciplinares ofertados aos alunos em forma de oficinas e ou programas.

Atualmente no Brasil, um dos principais fornecedores dessa prática para jovens na fase de conclusão da educação básica é o SEBRAE (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas), que ressalta que:

Principal objetivo é estruturar a educação empreendedora para alunos do ensino médio, de forma a colaborar com o desenvolvimento completo dos indivíduos, visando encorajá-los, impactando e preparando esses jovens para os futuros obstáculos da vida profissional, proporcionando estimular a identificação de oportunidades de forma a realizarem o planejamento de suas vidas e futuros por meio de ações empreendedoras (SEBRAE, 2015).

No Brasil, o empreendedorismo começou a ganhar impulso e força a partir do ano de 1990, no momento em que as entidades SEBRAE (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas) e a Softex (Sociedade Brasileira para Exportação de *Software*) foram desenvolvidas, possibilitando ao empreendedor obter informações que

iriam auxiliá-lo no desenvolvimento do seu empreendimento e, entre os anos de 1999 e 2002, nos quais vigoraram no Brasil o Programa Brasil Empreendedor, desenvolvido pelo governo federal com o intuito de capacitar e destinar recursos aos futuros empreendedores.

Algumas Leis Municipais e/ou Estaduais estão inserindo e estimulando o ensino do empreendedorismo nas escolas públicas. A partir dessa iniciativa, pode-se incluir o empreendedorismo como uma forma de acréscimo de conhecimento e crescimento aos alunos da educação básica. O quadro 4 mostra cidades e/ou estados que aprovaram em forma de lei e/ou projeto a inserção do empreendedorismo na sua grade curricular.

Quadro 4 - Leis sobre o ensino do Empreendedorismo na educação básica.

CIDADE	ESTADO	LEI	DATA
Camboriú	Santa Catarina	LEI Nº 2582/2013	2013
Campo Largo	Paraná	LEI Nº 2669	2015
Biguaçu	Santa Catarina	LEI Nº 2794	2009
Itapema	Santa Catarina	LEI Nº 3198	2013
Tietê	São Paulo	LEI Nº 3490	2014
Rio do Sul	Santa Catarina	LEI Nº 4991	2010
Todas as cidades	São Paulo	LEI 15.693	2015
Rio de Janeiro	Rio de Janeiro	LEI Nº 6340	2012

Fonte: Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de pesquisas sobre as Leis para o ensino do empreendedorismo 2009-2015.

No exterior pode-se ressaltar os países Europeus com grandes ênfases no ensino do empreendedorismo. Segundo Eurydice (2012), a Europa enfrenta uma série de desafios que só podem ser superados com o uso da inovação, da boa educação e dos cidadãos empreendedores que buscam novos caminhos e alternativas para enfrentar e se adaptar a esses desafios. Investir nas crianças para o incentivo a tornarem-se jovens e posteriormente adultos de sucesso, futuros empreendedores, por meio de uma boa educação, do ensino das maneiras e caminhos para alcançar sucesso nas suas profissões, seja como empreendedores dos seus próprios negócios ou nas empresas em que trabalham.

De acordo com Eurydice (2012), a partir do ano 2000 começaram os lançamentos de estratégias de empreendedorismo educacional em alguns dos países da Europa, na Lituânia, por exemplo, a partir do ano de 2003 houve a inserção do empreendedorismo educacional, seguido

então pelo Reino Unido e a Noruega no ano de 2004. No ano de 2007, muito países lançaram estratégias de empreendedorismo na educação, mais precisamente no ano de 2009. Na afirmação da Eurydice (2012), em países como Hungria, Portugal e Romênia estão sendo muito discutidas as estratégias de empreendedorismo e em breve poderão ser divulgadas.

Para a Eurydice (2012), investir na educação dos alunos, instigá-los a tornarem-se empreendedores, inovadores, em um período de até cinco anos após a conclusão da sua formação básica, torna-se um dos objetivos das estratégias lançadas pelos países Europeus.

2.3 DESIGN THINKING

De acordo com Seleme (2002), o surgimento do *Design* está atrelado à necessidade dos seres humanos. Compreende-se como necessidade todo e qualquer desejo e ansiedade vividas pelos indivíduos no ambiente em que estão inseridos. As evoluções ocorridas no decorrer da sua existência transformam as necessidades em ideias e atitudes concretas.

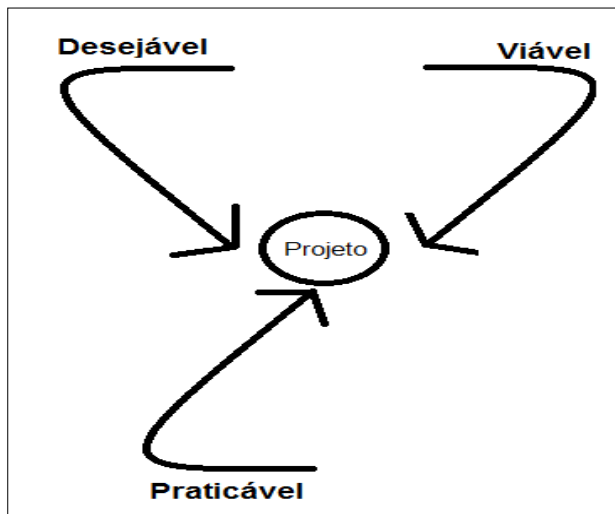
Vianna et al. (2012) afirma que para o designer tudo que possa prejudicar e/ou atrapalhar a vivência de experiências tanto emocionais, como cognitivas ou estéticas torna-se um problema na vida dos indivíduos, necessitando de gerar soluções para tais. “Embora o nome “*design*” seja frequentemente associado à qualidade e/ou aparência estética de produtos, o design como disciplina tem por objetivo máximo promover o bem-estar na vida das pessoas” (VIANNA et al., 2012, p. 13).

O *Design Thinking (DT)* tem se expandido como um método simples que pode auxiliar os indivíduos a solucionar problemas e situações simples do seu dia a dia. Corroborando com essa afirmação, Brown (2010, p. 6) afirma que o *Design Thinking* pode se encaixar como “um conjunto de princípios que podem ser aplicados por diversas pessoas a uma ampla variedade de problemas”. Reginaldo (2015, p. 32) concordando com essa ideia afirma que “o pensamento do Design que é transpassado por diversas áreas e que deixa de ser somente campo de atuação dos designers se configura como o “*design thinking*””.

Brown (2010) colabora dizendo que a busca por uma coexistência pacífica não sugere que todas as restrições surjam de maneira semelhante, ou seja, os projetos podem ser orientados por diferentes aspectos e fatores, e que diferentes tipos de projetos podem estar agrupados em um mesmo aspecto. Difundindo esses aspectos em

relação aos projetos desenvolvidos pelos indivíduos pode-se salientar a existência de três pontos fundamentais, sejam eles: o desejável, o viável e o praticável, conforme representado na figura 2.

Figura 2 - Definições *Design Thinking*



Fonte: Elaborado pela autora, baseado em Brown (2010).

Terres (2015) conta que foi na década de 70 que o *Design Thinking* começou a ser explorado e visto como uma abordagem mais de estratégias do que somente operacional. (Nietzsche (2012) citado por Terres (2015, p. 34) afirma que:

A metodologia do *Design Thinking* faz parte de um enorme movimento intelectual do século XX para atender os processos mentais diante de problemas bem definidos, mal definidos e os problemas incômodos, aqueles tão confusos ou traiçoeiros que as soluções não são corretas ou incorretas, porém, mais ou menos plausíveis (Nietzsche (2012) citado por Terres (2015), p. 34).

Para Terres (2015, p. 30) “credita-se ao *Design Thinking* uma abordagem colaborativa, subsidiada na perspectiva de criação de

oportunidades e soluções intencionando um redirecionamento no processo tradicional de gestão”. A resolução de problemas por meio da observação de oportunidades pode gerar várias ideias e mecanismos empreendedores para os indivíduos que estão em busca de um futuro profissional.

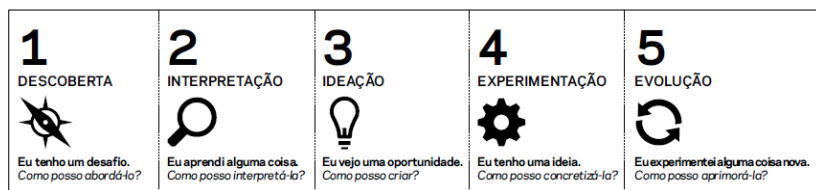
2.3.1 Fases do *Design Thinking*

De acordo com Brown (2010, p. 215), “como o *design thinking* equilibra as perspectivas dos usuários, da tecnologia e dos negócios, é, por natureza integrador”. Desse modo o indivíduo, como sendo o principal receptor das inovações e criações, torna-se o foco central do *Design Thinking*.

O *Design Thinking* se beneficia da capacidade que todos nós temos, mas que são negligenciadas por práticas mais convencionais de resolução de problemas. Não se trata de uma proposta apenas centrada no ser humano; ela é profundamente humana pela própria natureza. O *Design Thinking* se baseia em nossa capacidade de ser intuitivos, reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além do funcional, nos expressar em mídias além de palavras ou símbolos. Ninguém quer gerir uma empresa com base apenas em sentimento, intuição e inspiração, mas fundamentar-se demais no racional e no analítico também pode ser perigoso. A abordagem integrada que reside no centro do processo de design sugere um “terceiro caminho” (BROWN, 2010, p. 4).

Para Reginaldo (2015), as etapas do *Design Thinking* instigam a geração e criação de uma ideia por meio do desenvolvimento de um protótipo. Após a concretização dessa ideia ela irá para a fase de evolução com um cronograma pré-definido, os parceiros pré-estabelecidos, a possibilidade de uma parceria para envolver a comunidade toda em si, e os próximos passos a serem tomados já planejados. Conforme DT para Ed (2014, p. 14) a figura 3 mostra as fases do processo de *Design Thinking*.

Figura 3 - Fases do processo de DT para elaboração de protótipos



Fonte: *DT para Ed* (2014, p. 15).

O processo de design é o que coloca o *Design Thinking* em ação. É uma abordagem estruturada para gerar e aprimorar ideias. Cinco fases ajudam em seu desenvolvimento, desde identificar um desafio até encontrar e construir a solução (*DT para Ed*, 2014, p. 14).

Nas fases de *Design Thinking* o indivíduo desenvolve o seu protótipo de acordo com as fases do processo de *Design Thinking*, levando em consideração o benefício final voltado para a sociedade ou o indivíduo por si só. Para o *Design Thinking* o início de todo e qualquer processo de protótipo começa com um desafio, ou um determinado problema específico, que pode ser resolvido, tal desafio, precisa ser passível de entendimento, ação e abordagem para ser resolvido, mediante um escopo claro e objetivo. Mediante as fases o *DT para Ed* (2014) descreve-as no quadro 5:

Quadro 5 - Fases e descrição do DT.

Fase	Descrição
Descoberta	Na fase de descoberta, o indivíduo deve estar aberto a novas oportunidades, para obter inspiração e desenvolver novas ideias, a partir de um entendimento claro do desafio proposto.
Interpretação	O uso de momentos como visitas, observações e/ou conversas podem auxiliar na resolução do desafio. Nessa fase, as perspectivas podem mudar ou evoluir de acordo com as informações recolhidas, transformando-as em inspiração para o próximo passo a ser realizado.
Ideação	A ideação é a geração de várias ideias para a solução do desafio. Um método pode ser

	utilizado nessa fase: o <i>brainstorming</i> , onde, as ideias lançadas podem tornar-se promissoras e eficazes.
Experimentação	Nessa fase, o projeto torna-se vivo e o protótipo é desenvolvido. Tornar as ideias tangíveis, e compartilha-las com outros indivíduos possibilita o seu refinamento e aprimoramento.
Evolução	Nessa última fase, é possível medir e documentar o impacto da ideia, traçar o planejamento de novas melhorias e passos a serem realizados.

Fonte: Elaborado pela autora, com base no *DT* para Ed (2014)

Em cada fase do *Design Thinking*, o indivíduo é instigado a buscar o conhecimento, a esclarecer os passos a serem realizados, visando a investigação de cada oportunidade advinda do desafio. A primeira fase Descoberta, “tem o claro propósito de observação e coleta de dados”, a construção de ideias novas é explorada mediante informações apresentadas e analisadas. Na segunda fase interpretação, a palavra predominante é o entendimento, faz-se necessário um entendimento claro e sucinto das informações coletadas. Na fase de ideação, os resultados obtidos com a aplicação do *brainstorming* tornam-se necessários para a construção da visão da ideia a ser desenvolvida. A fase de experimentação dá vida à ideia criada para o desafio e possibilita a visualização mais real das oportunidades elencadas nas fases anteriores. Na última etapa, a visão de acompanhar e melhorar a ideia desenvolvida para sanar o desafio (FILHO; GERGE; FIALHO, 2015).

2.3.2 *Design Thinking* na Educação

De acordo com Terres (2015), no ambiente educacional, o *Design Thinking* além de ser uma abordagem de projeto pode ser percebido como uma abordagem que favorece ações colaborativas, induzindo novos modelos de interação e gerando inovação. O ambiente escolar no qual os jovens estão inseridos torna-se um aliado no processo de indução a novas oportunidades e inovações, pois, por meio de ensinamentos e práticas os alunos podem ter a chance de adquirirem novas perspectivas profissionais.

Reginaldo (2015) contextualiza que o indivíduo que está inserido no ambiente escolar é considerado como um cidadão desde a educação

infantil até o ensino médio, tornando-se inclusive portador de direitos e passa a construir relações de evolução pessoal com o ambiente e com as pessoas pertencentes a esse ambiente escolar, como, professores, funcionários e colegas. A escola passa a ser um local não somente de aprendizados teóricos voltados a conteúdos pertinentes ao escopo educacional, mas também um local de transformação e modificação do indivíduo através de ideias inovadoras, criativas e geração de oportunidades.

2.4 RECURSOS EDUCACIONAIS

De acordo com Brown (2010), a tecnologia está em avanço constante e não há previsão de cessar. Tal revolução e transformação sofrida pelas comunicações ocorridas por meio da internet aproximou as pessoas e possibilitou a oportunidade de interagir nas opiniões e consequentemente gerar novas ideias como até então não havia ocorrido. “Os inovadores avanços do passado se tornaram os procedimentos de rotina de hoje” (BROWN, 2010, p. 2).

Por meio dos dados relatados, percebe-se que a importância da utilização dos recursos tecnológicos na educação recai sobre o uso que se faz dos dispositivos e não nos próprios dispositivos em si. Ter computadores e dispositivos móveis no ambiente da sala de aula não significa converter os professores em bons educadores e menos ainda os alunos em privilegiados, mais sim, utilizar esses dispositivos eletrônicos disponíveis a favor da educação promovendo uma educação criativa e de qualidade. E justamente na conscientização do papel midiático do uso das tecnologias que surge então um novo paradigma educacional, atualizado e comprometido com a realidade social e individual do aluno (Cristiano, et al. 2015).

De acordo com IBGE (2014), construir novas parcerias e diálogos entre o Estado, a Universidade e as Empresas pode colaborar de forma a pelo menos conseguir sinalizar caminhos inovadores de superação das desigualdades de acesso aos meios, à informação de qualidade e ao conhecimento, possibilitando que se concretizem ações que fazem uso das tecnologias de forma crítica e criativa na formação escolar do aluno.

Silva et al (2013) conclui em seu artigo sobre a utilização de dispositivos móveis no ambiente educacional que, a utilização da aprendizagem móvel no âmbito educativo traz uma série de oportunidades no aprimoramento do processo ensino aprendizagem, pois, favorece o aluno na utilização destes dispositivos a qualquer hora e lugar, tornando-se uma alternativa viável e com um forte potencial visto

que, a popularização da utilização desses dispositivos está em uma crescente evolução, tendo em vista a redução de custos que a acompanha.

A grande influência na adoção da aprendizagem móvel na educação é a motivação do aluno. Os dispositivos móveis são adotados como ferramentas de uso fácil e útil que apoiam as estratégias individuais de estudo e oferecem novas possibilidades de aprendizagem. Porém, incorporar essas ferramentas no ensino formal, não é uma tarefa que envolve apenas o aluno, envolve outros agentes que podem ter outros interesses e preocupações (MULBERT, 2014).

Para Mulbert (2014) o conceito de aprendizagem móvel é uma tradução do termo *mobile learning*, ou *m-learning*, originalmente denominado na língua inglesa, se referem às práticas e atividades educacionais utilizando dispositivos móveis e os resultados da mediação desse recurso no processo da aprendizagem.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo serão abordados os procedimentos metodológicos utilizados para a realização desta pesquisa. Por meio da aplicação do projeto e das teorias pesquisadas os procedimentos metodológicos são instituídos chegando aos resultados fundamentais para esclarecimento da pesquisa.

3.1 Classificação da Pesquisa

Na elaboração de uma pesquisa deve-se levar em consideração sua classificação de forma a deixá-la mais clara e objetiva. Gil (2010, p. 1), define pesquisa como um “procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”. A partir do momento em que não há informações suficientes para esclarecer determinado problema.

Contudo, a necessidade de se realizar uma pesquisa vem da necessidade de obter informação sobre determinado problema ou assunto. Gil (2010) cita que, muitas razões levam a realização de uma pesquisa, e as classifica como pertencentes a dois grandes grupos, sendo eles: de ordem intelectual ou de ordem prática.

- Ordem Intelectual: o simples desejo de obter conhecimento;
- Ordem Prática: o desejo do conhecimento aliado ao desejo de fazer algo de maneira aplicável e eficiente.

Corroborando com essa informação Farias Filho e Arruda Filho (2015, p. 58) cita que, “pesquisa é todo processo de obtenção de respostas a determinadas perguntas ou problemas que segue as recomendações da ciência”.

A pesquisa descrita nessa dissertação pode ser enquadrada como de ordem prática, uma vez que aliado ao desejo de obter conhecimento está a vontade de realizar uma aplicação aos alunos concluintes da educação básica para auxiliá-los no seu desenvolvimento profissional e pessoal, visando disponibilizar conhecimentos e técnicas para esses alunos almejem um futuro otimista e inspirador para si.

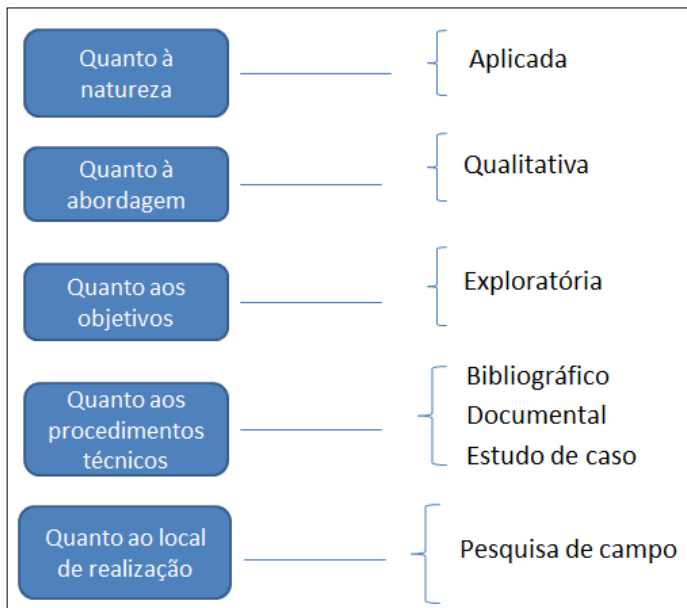
De acordo com Gil (2010), as pesquisas se referem a diferentes e variados objetos e objetivos, por esse motivo é natural classificá-las. Essa classificação é uma característica da racionalidade do ser humano,

o que possibilita tornar os fatos e informações organizados para um melhor entendimento destes.

À medida que se dispõe de um sistema de classificação, torna-se possível reconhecer as semelhanças e diferenças entre as diversas modalidades de pesquisa. Dessa forma, o pesquisador passa a dispor de mais elementos para decidir acerca de sua aplicabilidade na solução dos problemas propostos para investigação (GIL, 2010, p. 25).

Uma pesquisa pode ser classificada de diferentes maneiras. Com o intuito de alcançar os objetivos propostos para essa pesquisa foi utilizada a classificação de acordo com Farias Filho e Arruda Filho (2015) e Gil (2010), conforme mostra a figura 4.

Figura 4 - Classificação da pesquisa.



Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Levando em consideração a natureza desta pesquisa, a mesma se enquadra como sendo aplicada, pois, uma pesquisa aplicada, de acordo

com Farias Filho e Arruda Filho (2015), “na pesquisa aplicada seus resultados são voltados à aplicação prática”. Uma vez que as teorias de acordo com os autores só fazem sentido quando se possuem capacidade de aplicação. Gil (2010, p. 26) complementa frisando que a pesquisa aplicada “abrange estudos elaborados com a finalidade de resolver problemas identificados no âmbito das sociedades em que os pesquisadores vivem”.

Em relação a abordagem a pesquisa torna-se qualitativa, uma vez que seus resultados são dinâmicos e dissertativos. Para Farias Filho e Arruda Filho (2015), a pesquisa qualitativa parte de uma visão em que há uma relação diligente entre o mundo existente e o pesquisador. Prodanov e Freitas (2013, p. 70) corroboram com esse pensamento salientando que a pesquisa qualitativa cria “vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”, e para tais resultados não requer a utilização de dados e técnicas estatísticas.

Quanto aos objetivos, trata-se de uma pesquisa do tipo exploratória, uma vez que, conforme Farias Filho e Arruda Filho (2015), a “pesquisa exploratória: visa proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses”.

Prodanov e Freitas (2013, p. 52) afirmam que “a pesquisa exploratória possui planejamento flexível, o que permite o estudo do tema sob diversos ângulos e aspectos”. Nesse tipo de pesquisa a coleta dos dados pode acontecer de diferentes formas, tais como:

- Levantamentos bibliográficos;
- Entrevistas;
- Análise de exemplos.

De acordo com Gil (2010), mediante as possibilidades de utilização da pesquisa exploratória torna-se difícil criar rótulos para esse tipo de pesquisa, todavia, é possível detectar pesquisas do tipo bibliográficas, estudos de casos e levantamento de campo que podem ser enquadrados em pesquisas do tipo exploratórias.

De acordo com Prodanov e Freitas (2013, p. 54), “o elemento mais importante para a identificação de um delineamento é o procedimento adotado para a coleta de dados”. Que podem ser classificados em dois grandes grupos:

- Os chamados fontes de papel: onde se enquadram pesquisa bibliográfica e pesquisa documental;
- Outros cujos dados são fornecidos por pessoas: pesquisa experimental, pesquisa ex-postfacto, o levantamento, o estudo de caso, a pesquisa-ação e a pesquisa participante.

Com relação aos procedimentos técnicos, ou seja, os métodos pelos quais foram obtidas as informações e dados para a pesquisa foram utilizados: Bibliográfico; Documental e Estudo de caso.

Gil (2010, p. 29) afirma que:

Os ambientes em que ocorre a pesquisa são muito diversificados. Também são muito diversos os métodos e técnicas utilizados para coleta e análise dos dados. Além disso, há diferentes enfoques adotados em sua análise e interpretação. O que faz com que se torne muito difícil o estabelecimento de um sistema de classificação que considere todos esses elementos. Por isso, torna-se interessante classificá-las segundo o seu delineamento.

Farias Filho e Arruda Filho (2015) afirmam que a pesquisa bibliográfica é construída a partir de materiais publicados e constituem-se de livros, artigos, revistas, jornais, dissertações, teses, materiais publicados atualmente na internet, etc. As pesquisas acadêmicas envolvem-se em uma pesquisa bibliográfica, pois, é através desse método que é possível verificar se o tema abordado está sendo ou foi tratado em outros estudos, possibilitando a verificação da evolução do tema em pesquisa.

Corroborando com essas afirmações, Prodanov e Freitas (2013, p. 54) citam que “na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar”. Gil (2010) completa afirmando que, na pesquisa bibliográfica o pesquisador possui a vantagem de ter uma mais ampla cobertura de fatos e fenômenos do que poderia pesquisar diretamente, uma vez que, determinados problemas de pesquisa precisam de dados que estão muito dispersos no espaço.

No escopo da pesquisa documental que faz parte deste estudo, existe uma semelhança em suas características com a pesquisa

bibliográfica, uma vez que ambas utilizam dados já existentes e publicados para seu embasamento. A grande diferença está na natureza das fontes utilizadas, sendo que a pesquisa bibliográfica utiliza-se de “material elaborado por autores com o propósito específico de ser lido por públicos específicos” e a pesquisa documental “vale-se de toda sorte de documentos, elaborados com finalidades diversas, tais como assentamento, autorização, comunicação etc.” (GIL, 2010, p. 30). Atualmente está se tornando muito frequente os documentos eletrônicos, para tanto o conceito de documentos está se abrangendo “a qualquer objeto capaz de comprovar algum fato ou acontecimento” (GIL, 2010, p. 31).

Segundo Prodanov e Freitas (2013), um estudo de caso baseia-se na coleta e análise dos dados levantados sobre um indivíduo ou um grupo de pessoas, e visa o estudo dessas informações afim de os aspectos referentes ao assunto em pesquisa. Pode ser considerado qualitativo e/ou quantitativo e entende-se como uma categoria que visa estudar o assunto de forma mais aprofundada. Farias Filho e Arruda Filho (2015, p. 66), afirmam que os estudos de caso:

Na maioria das vezes não permite generalização dos resultados. Pode utilizar um conjunto de técnicas diferentes e possibilita o estudo de mais de um caso (multicaso); colocasse mais ênfase em uma análise contextual completa de poucos fatos, elementos, entidades ou objeto, por meio de fontes múltiplas de informações. Por isso, em estudos de caso são necessárias várias fontes de evidência, porque é um estudo profundo de uma ou poucas unidades de estudo (FARIAS FILHO E ARRUDA FILHO, 2015, p. 66).

A pesquisa abordada nesta dissertação visa estudar de maneira aprofundada o ensino do empreendedorismo através de abordagens do *Design Thinking*, tendo em vista as técnicas realizadas na aplicação dos conceitos estudados serem distintas e os alunos participantes responderem a questionários individuais, possibilitando análises detalhadas.

Em relação ao local de realização pesquisa, pode ser enquadrar como uma pesquisa de campo, uma vez que a pesquisa de campo é utilizada com o objetivo geral de descobrir informações e dados referentes a um determinado problema ou assunto. “Consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na

coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que presumimos relevantes, para analisá-los” (PRODANOV; FREITAS (2013, p. 59).

Uma pesquisa de campo é composta por algumas etapas, sendo elas apresentadas no quadro 6:

Quadro 6 - Fases da pesquisa de campo.

Fases	Descrição
Pesquisa bibliográfica	Na pesquisa bibliográfica, são levantados dados sobre o assunto em questão, e mostrará como está o assunto abordado atualmente.
Técnicas para coleta de dados	Nessa fase são determinadas as técnicas que serão utilizadas para a coleta de dados e para a definição da amostra participante da pesquisa e/ou projeto.
Técnicas de registro de dados	Esclarecer como e onde serão registrados os dados oriundos das coletas de dados, e como tais serão analisados posteriormente.

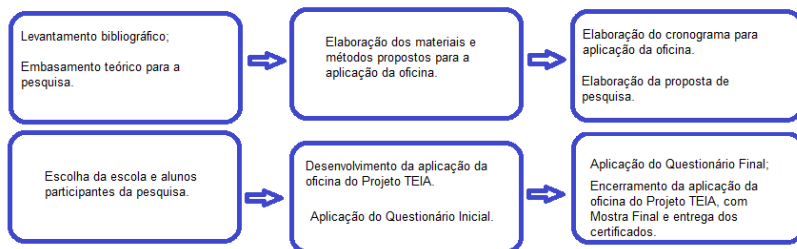
Fonte: Elaborado pela autora baseado em Prodanov; Freitas (2013).

A pesquisa de campo torna-se importante para a pesquisa em questão, visto que, possibilita o descobrimento de informações ou dados relevantes para o discernimento das questões relacionadas ao ensino do empreendedorismo, e por possuir uma estrutura pré-elaborada anteriormente à aplicação do projeto.

3.2 Etapas da Pesquisa

De acordo com Freire (2013, p. 61), “após tomar as decisões quanto ao tipo de pesquisa, o pesquisador definirá os passos da pesquisa”. Na pesquisa realizada para esse estudo foram elaboradas as etapas a serem seguidas visando um condicionamento e organização a fim de cumprir com os objetivos aqui propostos. A figura 5 mostra as etapas da pesquisa desenvolvida.

Figura 5 - Etapas da pesquisa desenvolvida.



Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Em um primeiro momento, foram identificadas e levantadas as bibliografias e o embasamento teórico para a abstração de conhecimentos e métodos que seriam fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa. Por meio de pesquisas em base de dados, obras de autores referentes aos temas da pesquisa, sites, dentre outros. Após a realização do levantamento bibliográfico, foi possível diagnosticar a atual situação do ensino do empreendedorismo no Brasil e de um modo geral na Europa.

Por meio dos conhecimentos adquiridos sobre empreendedorismo, conceitos e técnicas *Design Thinking* e aplicabilidades por meio das tecnologias realizadas no levantamento bibliográfico, foi possível elaborar os materiais e métodos necessários para a realização da oficina. Nessa fase os conteúdos foram adequados para serem aplicados na oficina do Projeto TEIA com os alunos participantes.

Após, foi desenvolvido um cronograma de realização da oficina e uma proposta de pesquisa para ser apresentado as diretoras da escola. Com o cronograma pronto foi agendado uma reunião com as diretoras para apresentação e divulgação da proposta da oficina do Projeto TEIA.

Para a escolha da escola participante da oficina foi realizado um levantamento das escolas públicas que possuem os anos finais da educação básica (ensino médio) nos municípios de Araranguá e Arroio do Silva, sendo que, o público alvo da pesquisa são alunos que estejam em fase de conclusão da educação básica. Mediante esse levantamento, a Escola de Educação Básica Apolônio Ireno Cardoso localizada no município de Arroio do Silva foi escolhida para receber a aplicação da oficina, essa escola foi escolhida em virtude de possuir os anos finais da educação básica no período noturno e poucos projetos serem aplicados nesse período de aula de forma a contemplar os alunos que por diversos

motivos necessitam estudar a noite. Mediante a apresentação de tal argumento por parte da direção da escola deu-se a escolha por essa escola.

Durante a realização da oficina, foi utilizada internet disponibilizada pela escola onde estava sendo aplicado a oficina, e os dispositivos móveis utilizados foram disponibilizados pelo Rexlab, uma vez que essa pesquisa pertence ao grupo de pesquisa do Rexlab. A última etapa da aplicação da oficina foi à realização de uma Mostra Final para apresentação das ideias desenvolvidas pelos alunos participantes com a entrega dos certificados e uma confraternização final. Para esse momento foram disponibilizados aos alunos convites para que pudessem convidar para prestigiar suas ideias, os pais e/ou responsáveis e as outras turmas do ensino médio que fazem parte do corpo discente da escola.

Para a obtenção de dados para essa pesquisa, os alunos participantes da oficina responderam a 2 questionários um no início e o outro no final da oficina. O questionário inicial foi aplicado no segundo encontro da pesquisa e o questionário final foi aplicado no último dia da oficina, dia em que foi realizada a Mostra Final. As respostas dos questionários foram utilizadas para a elaboração dessa pesquisa, possibilitando assim um entendimento sobre como o ensino do empreendedorismo pode fomentar a perspectiva de futuro profissional e pessoal desses alunos.

No questionário inicial os alunos puderam responder a questões sobre alguns pontos pertinentes a visão inicial dos assuntos que seriam abordados durante a oficina, o questionário Inicial encontra-se no Apêndice A. As questões objetivas foram norteadas pelos pontos:

- a) Conhecimentos sobre empreendedorismo;
- b) Perspectiva de futuro;
- c) Utilização de tecnologias no ambiente escolar;
- d) Participação na oficina do Projeto TEIA;
- e) Participação dos pais e/ou responsáveis na Mostra Final.

As questões discursivas foram relacionadas a:

- a) Visão dos alunos sobre ser um empreendedor;
- b) Perspectivas em relação a oficina do Projeto TEIA.

No questionário final aplicado após a conclusão da oficina do Projeto TEIA, os alunos responderam a questões relacionadas a sua

visão de futuro após os conhecimentos sobre empreendedorismo adquiridos, como foi a utilização da tecnologia para realização de atividades e pesquisas, e outras questões. O questionário final encontra-se no Apêndice B.

No Questionário Final as questões objetivas foram compostas de subquestões voltadas aos seguintes aspectos:

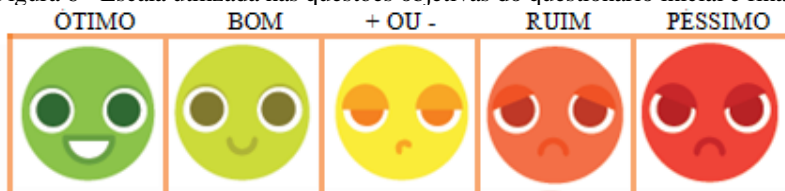
- a) Quanto à aplicação da oficina;
- b) Quanto à pesquisadora, responsável por aplicar a oficina e realizar a pesquisa;
- c) Quanto ao ambiente de aplicação da oficina;
- d) Quanto ao desempenho do participante.

As questões discursivas foram relacionadas a:

- a) Características do empreendedor;
- b) Descobrimientos de talentos;
- c) Visão e/ou perspectiva de futuro profissional;
- d) Visão empreendedora.

No Questionário Inicial e Final as questões objetivas foram respondidas através de *emotions* com uma Escala *Lickert* contendo 5 classificações, como mostra a figura 6. Por se tratar de participantes jovens foi utilizada uma linguagem de fácil entendimento, sendo que os *emotions* estão presentes no cotidiano dos alunos através das redes sociais.

Figura 6 - Escala utilizada nas questões objetivas do questionário inicial e final.



Fonte: Elaborada pela autora, 2016

Para o desenvolvimento das ideias que foram apresentadas pelos alunos na Mostra Final, foram organizados e divididos os alunos em 5 grupos, sendo que 4 grupos continham 4 alunos e 1 grupo continha 2 alunos. Os grupos elaboraram as suas ideias a partir das etapas do

Design Thinking, utilizaram os dispositivos móveis para preenchimento do Canvas, ferramenta utilizada para alicerçar as ideias e melhor organizá-las, o Canvas utilizado é disponibilizado de forma gratuita pelo Sebrae em sua página na internet.

4 PROJETO TEIA

O projeto TEIA (Tecnologia, Empreendedorismo, Inovação e Aprendizagem) surgiu em parceria com o Rexlab (Laboratório de Experimentação Remota) da UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina) campus Araranguá, orientado pela professora Dra. Simone Meister Sommer Bilessimo. O Projeto TEIA foi elaborado e aplicado em formato de oficina e serviu de base para o desenvolvimento dessa dissertação. A equipe do Projeto TEIA era composta por 2 acadêmicas do mestrado da UFSC campus Araranguá, por uma acadêmica do curso superior em TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação da UFSC campus Araranguá e da professora Dra. Simone Meister Sommer Bilessimo, coordenadora do projeto, como mostra a figura 7.

Figura 7 - Equipe de desenvolvimento e aplicação do Projeto TEIA.



Fonte: Arquivo pessoal (2016).

Para realizar a divulgação do projeto TEIA foi desenvolvido um panfleto e entregue aos alunos dias antes do início da oficina. A intenção do Projeto TEIA era ser aplicado em contra turno para não interferir nos horários de aula dos alunos. A figura 8 traz o panfleto de divulgação do Projeto.

Figura 8 - Panfleto de divulgação do Projeto TEIA.

PROJETO TEIA
TECNOLOGIA, EMPREENDEDORISMO,
INOVAÇÃO E APRENDIZAGEM

O QUE É O TEIA?
O TEIA é um projeto da UFSC que propõe a aplicação de oficinas gratuitas de empreendedorismo no contra turno escolar para estudantes dos anos concluintes da educação básica, utilizando tecnologias para estimular o ensino de forma inovadora, criativa e de baixo custo. O projeto conta com nove encontros presenciais com duração de uma hora por semana.

O QUE ELE PROPÕE?
Fomentar a geração de ideias causadoras de impacto social visando empoderar alunos da educação básica através das ferramentas da tecnologia de do empreendedorismo.

POR QUE PARTICIPAR?
Para desenvolver o processo criativo, através de atividades colaborativas que desafiem o potencial inovador dos estudantes, que serão apresentados a conceitos de empreendedorismo, criatividade e inovação através de recursos tecnológicos.

QUEM PODE PARTICIPAR?
Estudantes dos anos concluintes da educação básica.

POR QUE O TEIA É INOVADOR?
Porque conta com uma metodologia inovadora, que consiste no ensino de ferramentas de empreendedorismo como meio de formulação de novas ideias que possam impactar positivamente, contando com a utilização de tecnologias e estímulo de habilidades para trabalho colaborativo.

QUEM APOIA ESTE PROJETO?
Este projeto tem apoio do Laboratório de Experimentação Remota (RExLab) e da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

Interessado?
Inscreva-se na secretaria da sua escola!

Fonte: Elaborado por Silva (2016).

Com o objetivo de propor ações para instigar a geração de ideias e visando empoderar alunos concluintes da educação básica através do ensino do empreendedorismo, surge o Projeto TEIA. Para a realização desta pesquisa o Projeto TEIA foi aplicado na Escola de Educação Básica Apolônio Ireno Cardoso localizada na cidade de Arroio do Silva – SC, com alunos matriculados no terceiro ano do ensino médio.

A oficina do Projeto TEIA era composta por 9 encontros presenciais semanais com 1 hora de duração. Nesses encontros os alunos realizaram diversas atividades práticas e criativas, com assuntos direcionados para o tema empreendedorismo.

Após a escolha da escola participante e da delimitação do público alvo, os quais foram os alunos que estavam matriculados no 3º ano do ensino médio, um cronograma de atuação da oficina foi elaborado, contendo as datas em que iria ser desenvolvido. No quadro 7 consta o cronograma de aplicação da oficina e os conteúdos e abordagens utilizadas.

Quadro 7 - Cronograma de aplicação da oficina.

Datas	Conteúdos e abordagens
12/09/16	Palestra motivacional e apresentação da aplicação da oficina
19/09/16	Aplicação do questionário inicial
26/09/16	Conceitos sobre empreendedorismo e intraempreendedorismo e dinâmica sobre trabalho em equipe
03/10/16	Conceitos sobre <i>Design Thinking</i> e dinâmica com técnicas <i>Design Thinking</i>
10/10/16	Conceitos sobre geração de ideias e oportunidades, início do desenvolvimento da proposta de ideia
17/10/16	Desenvolvimento de atividades voltadas para a criação da ideia.
24/10/16	Conceitos e utilização do modelo Canvas na elaboração da ideia. Utilização de tecnologias através do uso de dispositivos móveis.
31/10/16	Aplicação do questionário final e utilização dos dispositivos móveis para elaboração da apresentação final da ideia.
07/11/16	Encerramento da aplicação da pesquisa com apresentação das ideias propostas pelos alunos participantes na Mostra Final e entrega dos certificados de participação.

Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Mediante o cronograma contendo os conteúdos e abordagens elaboradas para a aplicação da oficina, foi realizada uma visita à escola para apresentação da proposta da oficina a diretora, onde, ficou acordado a sua realização. No desenvolvimento da aplicação da oficina, 9 encontros presenciais foram realizados na escola em horário noturno sendo compreendido das 19h até as 20h.

Ao final da oficina do projeto TEIA uma Mostra Final foi realizada, onde foram apresentadas as ideias elaboradas e desenvolvidas pelos alunos durante a execução do projeto, nessa Mostra Final também foi realizada a entrega dos certificados de participação e sorteio de alguns brindes para os alunos participantes.

A oficina do Projeto TEIA possibilitou a aplicação de conceitos e técnicas do *Design Thinking*, aliado a utilização de recursos educacionais de cunho tecnológicos, proporcionando aos alunos

participantes adquirirem conhecimentos e práticas para a geração de ideias e captação de oportunidades com vista para o seu futuro profissional e pessoal.

Os alunos participantes puderam desenvolver o aprendizado do empreendedorismo através de dinâmicas, conceitos, interação em equipe. Várias atividades foram realizadas, como a dinâmica do “Salva Ovos”, elaboração de propaganda para a divulgar a ideia que as equipes estavam desenvolvendo, pesquisas complementares em dispositivos móveis, dentre outras atividades.

Com a utilização da tecnologia, eles realizaram atividades com os dispositivos móveis, como pesquisas e participaram de algumas atividades disponibilizadas no Moodle (Ambiente Virtual de Aprendizagem), desenvolvidas pela aluna de graduação Isabela Nardi da Silva que como parte integrante da equipe do Projeto TEIA, caracterizou o ambiente virtual para a utilização dos alunos participantes da oficina. A figura 9 mostra algumas atividades realizadas na oficina e no apêndice C encontram-se outras imagens das atividades realizadas na oficina do Projeto TEIA.

Figura 9 - Atividades desenvolvidas pelos alunos participantes da oficina.



Fonte: Arquivo pessoal (2016).

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesse capítulo serão apresentados os resultados obtidos na pesquisa e realizadas análises através dos dados oriundos da aplicação dos questionários.

5.1 Questionário Inicial

No início da aplicação da oficina 18 alunos responderam ao questionário inicial, com o objetivo de obter dados iniciais para serem comparados após o final da aplicação da oficina. Esse questionário continha 10 questões objetivas e 3 questões discursivas. Para a respostas de 6 questões objetivas foram utilizados *emotions* com uma Escala *Lickert* de 5 classificações.

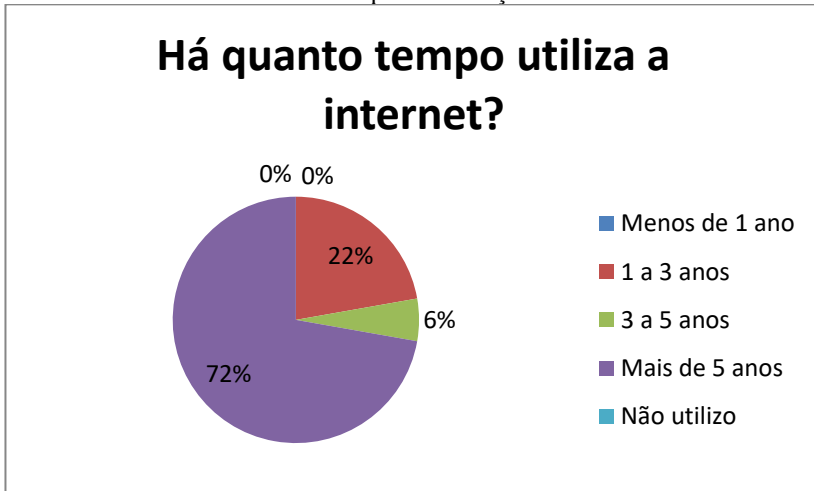
Para a resposta de 4 questões objetivas, os alunos utilizaram múltipla escolha com itens disponibilizados nas questões, como, Sim; Não; dentre outros. O Questionário Inicial pode ser visualizado no apêndice A.

A seguir serão apresentados os resultados obtidos com a aplicação do questionário inicial.

Dos 18 alunos participantes da oficina 56% eram do sexo feminino e 44% do sexo masculino. Dos alunos respondentes ao questionário inicial, 100% afirmaram que possuem dispositivos móveis e que todos possuem acesso a internet.

O gráfico 1 mostra os resultados adquiridos na questão: Há quanto tempo utiliza a internet?

Gráfico 1 - Gráfico referente ao tempo de utilização da internet.

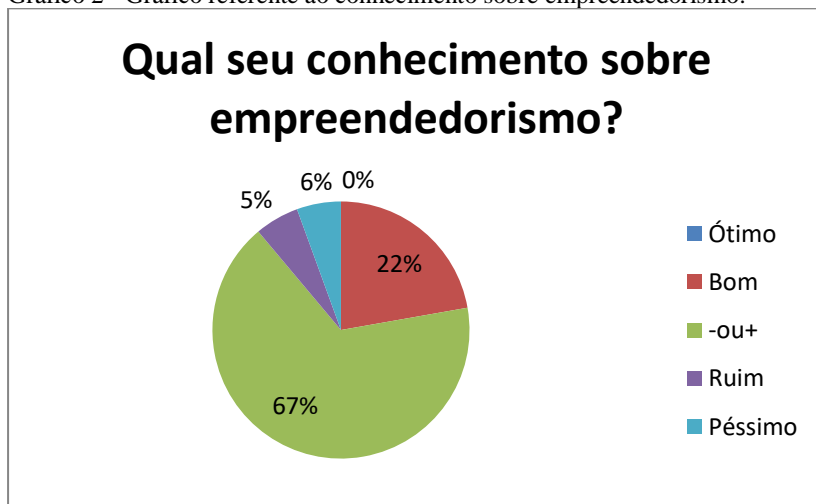


Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Pode-se perceber que 72% dos alunos utilizam há mais de 5 anos a internet, 22% de 1 a 3 anos e 6% de 3 a 5 anos. Essa resposta vem ao encontro da questão anterior onde 100% dos alunos possuem dispositivo móvel, o que leva a constatar que é através dos próprios dispositivos móveis que eles obtêm o acesso à internet.

O gráfico 2 mostra as respostas relacionadas a questão: Qual seu conhecimento sobre empreendedorismo?

Gráfico 2 - Gráfico referente ao conhecimento sobre empreendedorismo.

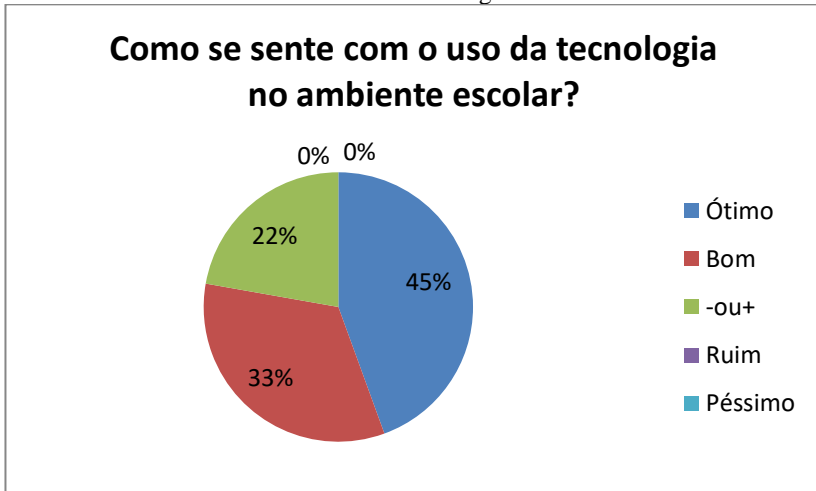


Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Com base nas respostas dos alunos pode-se observar que 5% possuem conhecimento sobre empreendedorismo ruim, 6% péssimo, 22% bom e 67% considera seu conhecimento como mais ou menos, ou seja, intermediário. Podem-se concluir que 89% dos alunos se consideram com algum conhecimento sobre empreendedorismo, e apenas 11% não possuem nenhum tipo de conhecimento sobre o tema abordado na oficina.

O gráfico 3 representa o resultado da questão relacionada à: Como os alunos se sentem com o uso da tecnologia no ambiente escolar?

Gráfico 3 - Gráfico referente ao uso da tecnologia no ambiente escolar.

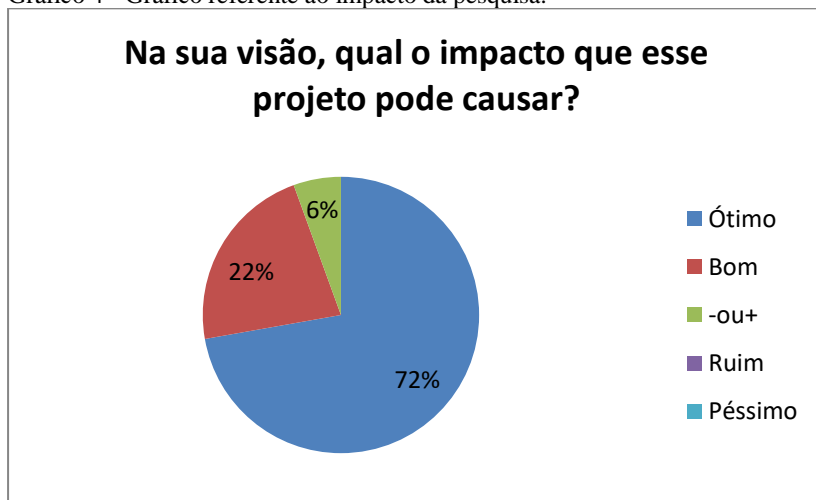


Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Percebe-se que 45% dos alunos responderam que sentem-se ótimos com o uso da tecnologia no ambiente escolar, 33% bom e 22% mais ou menos. Dos alunos respondentes 0% responderam ruim ou péssimo. Esse resultado nos mostra que 100% dos alunos possuem uma boa visão sobre o uso da tecnologia no ambiente escolar, o que nos leva a entender que a tecnologia incluída no ambiente escolar possui uma ótima aceitação por parte dos alunos.

O gráfico 4 está relacionado a questão: Na sua visão, qual o impacto que esse projeto pode causar?

Gráfico 4 - Gráfico referente ao impacto da pesquisa.

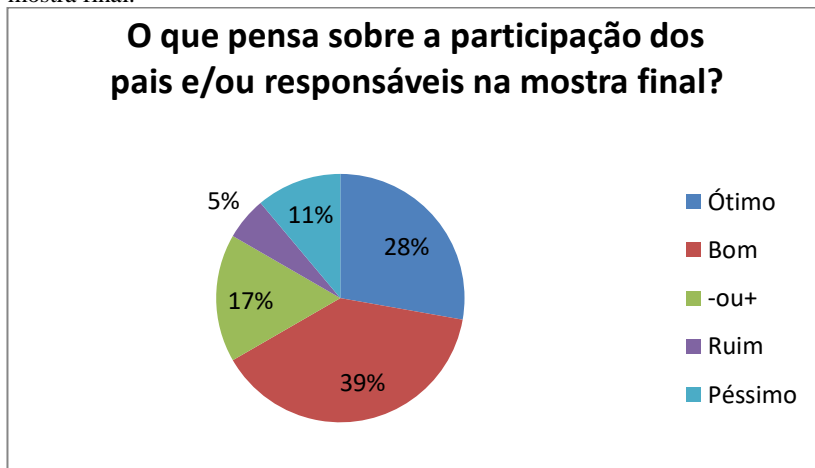


Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Pode-se entender que 72% dos alunos responderam ótimo, 22% bom e 6% mais ou menos. Percebe-se que 100% dos alunos acham que a participação na oficina pode causar um impacto muito bom no seu futuro profissional, sendo que, os alunos já haviam sinalizado para a direção da escola o interesse em participar de oficinas, programas e projetos no próprio ambiente escolar. A partir desses dados pode-se perceber a importância de realizar e aplicar atividades e/ou projetos extras curriculares que instiguem o conhecimento e futuras oportunidades para esses alunos.

No gráfico 5 consta o resultado da questão: O que pensa sobre a participação dos seus pais e/ou responsáveis na mostra final?

Gráfico 5 - Gráfico referente a participação dos pais e/ou responsáveis na mostra final.

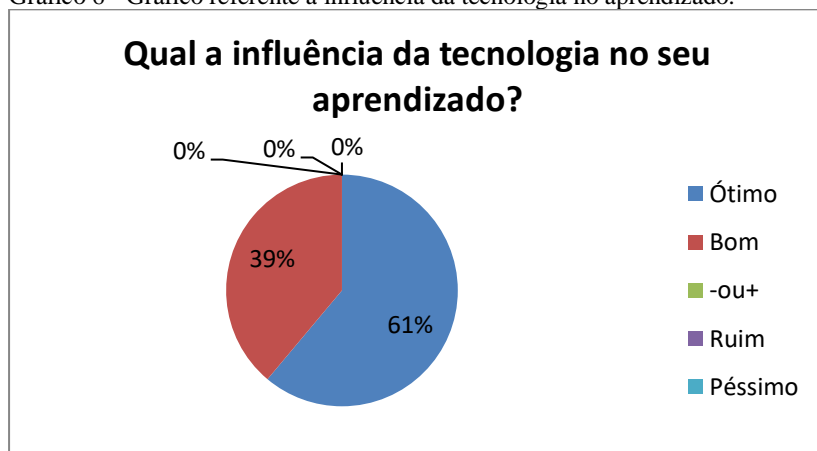


Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Pode-se perceber que 28% dos alunos acham ótima a participação dos pais e/ou responsáveis na mostra final, 39% bom, 17% mais ou menos, 11% péssimo e 5% ruim. Percebe-se que a maioria dos alunos, ou seja, 78% aprovam a participação dos pais e/ou responsáveis para prestigiarem o encerramento da aplicação da oficina, onde será realizada uma feira expositiva para amostragem das ideias elaboradas pelos alunos durante a realização da oficina do Projeto TEIA.

O gráfico 6 contém o gráfico relacionado a questão: Qual a influência da tecnologia no seu aprendizado?

Gráfico 6 - Gráfico referente a influência da tecnologia no aprendizado.

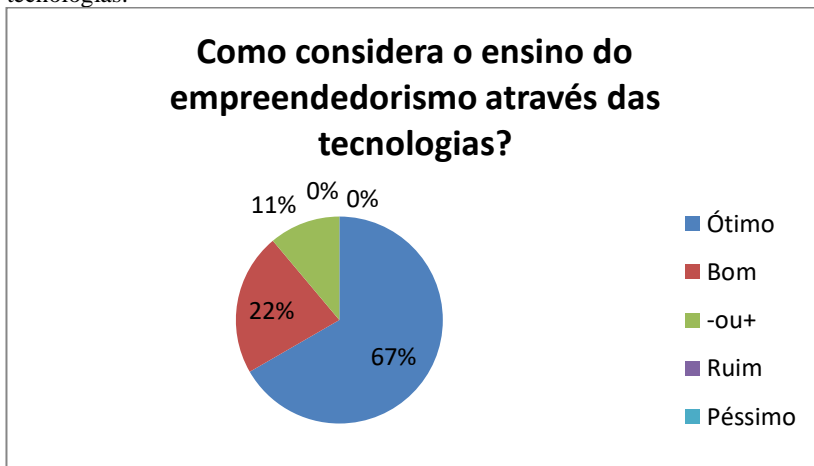


Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Pode-se perceber que 61% dos alunos entrevistados acham ótimo a influência da tecnologia no seu processo de aprendizado e 39% acham bom. Através desse resultado percebe-se que é positivo entre os alunos participantes da oficina a influência da tecnologia no seu aprendizado, o que leva a perceber que mais projetos e atividades podem ser realizadas com a utilização da tecnologia, proporcionando conhecimentos e interatividade entre os alunos e a tecnologia no ambiente escolar.

O gráfico 7 mostra o resultado relacionado a questão: Como considera o ensino do empreendedorismo através das tecnologias?

Gráfico 7 - Gráfico referente ao ensino do empreendedorismo através das tecnologias.



Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Pode-se perceber que 67% consideram ótimo, 22% bom e 11% mais ou menos. Percebe-se que os alunos consideram incluir as tecnologias no ensino do empreendedorismo de forma positiva, uma vez que eles consideram ótimo a influência da tecnologia no seu processo de aprendizagem, trazer para dentro da oficina a tecnologia também é vista pelos alunos positivamente.

Dos 18 alunos que responderam ao questionário inicial, apenas 2 não responderam as questões discursivas. Todas as respostas encontram-se no anexo A em relação a questão: “Para você o que é ser um empreendedor? ”, os alunos responderam de um modo geral que ser empreendedor é uma pessoa que corre atrás dos seus sonhos, que é determinada, que tem algo em mente e investe nisso, dentre outras respostas.

Para a segunda pergunta descritiva: “Qual sua expectativa para o seu futuro profissional? ”. Algumas das respostas voltaram-se para ter um emprego que goste e fazer uma faculdade, todas as demais respostas encontram-se no Apêndice C.

Pode-se concluir que nessa primeira etapa no questionário inicial, os alunos participantes estão preocupados com o seu futuro profissional, preocupados em obter conhecimentos e enxergar oportunidades para alcançarem seus objetivos e metas. Como a turma participante da oficina é concluinte da educação básica, os alunos que participaram estão em

uma fase de decisão de futuro, de definição dos próximos passos a serem tomados e isso os leva a buscar novas oportunidades e participar dos projetos que surgem no ambiente escolar.

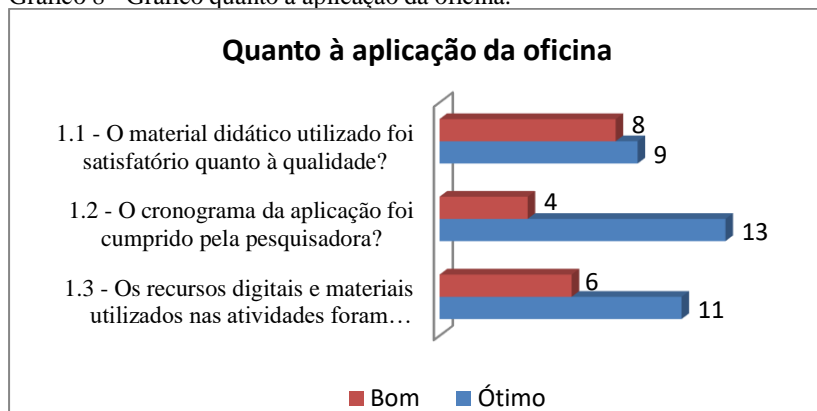
5.2 Questionário Final

Após a aplicação da oficina do Projeto TEIA os alunos participantes responderam ao Questionário Final composto por 4 questões objetivas onde utilizaram como base de respostas a Escala *Lickert* com 5 classificações. As 4 questões objetivas continham subquestões.

Dos 18 alunos que iniciaram a participação na oficina, 17 concluíram sua participação e responderam ao questionário final. O questionário final foi aplicado no dia do último encontro onde também foi realizada a Mostra final, com a participação da direção escolar, pesquisadores, da comunidade escolar e dos familiares que se dispuseram a prestigiar o evento.

O Questionário Final encontra-se no Apêndice D nessa pesquisa e foi parcialmente baseado no questionário elaborado por Reginaldo (2015) A seguir serão apresentados os resultados obtidos com a aplicação do Questionário Final.

Gráfico 8 - Gráfico quanto à aplicação da oficina.

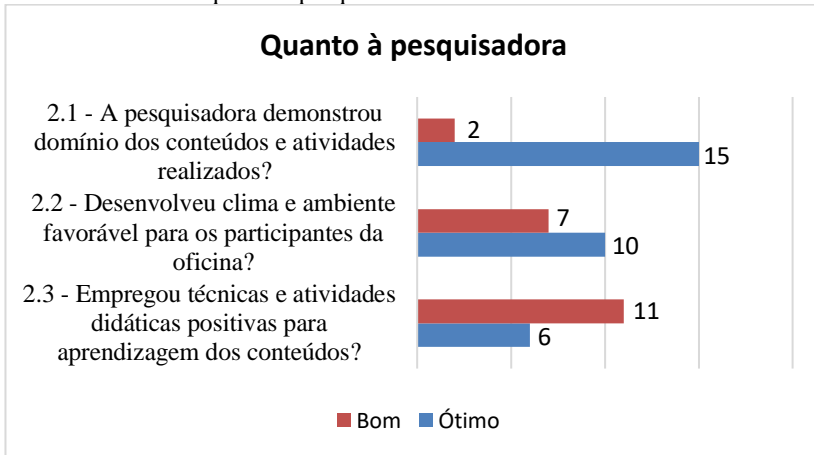


Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

No gráfico 8 em relação ao item 1.1 os participantes da oficina mostraram-se satisfeitos com a qualidade dos materiais didáticos utilizados, a maioria respondeu que os considerou ótimos. No item 1.2,

em relação ao cumprimento do cronograma de aplicação da oficina, os participantes responderam em sua maioria que foi ótimo o cumprimento. E no item 1.3, os participantes responderam positivamente que os recursos digitais e materiais utilizados durante a realização das atividades foram suficientes.

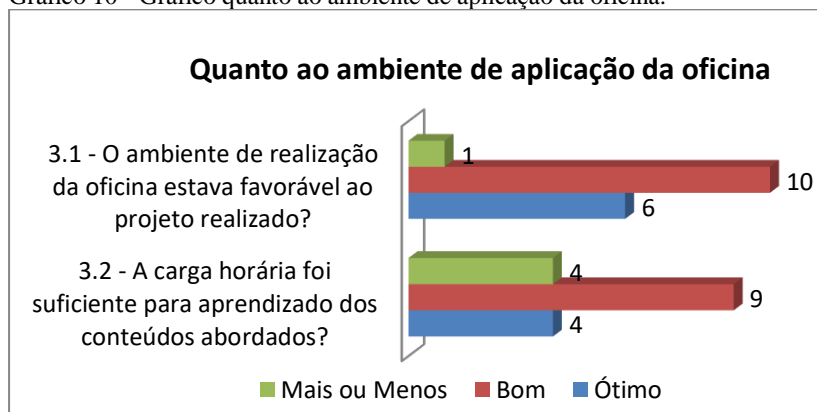
Gráfico 9 - Gráfico quanto à pesquisadora.



Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

No gráfico 9 em relação ao item 2.1, 15 participantes responderam que o domínio da pesquisadora em relação aos conteúdos e atividades realizadas foi ótimo. No item 2.2, 10 dos participantes responderam ótimo e 7 responderam bom para o desenvolvimento do clima e ambiente favorável para os alunos que estavam participando da oficina. E no item 2.3, a maioria respondeu que foi ótimo para fixar a aprendizagem do conteúdo o emprego de técnicas e atividades pela pesquisadora.

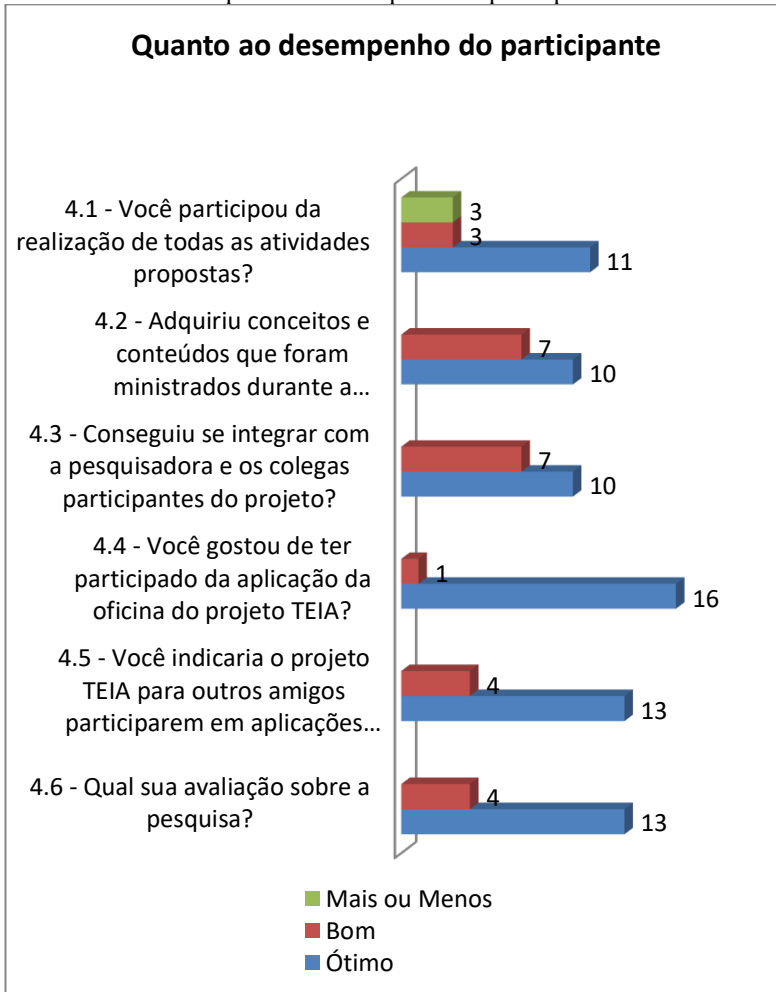
Gráfico 10 - Gráfico quanto ao ambiente de aplicação da oficina.



Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

O gráfico 10 mostra que com relação ao ambiente que foi aplicação da oficina, que no caso em questão foi a escola onde os participantes estudam, no item 3.1 eles responderam em sua maioria como sendo bom. E no item 3.2 onde, trata-se a carga horária de duração da aplicação da oficina foi suficiente para o aprendizado dos conteúdos abordados e trabalhados a maioria respondeu como bom, e 4 dos respondentes citaram como mais ou menos, uma vez que eles citaram que a aplicação da oficina poderia ser em um tempo maior.

Gráfico 11 - Gráfico quanto ao desempenho do participante.



Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Como mostra o gráfico 11 com relação ao item 4.1, 3 participantes responderam que participaram mais ou menos das atividades propostas, outros 3 responderam que consideram como bom sua participação e em sua maioria 11 responderam de forma ótima a sua participação. No item 4.2, relacionado a aquisição de conteúdos ministrados durante a oficina a maioria sendo 10 responderam que foi ótimo sua aquisição de conteúdos e 7 responderam que consideram bom.

O item 4.3 quando perguntados sobre sua integração com a pesquisadora e demais colegas participantes, a maioria sendo 10 participantes responderam que foi ótimo e 7 que foi bom. Para o item 4.4, os participantes responderam em quase unanimidade que acharam ótimo terem participado da aplicação da oficina, apenas 1 respondeu que foi bom ter participado. Nos itens 4.5 e 4.6, onde constavam, indicar o Projeto TEIA para outros amigos e a sua avaliação sobre a oficina, respectivamente, 13 responderam de forma ótimo e 4 responderam bom.

O questionário final continha 4 questões discursivas, dos 17 alunos que responderam ao questionário final, apenas 1 não respondeu as questões discursivas. Nas três últimas questões discursivas os alunos puderam responder que Sim ou Não e descrever o porquê da sua escolha. No apêndice B encontram-se as respostas das questões discursivas respondidas pelos alunos participantes da oficina.

As questões discursivas eram:

- a) Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da oficina, cite uma que você mais se identificou?
- b) Descobriu algum talento em você durante a aplicação da oficina?
- c) Após sua participação na aplicação da oficina, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?
- d) Você se considera um empreendedor?

Na primeira questão aberta obtiveram-se as respostas listadas no quadro 8:

Quadro 8 - Características do empreendedor.

Características do Empreendedor	<ul style="list-style-type: none"> • Inovador = 1 • Empreendedor = 1 • Criatividade = 9 • Liderança = 1 • Trabalho em equipe = 2 • Futurista = 2 • Organizado = 1 • Força de vontade = 1 • Agilidade = 1
---------------------------------	---

Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Os alunos respondentes consideraram características do empreendedor estudadas no decorrer da aplicação da oficina do projeto TEIA e listaram qual mais se identificaram. Dentre as características citadas algumas se repetiram, e a que obteve mais citações foi: Criatividade com 9 respostas.

Gráfico 12 - Descobriram algum talento em si na aplicação da oficina.



Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

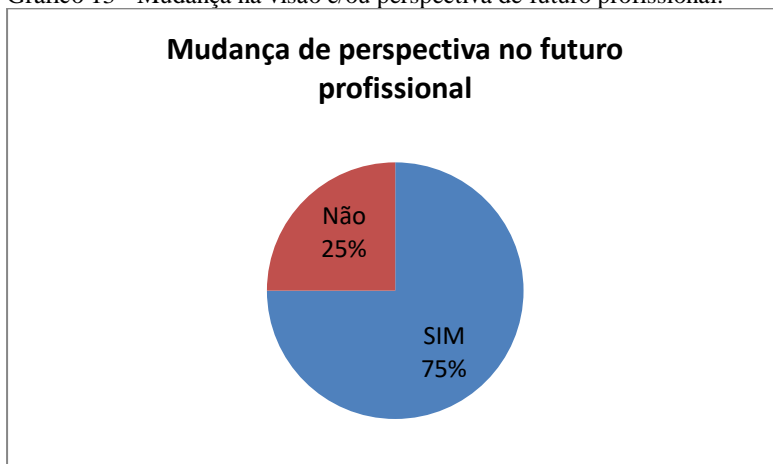
O gráfico 12 mostra que os alunos responderam em sua grande maioria com 75% que conseguiram descobrir algum talento em si durante a realização da oficina do Projeto TEIA. Quando questionados sobre qual talento conseguiram descobrir as respostas estão no quadro 9 com a frequência das respostas:

Quadro 9 - Descoberta de talentos durante a aplicação da oficina.

Talentos descobertos	<ul style="list-style-type: none"> • Ser criativo = 4 • Ser flexível = 1 • Ser empreendedor = 2 • Trabalhar em equipe = 2 • Saber planejar = 2 • Ser esforçado = 1 • Ser capaz = 1 • Ser um líder = 1
----------------------	---

Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Gráfico 13 - Mudança na visão e/ou perspectiva de futuro profissional.



Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

O gráfico 13 mostra que em sua maioria com 75% das respostas os alunos responderam que tiveram mudanças na forma como visualizam as perspectivas para o seu futuro profissional após a participação na oficina do Projeto TEIA. Quando questionados sobre porque perceberam mudanças na sua visão de futuro, as respostas estão no quadro 10.

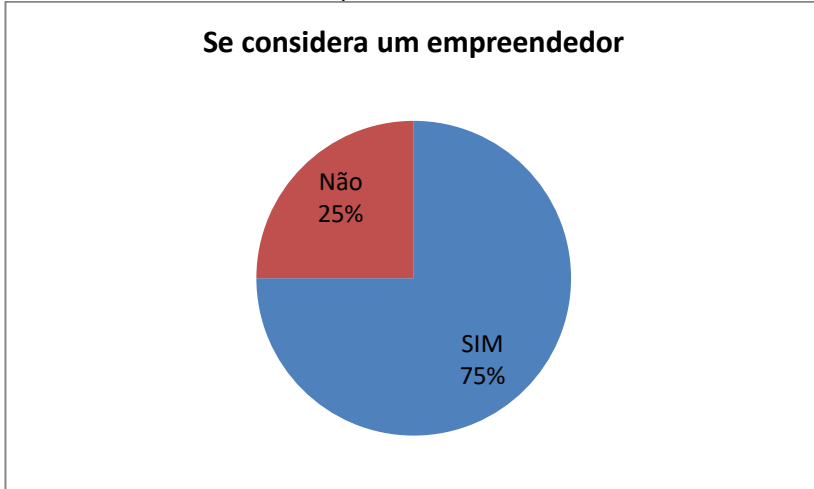
Quadro 10 - Mudanças na visão de futuro profissional após a oficina do projeto TEIA.

Mudanças na visão e/ou perspectiva de futuro profissional	<ul style="list-style-type: none"> • Obtive uma visão mais ampla do mercado de trabalho; • Possibilidade de ser uma pessoa mais bem-sucedida; • Acredito numa visão melhor de futuro; • Como posso ter uma visão de negócios; • Penso em abrir meu próprio negócio; • Posso ser mais do que imagino; • Posso ter um emprego bom; • Ampliei meus pensamentos
---	---

	sobre o mercado de trabalho; • Posso ajudar mais as pessoas;
--	---

Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Gráfico 14 - Se considera um empreendedor.



Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

No gráfico 14 tem-se que os 16 alunos que responderam a essa questão, 75% se consideram empreendedores. Quando questionados sobre porque se consideram ou não empreendedores, eles responderam como mostra o quadro 11.

Quadro 11 - Porque se consideram um empreendedor?

Porque se consideram ou não empreendedores?	
SIM	NÃO
<ul style="list-style-type: none"> • Consigo pensar em várias ideias; • Sou criativo; • Tenho capacidade de criar e aplicar meus sonhos; • Tenho ideias, sou inovador, adoro trabalhar em equipes, tenho força de vontade e bom humor; 	<ul style="list-style-type: none"> • Não sei investir bem; • Não possuo qualidades.

<ul style="list-style-type: none"> • Gosto de planejar; • Todos somos empreendedores basta se dedicar; • Possuo um negócio próprio; • Descobri uma qualidade que não conhecia ser administrador; 	
--	--

Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Ao final da aplicação da oficina os alunos gravaram um vídeo com depoimentos onde expuseram seus pensamentos e sentimentos sobre as suas participações na oficina do projeto TEIA. Os depoimentos demonstraram que os alunos obtiveram aprendizados e conhecimentos que poderão ajuda-los nas tomadas de decisões futuras, e nos seus cotidianos.

A partir da análise dos dados obtidos na aplicação dos questionários, pode-se ressaltar que os alunos participantes sentem-se motivados em participar de atividades e projetos que visam estratégias e oportunidades de investir no seu futuro profissional e pessoal. Percebeu-se que a maioria das respostas foram de cunho positivo e que 94,44% dos alunos que iniciaram a participação na oficina do projeto TEIA para realização da pesquisa concluíram-na.

A oficina significou para os estudantes da rede pública de ensino uma oportunidade de mostrar-lhes o empreendedorismo através das etapas do *Design Thinking*. Trouxe-lhes o empreendedorismo como um forte aliado juntamente com o uso das tecnologias para suas atividades profissionais e pessoais futuras.

Durante a realização da oficina do projeto TEIA, os alunos realizaram várias atividades e desenvolveram uma ideia que no final resultou em uma feira expositiva denominada “Mostra final” aberta aos pais, comunidade e demais alunos matriculados na escola de aplicação da oficina. Esses resultados demonstram o empenho dos alunos em procurar ideias inovadoras e oportunidades nas suas aptidões para futuros empreendimentos.

Os alunos puderam escolher qual ideia iriam desenvolver, fosse para a comunidade, para o ambiente escolar, ou para o próprio interesse de futuro profissional. Surgiram variados temas nas ideias desenvolvidas

pelos alunos participantes da oficina, inclusive algumas ideias voltadas para a inovação social, no quadro 12 estão descritas as ideias desenvolvidas pelos alunos.

Quadro 12 - Ideias desenvolvidas pelos alunos durante a realização do Projeto TEIA.

Ideias	Descrição
Arrecadação de fundos e alimentos para animais abandonados.	Ambiente para angariar fundos e alimentos que possam proporcionar sobrevivência para animais que estão abandonados.
Feira para troca de livros usados.	Proporcionar a realização de troca de livros já utilizados afim de despertar o interesse pela leitura.
Ação voltada para a prática de esportes.	Ambiente de jogos e lanches para diversão segura.
Programa de conscientização sobre a importância do meio ambiente.	Despertar nas pessoas a conscientização sobre a preservação do meio ambiente.
Empresa Junior de consultoria para abertura de empresas.	Proporcionar assessoria para empreendedores iniciais no momento da abertura de seus próprios negócios.

Fonte: Elaborado pela autora, 2016.

Os alunos participantes da oficina, compareceram na Mostra Final e organizaram seus stands para apresentação das suas ideias. O momento tornou-se relevante para a troca de ideias entre os participantes e a comunidade convidada a prestigiar a mostra final.

6 CONCLUSÃO

O principal objetivo desta pesquisa foi propor uma oficina para alunos concluintes da educação básica para fomentar a cultura empreendedora, utilizando a tecnologia e conceitos do *Design Thinking*.

O incentivo ao empreendedorismo para os alunos que estão concluindo a educação básica, por muitas vezes passa a ser uma oportunidade para que eles continuem buscando maneiras de investir no próprio futuro. Ser empreendedor não somente no sentido de abrir seu próprio negócio, mais também ser empreendedor na vida, principalmente na fase de conclusão de uma das etapas da sua trajetória acadêmica.

Por vezes, muitos alunos se desestimulam a dar continuidade aos seus projetos e sonhos por motivos econômicos e/ou familiar. A importância de mostrar-lhes que existem chances e oportunidades e que podem estar muito próximas deles, e que são viáveis de serem realizadas torna o indivíduo estimulado a buscar por oportunidades para o seu futuro profissional.

Ribeiro (2016) cita que o empreendedorismo torna-se importante por que caminha em paralelo com o desenvolvimento econômico. Preparando as gerações futuras para despertar as habilidades que estão escondidas em cada talento, torna-se uma forma de investir e incentivar novos empreendimentos de sucesso.

Transmitir conhecimentos faz parte de todo e qualquer método de ensino, porém, transmitir conhecimentos através de práticas e experiências passa a ter um olhar mais curioso por parte dos alunos. A atual sociedade moderna em que se vive rodeada de informatização e formas de facilitar as atividades do dia a dia, traz aos alunos uma expectativa de aliar esse modernismo aos seus sonhos.

A oficina do Projeto TEIA aliado a utilização de técnicas *Design Thinking* proporcionou aos alunos uma visão de possibilidades e oportunidades. Por intermédio das práticas realizadas em cada fase do *Design Thinking*, os alunos descobriam que podem amadurecer ideias e colocá-las em prática.

A pesquisa possibilitou mostrar dados relevantes relacionados ao processo de estimular os alunos a pensarem no futuro, através do empreendedorismo eles puderam perceber que mesmo com as circunstâncias vividas eles podem buscar novas oportunidades e também podem investir em suas próprias ideias. Com os dados extraídos da pesquisa, também se pode perceber que os alunos receberam a oficina do projeto TEIA com entusiasmo e que o concluíram de forma positiva,

através das ideias expostas na Mostra Final, que foi organizada no ambiente escolar e aberta aos familiares, amigos e toda comunidade escolar.

A partir da realização dessa pesquisa, pode-se entender que o empreendedorismo é um forte aliado na formação e preparação de indivíduos para o mercado de trabalho. Instigá-los a fomentar as suas ideias, a trabalhar de forma concreta buscando a sobrevivência do seu empreendimento, mostrou-lhes que não basta somente ter a ideia e lança-la no mercado competitivo, é necessário ter presente alguns pontos que ajudarão a mantê-los nesse mercado, como a criatividade em realizar ações inovadoras.

Em relação às barreiras enfrentadas no dia a dia por alguns desses alunos, como a falta de apoio familiar e a falta de informações certas para desenvolverem suas ideias. Além de instiga-los a descobrirem seus talentos é preciso mostrar-lhes caminhos positivos a seguir e mostrar-lhes também como buscar sozinhos por essas informações.

Contudo pode-se concluir que o interesse em participar da oficina foi muito bom, 94.4% dos alunos que iniciaram a oficina conseguiram terminar. Demonstrando com esse dado abstraído da pesquisa que é necessário criar projetos, oficinas, programas, dentre outras atividades, e que os alunos sentem-se motivados em participar em busca de novas oportunidades.

A partir dos resultados obtidos nesta pesquisa, são apresentadas algumas sugestões de trabalhos futuros, como:

- Aplicação da oficina do projeto TEIA em alunos de outros níveis da educação básica;
- O ensino do empreendedorismo através de outras técnicas e mecanismos, tais como, outras tecnologias, novos projetos, programas e oficinas;
- O aumento da carga horária da oficina do Projeto TEIA, possibilitando novas práticas e atividades.

Finalizando, poderia também ser realizado um amplo levantamento de todas as atividades realizadas focadas no ensino do empreendedorismo no Brasil e nos países do exterior.

REFERÊNCIAS

ALVES, João Bosco da Mota. **Teoria Geral de Sistemas**. Florianópolis: Instituto Stela, 2012.

_____. ANPROTEC; SEBRAE. , Associação Nacional de Entidades Promotoras de Empreendimentos. **Estudo de Impacto Econômico: Segmento de Incubadoras de Empresas do Brasil**. Brasília. 2016.

BARBIERI, José Carlos; ÁLVARES, Antonio Carlos Teixeira; CAJAZEIRA, Jorge Emanuel Reis. **Gestão de ideias para inovação contínua**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

BARBOZA, Aída Linhares et al. **O Empreendedorismo na Escola**. Porto Alegre/belo Horizonte: Artmed/rede Pitágoras, 2009.

BESSANT, Jhon; TIDD, Joe. **Inovação e Empreendedorismo**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

BROWN, Tim. **Design Thinking**: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

CAVALCANTI, Luciana Araujo. **A História Local no Currículo da Educação Básica**. 2007. 133 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

CHIAVENATO, Idalberto. **Empreendedorismo**:: dando asas ao espírito empreendedor. 4. ed. Barueri, Sp: Manole, 2012.

COAN, Marival. **Educação para o empreendedorismo: Implicações Epistemológicas, Políticas e Práticas**. 2011. 540 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

CRISTIANO, M. A. S.; FILHO, S. S. L.; NICOLETE, P. C.; SILVA, J. B.; BILESSIMO, S. M. S.; BENAVIDES, K. R.. **Integração das tecnologias na educação básica brasileira: Um estudo de caso no**

ensino da matemática; Inclusão e exclusão digital: a acessibilidade tecnológica para o desenvolvimento da educação online. 2015.

_____. **DT para Ed.** 1. ed. Versão em Português: Instituto Educadigital, 2014. Disponível em: <<http://www.dtparaeducadores.org.br/>> Acesso em: 20 de outubro de 2016.

DESIGN THINKING toolkit. **Design Thinking for Educators. Toolkit**, 1. ed. IDEO and Riverdale Country School, abr. 2011.

Dolabela, Fernando. **O segredo de Luísa.** São Paulo. Editora de Cultura. 2006. 304 p.

DOLABELA, Fernando. **Empreendedorismo.** Revista Atividades e Experiências. p. 14. 2008. Entrevista concedida a Revista Atividades e Experiências.

DOLABELA, Fernando. **Oficina do Empreendedor.** Rio de Janeiro. Sextante. 2011.

DORNELAS, José Carlos. **Empreendedorismo: transformando idéias em negócios.** Rio de Janeiro: Campos, 2001.

DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo: Transformando ideias em negócios.** 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier Ltda, 2008.

DORNELAS, José. **Empreendedorismo - Transformando Ideias em Negócios.** 6ª edição. Atlas, 2016.

_____. **Educação Empreendedora no Ensino Médio.** Disponível em: <<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/sebraeaz/educacao-empresadora-no-ensino-medio,358aa15d81d36410VgnVCM2000003c74010aRCRD#0>>. Acesso em: 01 out. 2016.

_____. **EDUCAÇÃO**, Ministério da. **Planejando a próxima década: Conhecendo as 20 metas do Plano Nacional de Educação**. Brasília: Mec/sase, 2014.

_____. **EDUCAÇÃO**, Ministério da. **Secretaria de Educação Básica**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12492&Itemid=811>. Acesso em: 27 agosto de 2015.

_____. **EDUCAÇÃO**, Ministério da. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília. 2013.

_____. **PNE - Plano Nacional de Educação: Planejando a Próxima Década**. Ministério da Educação. Brasília: Mec/ Sase, 2014.

_____. **Empreendedorismo no Brasil: 2008**. Relatório Executivo. Curitiba: IBQP, 2009.

_____. **Entrepreneurship Education at School in Europe**. National Strategies, Curricula and Learning Outcomes. European Commission. EURYDICE. 2012.

FARIAS FILHO, Milton Cordeiro; ARRUDA FILHO, Emílio J. M.. **Planejamento da pesquisa científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

FONSECA, Fernando Cherem; VIEIRA, Carlos Roberto. Empreendedorismo: ferramenta para melhoria da qualidade de vida. In: LAPOLLI, Édis Mafra; FRANZONI, Ana Maria Benciveni. **Capacidade Empreendedora: Teoria e Casos Práticos**. Florianópolis: Pandion, 2009. p. 81-90.

FREIRE, Patricia de Sá. **Aumente a qualidade e quantidade de suas publicações científicas**. Curitiba: Editora CRV, 2013.

_____. **GEM, BRASIL**. BRENDA RODRIGUES DE LIMA, *et al.*. **Empreendedorismo no Brasil**. Curitiba, 2015.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HASHIMOTO, Marcos. **Espírito Empreendedor nas Organizações**: Aumentando a competitividade através do intraempreendedorismo. São Paulo: Saraiva, 2010.

_____. IBGE, Brasil em Números. **Centro de Documentação e Disseminação de Informações**. v. 22, Rio de Janeiro: IBGE, 2014.

_____. IBGE. **Demografia das Empresas 2014**. Rio de Janeiro: Ibge, 2016.

JENOVEVA NETO, Roseli; PACHECO, Daniela Chagas. **Intraempreendedorismo em instituições de educação superior de Criciúma/SC**. In: LAPOLLI, Édis Mafra, *et al.* **Empreendedorismo em organizações do conhecimento**. Florianópolis: Pandion, 2011. p. 49-75.

JOHNSON, Larry; ADAMS Becker, Samantha; CUMMINS, Michele; e KRUEGER, Kelth. **2014 NMC Technology Outlook for Brazilian Universities: A Horizon Project Regional Report**. Austin, Texas: New Media Consortium, 2014.

_____. Lei nº 2582, de 19 de julho de 2013. Dispõe sobre a inclusão da disciplina de empreendedorismo na grade curricular do 8º e 9º ano do ensino fundamental em toda a rede municipal de ensino de Camboriú. **Diário Oficial [dos municípios de Santa Catarina]**, Santa Catarina, SC.

_____. Lei nº 2669, de 13 de março de 2015. Institui a aula de empreendedorismo no conteúdo curricular da rede municipal de ensino. **Legislação Municipal de Campo Largo -PR**, Paraná, PR.

_____. Lei nº 2794, de 13 de agosto de 2009. Torna obrigatório o ensino da disciplina de empreendedorismo nas escolas da rede municipal de ensino. **Diário Oficial dos municípios de Santa Catarina**, Santa Catarina, SC.

_____. Lei nº 3198, de 27 de junho de 2013. Fica autorizado o poder executivo municipal a oferecer a disciplina de empreendedorismo na grade curricular do 6º ao 9º ano do ensino fundamental de todas as

escolas municipais de Itapema. **Diário Oficial [dos municípios de Santa Catarina]**, Santa Catarina, SC.

_____ Lei nº 4991, de 21 de maio de 2010. Institui a disciplina de empreendedorismo na grade curricular das escolas municipais de Rio do Sul. **Diário Oficial [dos municípios de Santa Catarina]**, Santa Catarina, SC.

_____ Lei nº 3490, de 07 de outubro de 2014. Autoriza o poder executivo a instituir a disciplina de empreendedorismo no currículo da rede municipal de ensino. Projeto de Lei nº 56/2014. **Diário Oficial [dos municípios de São Paulo]**, São Paulo, SP.

LEITE, Emanuel Ferreira. **O fenômeno do empreendedorismo**. São Paulo: Editora Saraiva, 2012.

LOPES, R. M. A. **Educação empreendedora: conceitos, modelos e práticas**. Rio de Janeiro. ELSEVIER. São Paulo: SEBRAE. 2010.

FILHO MARTINS, Vilson; GERGE, Nina Rosa Cruz; FIALHO, Francisco Antonio Pereira. **Design thinking, cognição e educação no século XXI**. Diálogo.educ., Florianópolis, v. 15, n. 613, p.579-596, jul. 2015.

MACHADO, Marcio Roberto Loiola. **Educação do Empreendedorismo: um estudo em instituição de ensino superior**. 2005. 162 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2005.

MACHADO, Fábio Gimenez. **Investidor Anjo - uma análise dos critérios de decisão de investimento em Startups**. 2015. 171 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Administração, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. **Empreendedorismo**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012. p. 174.

MARIANO, Sandra; MAYER, Verônica Feder. **Empreendedorismo: Fundamentos e Técnicas para Criatividade**. Rio de Janeiro: Ltc, 2011.

MULBERT, Ana Luisa. **A implementação de mídias em dispositivos móveis: Um framework para a aplicação em larga escala e com sustentabilidade em Educação a distância**. Tese do Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, 2014.

OLIVEIRA, Anna Gabriela Miranda de; MELO, Marlene Catarina de Oliveira Lopes; MUYLDER, Cristiana Fernandes de. Educação Empreendedora: O Desenvolvimento do Empreendedorismo e Inovação Social em Instituições de Ensino Superior. **Revista Administração em Diálogo**, São Paulo, v. 18, n. 1, p.29-56, nov. 2015.

OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. **Empreendedorismo: Vocação, Capacitação e Atuação** direcionadas para o plano de negócios. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2014.

_____. OSLO, Manual de. **Manual de Oslo: Diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação**. 3. ed. OCDE. 2005.

_____. **Guia de educação para o empreendedorismo**. Ministério da educação. PAPIRUS. ISBN: 978-85-308-0835-8. 2006.

PEREIRA, Miguel Mata; FERREIRA, José Soares; FIGUEIREDO, Ilda Oliveira. **Promoção do Empreendedorismo na Escola**. Brasil: Ministério da Educação/direção-geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular, 2007.

PERIN, Bruno. **A revolução das startups: O novo mundo do empreendedorismo de alto impacto**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. D. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico-2ª Edição**. Editora Feevale, 2013. ISBN 8577171582.

_____. **QEDU. Matrículas e Infraestrutura**. Disponível em: <<http://www.qedu.org.br/brasil/censo->

escolar?year=2015&dependence=0&localization=0&item;=>. Acesso em: 20 ago. 2016.

RASERA, Marcelo; BALBINOT, Zandra. **Redes de Inovação, Inovação em Redes e Inovação Aberta: um estudo bibliográfico e bibliométrico da produção científica no ENANPAD 2005-2009 sobre inovação associada a redes.** *Análise*, Porto Alegre, v. 21, n. 2, p.127-136, jul. 2010.

REGINALDO, Thiago. **Referências teóricas e metodológicas para a prática do Design Thinking na educação básica.** 2015. 206 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia e Gestão do Conhecimento., Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

RIBEIRO, Artur Tavares Vilas Boas. **Organismos Estudantis e o Incentivo ao Empreendedorismo nas Universidades Brasileiras.** 2016. 112 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Administração, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

SARAIVA, Pedro Manuel. Empreendedorismo: do conceito à aplicação, da ideia ao negócio, da tecnologia ao valor. **Empreendedorismo**, 2015. Coimbra University Press. <<http://dx.doi.org/10.14195/978-989-26-0991-1>>

_____. **SEBRAE. Aceleradoras de Negócios.** Brasília: Radiola Design & Publicidade, 2015.

_____. **SEBRAE. Sebrae Canvas:** Sebrae Canvas. Disponível em:<<http://www.sebraecanvas.com>>. Acesso em: 07 de junho de 2017.

SELA, Vilma Meurer; SELA, Francis Ernesto Ramos; FRANZINI, Daniela Quaglia. **Ensino do Empreendedorismo na Educação Básica, voltado para o Desenvolvimento Econômico e Social Sustentável: um estudo sobre a metodologia “Pedagogia Empreendedora” de Fernando Dolabela.** Enanpad 2006, Salvador, p.1-12, set. 2006.

SELEME, Eliane Betazzi Bizerril. **Design: um fator estratégico para a competitividade da indústria moveleira.** 2002. 86 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.

SILVA, Geraldo Sinval da. **Educação Empreendedora nas IES Cearenses: um estudo multicaso**. 2010. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Administração, Universidade de Fortaleza-unifor, Fortaleza, 2010.

SILVA, J. B.; ROCHADEL, W; SIMÃO, J. P. S.; FIDALGO. A. V S.. **Uso de dispositivos móveis para acesso a Experimentos Remotos na educação básica**. VAEP-RITA Vol. 1, Núm. P. 133. ISSN 2255-5706 © IEEE-ES. 2, Jun. 2013.

SILVA, Mirian Torquato; DIAS, Adriano Júnior; WILLERDING, Inara Antunes Vieira. **O perfil intraempreendedor no processo de inovação em empresas de base tecnológica**. In: LAPOLLI, Édis Mafra et al. **Empreendedorismo em organizações do conhecimento**. Florianópolis: Pandion, 2011.

SILVA, Isabela Nardi da. **Impacto da aplicação de tecnologia no ensino de empreendedorismo para estudantes concluintes da educação básica na rede pública**. 2016. TCC (Graduação) - Curso de Tecnologia da Informação e Comunicação, Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2016.

SOUZA, Adriano Mohn e. **Jovens e Educação Empreendedora: Que discurso é esse?** 2006. 136 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação, Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2006.

SOUZA JÚNIOR, Marcílio Barbosa Mendonça de. **A constituição dos saberes escolares na educação básica**. 2007. 355 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Empreendedorismo - conceitos e práticas inovadoras**. São Paulo: Érica, 2014.

TEIXEIRA, Ana Claudia et al. **A importância da autoestima do aluno no processo de ensino-aprendizagem**. Revista Interação, v. 2, n. 8, p.27-44, jun. 2013.

TERRES, Márcia Beck. **Design Thinking - contribuições para a inovação na gestão estratégica em educação**. 2015. 122 f. Dissertação

(Mestrado) - Curso de Programa de Pós Graduação em Gestão de Negócios, Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos, Porto Alegre, 2015.

TIGRE, Paulo Bastos, **Gestão da inovação: a economia da tecnologia do Brasil**. Rio de Janeiro. Elsevier. 2006.






_____.UFSC. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e

Comunicação: Áreas de Concentração. 2016. Disponível em:

<<http://ppgtic.ufsc.br/sobre-o-ppgtic/>>. Acesso em: 17 de agosto de 2016.

VIANNA, Maurício et al. **Design Thinking: Inovação em negócios**. Rio de Janeiro: Mjv Press, 2012.

APÊNDICE A – Questionário inicial

QUESTÕES					
Qual seu conhecimento sobre empreendedorismo?					
Como se sente com o uso da tecnologia no ambiente escolar?					
Que tipo de impacto este Projeto pode causar?					
O que pensa sobre a participação dos seus pais ou responsáveis na mostra final?					
Qual a influência da tecnologia no seu aprendizado?					
Como considera o ensino do empreendedorismo através das tecnologias?					

Sexo: () F () M

Possui dispositivo móvel: () Sim () Não

Seu dispositivo móvel tem acesso à internet? () Sim () Não

Ha quanto tempo utiliza a Internet?

() menos de 1 ano () 1 a 5 anos () mais de 5 anos
() Não Utilizo






Para você oque é ser um empreendedor?

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Fonte: Elaborado pela autora, 2016

APÊNDICE B – Questionário final

QUESTÕES					
1. Quanto à aplicação da oficina.					
1.1 O material didático utilizado foi satisfatório quanto à qualidade.					
1.2 O cronograma da oficina foi cumprido pela pesquisadora?					
1.3 Os recursos digitais e materiais utilizados nas atividades foram suficientes?					
2. Quanto à pesquisadora					
2.1 A pesquisadora emonstrou domínio dos conteúdos e atividades realizados?					
2.2 Desenvolveu clima e ambiente favorável para os participantes da oficina?					
2.3 Empregou técnicas e atividades didáticas positivas					

2.4 para aprendizagem dos conteúdos?					
3.Quanto ao ambiente de aplicação da oficina					
3.1 O ambiente de realização da oficina estava favorável ao projeto realizado?					
3.2 A carga horária foi suficiente para aprendizado dos conteúdos abordados?					
4.Quanto ao desempenho do participante					
4.1 Você participou da realização de todas as atividades propostas?					
4.2 Adquiriu conceitos e conteúdos que foram ministrados durante a aplicação da oficina?					
4.3 Conseguiu se integrar com a pesquisadora e os colegas participantes da oficina?					

4.4 Você gostou de ter participado da aplicação da oficina projeto TEIA?					
4.5 Você indicaria o projeto TEIA para outros amigos participarem em oficinas futuros?					
4.6 Qual sua avaliação sobre a oficina realizado?					

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

() SIM () NÃO

Qual: _____

Após sua participação na aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

() SIM () NÃO

Por que: _____

Você se considera um empreendedor?

() SIM () NÃO

Por que: _____

Fonte: Elaborado com base no questionário de Thiago Reginaldo (2015)

APÊNDICE C - Imagens das atividades realizadas na oficina do Projeto TEIA









APÊNDICE D – Respostas das questões discursivas do questionário inicial

Para você o que é ser um empreendedor?

Para você o que é ser um empreendedor?

é uma pessoa bem determinada nos seus objetivos, que consegue agir que para ser futuro profissional.

Para você o que é ser um empreendedor?

ser um empreendedor é buscar aquilo que você quer para você, para a população, buscar conhecimento.

Para você o que é ser um empreendedor?

A pessoa abrindo um próprio negócio

Para você o que é ser um empreendedor?

Não, não vou dizer nada pois não tenho nada de certeza

Para você o que é ser um empreendedor?

Compreender e investir, não só dinheiro mas uma série de coisas: tempo, espaço etc...

Para você o que é ser um empreendedor?

é uma pessoa que pensa em inovar com novas coisas.

Para você o que é ser um empreendedor?

É ter uma visão, saber o que quer e ir atrás.

Para você o que é ser um empreendedor?

Um empreendedor não é só aquele que tem uma empresa, seu estabelecimento, se você for capaz de fazer algo por conta própria e começar a vender sua criação, ideias etc... Você já pode estar sendo um pequeno empreendedor também.

Para você o que é ser um empreendedor?

Procurar atingir dos seus objetivos até alcançá-los.

Para você o que é ser um empreendedor?

Estudar, se dedicar, aprender, confiar e ser um profissional

Para você o que é ser um empreendedor?

Saber administrar uma empresa, ou ser dono de uma.

Para você o que é ser um empreendedor?

Ter uma pessoa dedicada, esforçada para as coisas.

Para você o que é ser um empreendedor?

Indo para algum, no caso por exemplo ser uma empresa, saber administrar, saber lidar com o que está trabalhando e sempre ter boas ideias, visando bem o papel.

Para você o que é ser um empreendedor?

É uma pessoa dedicada, estudiosa, esforçada, e que pensa positivo.

Para você o que é ser um empreendedor?

Veri ter algo em mente e em prática nisso.

Qual sua expectativa para com o seu futuro profissional?

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Ter um emprego, que eu me sinto bem trabalhar com algo que eu goste e ganhar dinheiro.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Trabalhar com o que me sinto bem fazendo.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Ser um empresário bem sucedido.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Algo na área de tecnologia, que implique futuros e inovações, seja com a melhoria de habilidades, aprender mais profundamente o que está em geral.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Eu quero fazer um curso para me formar em contabilidade e trabalhar nisso até ter um bom emprego com um bom salário.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Bom ~~ser~~ ~~que~~ QUERO FAZER UMA FACULDADE SOA E AÍ EU COSTO

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Uma boa carreira na marinha.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Quero terminar o ensino médio fazer uma faculdade, uma pós, ter um bom emprego em uma área que eu escolher.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Isso será muita graça, que dê tudo certo

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

me formar em técnico enfermagem

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Crescer profissionalmente

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Espero que seja tudo, que eu imagine não ter mais dúvidas para esse futuro se realizar

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

ter uma profissão.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Seu sempre dedicada.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Sei delegada, no meu caso é um sonho alto demais, mas com fé e com determinação sei que vou conseguir. E se por um acaso eu não conseguir, tenho outros caminhos a seguir.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Ter um bom emprego, ganhar um salário e me dar bem com o emprego.

Qual sua expectativa para o seu futuro profissional:

Ter uma faculdade e investir em algo que eu goste para cada vez crescer mais

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto TEIA.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

eu acho que vai ser bom para abrir portas para meu futuro, e abrir o meu "olho" para vida profissional.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

entender o que é ser um empreendedor, um aprendiz, que ajuda a ser um bom profissional na vida.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Aprendendo novas informações

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Bah deve ser dadas

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

acho que é mais uma forma de aprender coisas novas.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

eu penso que é um projeto muito bom onde eles ensinam bem dicas e também ajudam você a ganhar suas ideias.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Espero que motive e que me ensine coisas que eu não sei, vale a pena e demais.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

tirar os meus medos, coisas que tenho medo que eu quero fazer.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Aprender mais de trás do que eu quero fazer como vai ser lá na frente

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Aprender coisas novas.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

muitas expectativas que depois desse curso eu aprendo muitas coisas novas, de outras não, uma pessoa dedicada, que acredita nos meus próprios potenciais.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Aprender coisas que vou levar pro resto da minha vida.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Sair do exercício com a certeza do que quero para meu futuro.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Aprender, aprender tudo o que eles podem me ensinar, tanto na vida profissional quanto na vida "loja".

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Aprender algo que não sei, ser positiva, etc.

Em poucas palavras escreva quais são suas expectativas em relação ao projeto Teia?

Ter mais aprendizagem e conhecer mais tecnologia.

APÊNDICE E – Respostas das questões discursivas do questionário final

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da oficina, cite uma que você mais se identificou?

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

Inovação e tecnologia

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

Criação de Negócios.

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

com tudo muito interessante

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

descobri que sou criativo

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

liderança, criatividade.

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

trabalho em equipe.

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

Sobre o próprio empreendedorismo.

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

Idéias

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

Futurista e organizador

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

criação de ideias.

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

Criação de negócios, trabalho em equipe.

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

Criação de negócios.

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

Creatividade, agilidade

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

criatividade e força de vontade

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

pensar no futuro nos empreendimentos

Dentre as características do empreendedor estudadas durante a aplicação da pesquisa, cite uma que você mais se identificou?

sabe o que quer

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da oficina?

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM,

Qual: liderar, administrar um trabalho

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

() SIM NÃO

Se SIM,

Qual: _____

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM,

Qual: sim que eu sou capaz

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM,

Qual: que modo é impossível e as questões de atenção e esforço

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM,

Qual: planejar

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM,

Qual: que sou boa em criar algumas coisas novas.

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM.

Qual: Na Área de Administração

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM.

Qual: Trabalha em grupo e ter ideias diferentes.

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM.

Qual: empreendedor

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM.

Qual: um pouco de criatividade.

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM.

Qual: Se flexível com várias ideias, criativo

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM.

Qual: curiosos

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM.

Qual: planejamento

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM.

Qual: o empreendedorismo

Descobriu algum talento em você durante a aplicação da pesquisa?

SIM () NÃO

Se SIM,

Qual: Seu criativa

Após sua participação na aplicação da oficina, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Vim aprender a perceber e ter uma visão mais ampla do mercado de trabalho
inovar e usar a tecnologia a seu favor é essencial para o sucesso de um negócio

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Porque depois dos encontros descobri que podemos
conseguir o que queremos para o futuro.

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

() SIM NÃO

Por que:

mas sou criativa

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Agora acredito e penso no melhor para o futuro

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Porque depois deste curso eu agora sei como
passo ter uma visão para os negócios

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Sei que posso mais do que imaginava.

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Quero ser uma pessoa mais sucedida.

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Hoje tu emprego bom, que eu gosto, tu uma perspectiva com vida diferente, melhor.

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

porque ampliou meus pensamentos, em relação ao mercado de negócios.

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

por que vou poder pensar de forma diferente e mais profissional.

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

me ajudou a ter mais conhecimento sobre o futuro, ter mais ideias do que quero fazer.

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

() SIM NÃO

Por que:

Eu ainda tenho vontade de seguir com meus objetivos mas o curso foi bom para obter novas possibilidades.

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Porque agora eu vou em ABRIL para fazer negócios

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Porque aprendi coisas boas para o futuro.

Após sua participação no aplicação da pesquisa, sua visão e/ou perspectiva de futuro profissional para si mesmo, teve mudanças?

SIM () NÃO

Por que:

Dentro do projeto que fiz, pois gosto de ajudar as pessoas.

Você se considera um empreendedor?

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

Me fez descobrir que talvez eu não ~~sei~~ soubesse que tinha, ^{uma qualidade} administração, parece ser o meu forte e é por aí pretendo seguir minha carreira profissional

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

Porque eu vi em mim que tenho um pouco de criatividade.

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

Porque colocamos nossa ideia na cabeça e queremos realizar

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

todos temos basta se dedicar

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

Porque eu sou criativa, gosto de mandar e gosto de planejar

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

Aprender novas coisas.

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

já tenho um negócio.

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

Tenho ideias, sou inovadora, quero trabalhar em equipe, tenho força de vontade e bom humor.

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

por ter capacidade de criar e aplicar meus sonhos.

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

porque sou um pouco diferente e penso em coisas novas.

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

Porque consigo pensar em várias ideias.

Você se considera um empreendedor?

() SIM NÃO

Por que:

não possui qualidades para ser.

Você se considera um empreendedor?

() SIM NÃO

Por que:

Por que ainda não sei investir bem

Você se considera um empreendedor?

SIM () NÃO

Por que:

Por ter criatividade para as coisas.

APÊNDICE F – Depoimentos dos alunos participantes da oficina do projeto TEIA

“Sou Jonas Mota, sou aluno do TEIA, venho falar desse trabalho que as meninas vem fazendo com a gente ai, desse curso né, que querendo ou não vem fazendo uma grande diferença não só na minha vida, mais acredito que na vida de todos os alunos, por que acabou ampliando nosso pensamento em relação ao mercado de trabalho, a conhecimentos sobre empresas, vários outros assuntos, vários outros assuntos, acredito que o TEIA não é só pra abrir tua mente pra tocar um negócio, mais ele acaba te transformando em outra pessoa sabe, um ser humano, projetos de pensar em outras pessoas, eu acredito que o TEIA trouxe muitos benefícios pra gente, um ótimo curso que eu tenho certeza que vai trazer muita informação pra mim e pros meus colegas de sala. Quero agradecer as meninas por estarem recebendo a gente, toda segunda estarem presente com a gente, e quero dizer que to feliz e louco pra ganhar meu diploma”.

“O projeto TEIA nos ajudou a descobrir o que é empreendedorismo, nos trouxe várias experiências, descobrimos coisas que achávamos que nunca íamos conseguir fazer e acabamos conseguindo, aprendemos bastante coisas sobre tecnologia que a gente não sabia, nos trouxe várias portas, várias oportunidades e hoje a gente sai outra pessoa, sabendo mais coisas , mais conhecimentos”.

“Nós aprendemos a maneira de agir nas aulas, foi muito bom, várias oportunidades, aprendemos coisas novas a gente aprendeu a mexer com a tecnologia nas aulas, várias oportunidades de aprender coisas novas, o bom trabalho em equipe”.

“Eu quis participar do projeto TEIA pra ter mais conhecimento e trouxe mais conhecimento sobre empreendedorismo e também trouxe uma visão futuro”.

“Nos ajudou a compreender o sentido de empreender, A gente conseguiu entender que empreender significa inovar e dar chance pras nossas ideias e nossos projetos de futuras empresas. As aulas foram boas, as professoras, o pessoal comunicativo, os colegas de curso, e também gostei bastante do curso por que teve bastante tecnologia, bem legal “Show de bola” nós aprendemos bastante, foi muito bom.”

