

Pioneirismo e Educação Empreendedora

Projetos e Iniciativas

JACQUES MARCOVITCH

ALEXANDRE MACCHIONE SAES

(ORGS.)



FEAUSP

Pioneirismo e Educação Empreendedora

Projetos e Iniciativas

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Reitor Vahan Agopyan

Vice-reitor Antônio Carlos Hernandez

FACULDADE DE ECONOMIA, ADMINISTRAÇÃO E CONTABILIDADE

Diretor Adalberto Américo Fischmann

Vice-diretor Rodrigo De Losso

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Diretor Eduardo Henrique Soares Monteiro

Vice-diretora Brasilina Passarelli

DEPARTAMENTO DE JORNALISMO E EDITORAÇÃO

Chefe Dennis de Oliveira

Vice-chefe José de Paula Ramos Júnior

COM-ARTE EDITORA LABORATÓRIO

Professores Responsáveis

Marisa Midori Deaecto

Plínio Martins Filho

Thiago Mio Salla

JACQUES MARCOVITCH
ALEXANDRE MACCHIONE SAES
(ORGANIZADORES)

Pioneirismo e Educação Empreendedora

Projetos e Iniciativas

DOI: 10.11606/9788571661806



Copyright © 2018 Autores

É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria, proibindo qualquer uso para fins comerciais.

Catálogo na Publicação – Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

P662m Pioneirismo e educação empreendedora: projetos e iniciativas /
organizadores Jacques Marcovitch, Alexandre Macchione Saes –
São Paulo: Com-Arte, 2018.
224 p.

ISBN 978-85-7166-180-6

DOI: 10.11606/9788571661806

1. Empreendedorismo 2. Educação 3. Inovação 4. Pioneirismo
I. Marcovitch, Jacques II. Saes, Alexandre Macchione

CDD 23.ed. – 338.04

Direitos Reservados à

COM-ARTE – EDITORA LABORATÓRIO DO CURSO DE EDITORAÇÃO DA USP

Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues 443 Bloco 2 Sala 10

Cidade Universitária 05508-900 São Paulo SP Brasil

Tel.: (11) 3091-4016 editoracomarte@usp.br

Printed in Brazil 2018

Sumário

Agradecimentos	7
Apresentação.....	9
Parte 1 – Empreendedorismo, Política Pública e Modelos de Formação de Educadores	15
Emprende Porto Ferreira: Por uma Educação Protagonista.....	17
Integração de Projetos para Formação de Empreendedores	27
BootCamp de Empreendedorismo	45
Formação de Educadores de Prática Empreendedora.....	53
Qualificar Educadores para a Educação Empreendedora.....	59
Parte 2 – Empreendedorismo e Inovação: A Experiência do Inova Paula Souza	65
Concepção de um Negócio Tecnológico.....	67
Capacitação em Inovação e Empreendedorismo.....	77
Desenvolvimento de Ideias Empreendedoras	87
Parte 3 – Difusão Cultural.....	95
Empreendedorismo e Museologia.....	97
Aprendendo com Empreendedores.....	105
Laboratório de Estudos da Cultura Empreendedora.....	109
Pioneirismo Brasileiro, Empreendedorismo e Jogos Digitais	115

Parte 4 – Da Escola para a Comunidade – Da Comunidade para a Escola	125
Propostas Inovadoras para Situações-Problema	127
Histórias de Perseverança e Resiliência no Seu Bairro	135
Pesquisa de Campo: Padaria e Cantina 14 de Julho	141
Parte 5 – Incentivando Atitudes Empreendedoras	145
TransFORMAR para uma Vida Significativa	147
Autoconhecimento, Protagonismo e Empreendedorismo	155
Simulação de Tomada de Decisões Empreendedoras pelos Alunos	165
Desenvolvimento das Características do Empreendedor	169
Contribuindo para o Projeto de Vida de Jovens Aprendizes	179
Criando sua Marca	185
Memória do Curso de Atualização “Pioneirismo e Educação Empreendedora” (2017)	197
Pioneirismo e Educação Empreendedora	199
<i>Objetivos e Metodologia</i>	199
<i>Programa do Módulo a Distância</i>	203
<i>Programa do Módulo Presencial</i>	206
<i>Currículo dos Professores e Expositores</i>	211
Sobre os Autores dos Projetos e Iniciativas	215

Agradecimentos

Os organizadores e os autores dos projetos e iniciativas são gratos a todos que possibilitaram a realização desta obra, relacionados a seguir, e pedem a compreensão por involuntárias omissões.

Adalberto Américo Fischmann, Ana Joaquina de Mattos Carvalho, Ana Maria Barcellos de Lima, André Ermírio de M. Macedo, Beatriz Siqueira Bueno, Cacilda Luna, Carolina Cristina Fernandes, Caroline Gonçalves, Daniel Feffer, Eduardo Mosna Xavier, Felipe Castilho de Lacerda, Helena Ciorra, Herbert Gomes Da Silva, José de Souza Martins, José Renato Nalini, Lu Medeiros, Luiz Candido Rodrigues Maria, Mara Sampaio, Maria Lúcia Baltieri, Marilia Bonas, Marly Therezinha Germano Perecin, Marina Sartori de Toledo, Moacir de Miranda Oliveira Júnior, Noda Haruko, Palmira Petratti, Patrícia Queiroz, Pedro Belasco, Plínio Martins Filho, Ricardo Bueno, Roberto Sbragia, Ruth Goldberg Sandra Alves de Sá, Sandra Regina Boccia, Silvério Crestana, Stephanie Colin, Vera Lucia Monteiro de Melo.

Os autores também agradecem a todos os professores e educadores que se dedicam ao aprimoramento da qualidade da educação, inseridos os valores do empreendedorismo, para a construção de um Brasil melhor.

Apresentação

JACQUES MARCOVITCH¹

ALEXANDRE MACCHIONE SAES²

Para além de um juízo solene e formal sobre os conteúdos reunidos nesta coletânea, devemos recolher de todos uma lição de interdisciplinaridade a serviço da pedagogia empreendedora. Unem-se, nas páginas seguintes, graduandos, graduados e pós-graduados em engenharia, turismo, pedagogia, ecologia, museologia, administração, ciências sociais, letras, tecnologia, filosofia, ciências biológicas e história.

Os projetos, em seus arcabouços acadêmicos, oferecem uma narrativa cujos protagonistas são professores e alunos, juntos e misturados, dentro de escolas e universidades, a construir episódios de uma história maior, a do futuro que todos queremos.

Temos neste volume estudos a revelar o interior das escolas e suas práticas na formação de novos quadros e de novas mentalidades, que nos dias vindouros poderão redesenhar a sociedade brasileira. Em cada página, independentemente do estilo de escrita, da qualidade maior ou menor na exposição, encontra-se a fé resoluta de seus autores.

1. Jacques Marcovitch é professor da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade (FEA) e do Instituto de Relações Internacionais (IRI), ambos da Universidade de São Paulo, da qual foi reitor. É autor da trilogia *Pioneiros & Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil* (Edusp/Saraiva).
2. Alexandre Macchione Saes é professor da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade (FEA) e do Programa de História Econômica (FFLCH), ambos da Universidade de São Paulo. É autor do livro *Conflitos do Capital* (Edusc) e *História Econômica Geral* (Saraiva), este em coautoria com Flávio Azevedo Marques de Saes.

Eles não desanimaram do Brasil. Possuem o que às vezes tanto falta na grande economia, sempre regida pela dependência de governos, mercados, fatores externos e outras condições. O empreendedorismo, embora não exclua o dever elementar de fazer as contas certas, ainda reflete um componente de sonho, não como fuga da realidade, mas no sentido largo de buscar uma vida significativa e bem realizada para cada um. E não se trata, como se verá nos textos a seguir, do ilusionismo fácil da autoajuda ou algo do gênero. Aqui se apresentam, diante dos leitores, projetos factíveis, fundamentados, estabelecendo métricas e prevendo resultados.

Os projetos foram desenvolvidos no âmbito do curso “Pioneirismo e Educação Empreendedora” da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo (FEA-USP), no primeiro semestre de 2017. O modelo do mencionado curso de atualização é reproduzido neste volume com os seus objetivos, conteúdos previstos, público-alvo, datas, metodologia, estruturas, módulo presencial e currículos de seus expositores. Com referência à metodologia, a contribuição da educadora Marina de Toledo foi determinante no delineamento do curso de atualização e do projeto de educação empreendedora. A FEA-USP vem ampliando intensivamente ações direcionadas à compreensão e difusão do empreendedorismo. Outro exemplo disso foi o exitoso seminário “Memória Empresarial no Brasil”, planejado e organizado pelo professor Alexandre Macchione Saes, também coordenador deste curso de atualização.

Esta publicação incorpora, entre vários projetos, um relatório elaborado em linguagem coloquial por três alunos do curso. Foi classificado como “Pesquisa de Campo”, o que de fato é, mesmo fugindo ao formato convencional. Objetivamente, sem recorrer às tecnicidades que tanto desmobilizam o leitor comum, os alunos contam a história da Padaria e Cantina 14 de Julho, fundada em 1897 pelo avô de Alexandre Franciulli, seu atual proprietário. É uma singela e comovente narrativa de pioneirismo e de um empreendedorismo quase invisível, mas nem por isso ausente da infundável saga do trabalho.

Aqui se cruzam, portanto, formas diferentes de empreendedorismo, como esta padaria centenária e o comércio eletrônico em acelerada marcha para a consolidação.

No município de Porto Ferreira, em parceria com o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae), o projeto envolve quatro unidades do ensino fundamental e médio, e visa despertar entre crianças e jovens comportamentos empreendedores e novas atitudes, seja em relação ao meio ambiente, à pluralidade cultural ou ao trabalho e consumo.

Ao fim de cada período letivo, os trabalhos realizados serão expostos numa Feira de Empreendedores aberta ao público.

Na Faculdade de Tecnologia de São Carlos, usa-se um laboratório de informática e a interação com a comunidade para validar os negócios tecnológicos ali planejados. Cada grupo de alunos concebe e realiza um portal na *web* para e-commerce, aplicativo para *smartphone*, aplicação para cidades inteligentes, ensino a distância, projetos sociais e jogos eletrônicos.

A USP e o Conselho Federal de Museologia, mobilizando estudantes e professores, também usa a tecnologia da informação visando desenvolver práticas inovadoras nesta área. Percebe-se, nesta iniciativa, que o empreendedorismo não se restringe aos negócios, mas pode também representar a busca de excelência profissional.

Na Escola Estadual Maria Pastana Menato, alunos de nível médio identificam oportunidades para empreender, estudam conceitos de liderança, buscam interação social, cultivam o respeito às diferenças, o pertencimento e a consciência do coletivo.

Duas escolas estaduais de Guarulhos (SP) empenham-se na motivação dos alunos para o engajamento no programa “Transformando em Renda o Lixo Gerado na Escola”. Considerando a informação do Ministério de Minas e Energia, segundo o qual o Brasil é recordista mundial na reciclagem de latas de alumínio, o projeto visa a transformação desses recipientes em renda, que será aplicada em causas comunitárias.

A partir de uma palestra da professora Maria Lucia Baltieri, a Escola Técnica Estadual (ETEC) Sebrae desenvolve a integração em um só ambiente de práticas de trabalho, educação e pesquisa. Propõe-se também um leque de outros projetos que se inter-relacionam ao longo de três anos do ensino técnico, integrado este ao médio, de modo que o corpo discente possa absorver conteúdos a respeito do empreendedorismo.

Projetos de vida para jovens aprendizes – eis o eixo temático das ações do Instituto Via de Acesso, uma ONG estruturada para este fim.

Tomam-se como referenciais de empreendedorismo as trajetórias dos pioneiros Ramos de Azevedo, Jorge Street, Francisco Matarazzo, Valentim Diniz e José Ermírio de Moraes.

Na Faculdade de Administração e Ciências Econômicas Santa Rita de Casia, procura-se qualificar educadores para o exercício da pedagogia empreendedora. Os alunos terão autonomia para desenvolver atividades e pesquisas, envolvendo-se com a comunidade, que será beneficiária final de suas atitudes.

A presente coletânea foi organizada em cinco partes, que buscaram reunir por afinidade temática os projetos apresentados ao final do curso “Pioneirismo e Educação Empreendedora”, levando em conta os espaços e formas de disseminação de uma educação empreendedora. Afinal, esta não deve ficar circunscrita dentro das salas de aula, mas podem ser levadas para museus, ONGs e, acima de tudo, na relação dos alunos com suas comunidades.

A primeira parte do livro, “Empreendedorismo, Política Pública e Modelos de Formação de Educadores”, abarca projetos cujo olhar para a educação empreendedora se efetiva a partir das instituições difusoras deste inovador modelo de aprendizagem, isto é, a partir de políticas públicas municipais, como também de experiências de cursos voltados para a formação de educadores. A segunda parte, “Empreendedorismo e Inovação”, por sua vez, relata as experiências presentes no Inova Paula Souza, importante projeto desenvolvido pelo Centro Paula Souza, no intuito de disseminar o ensino por meio de laboratórios de empreendedorismo e inovação.

“Difusão Cultural”, terceira parte da obra, ilustra as mais diversas possibilidades de implementação do ensino empreendedor para além do espaço mais tradicional da sala de aula, como os museus, exposições e até mesmo os jogos digitais. A parte quatro, “Da Escola para a Comunidade – Da Comunidade para a Escola”, é dedicada aos projetos que demonstram as valiosas experiências da relação entre a aprendizagem para além dos muros da escola, encontrando na comunidade não somente um objeto de intervenção e apropriação do conhecimento, mas também como exemplo das práticas e experiências reais para serem reapropriadas dentro de sala de aula.

Finalmente, a parte cinco da coletânea, “Incentivando Atividades Empreendedoras”, sintetiza talvez o mais valioso resultado da difusão de uma educação empreendedora, a possibilidade de fomentar nos alunos não somente a autonomia, o pensamento crítico e a pró-atividade no processo de aprendizagem, mas também a possibilidade de estimular novas formas de interação dos jovens com os desafios do futuro.

As propostas resumidas acima e detalhadas nas páginas seguintes, nasceram do mesmo universo de ideias que estão movendo, em toda parte, a missão educativa. Esta missão consiste na aquisição de conhecimentos por alguns que os levam a uma geração seguinte, a qual por sua vez também forma novos discípulos, e assim por diante, na eterna tessitura do futuro. Como, no dizer do poeta João Cabral de Melo Neto, os galos tecem as manhãs de cada novo dia:

*Um galo sozinho não tece uma manhã:
ele precisará sempre de outros galos.
De um que apanhe esse grito
e o lance a outro; de um outro galo
que apanhe o grito de um galo antes
e o lance a outro; e de outros galos
que com muitos outros galos cruzem
os fios de sol de seus gritos de galo,
para que a manhã, desde uma teia tênue,
se vá tecendo, entre todos os galos³*

3. João Cabral de Melo Neto, *Obra Completa*, São Paulo, Nova Aguilar, 1995, p. 345.

PARTE 1

Empreendedorismo, Política Pública e Modelos de Formação de Educadores

O desenvolvimento de uma educação empreendedora, como modelo inovador de aprendizagem, requer a formação de educadores capacitados tanto por novas estratégias de ensino, quanto para a construção de uma nova relação entre aluno, professor e conhecimento. Nesse sentido, os projetos apresentados a seguir buscam cumprir com um papel central na disseminação da educação empreendedora, isto é, com a formação de educadores sensibilizados para uma aprendizagem mais propositiva e empreendedora. Esse processo de difusão do ensino empreendedor pode ser efetivado no âmbito de uma política pública, ilustrado pelas ações existentes no município de Porto Ferreira, assim como pela difusão de estratégias de ensino inovadoras presentes nos projetos do Sebrae, para não esquecer das iniciativas particulares, exemplificadas na Escola Cultura Empreendedora.

Empreende Porto Ferreira: Por uma Educação Protagonista

ALEXANDRE VASCONI LOPES DE SOUZA

JOSIANE ALVES PINTO VILLA

MARIA LÚCIA BALTIERI

RICARDO LUIS PATRONI

Prefeitura Municipal de Porto Ferreira
Secretaria de Desenvolvimento Econômico
Secretaria de Educação

Justificativa

Considerando as características locais do município de Porto Ferreira, como a existência de inúmeras cerâmicas que representam a economia e justificam o título de “Capital da Cerâmica Artística e Decoração”, faz-se necessário, em tempos de crise econômica, incentivar e fomentar o empreendedorismo. Trata-se de começar pela escola, tendo em vista a formação do professor e o apoio do material didático aos alunos do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

O presente projeto tem como foco principal o desenvolvimento de atitudes e comportamentos empreendedores, considerando, além das características econômicas, as questões sociais a serem resolvidas pelos cidadãos ferreirenses.

Tendo em vista tais questões e o Curso de Atualização em Pioneirismo e Educação Empreendedora promovido pela FEA-USP, foi firmada uma parceria com o Sebrae/SP através da qual os professores e alunos terão a oportunidade de conhecer atitudes empreendedoras e, assim, participar de atividades que desenvolvem comportamentos empreendedores por meio do material didático Jovens Empreendedores Primeiros Passos – JEPP.

O JEPP é organizado com uma metodologia semiaberta, ou seja, o professor aplica a atividade programada conforme os dias e horários disponíveis na rotina escolar sem prejuízo de suas funções, pois os conteúdos abordados são interdisciplinares e trazem como subsídio alguns temas transversais – Meio Ambiente, Pluralidade Cultural, Saúde e Trabalho e Consumo. Desse modo, duas vezes por semana, serão desenvolvidas atividades que compõem as sequências do material. Ao final de cada livro, os alunos organizarão uma feira para expor e vender os produtos elaborados, transformados ou reciclados. Almeja-se, portanto, permitir que os alunos percebam, na prática, as possibilidades de fazer a diferença mesmo diante de situações difíceis, como, por exemplo, a falta de dinheiro em casa.

O método mais adequado para se iniciar um projeto que vise ao desenvolvimento de comportamentos empreendedores consiste em começar pelas crianças. Em seguida, deve-se expandir as ações gradativamente, conforme planejamento. Ao final do período de quatro anos, toda a rede municipal de ensino deverá ser assistida pela iniciativa em parceria com o Sebrae/SP.

Se há o desejo de vencer os desafios impostos pela economia instável no âmbito nacional, assim como no espectro municipal, verifica-se também a necessidade de ampliar esse projeto para ações sociais. Desse modo, almeja-se sensibilizar as crianças, os familiares e todos os envolvidos com a educação para a necessidade de que cada um faça sua parte, seja para iniciar o próprio negócio, para preservar o principal rio da cidade, para reaproveitar materiais atualmente descartados na condição de dejetos, para encarar o local onde se vive com desejo de pertencimento. Portanto, objetiva-se fortalecer nos indivíduos o sentimento de cuidado para que as futuras gerações também possam desfrutar de uma cidade limpa e consciente.

A projeção é de que, em quatro anos, 1500 alunos sejam assistidos com o Projeto de Educação Empreendedora por meio do material JEPP.

Considerando a iniciativa do projeto, é importante ressaltar que as atividades articuladas pelo professor, formado especificamente para esse fim, fortalecem o objetivo principal de moldar comportamentos empreendedores. Destarte, espera-se gerar nos envolvidos a motivação para ampliar outras ações como, por exemplo, a instalação do Centro de Educação Empreendedo-

ra de Porto Ferreira, com o objetivo de disseminar a cultura empreendedora no município e viabilizar o desenvolvimento de ações e atividades que visem complementar e sistematizar o trabalho realizado nas escolas.

Sendo assim, o compromisso firmado entre a Secretaria de Educação e a Secretaria de Desenvolvimento Econômico de Porto Ferreira com o Sebrae/SP será sempre apoiado para que essa iniciativa cresça e contemple cada vez mais uma educação inovadora e comprometida com as causas locais, de onde é extraído o sustento dos cidadãos ferreirenses.

Objetivos do projeto

O presente projeto tem como principais objetivos:

- Fomentar a cultura empreendedora nas instituições de ensino, de forma a favorecer a formação de jovens preparados para serem empreendedores por oportunidade, bem como desenvolver habilidades que lhes permitam ser protagonistas das próprias vidas.
- Desenvolver o comportamento empreendedor através da vivência de um empreendimento, criando oportunidades para que os alunos possam tomar iniciativas e, com responsabilidade, envolver-se no enfrentamento de problemas reais do mundo dos negócios.
- Promover a integração entre ensino, aprendizagem e realidade profissional, possibilitando que o jovem possa aplicar os conhecimentos adquiridos promovendo soluções para as adversidades encontradas além dos muros da escola.
- Aplicar ações de educação empreendedora nas instituições de ensino que possibilitem aos alunos a criação de oportunidades diante das dificuldades socioeconômicas da atualidade.
- Estimular a formação de cidadãos conscientes de sua responsabilidade social e de seu papel como futuros empreendedores, buscando formar futuros líderes, cidadãos aptos a transformar sua comunidade local.
- Introduzir, progressivamente, o uso do material didático Jovens Empreendedores Primeiros Passos – JEPP nos anos iniciais (1º e 2º ano) do Ensino Fundamental, nos anos finais (6º ano) e no Ensino Médio

(1º ano), a partir do segundo semestre de 2017, em quatro unidades educacionais.

- Ampliar os conhecimentos dos professores e alunos acerca do empreendedorismo na escola por meio de formação inicial em parceria com o Sebrae/SP.
- Fomentar reflexões e atividades relacionadas ao empreendedorismo de modo que, a médio e longo prazos, o tema contribua com o desenvolvimento de habilidades.
- Implementar a prática de atividades que dialoguem com a cultura empreendedora e com as diversas áreas do conhecimento.
- Explorar o material “Pioneiros e Empreendedores” para ampliar as concepções teórico-metodológicas para o Ensino Médio.
- Promover a Feira do Jovem Empreendedor para agregar valores aos programas de empreendedorismo existentes, apresentar e divulgar trabalhos de empreendedorismo dos alunos à comunidade, disseminar a cultura empreendedora no município e propiciar oportunidades de interação entre os alunos das escolas municipais e os demais sistemas de ensino e comunidade empresarial.
- Instalar o Centro de Educação Empreendedora de Porto Ferreira, com o objetivo de disseminar a cultura empreendedora no município e viabilizar o desenvolvimento de ações e atividades que visem complementar e sistematizar o trabalho realizado nas escolas.

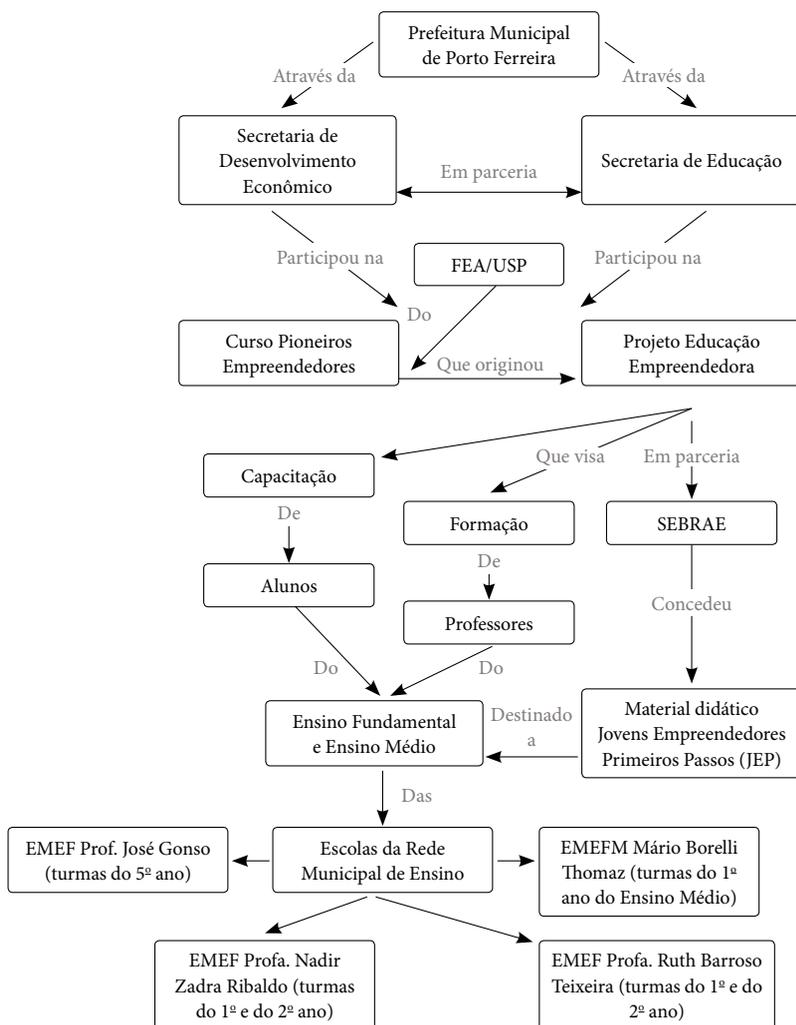
Nomes das instituições participantes da Rede Municipal de Porto Ferreira/SP

- EMEF Prof. José Gonso (turmas de 6º ano);
- EMEF Profa. Nadir Zadra Ribaldo (turmas de 1º e 2º ano);
- EMEF Profa. Ruth Barroso Teixeira (turmas de 1º e 2º ano);
- EMEFM Mário Borelli Thomaz (turmas de 1º ano do Ensino Médio).

Público-alvo

- Alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental – 1º e 2º ano;
- Alunos dos anos finais do Ensino Fundamental – 6º ano;
- Alunos do Ensino Médio – 1º ano.

Mapa conceitual



Detalhamento das ações e práticas

Parceria entre as Secretarias de Desenvolvimento Econômico e de Educação do Município de Porto Ferreira

Para que o projeto atinja os resultados esperados, faz-se necessário o comprometimento e envolvimento da Prefeitura Municipal e dos setores correlatos, integrando uma equipe multidisciplinar formada por profissionais como gestores, educadores, professores, empreendedores, dentre outros.

Formação com os Professores que Aplicarão a Metodologia

A capacitação dos professores em momento antecedente à aplicação e execução do projeto nas escolas torna-se primordial para que os educadores compreendam as peculiaridades da fundamentação metodológica relacionada a cada ano letivo e possam replicar com êxito os conhecimentos adquiridos aos alunos.

Utilização do Material Didático Jovens Empreendedores Primeiros Passos (JEPP) pelos Professores e Alunos, Através da Parceria com o Sebrae/SP

O material do JEPP fornecido pelo Sebrae é destinado a fomentar a educação e a cultura empreendedora. Possui uma metodologia composta por nove cursos temáticos, possibilitando que o aluno aprenda de forma lúdica e desenvolva habilidades e comportamentos empreendedores. O curso procura apresentar práticas de aprendizagem, considerando a autonomia do aluno para aprender, além de favorecer o desenvolvimento de atributos e atitudes necessárias para a gestão da própria vida.

Cronograma de Atividades com Visitas e/ou Palestras Sobre um Pioneiro do Município, Considerando o Local e Constituição Histórica

Como atividades complementares ao projeto, o estudo empírico de pioneiros do município contribui com os objetivos do material “Pioneiros e Empreendedores” da USP, trazendo de uma forma mais “familiar” casos de sucesso de personalidades nascidas e criadas na cidade com o intuito de motivar e estimular os alunos por meio dos casos abordados.

Atividades Extra-Aula

Para vivência e discussão dos temas abordados, serão elaborados ciclos de palestras e sessões periódicas com filmes e vídeos relacionados ao tema do empreendedorismo para posterior discussão em sala de aula. Em momentos oportunos do cronograma do material utilizado será elaborado um banco de ideias a fim de identificar oportunidades e compartilhar experiências entre os alunos. Serão realizadas, outrossim, exposições e mostras com relatos das experiências adquiridas pelos alunos após sua inserção no projeto.

Estudos de Caso dos Pioneiros, Conforme Material “Pioneiros e Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil”

O material disponível no curso “Pioneiros e Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil” possibilita, de forma prática, a realização de ações pedagógicas focadas em estudos de caso, visando motivar e possibilitar a compreensão dos alunos em relação ao histórico de desenvolvimento dos principais empreendedores do país, relacionando os diversos contextos (histórico, econômico e social) do passado com as temáticas da atualidade.

Implementação progressiva do material didático

O projeto piloto inicial envolve quatro unidades educacionais, assim como a formação dos professores, tendo como referência o público-alvo inicial de trezentos alunos. Após quatro anos, deve-se expandir esse público a 1500 alunos (aproximadamente), distribuídos em todos os anos do Ensino Fundamental. O plano de trabalho prevê um planejamento progressivo que consiste em etapas bem definidas, proporcionando um ciclo contínuo de aprendizagem de todos os envolvidos no processo, possibilitando a revisão constante das ações e práticas correlatas e mantendo foco na melhoria contínua, na qualidade, na eficiência e no aumento gradativo do público-alvo envolvido no projeto.

Feira do Empreendedor (Produto Final)

Para o final de cada período letivo, o evento visa estimular a apresentação dos trabalhos e projetos desenvolvidos pelos alunos em uma feira aberta ao

público, possibilitando o envolvimento das famílias e da comunidade local com a temática do empreendedorismo e do desenvolvimento de novos negócios. Dessa forma, visa-se a participação popular e fomento de uma cultura empreendedora no município. Os trabalhos serão amplamente expostos e certificados, a fim de entusiasmar os alunos na continuidade de tais ações.

Resultados esperados e seus impactos

- Transformação da realidade por meio do ato de empreender, oferecendo valores positivos para a coletividade.
- Incentivo aos educandos para que, na busca de inserção no mercado de trabalho, tenham uma postura empreendedora ou criem negócios próprios.
- Mudança de uma postura assistencialista para uma visão empreendedora, mobilizando todos os envolvidos no processo de busca pela realização do sonho pessoal e coletivo.
- Oferta de um diferencial aos alunos da rede municipal de ensino em relação às demais escolas, pois serão mais preparados para o enfrentamento da realidade profissional.
- Formação de educandos atentos às inovações, quebra de paradigmas e oportunidades, tornando-os pessoas capazes de incubar seus projetos.
- Geração de capital humano a ser absorvido pelo mercado.

Métricas para o acompanhamento do projeto

- Avaliação periódica 360° envolvendo todos os atores envolvidos no projeto em questão (alunos, professores, equipe técnica, familiares, Sebrae e gestores da prefeitura municipal) após cada período letivo.
- Utilização do ciclo PDCA para melhoria contínua contendo fases pré-definidas de planejamento, execução, análise e ação para correção de eventuais problemas, visando melhorias contínuas ao projeto.

- Estudo periódico do impacto da inserção do projeto no progresso do aluno em relação às outras disciplinas lecionadas nas escolas.
- Diário de classe dos professores contendo acompanhamento da evolução dos alunos ao longo da inserção e manutenção do projeto.
- Mapeamento contínuo do percentual de alunos da rede pública participantes do projeto, visando o aumento gradual de envolvidos, direta e indiretamente, com tal proposta.
- Aplicação de pesquisas de satisfação com professores, alunos e familiares.
- Inclusão da temática da educação empreendedora nas reuniões de pais e mestres, a fim de acompanhar o rendimento dos alunos e obter *feedback* dos familiares em relação ao andamento do projeto.

Bibliografia

- AUSUBEL, D.P.; Novak, J.D. & Hanesian, H. *Psicologia Educacional*. Rio de Janeiro, Intermérica, 1980.
- CALDEIRA, Jorge. *História do Brasil com Empreendedores*. São Paulo, Mameluco, 2009.
- CARKHUFF, Robert. *O Relacionamento de Ajuda para Pais, Professores, Psicólogos*. Belo Horizonte, Cedepe, 1979.
- CAMPOS, Roberto. *A Lanterna na Popa*. Rio de Janeiro, Topbooks, 1994.
- COSTA, Antonio C. *Pedagogia da Presença*. São Paulo, Modus Faciendi, 1997.
- DELORS, Jacques (coord.). “Os Quatro Pilares da Educação”. *Educação: Um Tesouro a Descobrir*. São Paulo, Cortez, 1999, pp. 89 – 102.
- DOLABELA, Fernando. *Pedagogia Empreendedora*. São Paulo, Editora de Cultura, 2003.
- FAUSTO, Boris. *História Concisa do Brasil*. São Paulo, Edusp, 2001.
- LOFFREDI, Laís E. *Paradigma de Orientação Educacional*. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1979.
- DEAN, Warren. *A Industrialização de São Paulo (1880-1945)*. São Paulo, Difusão Europeia do Livro, 1971.
- FURTADO, Celso. *Formação Econômica do Brasil*. São Paulo, Nacional, 1971.
- MARTINS, José de Souza. “Roberto Simonsen: A Inteligência na Industrialização Brasileira”. In: *Caderno Paulista. Encarte do Diário Oficial do Estado n. 16*. São Paulo, Imprensa Oficial, ago. 2000.
- MARCOVITCH, Jacques. *Pioneiros & Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil*. 3 vol. São Paulo, Edusp; Saraiva, 2003, 2005, 2007.

- NOVAK, J.D. *Conocimiento e Aprendizaje: Los Mapas Conceptuales como Herramientas Facilitadoras para Escuelas y Empresas*. Madrid, Editorial Alianza, 1998.
- LOPES, Rose Mary A. (org.). *Educação Empreendedora. Conceitos, Modelos e Práticas*. Rio de Janeiro, Elsevier; São Paulo: Sebrae, 2010.
- SAES, Alexandre M. & SAES, Flávio A. M. de. *História Econômica Geral*. São Paulo, Saraiva, 2015.
- WICKERT, Maria Lucia Scarpini. *Referenciais Educacionais do Sebrae*. Brasília, Sebrae, 2016.

Integração de Projetos para Formação de Empreendedores

MÉRCIA MARIA SABOIA BEZERRA GERES

Etec Sebrae

Descrição

O presente projeto modelo foi desenvolvido tomando por base a palestra de Maria Lúcia Baltieri sobre a aplicação do Programa Jovens Empreendedores no município de Torrinha/SP, em que foram desenvolvidas intervenções para cada uma das séries do ensino fundamental.

Consideramos também o trabalho que realizamos na Etec Sebrae, uma Escola Técnica Estadual criada em 2014 por meio da parceria entre o Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CPS) e o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae/SP), cujo propósito é o de promover “a integração de práticas de trabalho, de educação e de pesquisa em um único ambiente, o que permite ao aluno vivenciar, de forma antecipada, situações relativas à gestão de negócios, extraídas do contexto real de atuação profissional”¹.

Esta razão de ser da unidade escolar também se encontra expressa na sua missão, a saber:

Formar, por meio da educação profissional técnica de nível médio, integrada ou modular, cidadãos competentes e habilitados a analisar de forma crítica as oportunidades cotidianas com vistas ao empreendedorismo, à inovação e à sustentabilidade, em benefício da sociedade e da economia nacional².

1. “Bem-Vindos”. Disponível em <http://www.etcsebrae.com/sobrenos>. Acesso em 26.07.2017.

2. *Idem*.

Diante do exposto, propusemos-nos a elaborar um programa continuado de formação empreendedora voltada para os alunos de 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Técnico Integrado ao Médio em Administração e de 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Técnico Integrado ao Médio em Marketing.

Neste sentido, entendemos que nosso trabalho consiste em:

- Criar condições para que o aluno vivencie, no ambiente escolar, situações pelas quais passa um empreendedor.
- Planejar, buscar, estabelecer e manter parcerias que possam agregar valor para o aprendizado voltado para o empreendedorismo, a inovação, a responsabilidade cidadã, a ética e o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes empreendedoras.
- Aproximar alunos de voluntários que possuam experiência em diversas áreas profissionais do mercado; de consultores que estejam em constante atualização e atuando próximo aos diferentes tipos de negócios, por meio de palestras, seminários, feiras, consultoria e incubação de projetos profissionais e dos programas que desenvolvem; e de empreendedores.
- Criar oportunidades para que os discentes possam aplicar os conhecimentos adquiridos vivenciando circunstâncias mercadológicas em ambiente acadêmico para que desenvolvam competências e habilidades ligadas ao que segue:
 - Espírito empreendedor;
 - Planejamento, direção, organização e controle;
 - Visão clara do mundo dos negócios;
 - Desenvolvimento de liderança;
 - Automotivação;
 - Resiliência;
 - Habilidades de comunicação e de negociação;
 - Trabalho em equipe;
 - Delegação de responsabilidades;
 - Compromisso com a sociedade e com as gerações futuras;
 - Ética;
 - Educação Financeira;
 - Preparação para o mercado de trabalho.

Buscamos alinhar e encadear alguns dos projetos da unidade escolar com o propósito de construir conhecimentos e fazer aflorar as habilidades e atitudes empreendedoras.

Estamos propondo uma incubadora de projetos que se inter-relacionem ao longo dos três anos do Ensino Técnico Integrado ao Médio. Desse modo, envidamos esforços para que o corpo discente, ao longo do tempo que estiver na escola, vá se apropriando dos conteúdos próprios ao empreendedorismo, à ética, à sustentabilidade, à inovação e ao protagonismo. Devem-se criar, igualmente, as possibilidades para que os alunos possam aplicar tais habilidades paulatinamente em sua vida cotidiana e profissional, gerando mudanças positivas e significativas para si e para o meio em que vivem.

Metodologia

- Atividades interdisciplinares;
- Pesquisa de campo ou bibliográfica;
- Metodologias Ativas;
- Jogos;
- Palestras;
- Simulação de situações para a tomada de decisão.

Atividades sob nossa responsabilidade

- Manter contato com as instituições parceiras atuais.
- Desenvolver novas parcerias.
- Avaliar o plano de curso e as necessidades dos discentes.
- Discutir com as Coordenadoras Pedagógica e de Curso os programas disponibilizados pelos parceiros.
- Apresentar aos professores as possibilidades oferecidas pelos parceiros.
- Avaliar com coordenadores e professores o modo de operacionalizar os programas (cronograma, em conjunto com as disciplinas, no contraturno etc.) visando sobretudo o melhor aproveitamento por parte dos discentes.

- Viabilizar a efetivação dos programas.
- Garantir a certificação.

Recursos necessários

- Sala de aula, equipada com lousa, notebook, projetor, internet e armários;
- Uniforme para as equipes;
- Lanche e transporte quando as atividades forem realizadas fora das instalações da Etec Sebrae;
- Medalhas;
- Regulamentos;
- Material didático;
- Espaço físico;
- Voluntários, consultores, docentes e equipe administrativa, conforme o caso;
- Premiação;
- Certificados.

Objetivo

Permitir que alunos do Ensino Técnico Integrado ao Médio da Etec Sebrae tenham contato com comportamento empreendedor, educação financeira, consumo consciente, sustentabilidade, ética, gestão empreendedora e aplicação prática no formato de consultoria. Com isso, objetiva-se que os alunos adquiram experiência em gestão e negócios e lapidem os conhecimentos, habilidades e atitudes empreendedoras e de inovação. Dessa forma, espera-se que esses jovens sejam capazes de defender opiniões, buscar resultados no âmbito pessoal e no que tange a seus negócios, além de influenciar positivamente sua família e comunidade, sem perder de vista a ética, a responsabilidade social e as contribuições para preservação do meio ambiente e garantia de qualidade de vida para as gerações futuras.

Duração

O referido programa encontra-se em desenvolvimento na unidade escolar tendo se iniciado em fevereiro de 2017. É ajustado de acordo com novas parcerias firmadas e necessidades identificadas tendo um horizonte de três anos, o que se adequa ao período de formação do Ensino Técnico Integrado ao Médio.

Resultados esperados e seus impactos

Esperamos que os alunos incorporem conhecimentos, habilidades e atitudes de empreendedorismo, ética, sustentabilidade, inovação, protagonizando mudanças positivas e significativas para si e para o meio em que vivem para além do período em que realizam seus estudos na unidade escolar.

Métricas para acompanhamento

- Estabelecer cronograma para execução de cada projeto ao longo dos três anos do Ensino Técnico Integrado ao Médio para cada um de seus cursos e séries.
- Realização dos programas nas datas acordadas.
- Número de alunos participantes (lista de presença).
- Atividades realizadas pelos alunos durante os programas.
- Atividades entregues pelos alunos.
- Avaliações por meio dos relatórios de cada projeto.

Responsáveis

Pela elaboração do projeto e estabelecimento das parcerias:

- Assistente Técnico-Administrativa da Etec Sebrae.

Pela escolha e aprovação das iniciativas apresentadas:

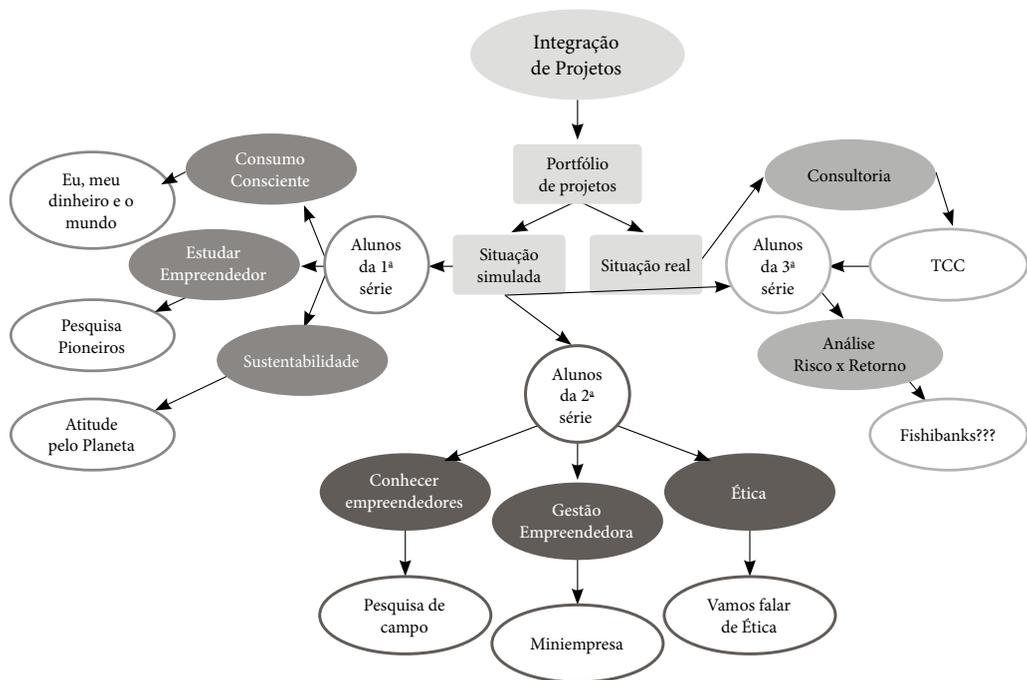
- Diretora;

- Coordenadora Pedagógica;
- Coordenadora de Curso;
- Coordenador de Projetos;
- Professores de formação geral e específica, conforme o projeto.

Pela execução:

- Voluntários da Junior Achievement;
- Consultores – Sebrae/SP;
- Equipe da Biblioteca – Sebrae SP;
- Professores e alunos da FEI e FEI Junior;
- Coordenadora Pedagógica, Coordenadora de Curso, Orientadora Educacional, Professores da formação geral e específica da Etec Sebrae.

Mapa conceitual



Detalhamento das ações e práticas

Público-Alvo:

- 35 alunos da 1ª série do Ensino Técnico Integrado ao Médio de Administração.
- 35 alunos da 1ª série do Ensino Técnico Integrado ao Médio de Marketing.

Projeto

Título

- Pesquisa Sobre os Pioneiros.

Componentes Curriculares

- Português, História e Filosofia.

Responsáveis

- Professores dos Componentes Curriculares e Equipe da Biblioteca.

Atividades

- Os alunos assistem ao filme *Qual É o Teu Negócio*.
- Professor promove um debate sobre os personagens do filme e suas principais características, conhecimentos, habilidades e atitudes.
- Os alunos, divididos em grupos, realizarão uma pesquisa, assistida pelo(s) professor(es) orientador(es) e pela equipe da biblioteca, para coleta de dados sobre os pioneiros e outros empreendedores por meio de consulta ao acervo físico e digital existente na biblioteca da unidade escolar.
- Cada grupo elabora uma apresentação sobre o pioneiro ou empreendedor escolhido, também ressaltando as características, conhecimentos, habilidades e atitudes e realizando um paralelo com aquelas encontradas nas personagens do filme.

Objetivo

- Despertar o interesse pela história dos pioneiros.
- Permitir que os alunos identifiquem conhecimentos, habilidades e atitudes empreendedoras.

- Desenvolver a capacidade de reconhecer e correlacionar estas características em diferentes empreendedores.

Projeto

Título

- Atitude pelo Planeta

Responsáveis

- Programa conduzido por voluntários da Junior Achievement com participação dos professores da escola.

Duração

- Um encontro de cinco horas.

Resumo

- “Através de atividades lúdicas e de ações relacionadas ao exercício da cidadania são apresentados e desenvolvidos conceitos referentes ao desenvolvimento sustentável e à sustentabilidade, que são de fundamental importância para o futuro do nosso planeta” (Junior Achievement/SP – Sequência de Programas).

Atividades

- Por que devemos contribuir com a sociedade? Perfil socioambiental;
- Júri simulado sobre a instalação da termoeletrica de carvão;
- Árvore dos sonhos: Ligue-ligue sobre tempo de decomposição dos materiais;
- Jogo “Um dia na Cidade Sustentável”;
- “Uma Carta, uma Atitude”.

Objetivos

- Desenvolver a compreensão de temas socioambientais;
- Entender a relação intrínseca de aspectos sociais, econômicos e ambientais;
- Estimular a participação individual para benefício coletivo;
- Incentivar a compreensão sistêmica das questões socioambientais;
- Desenvolver atitudes proativas a favor da sustentabilidade no âmbito das políticas públicas;

- Promover a cidadania socioambiental;
- Entre outros.

Este programa foi desenvolvido na unidade no dia 3 de maio de 2017, entre as 8h e as 13h, tendo contado com a participação de 54 alunos.

Projeto

Título

- “Eu, Meu Dinheiro e o Mundo” – Programa de Educação Financeira

Responsáveis

- Consultora do Sebrae;
- Coordenadora de Curso da Etec Sebrae;
- Assistente Técnico Administrativo da Etec Sebrae;
- Professor(es) dos componentes curriculares abaixo elencados.

Duração

- Oito encontros de duas horas.

Componentes Curriculares Envolvidos

- Ensino Técnico Integrado ao Médio em Administração: Gestão Empresarial, Aplicativos Informatizados, Técnicas Organizacionais, Matemática, Administração de Marketing e Ética e Cidadania Organizacional.
- Ensino Técnico Integrado ao Médio em Marketing: Geografia, Gestão de Vendas, Matemática, Aplicativos Informatizados, Comunicação Mercadológica, Artes, Introdução ao Marketing, Legislação e Mercado e Comportamento do Consumidor.

Resumo

- Diante da importância de termos empreendedores conscientes e responsáveis financeiramente, propomos um programa que visa trabalhar o corpo discente do Ensino Técnico Integrado ao Médio numa abordagem preparatória para suas finanças pessoais e familiares, e iniciar sua preparação para a vida profissional, demonstrando a importância das finanças e compreendendo conceitos de produtos financeiros existentes no mercado.

Objetivo Geral

- Desenvolver atitudes, comportamentos e conhecimentos nos alunos participantes sobre aspectos financeiros existentes na sua vida pessoal, familiar e empreendedora.

Objetivos específicos

- Compreender conceitos financeiros;
- Desenvolver competências técnicas e comportamentais de educação financeira;
- Proporcionar entendimento da educação financeira em sua vida pessoal e profissional.

Metodologia

- O Programa de Educação Financeira prevê encontros semanais com atividades práticas, lúdicas e expositivas que vivenciem realidade cotidiana dos alunos, utilizando filmes e vídeos, textos, exposição oral dialogada, exercícios e diagnósticos.

Atividades

- Encontro 1 – Encontro de sensibilização;
- Encontro 2 – Contextualização Histórica do Dinheiro;
- Encontro 3 – Elaboração do orçamento pessoal;
- Encontro 4 – Planejando o orçamento: Em busca dos sonhos;
- Encontro 5 – Elaboração do orçamento familiar;
- Encontro 6 – Planejamento e organização financeira: Oficina Organizando a Festa;
- Encontro 7 – O dinheiro no dia a dia e o sistema financeiro;
- Encontro 8 – O dinheiro e a tributação;
- Encontro 9 – O consumo consciente e sustentável.

Recursos necessários

- Apresentação digital: vídeos;
- Computadores;
- Filipetas;
- Pincel atômico;
- Textos e questionários prontos;
- Modelo de orçamento.

Este programa encontra-se em andamento, tendo se iniciado em março/2017 e devendo ser concluído até outubro 2017.

Público-Alvo

- 35 alunos da 2ª série do Ensino Técnico Integrado ao Médio de Administração.
- 35 alunos da 2ª série do Ensino Técnico Integrado ao Médio de Marketing.

Projeto

Título

- Pesquisa de Campo Sobre Empreendedores (Modelo pode ser consultado no anexo 1).

Componentes Curriculares

- Português e História.

Responsáveis

- Professores dos Componentes Curriculares.

Atividades

- Os alunos elaboram um roteiro de entrevista.
- Realizam a pesquisa sobre um negócio do entorno da unidade escolar ou dos locais que costumam frequentar.
- Selecionam um empreendedor.
- Realizam a pesquisa.
- Cada grupo elabora uma apresentação sobre o empreendedor escolhido ressaltando as características, conhecimentos, habilidades e atitudes empreendedoras.

Objetivo

- Dar continuidade à atividade de pesquisa realizada na primeira série.
- Permitir que os alunos identifiquem conhecimentos, habilidades e atitudes empreendedoras.
- Desenvolvam a capacidade de reconhecer e correlacionar estas características em diferentes empreendedores.

- Prepará-los para o Programa Miniempresa que será discutido mais adiante.

Projeto

Título

- Vamos Falar de Ética.

Responsáveis

- Programa conduzido por voluntários da Junior Achievement com participação dos professores da escola.

Duração

- Um encontro de cinco horas.

Resumo

- “Os alunos aprendem noções de economia e descobrem como os negócios funcionam no Brasil e nos mercados internacionais. Neste programa exploram o que é necessário para ter uma conduta ética nos âmbitos pessoal e profissional. Voluntários da área de negócios atuam como exemplos, conduzem discussões, atividades e enriquecem o programa com suas experiências e conhecimento dos negócios” (Junior Achievement SP – Sequência de Programas).

Atividades

- Os alunos se deparam com casos que mexem com seu senso moral e sua consciência moral. Aprendem a definição de ética. Discutem se os fins justificam os meios.
- Colocam-se no papel de típicos cidadãos de uma cidade, tomam decisões e avaliam suas consequências. Aprendem o conceito de cidadania.
- Discutem até que ponto vai a liberdade de cada um.
- Descobrem que a falta de ética custa caro ao nosso país, calculam o custo da falta de ética e sua parte nisso.
- São apresentados a um modelo de decisão moral; aplicam este modelo a situações cotidianas para pessoas da sua idade e se projetam no mercado de trabalho ao analisarem situações do ambiente de negócios.

- Os jovens são apresentados a um código de ética profissional e discutem sua finalidade e importância; criam um código de ética para a carreira que gostariam de ter no futuro.

Objetivos

- Levar ao conhecimento do jovem os conceitos ligados à ética pessoal e profissional.
- Permitir que participem de situações em que tenham que tomar decisões éticas mesmo quando não lhes sejam favoráveis.
- Prepará-los para atuar no Programa Miniempresa que ocorrerá no segundo semestre do ano letivo.

Este programa foi desenvolvido na unidade no dia 04.05.2017 entre 8h e 13h tendo contado com a participação de 63 alunos.

Projeto

Título

- Miniempresa.

Responsável

- Assistente técnico-administrativo da unidade escolar e professor(es) participante(s). O programa é conduzido por Voluntários da Junior Achievement.
- Os professores da unidade escolar possuem conhecimento prévio da programação e são convidados a fazer a ponte das bases tecnológicas com o projeto, facilitando o entendimento e o aproveitamento dos alunos ou funcionando como consultores especializados.

Cronograma de Execução

- O programa é desenvolvido por um grupo de voluntários da Junior Achievement. Ocorre durante quinze sessões de três horas e meia de duração, entre as 14h30 e as 18h, em um determinado dia da semana a ser definido de acordo com a carga horária das aulas regulares do currículo.
- É acompanhado por um colaborador designado pela diretoria da escola que, em conjunto com os voluntários, orienta os alunos, auxilia-os

na solução de problemas de ordem técnica, operacional, financeira e mercadológica, proporciona treinamentos de acordo com as necessidades apresentadas pelo grupo e media o relacionamento com o corpo docente, equipe administrativa e de direção da unidade escolar, da Junior Achievement e do parceiro Sebrae.

Resumo

- O Programa Miniempresa proporciona uma vivência na organização e na operação de uma empresa, o que é de fundamental importância para os jovens dos cursos técnicos em Administração e Marketing da Etec Sebrae que dele participam, na medida em que funciona como um laboratório de empreendedorismo. Permite que se coloque em prática o conhecimento adquirido, sobretudo nos componentes curriculares técnicos, e que se desenvolvam competências e habilidades para lidar com questões como convencimento de investidores; escolha, desenvolvimento e produção de um produto físico; planejamento e controle de vendas, definição de comissão e salários; escolha de funcionários de acordo com competências individuais e as responsabilidades de cada cargo/função; cálculo e pagamento de despesas, encargos e tributos; apuração e controle de receitas, elaboração e manutenção de relatórios de controle que darão suporte para acompanhamento do negócio e elaboração dos demonstrativos contábeis e financeiros a serem apresentados aos acionistas e auditores da Junior Achievement ao final de cada rodada.
- Na última jornada, os alunos são convidados a refletirem sobre a experiência empresarial vivida e, por meio dos relatórios de controle e gerenciais, consolidam os resultados alcançados e elaboram uma apresentação para acionistas, professores, funcionários e *advisers*. Realizam, também, uma avaliação do desempenho individual.

Objetivos

- Proporcionar aos alunos do segundo ano do Ensino Técnico Integrado ao Médio de Administração e de Marketing uma experiência prática em gestão e negócios por meio da constituição, gestão e operacionalização de uma empresa.

- Adicionalmente, propiciar o uso conjunto das ferramentas administrativas, de planejamento, de gestão e de controle para resumir a experiência vivida e apresentar os resultados alcançados.
- Através deste projeto, espera-se que os participantes vivenciem ou desenvolvam as seguintes competências e habilidades:
 - Espírito empreendedor;
 - Planejamento, direção, organização e controle;
 - Visão clara do mundo dos negócios;
 - Desenvolvimento de liderança;
 - Automotivação;
 - Resiliência;
 - Habilidades de comunicação e de negociação;
 - Trabalho em equipe;
 - Delegação de responsabilidades;
 - Compromisso com resultados;
 - Resolução de conflitos;
 - Vivência das funções das áreas de Finanças, Recursos Humanos, Marketing, Vendas e Produção.

Metodologia

- Durante às jornadas “são explicitados os fundamentos da economia de mercado e da atividade empresarial através do método Aprender-Fazendo, em que cada participante se converte em um miniempresário” e “os conceitos são passados através de exposição dialogada, trabalhos em grupo, simulações, discussões orientadas e práticas de produção”.
- A avaliação de aprendizagem dos alunos é efetuada por meio da observação direta, análise dos relatórios de produção, marketing, finanças e recursos humanos e a discussão da situação atual da empresa perante funcionários, diretores e acionistas (*Manual do Achiever, Junior Achievement*).

Atividades

- O Programa Miniempresa completo contém quinze jornadas divididas da seguinte forma:
- Primeira rodada – contempla da primeira à oitava jornada.

- Segunda Rodada – contempla da nona à 15ª jornada.

Recursos necessários

A serem fornecidos pela escola:

- Sala de aula, equipada com lousa, notebook, projetor, internet e armários.

A serem obtidos pelos alunos:

- Matéria-prima, equipamentos e embalagens para o produto físico que decidirem desenvolver.
- Decoração do *stand* (vide detalhes abaixo).

A serem negociados com a Junior Achievement e o Shopping Eldorado:

- *Stand* para exposição dos produtos na Feira de Miniempresas que ocorre no Shopping Eldorado.
- A serem oferecidos pela Junior Achievement:
- *Manual do Achiever*, voluntário para desenvolver o programa e certificados.

Público Alvo

- 35 alunos da 3ª série do Ensino Técnico Integrado ao Médio de Administração.
- 35 alunos da 3ª série do Ensino Técnico Integrado ao Médio de Marketing.

Projeto

Título

- *Fishbanks*.

Responsáveis

- Programa conduzido por professores do campus da FEI em São Paulo com participação dos professores da Etec Sebrae.

Duração

- Um encontro de três horas.

Resumo

- “O *Fishbanks* é uma simulação multijogador baseada na *web* na qual os participantes fazem o papel de pescadores e procuram maximizar

seu patrimônio líquido enquanto competem com outros jogadores e lidam com variações nos estoques de pescado e na captura. Os participantes compram, vendem e encomendam barcos, decidem onde pescar e negociam entre si. Como opções de política disponíveis, os instrutores podem promover leilões de barcos, conceder autorizações, estabelecer cotas etc.”³.

Objetivo do aprendizado

- “Dar aos alunos a oportunidade de aprender sobre os desafios de gerir recursos de forma sustentável numa situação de recursos comuns, com uma dinâmica de recursos realista”⁴.

Projeto

Título

- Trabalho de Conclusão de Curso.

Componente Curricular

- Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Responsáveis

- Professor do Componente Curricular.

Resumo

- Aplicar os conhecimentos, habilidades e atitudes desenvolvidos desde a primeira série de seu curso em um projeto de “consultoria”. O aluno, individualmente ou em grupo, escolhe um negócio e procura levantar situações-problema previamente discutidas com o professor que orienta o trabalho de conclusão de curso, com vistas à proposição de soluções que estejam dentro de seu âmbito de atuação.

Atividades

- Levantamento de situações problema para um determinado negócio.
- Elaboração de uma proposta de intervenção.

3. Fishbanks: uma simulação de gerenciamento de fontes renováveis. Disponível em: <https://mit-sloan.mit.edu/LearningEdge/simulations/fishbanks-portuguese/Pages/default.aspx>. Acesso em 28.03.2017.

4. *Idem*.

- Apresentação da proposta de intervenção, já aprovada pelo professor, para o empresário.
- Implementação (opcional).

Objetivo

- Exercer uma atividade de empreendedorismo ou inovação aplicada a um negócio existente.

Referências

<http://www.etcsebrae.com/sobrenos>.

Junior Achievement SP, Sequência de Programas.

<https://mitsloan.mit.edu/LearningEdge/simulations/fishbanks-portuguese/Pages/default.aspx>.

BootCamp de Empreendedorismo

JOÃO HENRIQUE DOS ANJOS OLIVEIRA

Etec Sebrae

Objetivos

O objetivo do projeto é criar e aplicar um *BootCamp* de empreendedorismo na Etec Sebrae, no intuito de construir uma ação empreendedora dentro da escola.

A ação empreendedora escolhida foi o *BootCamp*, programa de ensino imersivo que foca nas habilidades mais relevantes de determinada área para atuar no mercado do século XXI. Os *BootCamps* são referência em diversos países e vêm encontrando grande acolhida no Brasil. Esses programas vêm ao encontro das necessidades de pessoas que querem empreender para se tornar um fator-chave no desenvolvimento de um modelo de negócio.

Detalhamento da proposta

O *BootCamp* 2017 realizado na Etec Sebrae teve seu foco no desenvolvimento de grupos de trabalho (entre quatro e cinco alunos cada um) contou com a participação de alunos integrantes de quatro turmas das seis de Ensino Médio Integrado ao Técnico, além da visita e participação das seis turmas. O público envolvido no evento foi de 210 alunos visitantes e vinte alunos que propuseram projetos. Cada grupo desenvolveu um Modelo Canvas, ferramenta de planejamento estratégico, que permite desenvolver e esboçar modelos de negócio novos ou existentes. O modelo segue nove campos, quais sejam:

- Proposição de valor: o que sua empresa vai oferecer para o mercado que realmente terá valor para os clientes?
- Segmento de clientes: quais segmentos de clientes serão o foco da sua empresa?
- Os canais: como o cliente compra e recebe seu produto e serviço?
- Relacionamento com clientes: como a sua empresa se relacionará com cada segmento de cliente?
- Atividades-chave: quais são as atividades essenciais para que seja possível entregar a proposta de valor?
- Recursos principais: quais são os recursos necessários para realizar as atividades-chave?
- Parcerias principais: quais são as atividades-chave realizadas de maneira terceirizada e os recursos principais adquiridos fora da empresa?
- Fontes de receita: quais são as formas de obter receita por meio de propostas de valor?
- Estrutura de custos: quais são os custos relevantes necessários para que a estrutura proposta possa funcionar?

Seguindo o Modelo de Negócios Canvas surgiram cinco projetos. Abaixo segue um breve resumo de cada proposta:

Serviço Brasileiro de Apoio a Produtores Independentes (SEBRAPI)

Alunos proponentes

- Henrique Gouveia, Luiz Henrique Aguiar da Silva, Thiago Wittner.

Curso

- Administração.

Proposta Básica

- Criar uma plataforma de suporte a produtores de *games* independentes, que seja uma facilitadora do processo de ideação e desenvolvimento de um *game*. A proposta básica é de um projeto de economia colaborativa integrando pessoas que sabem desenvolver *games* com pessoas que desejam criar personagens e desenvolvam ideias de jogos.

SOS Fácil

Alunos proponentes

- Carlos Miguel da Silva, Dalton Kazuki, Tainá Pinheiro da Silva.

Curso

- Marketing.

Proposta Básica

- Criar um aplicativo de auxílio a pessoas idosas. A ideia é desenvolver um *app* com um botão que, em caso de acidente, acione imediatamente um familiar ou os serviços de resgate.

Knowledge Entertainment System (KES)

Alunos proponentes

- Heloisa Vilaça, João Pedro de Oliveira, Julia Grazielle dos Santos.

Curso

- Marketing.

Proposta Básica

- Desenvolver uma plataforma de ensino gratuita que integre componentes curriculares dos cursos de Administração e Marketing e dos componentes básicos do Ensino Médio. A plataforma visa auxiliar os alunos em seu aprendizado.

Tá com Fome

Alunos proponentes

- Gustavo Grimaldi, Luana Falcão, Giseli Salgado.

Curso

- Marketing.

Proposta Básica

- A ideia é diminuir o desperdício de comida por meio de um aplicativo, onde o usuário do *app* selecionará os produtos que tem em casa e com isso surgirão propostas de receitas.

Trabalho Voluntário

Alunos proponentes

- Giovana de Moraes, Karine Costa, Lorena Cesano.

Curso

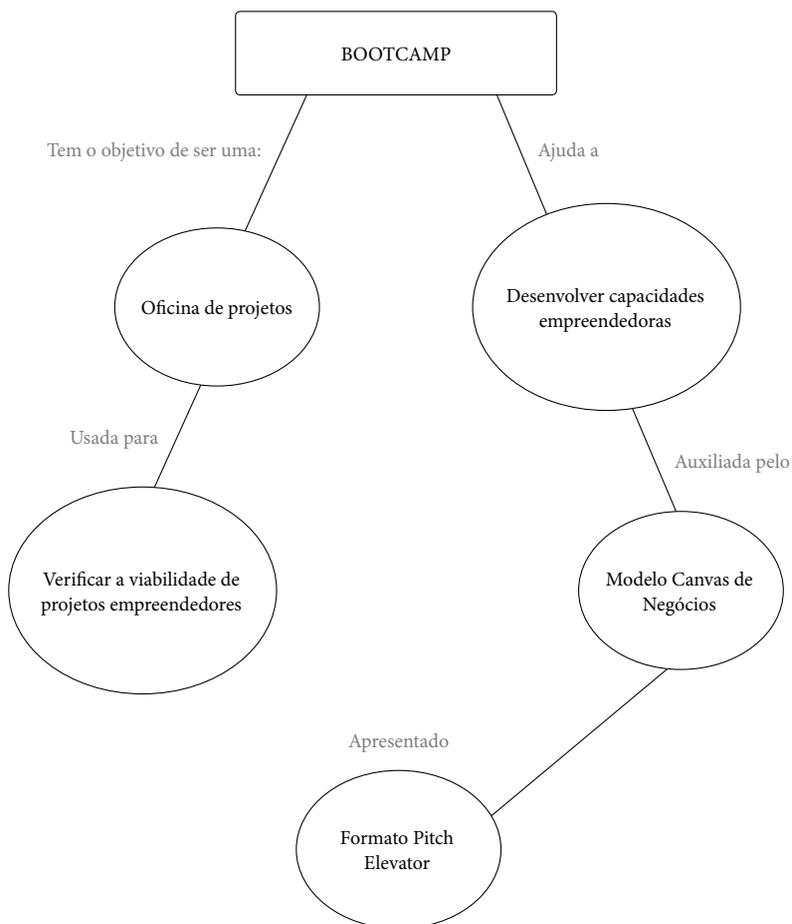
- Marketing.

Proposta Básica

- Desenvolver um aplicativo que integre diversos profissionais dispostos a realizar trabalho voluntário. Esse *app* foi pensado em torno da ideia de unificar pessoas que querem oferecer trabalho voluntário com pessoas que precisam de profissionais.

Todos os projetos foram avaliados pela comunidade escolar, professores, direção, coordenadores de curso e alunos visitantes. A análise coletiva foi realizada por meio da entrega de uma ficha de avaliação através da qual pudemos verificar os projetos com maior índice de aceitação e viabilidade. Não obstante, consideramos que, com efeito, todos os projetos criaram um ambiente positivo e uma ação que extrapola a simples ação voltada ao empreendedorismo, na medida em que toda as ações que envolvem o *BootCamp* podem trazer um ganho na vida escolar e, futuramente, na carreira profissional dos alunos.

Mapa Conceitual



Métricas de avaliação

FICHA DE AVALIAÇÃO						
NOME DO PROJETO: _____						
Avaliador: _____						
Função: _____						
Matriz de avaliação		Pontuação de 1 a 5 – (1) Fraco e (5) Muito bom				
Indicadores	1	2	3	4	5	TOTAL
CRITÉRIOS TÉCNICOS						
Grau de inovação						
Detalhamento financeiro						
Grau de foco na sustentabilidade						
MODELAGEM CANVAS						
Proposição de valor						
Segmento de clientes						
Canais						
Relacionamento com clientes						
Parcerias						
Estruturas de custos						
Fontes de receita						
Potencial de demanda						
Pitch						
TOTAL DE PONTOS						

Resultados do projeto

Após a visita dos alunos e comunidade escolar, foram aferidos os grupos/projetos com melhor avaliação. Dos 210 visitantes, foram realizadas 75 avaliações por alunos e professores, cujos resultados seguem abaixo:

Projeto	Média de Pontos
Tá com Fome?	47
SOS Fácil	39
SEBRAPI	33
Trabalho Voluntário	27
KES	22

Os projetos mais bem avaliados foram inscritos na Feira Tecnológica do Centro Paula Souza (FETEPS) para projetos e ações educativas realizadas dentro das Etecs. O resultado das inscrições será conhecido posteriormente e, então, divulgado.

Acredito que o projeto conseguiu cumprir sua principal meta. Tratou-se de promover uma ação empreendedora dentro da escola para engajar o maior número possível de alunos. Com isso, tais atividades desenvolveram habilidades e competências nos alunos que se inscreveram para submeter projetos e também naqueles que assistiram às apresentações e puderam avaliá-las. Esta participação despertou um ambiente propício ao conhecimento empreendedor, diretamente ligado à proposta do curso Pioneirismo e Educação Empreendedora.

Formação de Educadores de Prática Empreendedora

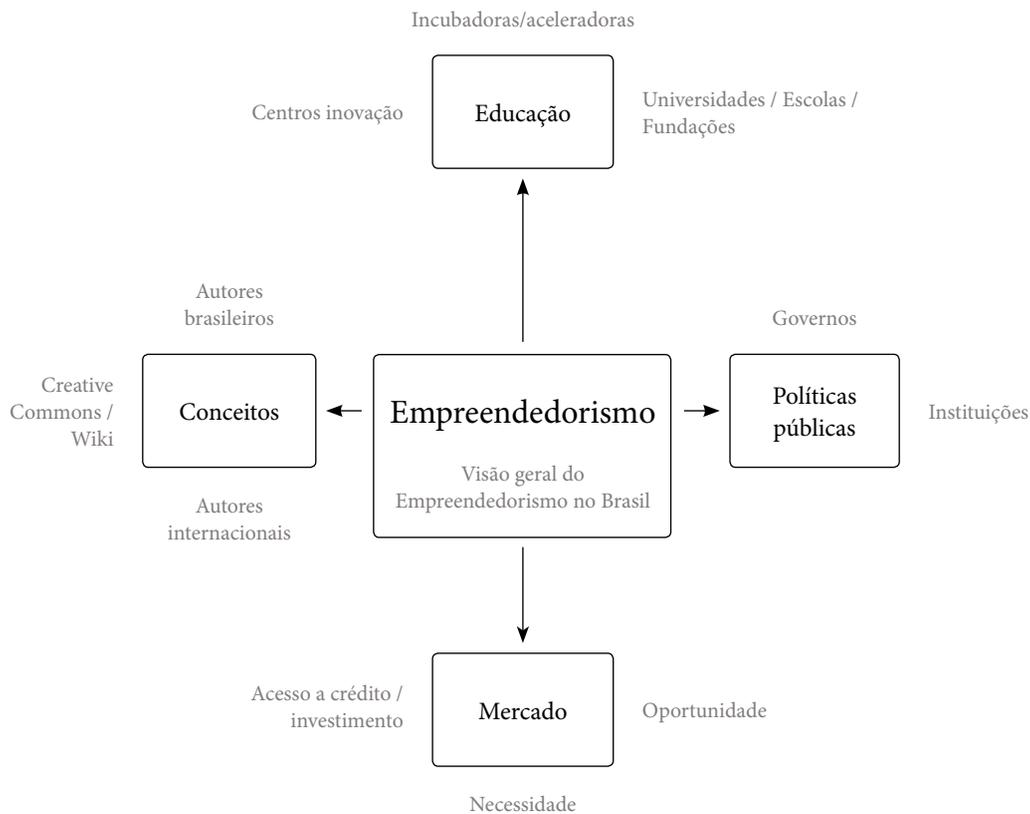
FERNANDO CORRÊA GRISI

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Objetivo

O objetivo do projeto é a formação de facilitadores para atuar com educação empreendedora no Brasil. Este projeto visa fomentar a cultura empreendedora através de um modelo de aprendizagem prática, complementando o programa educacional do currículo escolar. Nesta abordagem, os educadores são empreendedores com, no mínimo, cinco anos de experiência na criação e gestão de negócios inovadores, sendo noventa por cento deles da área tecnológica. O sistema de ensino da cultura empreendedora segue o modelo de ensino de inglês, qual seja, o de aulas práticas com empreendedores duas vezes por semana, totalizando 96 horas e seis meses de programa.

Mapa conceitual da iniciativa



Detalhamento das ações e práticas

O projeto será implementado nas turmas da escola Cultura Empreendedora e nos *campi* da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, além de outras universidades parceiras e escolas de ensino. Para cada etapa temos uma jornada proposta:

Jornadas Kids (6 a 11 anos)

Modelo de aprender brincando: gibis, jogos de tabuleiro, desenho animado e feirinha do empreendedor.

Jornada Adolescentes (12 a 18 anos)

Modelo cem por cento “gamificado”, onde os alunos irão aprender com *videogames* e realidades aumentada e virtual. *Bootcamps* de inovação para selecionar talentos e desenvolver o processo empreendedor na prática: da ideia ao produto de sucesso (*Zero to Hero* – utilizado nos eventos Startup Weekend da Google).

Jornada Adulto (19 a 80 anos)

Curso de excelência em Gestão da Inovação com professores, mentores e consultores. Rede de relacionamento para estratégias de *Goto MKT* e internacionalização.

O educador atuará como assistente nas turmas e, após seis meses de curso e observação, poderá ministrar autonomamente sua turma.

Este modelo de educação segue duas vertentes: habilidades e competências:

Habilidades

- Observação;
- Comparação;
- Classificação;
- Resumo;
- Interpretação;
- Crítica;
- Suposição;
- Imaginação;
- Coleta e organização de dados;
- Levantamento de hipóteses;
- Aplicação de fatos e princípios em novas situações;
- Decisões;
- Planejamento.

Competências

- Gestão;
- Finanças;
- *Marketing*;
- Recursos Humanos;
- Produção;
- Vendas.

Todas as jornadas perfazem seis módulos com oito disciplinas cada, totalizando uma duração de seis meses. As primeiras turmas contam com uma rede de dez empreendedores, que passarão pela sala de aula para ensinar e passar conhecimento em sua área de atuação: Tecnologia, Gestão, Pessoas. Acreditamos que esse modelo de educação continuada e prática possa ajudar as pessoas que pensam em empreender no Brasil.

Utilizaremos mais de um educador em sala de aula: educador Facilitador; educador assistente; educador observador. Antes de entrar em sala de aula, o educador passará por um desafio e terá mentoria *online* para realizar a etapa inicial de triagem. Caso possua experiência comprovada de ao menos seis anos na gestão de um empreendimento, poderá pular a etapa de triagem, cursando tão somente um módulo Educação a Distância (EAD) para ser apresentado à filosofia da educação.

Go to Marketing

Iniciaremos a venda do curso *online*: curso de dez vídeos de sete minutos sobre nosso processo educacional:

- Vídeo 1 – Por Quê Acreditamos na Cultura Empreendedora?
- Vídeo 2 – O Processo Empreendedor.
- Vídeo 3 – O que Podemos Aprender com os pioneiros de Nossa História?
- Vídeo 4 – Atitude Empreendedora e a Mentalidade da Gestão.
- Vídeo 5 – Criatividade X Inovação.
- Vídeo 6 – Ideias X Oportunidades.

- Vídeo 7 – Ferramentas para Inovar e Empreender.
- Vídeo 8 – Planejamento e Gestão.
- Vídeo 9 – Atividades de Apoio e *Networking*.
- Vídeo 10 – Como Criar a Cultura Empreendedora.

Todo conteúdo estará disponível em plataforma *wiki* e aberta: basta se cadastrar para ter acesso e colaborar. Esse conteúdo tornar-se-á uma apostila. Basta investir em *design* e toda metodologia explicada em nosso modelo de franquia. O espaço físico será cedido pela PUC/SP onde já temos um Laboratório de Inovação (espaço para 24 pessoas, correspondente podendo abrigar até seis *startups*).

As aulas serão todas práticas. O aluno terá acesso virtual e material às apostilas, as quais servirão como uma agenda do empreendedor, onde poder-se-á registrar sua evolução e o desenvolvimento de sua ideia, *startup* ou empresa. Cada disciplina tem uma atividade prática e o aluno deverá planejar:

- Módulo 1: Plano de Carreira;
- Módulo 2: Modelo e plano de negócios;
- Módulo 3: Modelo de gestão;
- Módulo 4: Plano financeiro;
- Módulo 5: Planejamento jurídico e de contratos;
- Módulo 6: Plano de sucessão e qualidade de vida.

Esta proposta perfaz seis meses de educação continuada e prática, orientada uma a uma. Cada aluno entra no curso com seu sonho e sai com seu Produto Minimamente Viável-PMV e planejamento do negócio. As aulas ocorrerão presencialmente, enquanto os exercícios deverão ser realizados pelo aluno estuda em casa. O papel do educador será de mentor e facilitador do processo. Ao trabalhar em equipe, o educador poderá potencializar o processo de aprendizagem prática.

Resultados esperados e seus impactos

Buscamos formar mil professores e educar dez mil pessoas até o ano de 2020. Além de educar e formar professores, visamos criar comunidades de cultura empreendedora. Levando em conta: 1. Que dois por cento da população mundial é pioneira, inovadora ou visionária; e 2. Que, com um modelo prático de educação, esse número pode subir para cinco por cento; caso logremos contribuir com um por cento de sucesso, isto é, alunos de cultura empreendedora desenvolvendo seus negócios com sucesso, teremos, no ano de 2020, cem novos negócios inovadores no Brasil e dez bons professores de prática empreendedora.

Métricas para seu acompanhamento

Usaremos os seguintes indicadores de desempenho:

- Qualidade do conteúdo com nota mínima nove.
- Satisfação do curso com nota mínima 9,5.
- Satisfação com educadores com nota mínima 9,5.
- Número de alunos que empreenderam.
- Número de empregos criados.

Qualificar Educadores para a Educação Empreendedora

SUELI LOPES MARTINS

*Faculdade de Administração e Ciências Econômicas
e Administrativas Santa Rita de Cássia*

Objetivo

Este projeto tem como objetivo qualificar futuros educadores para desenvolver em seus alunos a atitude empreendedora por meio de atividades práticas e lúdicas.

Objetivo Geral

Capacitar professores e futuros educadores para desenvolver atividades que despertem nos alunos a atitude empreendedora.

Objetivo Específico

- Conceituar o empreendedorismo.
- Conhecer os pioneiros empreendedores.
- Desenvolver atividades que estimulem a atitude empreendedora.

Mapa conceitual

Questão

Capacitar professores.

Conceitos Pertinentes

- Professor;

- Capacitação;
- Alunos;
- Escola;
- Coordenação;
- Material;
- Tempo;
- Pesquisa;
- Espaço;
- Práticas;
- Comunidade.

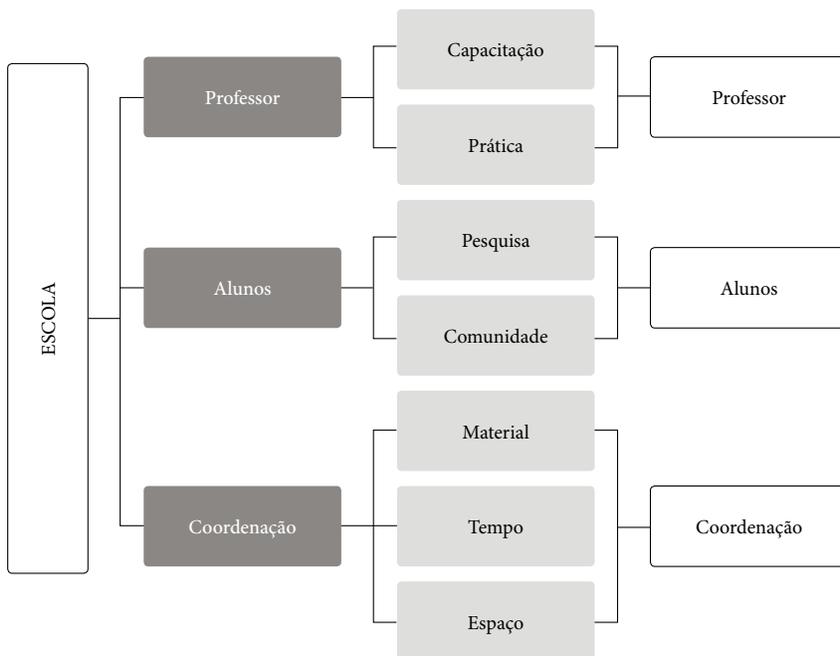
Ordem dos Conceitos

Escola;
 Professor;
 Alunos;
 Coordenação;
 Capacitação;
 Prática;
 Pesquisa;
 Comunidade;
 Material;
 Tempo;
 Espaço.

Conexão com de Conceitos Gerais e Específicos

- Escola;
 - Professor;
 - Capacitação;
 - Prática;
 - Alunos;
 - Pesquisa;
 - Comunidade;

- Coordenação;
 - Material;
 - Tempo;
 - Espaço.



Conceitos Explicativos

- Escola – Local de aplicação tanto da qualificação dos educadores, quanto da prática com os alunos.
- Professor – público-alvo do projeto, é o principal responsável a aplicar as atividades com os alunos.
 - Capacitação – Para que consiga aplicar as atividades com os alunos deverá participar do treinamento que o projeto propõe.
 - Prática – Deverá aplicar os conceitos no dia a dia, pois a prática da atitude empreendedora deverá ser desenvolvida constantemente.

- Aluno – É quem deverá ser beneficiado com a aplicação do projeto, após a capacitação dos professores.
 - Pesquisa – Os alunos deverão ter autonomia para desenvolver as atividades e, para isso, deverá realizar pesquisas tanto teóricas, quanto práticas.
 - Comunidade – Estará envolvida nas atividades do aluno, a qual deverá ser uma das beneficiárias das suas atitudes.
- Coordenação – Apoio e envolvimento da coordenação será essencial para a aplicação do projeto de capacitação dos educadores e também do desenvolvimento com os alunos.
 - Material: A coordenação deverá controlar a utilização de materiais e recursos.
 - Tempo: Juntamente com o corpo docente, a coordenação será quem estipula o tempo para a realização destas atividades.
 - Espaço: A coordenação será responsável pela disponibilização, além de materiais e recursos, o espaço no qual a atividade deverá ser desenvolvida.

Ações e práticas

O presente projeto tem como objetivo capacitar professores e estudantes de Pedagogia e outras licenciaturas a desenvolver atividades que estimulem seus alunos a desenvolver uma atitude empreendedora.

Através de oficinas e *workshops* com educadores visando despertar a educação participativa e ética para que desenvolvam nos alunos os valores essenciais para o empreendedorismo.

O empreendedorismo não é uma capacidade que se aprende no ensino superior, ele é uma característica que deve ser despertada em crianças e adolescentes ainda na escola, através de dinâmicas e atividades que estimulem os alunos a desenvolver outras competências.

O trabalho em equipe mostra-se um aliado importante, que pode ser o foco no desenvolvimento conjunto e no compartilhamento de conhecimento.

Isso começa na mudança do *layout* das salas, tirando cadeiras enfileiradas e substituindo por mesa redonda.

Os métodos buscam estimular a autonomia, o trabalho em equipe, o respeito mútuo, o ensino através da pesquisa, a aprendizagem pelo desafio, a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade.

Etapas a serem desenvolvidas

As atividades de treinamento e capacitação dos educadores acontecerão em forma de oficinas e *workshops*, que poderão acontecer em ciclos de reuniões pedagógicas, em sala de aula ou em períodos fora do calendário escolar.

- Conhecendo história e percursos de grandes empreendedores da história antiga ou contemporânea.
- Aprendendo os conceitos de empreendedorismo e liderança.
- Desenvolvendo trabalho em equipe.
- Atividades que desenvolvam e estimulem a criatividade.
- Criando ações que incitem a autonomia.

Nestas capacitações os educadores serão orientados sobre conceitos de empreendedorismo e receberão sugestões de atividades que possam desenvolver em sala de aula.

- Dinâmicas de grupos;
- Simulações;
- Leitura e interpretação de textos;
- Estudos de caso;
- Análise e interpretação de filmes e músicas;
- Discussões e debates;
- Visitas monitoradas;
- Atividades culturais.

Referências bibliográficas

- AUSUBEL, D. P. *Aquisição e Retenção de Conhecimento: Uma Perceptiva Cognitiva*. Lisboa, Plátano Edições Técnicas, 2003.
- FAUSTO, Boris. *História Concisa do Brasil*. São Paulo, Edusp, 2001.
- NOVAC, J. D. & GOWIN, D. P. *Aprender a Aprender*. Lisboa, Plátano Edições Técnicas, 1999.
- SAES, Alexandre M. & SAES, Flávio A. M. *História Econômica Geral*. São Paulo, Saraiva, 2015.

PARTE 2

Empreendedorismo e Inovação: A Experiência do Inova Paula Souza

O Centro Paula Souza, formado hoje por 66 Fatecs e 218 Etecs e vinculada à Secretaria de Desenvolvimento, Ciência Tecnologia e Inovação do Estado de São Paulo, é um espaço privilegiado para a realização de um projeto de educação empreendedora. Atuando em todo o estado de São Paulo, a instituição mantém o projeto Inova Paula Souza com professores recrutados e capacitados para estabelecer a relação entre empresas e estudantes. Assim, os três projetos selecionados do Centro Paula Souza ilustram a experiência das atividades desenvolvidas no Inova Paula Souza, em que ensino, empreendedorismo e inovação estão umbilicalmente associados. Tais projetos permitem aos alunos desenvolver tanto maior autonomia e responsabilidade, como também valorizar a difusão do conhecimento para ações práticas e de negócios.

Concepção de um Negócio Tecnológico

ALFREDO COLENCI NETO

Faculdade de Tecnologia de São Carlos

Objetivos

O objetivo deste projeto é propiciar aos alunos do primeiro semestre do curso de Gestão Empresarial uma aplicação prática dos conceitos teóricos ministrados em sala de aula com foco no empreendedorismo. Visa-se possibilitar uma melhor visualização entre a teoria e a prática, bem como despertar em cada aluno a visão integrada das disciplinas com as correlações entre as diversas áreas do conhecimento. Enseja-se, destarte, o desenvolvimento da visão sistêmica, fundamental para o profissional da Gestão Empresarial como foco no empreendedorismo e idealização de um negócio.

Entre os conceitos teóricos ministrados em sala de aula estão:

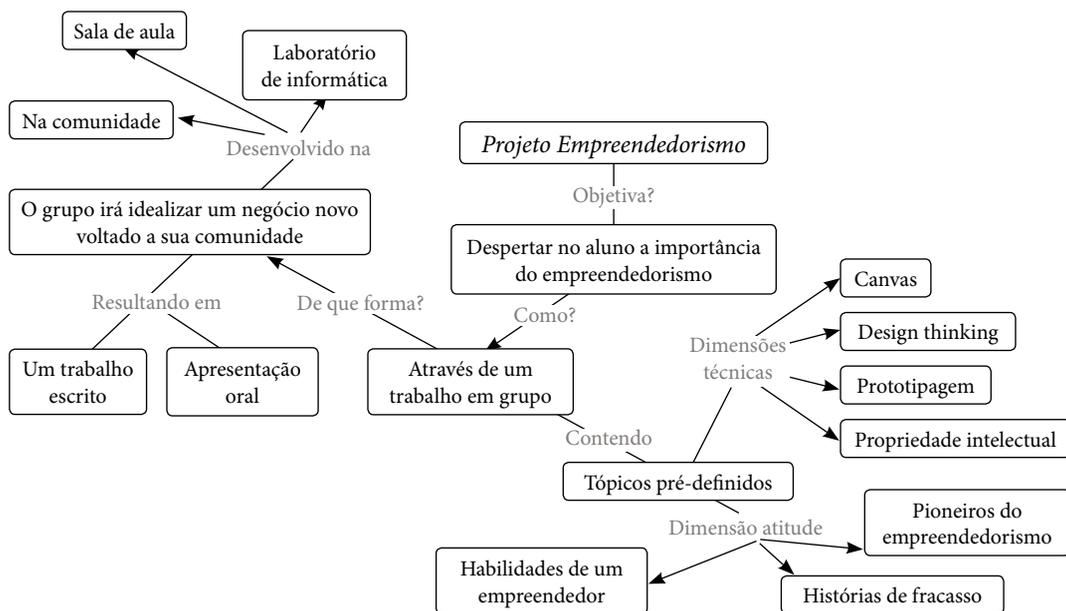
- Conceito de Inovação X Invenção;
- Funil da Inovação;
- Perfil do empreendedor;
- Definição de *startup* e modelagem de negócios;
- Canvas;
- Técnicas de *Design Thinking*;
- Desenvolvimento de produtos;
- Apresentação da Ideia (*pitch*);
- Vivência em ambiente de *coworking*;
- Plataformas de financiamento coletivo (*crowdfunding*).

A proposta deste projeto baseia-se na interdisciplinaridade. Por meio da idealização de um negócio, busca-se a possibilidade de compreensão e articulação, por parte dos alunos, dos conceitos de gestão e suas respectivas implementações, execuções e avaliações. Serão trabalhadas dimensões técnicas e dimensões de atitude de um empreendedor. A cada semestre, quarenta alunos participarão do projeto.

São objetivos específicos da Atividade Autônoma de Projeto (AAP):

- Ampliar os conhecimentos do aluno acerca da natureza interdisciplinar relacionada ao empreendedorismo a partir da história de pioneiros no empreendedorismo no Brasil.
- Propiciar ao aluno uma visão ampla das dificuldades existentes na implementação, execução e avaliação dos conceitos de empreendedorismo.
- Apurar a capacidade de decisão do aluno através do uso de técnicas adequadas de investigação, análise e avaliação.
- Proporcionar aos alunos a oportunidade de elaborar e apresentar um projeto interdisciplinar sobre a modelagem de um negócio, bem como desenvolver a postura de pesquisador.
- Vivenciar a experiência do contato com o público em geral e a capacidade de exposição oral.
- Desenvolver habilidades para o trabalho em equipe, visando aflorar lideranças e revelar empreendedores.

Mapa conceitual da iniciativa¹



Detalhamento das ações e práticas

As atividades da AAP serão desenvolvidas em sala de aula nos horários da disciplina de AAP, podendo ser utilizado o laboratório de informática e também a interação com a comunidade, principalmente para validar sua ideia. Cada grupo de alunos deverá idealizar um negócio tecnológico para desenvolver.

Por negócio tecnológico entende-se um portal *web*, um portal de *e-commerce*, aplicativo para *smartphone*, aplicações para cidades inteligentes, aplicações voltadas à *Internet das Coisas*, propostas de ensino a distância, aplicações tecnológicas voltadas a projetos sociais e jogos eletrônicos.

1. Para o desenvolvimento do mapa conceitual, foi utilizado o *software CTools*.

O professor responsável estará disponível para orientar as equipes com relação à ideia do negócio. Outras dúvidas referentes ao trabalho poderão ser solucionadas em sala de aula ou em reuniões previamente agendadas com o professor, de acordo com os horários apresentados pelo mesmo e destinados à orientação e ao acompanhamento da evolução do projeto junto às equipes. Os professores das outras disciplinas do semestre reservarão um horário durante as aulas para esclarecimentos sobre os conteúdos da disciplina que está ministrando, bem como a articulação destes com o projeto.

Equipes de Trabalho

Tendo em vista o grau de dificuldade da realização do trabalho, a condução das atividades deverá ser realizada por equipes compostas de quatro a cinco alunos. As equipes deverão realizar reuniões periódicas a fim de organizar e estabelecer tarefas concernentes ao projeto. Mensalmente, os grupos deverão entregar ao coordenador um relatório de autoavaliação a respeito do andamento dos trabalhos. Para cada semestre tem-se novos projetos idealizados.

Funções dos Professores

Os professores das disciplinas deverão:

- Acompanhar a elaboração do projeto.
- Reservar aulas para a orientação das equipes, em classe, dentro do conteúdo das disciplinas.
- Receber, ler, corrigir e devolver os relatórios parciais às equipes em até dez dias após a entrega do relatório pelo professor coordenador do projeto.
- Preparar a arguição com base no relatório final, no relatório completo, de posse do professor coordenador, bem como nas orientações às equipes, ao longo do semestre.

Neste primeiro semestre, a AAP será coordenada pelo professor responsável que deverá, além de esclarecer sobre as regras do projeto:

- Validar a escolha dos negócios pelas equipes.
- Acompanhar a elaboração do projeto.
- Apresentar aos alunos seu horário disponível para orientação extra aula.
- Receber os relatórios prévios na data prevista e dar as orientações finais, bem como as correções devidas.
- Interceder, no sentido de orientar o trabalho em equipe, principalmente quando emergirem casos de desentendimento entre os respectivos componentes.
- Ler os relatórios finais completos e discutir, argumentar e preparar com os demais professores a arguição para as apresentações.

Resultados esperados e seus impactos

Os resultados do projeto deverão ser apresentados sob duas formas: escrito (projeto) e oral, a saber:

Projeto (Relatório Escrito)

Modelo de negócio completo, previamente estabelecido pela faculdade, impresso, contendo, no máximo, vinte páginas, digitado com a fonte Arial, corpo doze, entrelinhamento de um e meio, papel branco, formato A4 (21 cm x 29,7 cm), margem esquerda de quatro centímetros, superior de três centímetros e margens inferior e direita de dois.

A versão final do trabalho deverá ser entregue em uma cópia impressa para o professor responsável. Uma cópia eletrônica do trabalho (nos formatos doc e pdf) também deverá ser entregue em um CD ou enviada para o e-mail do professor responsável.

Apresentação Oral

Realizada pelos membros da equipe para os professores e alunos presentes, com duração de dez a quinze minutos (de acordo com o número de participantes, uma vez que todos os componentes do grupo devem participar da apresentação), abordando os principais resultados obtidos. Ao final da apre-

sentação, a banca terá dez minutos para formular perguntas sobre o trabalho a qualquer componente da equipe.

O grupo deve se apresentar adequadamente vestido em trajes sociais, como consultores visitando uma empresa cliente. Esta apresentação deverá compor um resumo da ideia do negócio, enfatizando aspectos acerca dos parceiros de negócios, atividades-chave, proposição de valor, clientes, principais custos, assim como seus principais fatores críticos e sua visão de futuro.

Avaliação

O projeto elaborado pelas equipes será avaliado pelo professor da disciplina de Informática do primeiro semestre do curso. A avaliação do professor será feita com base na coerência e profundidade da pesquisa realizada pela equipe, assim como pela qualidade das interrelações estabelecidas entre o negócio idealizado e o conteúdo apresentado no projeto.

As disciplinas deverão ser moldadas em uma estrutura voltada à AAP. Portanto, as informações que irão compor o relatório parcial, via de regra, deverão ter o conteúdo programático de cada disciplina participante.

Os critérios de avaliação das apresentações serão: a expressão oral, o uso de recursos audiovisuais, a forma, a estrutura, o conteúdo e o embasamento teórico.

Observações

- As notas serão atribuídas ao grupo como um todo, mas alunos que tiverem, comprovadamente, participação ao longo do trabalho significativamente inferior a de seus colegas, terão redução na nota.
- Os alunos que faltarem às apresentações dos colegas sem justificativa terão redução de dois pontos na média final da AAP, por apresentação perdida. Tais justificativas deverão ser documentadas e apresentadas ao coordenador da disciplina em até dois dias úteis após a apresentação em questão.

- Os alunos deverão avaliar a apresentação oral dos demais grupos e serão avaliados pela qualidade de tais avaliações pelo coordenador da AAP.

Anexo I

Glossário de Termos Técnicos

Canvas: O método Canvas é um modelo de negócios, ou *business model*, muito utilizado no mundo empreendedor. Sua estratégia consiste em planejar e desenvolver os valores e metas de uma empresa, através de um mapa visual formado por nove blocos com tópicos como: segmentação de clientes, custos, recursos e parcerias, fontes de receita, atividades principais, dentre outros.

Coworking: Espaços compartilhados por empreendedores e outros profissionais, voltado para a troca de ideias e conhecimento.

Crowdfunding: Uma tendência atual de empresas e *startups* que estão em busca de um financiamento para tirar as suas ideias do papel, o *crowdfunding*, também chamado de financiamento coletivo, é feito através de plataformas *online* especializadas. É a famosa “vaquinha”, mas nesse caso são oferecidas recompensas e, em muitos casos, a oportunidade de o consumidor testar os produtos da empresa antes que eles cheguem ao mercado.

Design Thinking: *Design Thinking* é o conjunto de métodos e processos para abordar problemas, relacionados a futuras aquisições de informações, análise de conhecimento e propostas de soluções. Como uma abordagem, é considerada a capacidade para combinar empatia em um contexto de um problema, de forma a colocar as pessoas no centro do desenvolvimento de um projeto; criatividade para geração de soluções e razão para analisar e adaptar as soluções para o contexto. Sua principal premissa é que, ao entender os métodos e processos que designers usam ao criar soluções, indivíduos e organizações seriam mais capazes de se conectar e revigorar seus processos de criação a fim de elevar o nível de inovação.

E-commerce: Nome em inglês para “comércio eletrônico”, o e-commerce é uma palavra importante para empreendedores por ser uma das maneiras mais rentáveis de ter o próprio negócio. Com ele é possível expor e vender os seus produtos por meio de dispositivos móveis e computadores, através de plataformas eletrônicas. São verdadeiras lojas virtuais em que o consumidor pode comprar sem sequer sair de casa.

Pitch: É a breve apresentação realizada por empreendedores, principalmente para investidores, quando precisam mostrar o seu produto, a missão da sua empresa e o potencial do seu negócio.

Startups: Todo empreendedor já deve ter falado pelo menos uma vez sobre as *startups*. Essa denominação tem sido amplamente utilizada para definir negócios iniciantes e com alto potencial de crescimento da área de tecnologia. Suas principais características são nascerem de uma boa ideia e serem extremamente inovadoras. A maioria dos empreendedores que escolhem desenvolver projetos nesse segmento conta com poucos recursos e uma equipe reduzida, tendo como aliados o seu próprio *feeling*, conhecimento, habilidades e coragem de se arriscar em um mercado incerto.

Anexo II

Faculdade de Tecnologia de São Carlos

Nomes dos Alunos: _____

“*Nome da Empresa*”

Trabalho Interdisciplinar da Faculdade de Tecnologia de São Carlos

- O que a empresa faz?
- Razão Social;
- Nome Fantasia;
- CNPJ (fictício) – colocar uma imagem de um cartão CNPJ;
- Tipo de empresa (pequena, média ou grande);
- Ramo de atividade;

- Data de fundação;
- A localização da empresa;
- Os objetivos da empresa;
- Modelo Canvas;
- Apresentação PowerPoint (Anexo);
- Qual o método utilizado para validar a ideia junto ao mercado-alvo?
Se utilizou questionário, inserir as questões e a análise das respostas.
Inserir uma justificativa para as questões utilizadas.
- Missão da empresa;
- Visão da empresa;
- Descrever os valores da empresa;
- Quem são seus clientes?
- Quais são os seus concorrentes?
- Os pontos fortes e fracos da concorrência;
- Os pontos fortes e fracos da sua empresa;
- Quem são os seus fornecedores?
- Quais as ameaças e oportunidades?
- Descrever a estratégia da empresa;
- Natureza Jurídica da sociedade: limitada, individual, microempresa, S/A., etc;
- Formação da sociedade: número de sócios, participação no capital social;
- Regime tributário para recolhimento dos tributos: Lucro Real, Simples, Lucro Presumido, etc;
- Tributos recolhidos: denominação, siglas, órgão fiscalizador, período de apuração, vencimento, base de cálculo etc;
- A escrituração contábil é feita na própria empresa ou terceirizada (escritório contábil)? Qual sistema informatizado utilizado na escrituração contábil?
- Em quais situações as informações dos relatórios contábeis são utilizadas como ferramenta para tomada de decisões na gestão dos negócios?

- A empresa irá se utilizar da ferramenta de análise dos demonstrativos contábeis na gestão dos negócios?
- Qual é o grau de conhecimentos dos gestores que irão interpretar os relatórios contábeis?
- Responsabilidades Sociais da Empresa.

Capacitação em Inovação e Empreendedorismo

FRANCIENNE HERNANDES MOREIRA

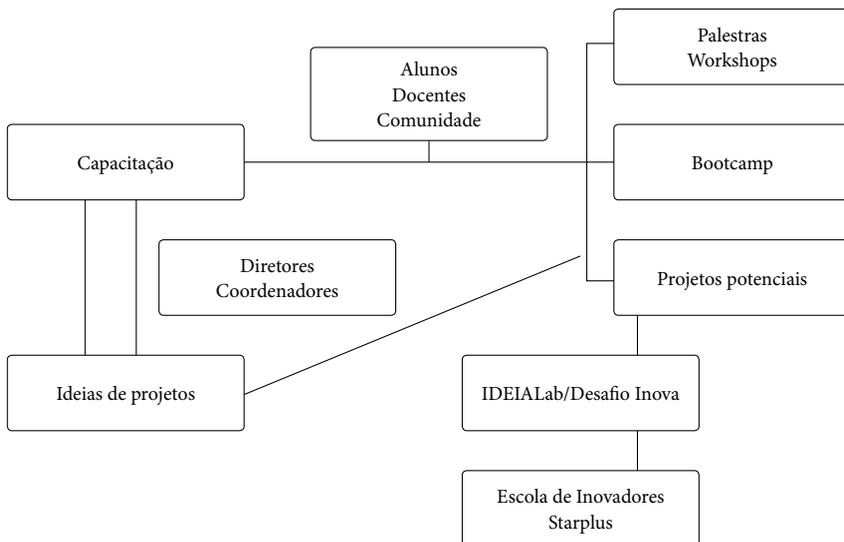
Faculdade de Tecnologia de Jahu do Centro Paula Souza – Inova Paula Souza

Objetivo

Nos dias de hoje o empreendedorismo está presente no contexto acadêmico visando a capacitação do discente em desenvolver competências para atender as necessidades e mudanças na criação e implementação de novos negócios.

Juntamente com o apoio da direção e coordenação de cursos da Fatec Jahu, a autora do presente projeto, como Agente Local de Inovação (ALI), em parceria com docentes do Núcleo de Inteligência Competitiva (NIC) da Agência Inova Paula Souza, desenvolveu o projeto “Capacitação em Inovação e Empreendedorismo”. Este se direciona aos alunos de todos os semestres dos cursos de Construção Naval, Gestão da Produção Industrial, Gestão da Tecnologia da Informação, Gestão Empresarial (EAD), Logística, Meio Ambiente, Sistemas Navais, Sistemas para Internet, egressos e comunidade local. O projeto consiste em palestras, encontros, *workshops* e preparação para futuras *startups*.

Mapa conceitual da iniciativa



Detalhamento das ações e práticas

O Centro Estadual de Educação Tecnológica de São Paulo foi criado em 1969 e implantado em 1970 pelo governador Roberto Costa de Abreu Sodré. Em 1973, em homenagem ao professor Antônio Francisco de Paula Souza, durante o governo de Laudo Natel, passou a ser denominado Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. O centro se apresenta como autarquia do governo do estado de São Paulo, vinculada à Secretaria de Desenvolvimento, Ciência, Tecnologia e Inovação, responsável pela educação pública nos níveis básico, técnico e tecnológico no estado de São Paulo.

O Centro Paula Souza conta hoje com 66 Faculdades de Tecnologia (Fatec), 218 Escolas Técnicas Estaduais (Etec), para além dos Núcleos de Inovação Tecnológica (NIT), Núcleo de Inteligência Competitiva (NIC), sediado em Jahu, e os Agentes Locais de Inovação (ALI), presentes nas Fatecs e Etecs. Cada unidade do Centro Paula Souza possui seu Núcleo Local Inova Paula Souza. O conjunto deles em cada região administrativa do estado de São Paulo forma o Polo Regional Inova Paula Souza.

Os núcleos possuem entre um e dois professores com perfil de pesquisador, proativo, devidamente recrutado, selecionado e capacitado para atuar junto às empresas e aos estudantes. Sua postura deve sempre ser colaborativa, ou seja, apresentando-se aos empresários e estudantes, para, em conjunto com estes, identificar oportunidades de inovação que, porventura, não estejam sendo aproveitadas. Havendo a concordância entre esses agentes e a disposição em continuar o processo, competirá ao ALI identificar uma instituição ou profissional que detenha a *expertise* para prover soluções para a empresa. O passo seguinte do Agente Local de Inovação é aproximar o empresário da instituição ou empresa provedora de soluções, visando o acerto das expectativas de ambas as partes quanto à implementação de ações que insiram as práticas da inovação na empresa. A partir desse momento, o ALI acompanhará as ações desenvolvidas, no intuito de aferir resultados e verificar a eficácia da solução implementada, bem como a satisfação do empresário com os serviços prestados pelos Provedores de Solução.

Suas atribuições consistem em promover em sua unidade de atuação a cultura da inovação em toda sua dimensão, podendo abranger sua região, apoiando o mapeamento das competências locais e as pesquisas e projetos desenvolvidos por professores e/ou alunos que tenham potencial inovador. Outrossim, envia esforços para o desenvolvimento de projetos em parceria com empresas. Sua principal atividade é atuar na interface entre os temas de inovação desenvolvidos na unidade, na região e na Agência Inova Paula Souza.

Para o desenvolvimento deste projeto, cada unidade trabalha de forma autônoma e com métricas próprias. O resultado final deve ser o desenvolvimento de ideias e projetos que configurem embriões de futuras *startups*.

No momento atual, o projeto em desenvolvimento intitula-se “Capacitação em Inovação e Empreendedorismo”. Foi elaborado neste ano de 2017 para trabalhar diretamente com os alunos nas atividades seguintes:

- Palestras de Inovação e Empreendedorismo;
- *BootCamp*;
- Inserção de projetos no IdeiaLab;

- Participação no Desafio Inova Paula Souza;
- Escola de Inovadores.

Palestras de Inovação e Empreendedorismo

As palestras são ministradas pelo Agente Local de Inovação, junto a um docente e abordam os conteúdos iniciais do empreendedorismo, a fim de despertar no aluno as expectativas de novidades e desafios do mundo empreendedor.

Nas palavras de Mara Sampaio, em *Atitude Empreendedora*, “se o sonho é o combustível, a atitude – ou, mais especificamente, a atitude empreendedora – é o motor dos grandes projetos pessoais e profissionais”. Tais são os parâmetros que buscamos apresentar aos alunos, despertando sonhos e atitudes de inovação e empreendedorismo. As primeiras palestras de inovação ocorreram ao longo do primeiro semestre letivo deste ano de 2017.

A atividade inicial no que concerne às palestras é preenchimento, por parte dos educandos, de uma ficha com seus dados. Após a palestra, o mesmo recebe, via correio eletrônico, um *link* para preenchimento de sua proposta de projeto. Nesse escopo, sugerimos o envio de ideias de projetos empreendedores, com vistas à análise e avaliação da participação do aluno na etapa subsequente. Com essas informações, podemos direcionar professores de áreas específicas aos projetos para auxiliar e dar mentoria ao aluno.

BootCamp

O *BootCamp* Inova Paula Souza é caracterizado por eventos cuja duração compreende entre quatro e oito horas referentes a capacitações das equipes para ideias em inovação. Consiste em uma imersão das equipes com oficinas práticas em espaços apropriados ao aprendizado e com apoio de mentores.

O evento de Inovação e Empreendedorismo é elaborado por cada ALI da unidade, podendo adaptar-se a questões e realidades relacionadas aos alunos envolvidos.

O *BootCamp* Fatec Jahu teve lugar no dia 20 de maio de 2017, das 8h30 às 12h, no Auditório Áudio II. Os docentes responsáveis foram Francienne Hernandes Moreira, Wilson Lima, Guto Christianini e Guto Santos.

O projeto recebeu o título “*Bootcamp* Fatec Jahu – T1 E1 Rascunhando Ideias!”.

As temáticas abordadas foram:

- Abertura: Guto Christianini e Francienne Hernandez Moreira.
Tema A importância de novas ideias e apresentação da programação.
- Palestra 1: Wilson Lima.
Tema *Design Thinking*.
- Palestra 2: Guto Santos.
Tema Modelos de Negócios (Canvas).
- Apresentação dos alunos e seus projetos.
- Encerramento: entrega e explicação do documento “*DesignThinking: Preparação para Canvas*”, apresentando os parâmetros de entrega de projetos pelas equipes, até 5 de junho de 2017, via *link* enviado anteriormente.

Após o envio do documento preenchido “*Design Thinking: Preparação para Canvas*”, entramos em contato com os professores mentores dos projetos iniciais, os quais, em seguida, reuniram-se com os alunos para a primeira interação com os projetos inovadores. Sendo assim, a etapa seguinte consistiu no *BootCamp* II.

Nos marcos da etapa “*BootCamp* Fatec Jahu – T1E2 Organizando Ideias!”, as equipes de alunos que enviaram as suas ideias e se conectaram com seus mentores, fizeram-se presentes em 8 de julho de 2017, das 8h ao meio-dia, com vistas ao treinamento e preenchimento do Canvas – Modelo de Negócios de seus projetos.

O treinamento se deu através das orientações dos professores Francienne Hernandez Moreira, Wilson Lima, Guto Christianini e Guto Santos. Foi realizado o lado direito do Canvas e encaminharam-se as devidas orientações.

A próxima etapa encontra-se programada para a primeira semana de agosto de 2017, momento de retorno das atividades didáticas da unidade. As etapas subsequentes consistirão em:

- Inserção de projetos no IdeiaLab.
- Participação no Desafio Inova Paula Souza.
- Escola de Inovadores.

As três etapas finais ainda não foram realizadas, mas estão programadas para o decorrer do segundo semestre letivo de 2017 e consistem na inserção de projetos no IdeiaLab e na participação no Desafio Inova Paula Souza. As plataformas de inserção de projetos serão abertas no mês de agosto deste ano de 2017. Seus parâmetros são:

IdeiaLab

Ambiente Virtual que favorece o desenvolvimento e a criatividade, com vistas à transformação de ideias em resultados. Uma ferramenta de aprendizado, fonte motivadora e inspiradora para a criação de novos empreendimentos que poderão vir a ser apresentados ao mercado.

Nesta plataforma a equipe de alunos será direcionada à participação do Desafio Inova Paula Souza após o preenchimento de seu Canvas.

Desafio Inova Paula Souza

É uma competição de Modelo de Negócios, transformando ideias em inovação. Encontra-se apresentada na tela do Modelo de Negócio Canvas. Compreende equipes formadas por alunos, egressos, professores, funcionários e membros da comunidade externa que tenham, como fundamento, ideias que explorem a relação entre o que é técnica ou tecnologicamente factível e o que é estrategicamente viável. Busca-se atender às necessidades do público-alvo e contribuir para o desenvolvimento sustentável.

Escola de Inovadores

A escola de inovadores é um curso de extensão criado em benefício da formação empreendedora de pessoas da comunidade regional. São três fases: classificação dos projetos de inovação; desenvolvimento de projetos inovadores; exposição de projetos e aproximação de investidores. Os objetivos são proporcionar conhecimentos teóricos e práticos que capacitem os partici-

pantes, dentro de um ambiente propício à criatividade e inovação no desenvolvimento de projetos que resultem em modelos de negócios sustentáveis, plausíveis de se tornarem uma *startup*.

A previsão de início para a escola é o mês de setembro de 2017, quando, após as etapas prévias, conseguiremos filtrar os melhores projetos com potencial de mercado.

Resultados esperados e seus impactos

Os resultados alcançados até o momento têm sido satisfatórios, uma vez que a capacitação não se finalizou. As palestras tiveram início no mês de março e fim no mês de maio, com os seguintes resultados:

Curso	Participantes	Interessados no Desenvolvimento de Projetos
Meio Ambiente e Recursos Hídricos	40	20
Sistemas para Internet	86	21
Etec Jahu	75	2
Gestão de Produção Industrial/ Logística	197	46
Gestão de Tecnologia da Informação/ EAD	121	30
Construção Naval/ Sistemas Navais	193	24
Total	712	143

O “*BootCamp* Fatec Jahu – T1 E1 Rascunhando Ideias!” contou com a participação de 24 alunos, dentre os quais, vinte provenientes da Fatec Jahu, três da Etec Jahu e um egresso da Fatec Jahu. Nesse contexto, formaram-se dezoito equipes, conformando quinze projetos da Fatec e três projetos da Etec. Os projetos e/ou prospecções de novas ideias presentes no evento *BootCamp* provém dos seguintes cursos:

Curso	Quantidade de Projetos
Gestão de Produção Industrial	6
Construção Naval	2
Sistemas para Internet	2
EAD	2
Enfermagem (Etec)	2
Meio Ambiente	1
Logística	1
Gestão de Tecnologia da Informação	1
Informática (Etec)	1

Dentre as ideias apresentadas, três projetos (dois do curso de Gestão de Produção Industrial e um do curso de EAD) ainda estão em fase de amadurecimento.

O “*BootCamp* Fatec Jahu – T1 E2 Organizando Ideias!” contou com a participação de onze alunos, os quais representavam oito equipes. Portanto, como se pode observar, muitos dos educandos, infelizmente, não participaram. As ausências se justificam pelo período de férias, momento em que muitos educandos retornam a suas cidades de origem. Os alunos que não estavam presentes contaram com apoio via correio eletrônico e material didático para as instruções e elaboração do Canvas.

Curso	Quantidade de Projetos
Gestão de Produção Industrial	5
Construção Naval	1
Sistemas para Internet	1
EAD	2
Enfermagem (Etec)	0
Meio Ambiente	0
Logística	1
Gestão de Tecnologia da Informação	0
Informática (Etec)	1

Métricas para seu acompanhamento

As métricas foram analisadas de acordo com as demandas das ações desenvolvidas no primeiro semestre de 2017. Portanto, elas devem ser monitoradas até o final deste ano para que se alcancem os resultados esperados.

Metas 2017	
Indicador	Meta
Projetos IdeiaLab/Desafio	20
Alunos Programa de Capacitação	1 200
Docentes Programa de Capacitação	60
Parceria Empresarial	11
Acordos de Cooperação	1
Eventos Propriedade Intelectual	1

O presente projeto encontra-se, no momento atual, em pleno desenvolvimento e vem logrando sucesso, no que concerne aos objetivos parciais alcançados no primeiro semestre letivo do ano de 2017.

Desenvolvimento de Ideias Empreendedoras

RUI DEZANI

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

Objetivo

No presente trabalho tem-se como propósito apresentar um projeto de formação e prática para os alunos do Centro Paula Souza, tendo como objeto o Portal IDEIALab: laboratório *online* de desenvolvimento de ideias empreendedoras.

O desafio do projeto está em alcançar as salas de aula, considerando que nosso projeto tem uma visão holística e pragmática da educação empreendedora, considerando que nem todos os cursos do Centro Paula Souza possuem em suas grades conteúdo específicos de empreendedorismo. Contudo, nossa missão é atingir todo o universo acadêmico, incluindo professores de empreendedorismo ou não, coordenadores de cursos, diretores de unidades e os Agentes Regionais de Inovação, que atuam no contexto da política empreendedora junto ao Inova Paula Souza, onde exercemos a coordenação de empreendedorismo.

Mapa conceitual

Mapa conceitual da disseminação do empreendedorismo nas unidades do Centro Paula Souza

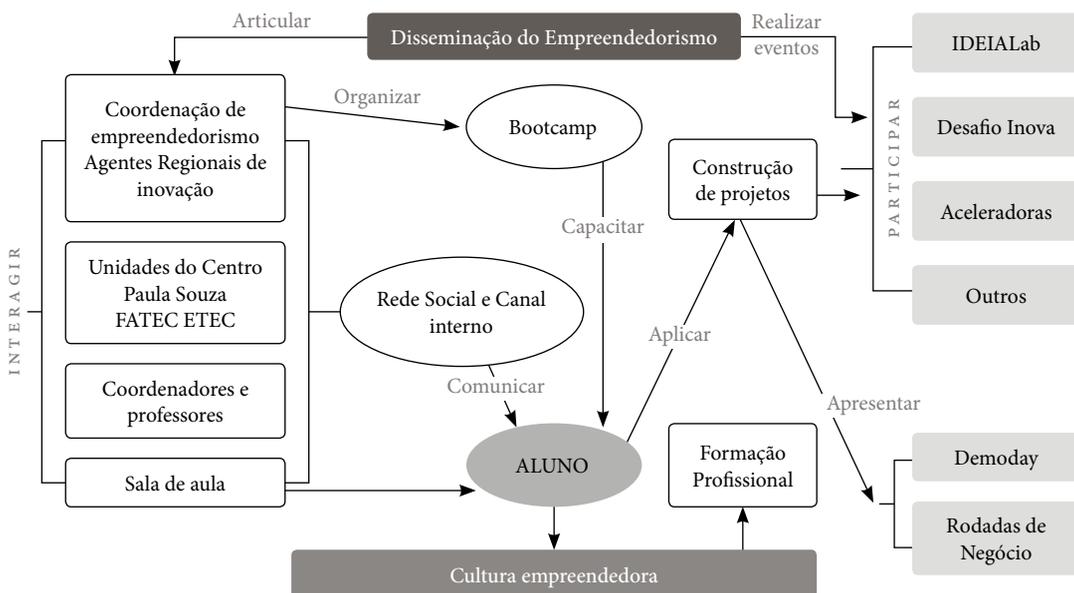


Figura 1: Mapa Conceitual. Fonte: Autor.

Detalhamento das ações e práticas

O Portal IDEIALab, apresentado na figura 2, é constituído por um ambiente de apoio local às unidades do Centro Paula Souza e um ambiente virtual no Portal Inova Paula Souza. São ambientes organizados para favorecer o desenvolvimento de talentos inovadores através do incentivo à criatividade para o estímulo de ideias no contexto dos eixos tecnológicos. Trata-se de transformar ideias em negócios e processos inovadores, estimulando a criação de um “ecossistema empreendedor” junto à comunidade Ceeteps.

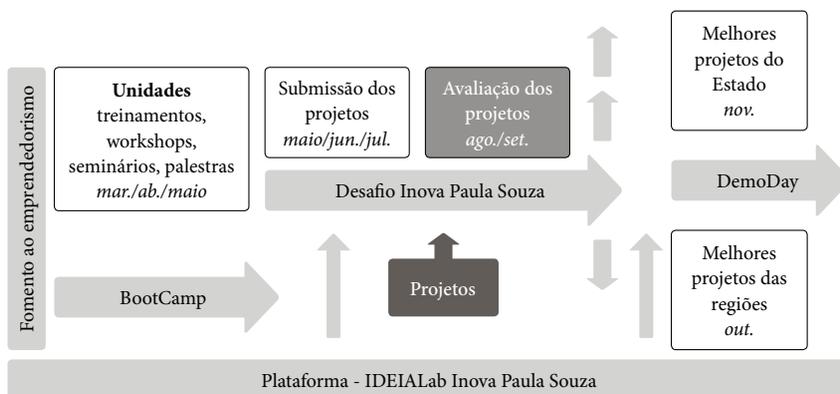


Figura 2: Evento de Empreendedorismo – Fonte: Inova Paula Souza.

A hospedagem e o desenvolvimento das ideias ocorrem no portal de eventos IDEIALab¹ e são avaliados quanto ao desempenho técnico e potencial, dentro de suas respectivas áreas de enquadramento tecnológico. Estas análises consistem em um processo interativo com os mentores, indicados pelo aluno, na concepção do projeto, podendo ser alterado o mentor na medida em que sejam necessárias novas orientações em detrimento da *expertise* do mentor.



Figura 3: Evento IDEIALab. Fonte: Inova Paula Souza.

1. Disponível no *link*: ideialab.inovapaulasouza.sp.gov.br.

Os mentores são professores e profissionais da comunidade interna ou externa às unidades do Centro Paula Souza, escolhidos pelos alunos. Tais profissionais, ao aceitarem a mentoria, têm acesso *online* ao portal IDEIALab, com vistas a verificar o projeto e comunicar as orientações por escrito, as quais ficam armazenadas no sistema para consultas posteriores.

Para orientações pontuais, está em processo o desenvolvimento da figura do “mentor vetor”, constituído de profissionais do mercado ou professores (empreendedores, técnicos e especialistas), que serão convidados a participar e realizar os seus cadastros. A Inova Paula Souza, por meio de um banco de dados, disponibilizará os mencionados mentores para consultas, a fim de que as equipes com projetos em andamento no evento IDEIALab possam sanar suas dúvidas. Na prática, ao identificar uma necessidade de mentoria pontual, relacionadas a *expertises* específicas, o sistema enviará diretamente a consulta ao mentor vetor cadastrado, o qual apresentará suas orientações pontuais no andamento do projeto, também armazenados de maneira persistente no sistema.

No processo de elaboração do projeto no portal IDEIALab, as equipes contarão com eventos, chamados *Bootcamp*, conforme se pode verificar nas figuras 2 e 4. Estes eventos são organizados nas unidades de ensino do Centro Paula Souza, de acordo com diretrizes da coordenação de empreendedorismo da Inova Paula Souza, e articuladas pelos Agentes Regionais de Inovação junto aos diretores, coordenadores e respectivos alunos. Esse evento contempla treinamentos, *workshops*, seminários e palestras, realizados em determinado período do ano e considerados atividades extraclasse.

A diretriz do *BootCamp* Inova Paula Souza estabelece uma padronização em todas as unidades, respeitadas as peculiaridades locais. Administrado pelo Agentes Regionais de Inovação, é caracterizado por eventos de quatro a oito horas referentes a capacitações das equipes inseridas no programa “Transformando Ideias em Inovações” das unidades do Centro Paula Souza. Consiste na imersão das equipes em oficinas práticas realizadas em locais apropriados ao aprendizado e contando com o apoio de mentores. Na metodologia do Desafio Inova Paula Souza – Transformando Ideias em Inovações, o processo é desdobrado em duas etapas:

BootCamp

O programa na unidade inclui palestras apresentadas por convidados com *expertise* em negócios e oficinas práticas da metodologia *Design Thinking* e *Lean Startups* para desenvolver, simular, pivotar e validar seus modelos de negócio, com o objetivo de potencializar o projeto para o Desafio Inova Paula Souza. A partir desse evento, a equipe terá um tempo para pivotar o projeto e adequá-lo ao aprendizado.

Design Thinking

A realização do *Design Thinking*, que se refere à metodologia de abordagem de problemas, com vistas a encontrar coletivamente uma solução satisfatória, incentivando a ação colaborativa e participativa de todos os membros da equipe. Enseja, outrossim, o entendimento do problema e a identificação de necessidades e oportunidades que nortearão o desenvolvimento de ideias.

A realização desses eventos tem como propósito o engajamento das unidades do Ceeteps no processo de germinação das ideias no contexto da inovação. Com as ações do *BootCamp*, as equipes terão a oportunidade de refletir e pivotar a ideia, podendo ainda reformulá-la na plataforma do IDEIALab. Tal reformulação pode se dar desde o processo de inscrição, que, em seu escopo, possui espaço destinado à descrição de detalhes da ideia.

Há ainda a oportunidade de reformulação no Canvas, que será o espelho da proposta de valor e deve contemplar a modelagem da infraestrutura, inovação e relacionamento, além de variáveis financeiras (receita e custo).

A princípio, a sugestão é que a realização do evento ocorra nas dependências das unidades, contando com a participação de todos os projetos inscritos no IDEIALab, independentemente de seu grau de desenvolvimento, considerando que o *BootCamp* será a oportunidade de aprendizado nas oficinas e palestras realizadas.

A agenda dos eventos segue calendário previamente estabelecido e divulgado em nossos canais de comunicação. O calendário será igualmente registrado no Portal de Evento, o qual pode ser acessado por meio do *link* [ideialab](#).

inovapaulasouza.sp.gov.br. Ali, encontram-se também as diretrizes. Além dos mencionados acima, outro meio de divulgação da agenda é a *Facebook Page*².

No âmbito interno, é realizado anualmente o Desafio Inova Paula Souza (figura 5), cujo *slogan* é “Transformando Ideias em Inovações”. Este é um evento que representa uma iniciativa para captação de ideias de negócios e processos inovadores, com o objetivo estratégico de selecionar projetos com características inovadoras e dinamizar o desenvolvimento do empreendedorismo e da criação de *Lean Startups* no âmbito da comunidade Centro Paula Souza. Esse evento terá a sua quinta edição em 2017.



Figura 5: Evento do Desafio Inova Paula Souza 2017. Fonte: Inova Paula Souza.

Com a maturidade dos projetos, os participantes estarão capacitados a participar de competições internas do Centro Paula Souza ou externas, no campo do empreendedorismo.

Para promover os projetos também são realizados eventos chamados *Demo-day* (figura 6), os quais consistem em ações pontuais nas unidades, com o intuito de apresentar à comunidade interna e externa, inclusive envolvendo outras instituições e empreendedores, os projetos a partir de apresentações orais com o uso de *banners*. No encerramento do Desafio Inova Paula Souza, realizado na sede do Centro Paula Souza, os dois melhores projetos do desafio de cada área

2. A Facebook Page pode ser acessada pelo link: <https://www.facebook.com/esinovapaulasouza>.

de enquadramento tecnológico apresentam-se no *Demoday*, com a presença convidados de órgãos públicos, agências de fomento, aceleradoras etc.



Figura 6: Evento *Demoday* Inova Paula Souza. Fonte: Inova Paula Souza.

A organização desses eventos pelos Agentes Regionais de Inovação, envolve as unidades e seus responsáveis, com cadastro por meio do Portal de Evento. Contam com a orientação de suas diretrizes e respectivo agendamento, com acesso por meio do acesso ao seguinte *link*: ideialab.inovapaulasouza.sp.gov.br.

Todos os *Demodays* realizados são divulgados na rede social do empreendedorismo da Inova Paula Souza e no Twitter @es_inova.

Resultados esperados e seus impactos

A partir da divulgação das ações descritas acima, espera-se o engajamento dos alunos e professores no aprendizado e ensino do empreendedorismo dentro do conjunto de 68 Fatecs, localizadas em 62 municípios, e 220 escolas técnicas, dispostas em 162 municípios.

Com o impacto dos projetos, busca-se a visibilidade das unidades e a promoção dos projetos em conjunto com a sociedade. Visa, outrossim, a promoção empreendedora no meio acadêmico, desenvolvendo de maneira efetiva as habilidades, atitudes e a construção de projetos de vida.

Métricas para seu acompanhamento

O acompanhamento ocorrerá a partir de projetos desenvolvidos no IDEIALab, Desafio Inova Paula Souza e outros eventos, com a métrica dos respectivos números de alunos envolvidos.

PARTE 3

Difusão Cultural

Os projetos reunidos nessa parte do livro possuem em comum o fato de versarem sobre a história dos pioneiros e empreendedores no Brasil e são exemplares na demonstração de como o conhecimento pode tomar as mais diversas formas. Seja pelo desenvolvimento de exposições, pela valorização das histórias de imigrantes, pela constituição de jogos digitais, ou mesmo pela formação de cineclubes, a educação empreendedora pode ser levada para os mais diversos espaços, encontrando alunos que, cada vez mais, interessam-se por formas dinâmicas e variados meios de acesso ao conhecimento.

Empreendedorismo e Museologia

DANIEL MARCELO DIAS ENTORNO

RITA DE CÁSSIA DE MATTOS

Universidade de São Paulo (USP)

Conselho Federal de Museologia (Cofem)

Objetivo

A presente proposta tem como objetivo a organização de atividades voltadas à difusão da cultura empreendedora entre estudantes e profissionais de museologia. Trata-se de auxiliar os participantes a identificar oportunidades e reconhecer as competências, habilidades e atitudes empreendedoras como dimensões integrantes da sua atividade profissional.

Objetivos Específicos

- Utilizar recursos de Tecnologia da Informação, a exemplo de *blogs*, como espaços de apresentação, discussão de valores, processos e oportunidades de empreendedorismo visando a disseminação de práticas empreendedoras em museologia.
- Identificar, contatar e entrevistar museólogos que inovaram e empreenderam para estimular jovens profissionais da área.
- Organizar encontros com inovadores na área da museologia, com vistas a disseminar a cultura empreendedora em eventos mobilizadores como a Semana Nacional dos Museus (maio), a Primavera dos Museus (setembro) e a Semana Global de Empreendedorismo (novembro).
- Apresentar e discutir iniciativas culturais empreendedoras nos cursos de graduação em Museologia para desenvolver competências, habilidades e atitudes nos futuros profissionais dedicados à museologia.

Justificativa

O movimento empreendedor tem crescido no Brasil nos últimos anos de forma que muitas iniciativas têm surgido para desenvolver competências empreendedoras junto aos jovens. Essa tem sido uma alternativa em tempos de reconfiguração do mercado e relações de trabalho, seja no setor privado ou público. Observando o Artigo 3º da Lei 7.287/84, que dispõe sobre a regulamentação da profissão de museólogo, destacam-se as seguintes atribuições da profissão que solicitam competências, habilidades e atitudes empreendedoras:

- Planejamento, organização, administração e supervisão de museus.
- Planejamento de exposições, organização de serviços educativos e culturais em museus e de instituições afins.
- Auxílio no tombamento e registro de bens.
- Coleta, conservação, preservação e divulgação de acervos museológicos.
- Planejamento e execução de reserva técnica e serviços de identificação, classificação e cadastramento de bens.
- Investigação e monitoramento sobre o deslocamento irregular de bens culturais, históricos e naturais dentro do país ou para o exterior.
- Consultoria e assessoria na área de museologia.
- Perícias destinadas a apurar o valor histórico, artístico ou científico de bens museológicos, bem como sua autenticidade.
- Orientar, supervisionar e executar programas de treinamento, aperfeiçoamento e especialização de pessoal das áreas de museologia e museografia, como atividades de extensão.

Tradicionalmente o mercado de trabalho em museologia concentra-se em instituições públicas. Nos últimos anos a carência de concursos e processos seletivos têm contribuído para o aumento do número de jovens profissionais que concluem seus estudos em nível de graduação e pós-graduação em museologia, mas encontram, no segmento público, perspectivas de atuação profissional cada vez menores. De acordo com o Cadastro Nacional de Museus,

cerca de 62,7% dos museus brasileiros pertencem à esfera pública (municipal, estadual e federal).

Segundo o Conselho Federal de Museologia (Cofem) existem atualmente catorze cursos de graduação, quatro de mestrado e um de doutorado em museologia no Brasil. Observa-se que nos currículos desses cursos, conteúdos de empreendedorismo ainda são muito restritos.

É possível constatar que a realidade do mercado de trabalho não se concretiza apenas pelo estabelecimento de contratos formais ou seleções públicas, daí a necessidade de oferecer orientação aos jovens profissionais para que eles possam se inserir nas novas modalidades de trabalho.

Embora a qualificação de pessoal não esteja entre as principais funções do Sistema Cofem/Corems, seu desenvolvimento profissional almeja auxiliá-los a identificar e engajar-se em novas oportunidades profissionais. Neste sentido, face à realidade atual do mercado de trabalho em museologia, torna-se viável propor atividades de conscientização e apresentação de exemplos de empreendedores que inovam na área de museologia por meio de um *blog*, cursos, palestras e outras atividades, como ferramentas para a aproximação de estudantes e jovens profissionais de museologia com temas relacionados ao empreendedorismo e à inovação.

Público-alvo

- Estudantes de graduação em Museologia, profissionais recentemente egressos desses cursos, alunos de pós-graduação;
- Museólogos dedicados a educação empreendedora.

Detalhamento das ações e práticas

O trabalho se dará a partir da seguinte sequência de atividades: 1) pesquisa que identifica os pioneiros da museologia no Brasil e no exterior; 2) identificação de *benchmarking* em governança museológica no Brasil e no exterior; 3) organização de *workshop* sobre inovação em museologia em eventos que mobilizam o setor museológico; 4) organização e divulgação de

um *blog* que apresente e comente oportunidades, casos, empreendimentos e empreendedores diretamente relacionados à museologia, nas interfaces com o patrimônio cultural, histórico e natural; 5) organizar uma competição de empreendedorismo e modelos de negócio no formato *Startup Weekend* para estudantes de museologia.

Um projeto-piloto será desenvolvido com os alunos da graduação e egressos recentes da Escola de Museologia da UniRio. As atividades serão avaliadas e, de acordo com os resultados, será proposta sua ampliação para as demais escolas de Museologia. Nesses eventos poderão ser inseridos os alunos recentemente graduados.

Blog/Redes Sociais

Organização do blog museologoempreendedor.blogspot.com.br com os seguintes conteúdos:

- Identificação de empresas e *startups* na área de tecnologias e serviços em museologia e áreas afins.
- Estudo dos pioneiros em museologia: sua trajetória e legado.
- Entrevistas com empreendedores da área de museologia e afins.
- Entrevistas com estudantes que estejam realizando um estágio, intercâmbio ou empreendimento que tenha um caráter inovador.
- Resenhas de livros e filmes.
- Entrevistas com professores que lecionem disciplinas relacionadas ao empreendedorismo e à inovação.
- Observação: As entrevistas podem ser no formato de vídeo ou texto.

Eventos

Organizar, com especialistas em empreendedorismo, um *workshop* sobre empreendedorismo na Semana Nacional dos Museus (maio) e na Primavera dos Museus (setembro), dois eventos que mobilizam a classe museológica. O evento pode acontecer na Escola de Museologia da UniRio ou na entidade de classe.

Primeiro Dia

- Que tipo de empreendedor eu sou?
- O empreendedorismo como um processo;
- O que nos ensinam os pioneiros da museologia?
- Entidades que apoiam empreendedores no Brasil.

Segundo Dia

- Reconhecendo oportunidades;
- Geração e seleção de ideias;
- Apresentação de ideias.

Terceiro e Quarto Dias

- Atividades em grupo relacionadas a:
- Validação de um problema;
- Validação de uma solução;
- Modelagem de uma proposta com o *Business Model Canvas*;
- Apresentação dos grupos.

Encontros Mensais

A partir dos resultados obtidos e do número de estudantes de museologia agregados nos eventos anteriores, pode ser viável organizar um ponto de encontro mensal na sede provisória do Cofem ou na Escola de Museologia na UniRio, onde os estudantes de graduação tenham a oportunidade de saber mais sobre tópicos como:

- Pioneirismo museológico no Brasil e no exterior;
- O que é empreendedorismo na cultura: tipos de empreendedorismo cultural;
- Identificando demandas e tendências em museologia;
- Metodologias de identificação de hábitos culturais numa comunidade;
- Técnicas de geração de ideias;
- Prospecção de mercados e tecnologias;
- O *Business Model Canvas*;

- O processo de desenvolvimento de comunidades (*community development*);
- *Marketing*: como despertar a adesão à cultura museológica?
- Finanças;
- Como montar uma equipe?
- Aspectos regulatórios.

Além dos tópicos acima, está prevista a organização de encontros e mesas-redondas com empreendedores em diferentes setores e estágios de maturidade, bem como exibir filmes e casos para discussão.

Resultados esperados e seus impactos

Em médio prazo: corresponde ao período de graduação (quatro anos) de um estudante de museologia (2018-2022). Através das ações propostas, pretende-se atingir os alunos em processo de graduação e pós-graduação, para capacitá-los em atividades de natureza empreendedora e garantir que estejam aptos a atuar de forma eficiente e autônoma ao concluir sua formação e inserção no mercado de trabalho.

Métricas para seu acompanhamento

As atividades propostas serão acompanhadas através de avaliação dos participantes (questionários com opções de múltipla escolha) enviada por e-mail ou estruturada por intermédio da ferramenta *Google Forms*.

Mapa conceitual

Listagem dos conceitos mais importantes:

- Trabalhadores do patrimônio;
- Preservação do patrimônio;
- Mercado de trabalho;

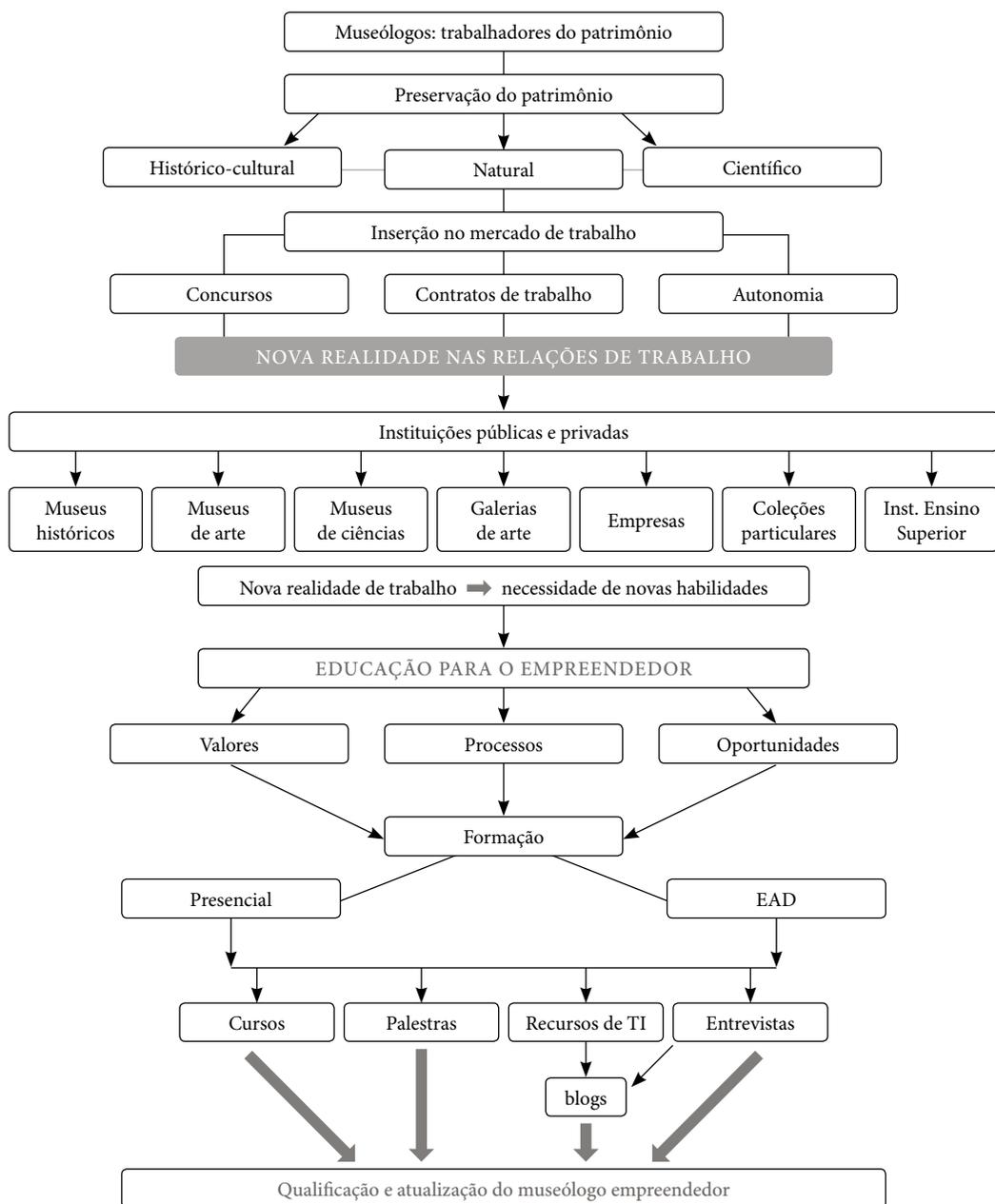


Figura 1 – Mapa Conceitual do Projeto.

- Novas relações de trabalho;
- Inserção no novo mercado de trabalho;
- Competências empreendedoras;
- Formação de novas habilidades em empreendedorismo;
- Profissional empreendedor qualificado.

Referências bibliográficas

BRASIL. LEI 7287 DE 18.12.1984. Dispõe sobre a Regulamentação da Profissão de Museólogo. Disponível em: http://cofem.org.br/legislacao_/legislacao/. Acessado em 26 de julho de 2017.

MARCOVITCH, Jacques. *Pioneiros & Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil*. Vol. 2. São Paulo, Saraiva, 2007.

_____. “Os Museus no Futuro do Brasil”. In: *Estudos Avançados* (Online). vol. 30, 2016, pp. 287-294. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142016000100287.

Websites consultados

<http://cofem.org.br>.

<http://dasgrossemuseum.com/>.

<http://www.rts.ch/emissions/geopolitis/6719912-musees-du-monde-pourquoi-un-tel-succes.html>.

http://www.ville-geneve.ch/fileadmin/public/Departement_3/Rapports/rapport-connaissance-des-publics-2015-ville-de-geneve.pdf.

Aprendendo com Empreendedores

MAURO PEDRO LOPES

VERA LUCIA MARIA LOPES

Centro Municipal de Educação de Jovens e Adultos

“Prof. Dr. André Franco Montoro”

Objetivo

O ensino das características dos comportamentos dos empreendedores de sucesso, mapeados pelos estudos de David McClelland, da Universidade de Harvard, através dos estudos de caso das famílias de imigrantes, principalmente dos italianos, que se instalaram no município no final do século XIX.

Entendemos que o tema é transversal e interdisciplinar podendo ser abordado por várias disciplinas (história, geografia etc.).

Justificativa

Tendo feito diversos trabalhos nas indústrias da região de Jundiaí e verificado a grande admiração, respeito e consideração da comunidade local pelas famílias de empresários que ali se instalaram e desenvolveram seus negócios, surgiu a ideia de potencializar esses sentimentos a favor da construção de uma metamodelagem de valores empreendedores com o objetivo de disseminar a cultura do empreendedorismo.

Detalhamento das ações e práticas

Criação de um Espaço do Imigrante no Centro das Indústrias do Estado de São Paulo (Ciesp) de Jundiaí. Local de exposição que contará a trajetória da imigração italiana para a região, com acervo de fotos e objetos das famílias. Sala dos Pioneiros & Empreendedores, onde será exibido um filme que conta a trajetória das características do comportamento dos empreendedores que criaram seus negócios a partir dos conhecimentos que trouxeram de seus locais e culturas de origem, aproveitaram os recursos da região para atender as necessidades da comunidade local. Ciclo de palestras promovido pelo Ciesp/NJE, “História Empresarial Vivida”, onde um sucessor e/ou herdeiro de um pioneiro detalhará a história de sua família: principais desafios, maiores dificuldades e maiores realizações.

Os professores do Centro Municipal de Educação de Jovens e Adultos “Prof. Dr. André Franco Montoro” desenvolverão temas nas suas respectivas disciplinas e que estejam alinhados com o conteúdo programático. Por exemplo:

Disciplina de Geografia:

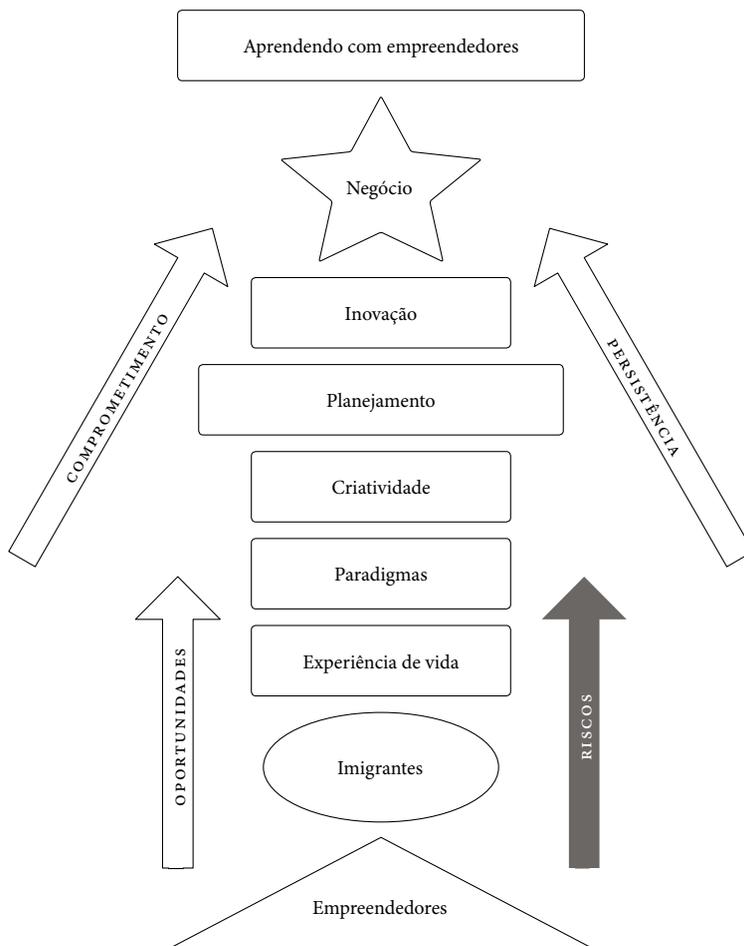
- O microclima da região e sua influência na criação dos negócios locais.

Disciplina de História:

- As correntes imigratórias, a influência e sua contribuição no desenvolvimento econômico da região.

A ideia é que essas atividades sejam desenvolvidas em grupos de alunos para que eles possam discutir as histórias de suas famílias e observem a evolução de seu território, além de investigar novas oportunidades de negócio.

Mapa conceitual



Resultados esperados

Inspirados por modelos de sucesso empresarial, mais atentos às oportunidades de seu entorno e dispostos a enfrentar as dificuldades para atingir seus objetivos profissionais, é esperada dos alunos uma atitude mais empreendedora em seu dia a dia, a qual resultará na abertura de negócios sustentáveis e consequente desenvolvimento local.

Métrica para acompanhamento

Criação de autoemprego.

Sites consultados

<http://www.sbde.com.br/>.

<http://www.ciesp.com.br/jundiai/>.

<http://www.ciesp.com.br/areas-tecnicas/jovens-empreededores/>.

Laboratório de Estudos da Cultura Empreendedora

MICHEL MOTT MACHADO

*Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (Ceeteps)
Universidade de Mogi das Cruzes (UMC)*

Objetivo

Criar o Laboratório de Estudos da Cultura Empreendedora – Alto Tietê (Lece-AT), com vistas ao desenvolvimento de práticas de pesquisa e extensão.

Detalhamento das ações e práticas

Pesquisa

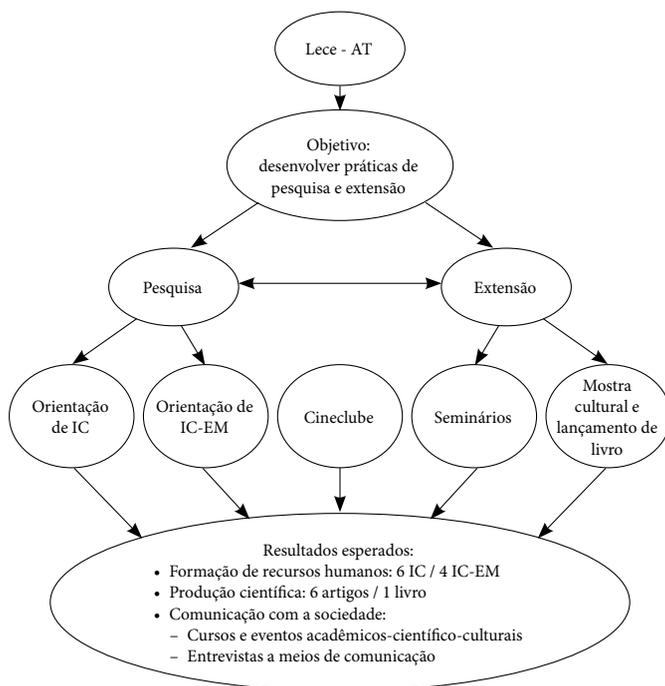
Desenvolvimento de projeto intitulado “Migração e Empreendedorismo: Estudo da Trajetória de Migrantes Empreendedores (as) no Alto Tietê-SP”. Consiste na orientação de projetos de Iniciação Científica (IC) no âmbito do Núcleo de IC do Curso de Administração de Empresas (NIC-Adm) da Universidade de Mogi das Cruzes (UMC), bem como nas Faculdades de Tecnologia do Estado de São Paulo (Fatecs); além de orientações de Iniciação Científica-Ensino Médio (IC-EM) entre as Fatecs e Escolas Técnicas Estaduais (Etecs).

Extensão

Organização de cursos de extensão e de eventos acadêmico-científico-culturais, tendo por foco estudantes e professores universitários e de ensino médio e médio-técnico, especialmente no âmbito da região do Alto Tietê. Entre as atividades, encontram-se:

- Cursos: “A História do Desenvolvimento Socioeconômico Regional”; “Migrações, Empreendedorismo e Pioneirismo”; “A Construção, Transformação e Incorporação dos Valores e das Ações dos (as) Migrantes Empreendedores (as) ao Longo do Tempo”; “As Repercussões da Trajetória de Vida dos (as) Migrantes Empreendedores (as) e da História do Desenvolvimento Econômico Regional à Construção de Atitudes Empreendedoras”.
- Eventos: Cineclube, consistindo na exibição pública de filmes e documentários voltados ao tema de interesse do projeto; seminários, perfazendo eventos acadêmico-científicos que cobrirão campos do conhecimento mais especializados, incluindo-se: encontros, simpósios, jornadas, colóquios, fóruns, reuniões; exposição: mostra cultural e lançamento de livro.

Mapa conceitual da iniciativa



Resultados esperados e seus impactos

Formação de recursos humanos, produção científica e comunicação com a sociedade

Em decorrência do projeto proposto, prevê-se o desenvolvimento de recursos humanos por meio da orientação de seis projetos de Iniciação Científica e de quatro projetos de IC-EM. Outra ação voltada à formação de recursos humanos é a previsão de desenvolvimento de atividades extensionistas pelo Lece-AT.

O projeto resultará em seis artigos decorrentes das orientações de IC, a serem submetidos para revistas do segmento Qualis B1 e B2, além da organização de um livro, tendo por foco o tema central do presente projeto.

A comunicação com a sociedade será realizada por meio de cursos e eventos acadêmico-científico-culturais e, eventualmente, por meio de entrevistas a meios de comunicação (jornal, revista etc.).

Métricas para acompanhamento

As atividades de pesquisa e extensão previstas no âmbito do projeto de criação do Lece-AT, realizar-se-ão dentro do prazo de três anos, como segue:

- Segundo semestre de 2017 ao segundo semestre de 2018: orientação de dois projetos de IC.
- Primeiro semestre de 2018: oferecimento de um curso de extensão; organização do Cineclubes “Migrações, Empreendedorismo e Pioneirismo”.
- Segundo semestre de 2018 ao segundo semestre de 2019: orientação de quatro projetos de IC e de quatro projetos de IC-EM.
- Primeiro semestre de 2019: organização de um seminário voltado ao tema “Migrações, Empreendedorismo e Desenvolvimento Regional do Alto Tietê-SP”; continuidade do Cineclubes “Migrações, Empreendedorismo e Pioneirismo”.

- Segundo semestre de 2019 ao segundo semestre de 2020: organização das produções científicas esperadas (publicação de seis artigos e um livro); organização de mostra cultural e lançamento do livro.

Colaboradores

- Amanda Kaori Yamamoto (graduanda em Administração);
- Letícia Cristina da Silva Vicco de Macedo (graduanda em Administração);
- Larissa Alves de Sousa (graduanda em Administração);
- Mariana Yoshie de Carvalho Yamada (graduanda em Administração);
- Priscila Balbina de Oliveira (mestranda);
- Marco Aurélio Sanches Fittipaldi (doutorando);
- Rosália Maria Netto Prados (doutoranda);
- Luci Mendes de Melo Bonini (doutoranda);
- Michel Mott Machado (doutorando): líder.

Questões a serem respondidas ao término das oito sessões de EAD

- Que lições podem ser extraídas da trajetória dos pioneiros estudados para a formação das gerações do século XXI?
- Identifique nos pioneiros estudados as atitudes, habilidades e comportamentos que compõem sua cultura empreendedora.
- Com base nos estudos realizados, quais são os conteúdos e as metodologias que melhor contribuem para promover a pedagogia empreendedora e a cultura do pioneirismo na sala de aula e na escola?

Proposições

Por meio dos exemplos das trajetórias de vida dos pioneiros estudados, pode-se, potencialmente, inspirar as gerações do século XXI a sonhar, desejar e realizar um projeto de vida significativa, ou seja, a empreenderem.

A maior parte dos pioneiros estudados ou eram migrantes ou filhos de migrantes, de modo que uns e outros, indistintamente, tiveram que desenvolver substantiva capacidade de adaptação cultural ao contexto geográfico, social e cultural, além do econômico. Além disso, os exemplos destes pioneiros demonstram a necessidade do desenvolvimento de diversas habilidades do pensamento, como a observação, a comparação, a interpretação, a criticidade, a imaginação, o levantamento de hipóteses, a aplicação de fatos e princípios em novas situações, capacidade de tomar decisões e de planejamento, entre outras. Ademais, acrescenta-se que os mesmos apresentavam grande senso prático e a capacidade de resolver problemas complexos, e em sua maioria, demonstravam expressiva capacidade relacional de liderança.

Com base nos estudos realizados, acredito que os conteúdos que melhor contribuiriam para promover a pedagogia empreendedora e a cultura do pioneirismo na sala de aula e na escola, seriam aqueles que se baseassem numa perspectiva histórica, especialmente a partir de experiência próxima à realidade de vida dos estudantes e professores envolvidos. Em relação às metodologias a serem desenvolvidas, pensa-se que se poderia recorrer à aplicação de práticas consorciadas de pesquisa e extensão, enquanto princípio educativo, além de se considerar repercussões mais estruturadas, tais como a formação de recursos humanos, a produção científica e a comunicação com a sociedade.

Referências

- CURADO, I. “Pesquisa Historiográfica em Administração: Uma Proposta Metodológica”. *Encontro Nacional da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Administração (EnANPAD)*, Campinas, 2001.
- DE HASS, H. “Migration and Development: A Theoretical Perspective”. *In: International Migration Review*, vol. 44, n. 1, 2010.
- FAUSTO, B. *História Concisa do Brasil*. São Paulo, Edusp, 2001.
- JULIEN, P-A. *Empreendedorismo Regional e Economia do Conhecimento*. São Paulo, Saraiva, 2010.
- MARCOVITCH, J. *Pioneiros & Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil*. 2. ed. 3 vol., São Paulo, Edusp, 2009.

- _____. “Pioneiros e empreendedores”. In: MARCOVITCH, J. & BRUNO, M.C.O. (coords.). *Pioneiros & Empreendedores: A saga do Desenvolvimento no Brasil. Os Caminhos do Processo de Musealização*. São Paulo, Expomus, 2012.
- _____. “O Pioneirismo Brasileiro em Contextos Regionais”. In: MARCOVITCH, J. & BRUNO, M.C.O. (coords.). *O Brasil Reencontra os Pioneiros: Textos e Contextos Regionais*. São Paulo, Edusp, 2016.
- MENDONÇA, L.E.C. “História de Empresas Brasileiras: Tem Espaço na Academia? Questionamentos Exploratórios e Conclusões Preliminares”. *Encontro Nacional da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Administração – EnANPAD*, Florianópolis, 2000.
- SAES, A.M. & SAES, F.A.M. *História Econômica Geral*. São Paulo, Saraiva, 2015.
- SASSEN, S. *The Mobility of Labour and Capital: A Study in International Investment and Labor Flow*. Cambridge, Cambridge University Press, 1998.
- VERGARA, S. C. *Métodos de Pesquisa em Administração*. 3. ed. São Paulo, Atlas, 2008.

Pioneirismo Brasileiro, Empreendedorismo e Jogos Digitais

ROBERTO AUGUSTO DOS SANTOS

Faculdade de Tecnologia de Jahu

Resumo

As práticas de ensino voltadas ao empreendedorismo são múltiplas e se enraízam cada vez mais nos diferentes ambientes da sociedade, até porque é essencial aprofundar essa questão como condição para dinamizar a competitividade de um país por meio da criação de negócios sustentáveis. Diante disso, esse projeto apresenta ações educacionais para dinamizar a cultura empreendedora na Faculdade de Tecnologia (Fatec) de Jahu, com ênfase nos pioneiros empreendedores, ou seja, no reconhecimento das competências de empresários que transformaram as realidades socioeconômicas na primeira metade do século XX.

A utilização desses referenciais como base se deu em função do programa “Pioneirismo e Educação Empreendedora” da Universidade de São Paulo (USP), através dos departamentos de Administração e História, que há tempos dissemina a cultura empreendedora por meio da trajetória desses empresários. Em função disso, o objetivo principal do presente projeto é ampliar a visão dos alunos da Fatec de Jahu, prioritariamente do curso de sistemas para internet, sobre as características do comportamento empreendedor por meio de experiências de empresários pioneiros do Brasil, bem como construir um jogo digital para fortalecer conceitos e ideias centrais relacionados às experiências dos grandes empresários brasileiros do início do século XX.

Para isso, são oferecidas diferentes práticas educativas, totalizando 102 horas de atividades, distribuídas em jogos empresariais, avaliações comportamentais, seminários estruturados, palestras, oficinas e projetos. Espera-se, como principal resultado desse projeto, a construção de uma proposta para desenvolver um jogo digital, um *serious game*, com ênfase na disseminação das principais competências dos empresários pioneiros que modificaram o rumo do Brasil.

Público-alvo

Alunos e professores do curso de graduação Sistemas para Internet da Faculdade de Tecnologia (Fatec) de Jahu.

Objetivos

Ampliar a visão dos participantes sobre as características do comportamento empreendedor por meio das experiências de empresários pioneiros do Brasil, bem como construir um jogo digital para fortalecer conceitos e ideias centrais relacionados às experiências dos grandes empresários brasileiros do início do século XX.

Justificativas

A educação empreendedora é evidenciada desde a década de 1990 no Brasil. Os primeiros estímulos aconteceram no ambiente universitário por meio das disciplinas de empreendedorismo, mas atualmente muitas ações em diferentes instâncias educacionais são realizadas com a finalidade de aumentar o potencial empreendedor das pessoas, principalmente dos jovens.

Se, por um lado, isso acontece com frequência, por outro, nossos referenciais empreendedores não são, necessariamente, de modelos internos, ou seja, de empresários brasileiros que transformaram as realidades de nosso país. É muito mais comum, por exemplo, falarem de alguém do Vale do Silício, não

que isso não seja importante, em vez de empreendedores daqui que contribuíram significativamente para mudanças econômicas e sociais.

Diante desse contexto, o presente projeto propõe resgatar os grandes feitos de empresários brasileiros que iniciaram suas atividades na primeira metade do século XX, com vistas a aprender com eles sobre como se comportar como um empreendedor de sucesso. Além disso, essa experiência proporcionará a extração de conteúdos informacionais riquíssimos que, se organizados, tornam-se subsídios para o desenvolvimento de um jogo digital, um *serious game*, para apoiar os processos de aprendizagem no contexto da educação empreendedora, principalmente de jovens que não enxergam mais o mundo sem computadores e *internet*, por isso valorizam muito as aprendizagens por meio de plataformas digitais.

Metodologia

Para atingir os objetivos propostos os participantes se envolvem em duas etapas. A primeira concentra-se em capacitações por meio das quais seus conhecimentos sobre empreendedorismo e gestão são ampliados. Na segunda etapa, com equipes de trabalho, inicia-se a construção de um projeto com ênfase na construção de um jogo digital para disseminar a cultura do pioneirismo e educação empreendedora, inicialmente no ambiente da Faculdade de Tecnologia de Jahu.

Inicialmente, em sala de aula, os participantes, por meio do jogo empresarial vivencial *Best Game*, ampliam suas visões empresariais porque tomam decisões sobre mercado, operações e finanças. Além disso, iniciam suas primeiras percepções sobre como agem diante de determinados desafios, o que deve ampliar seus níveis de consciência sobre as características empreendedoras que possuem ou que não possuem.

Depois do jogo e das análises em função das experiências vivenciadas, os participantes fazem um autodiagnóstico para identificar suas fortalezas e necessidades de melhoria, relacionadas às características do comportamento empreendedor. Para isso, são utilizadas as condutas típicas do empreendedor, identificadas por David McClelland.

Na sequência, com muito mais informações sobre como age um empreendedor de sucesso, os participantes iniciam suas pesquisas para observar nos pioneiros empreendedores suas principais estratégias empresariais e competências, sem as quais não teriam obtido grande sucesso empresarial. Para isso, diante da leitura dos textos extraídos da obra de Jacques Marcovitch¹, *Pioneiros e Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil*, os alunos organizam seus trabalhos e os apresentam por meio de seminários estruturados.

Por fim, diante das principais etapas de desenvolvimento de jogos digitais, observadas em Mattar², os participantes constroem um projeto para disseminar a cultura do pioneirismo e educação empreendedora por meio de jogos digitais.

Período

De janeiro a junho de 2018.

Práticas educativas: objetivos, conteúdos e etapas

Antes de iniciar as atividades do projeto, faz-se uma ampla divulgação no ambiente da Faculdade de Tecnologia de Jahu. Para isso, utilizam-se os seguintes canais: *site*, *facebook* e correio eletrônico, além de visitas em sala de aula. O objetivo é inscrever vinte alunos do curso de Sistemas para Internet para participar desse projeto que se desenvolve por meio de duas etapas, a saber: 1. Um programa de capacitação, com 58 horas, denominado “Pioneirismo Brasileiro e Educação Empreendedora” e oficinas sobre jogos digitais para facilitar a construção de um projeto com ênfase na construção de um jogo digital para disseminar a cultura do pioneirismo e educação empreendedora, inicialmente junto aos alunos de todos os cursos da Faculdade de Tecnologia de Jahu.

1. Jacques Marcovitch, *Pioneiros e Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil*. vol. 1. São Paulo, Edusp, 2003.
2. João Mattar, *Games em Educação: Como os Nativos Digitais Aprendem*, São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2010.

Programa de capacitação “Pioneirismo Brasileiro e Educação Empreendedora” (58 horas)

Objetivos

Ampliar a visão dos participantes sobre gestão empresarial e empreendedorismo, bem como mostrar a importância dos empresários pioneiros no Brasil nos processos de transformação das realidades socioeconômicas.

Ementa

O empreendedor: características e traços do comportamento; empresário; pioneirismo empresarial; cultura voltada a desafios e inovação; estratégias empresariais e processos de transformação da realidade.

Estratégias educacionais

Palestras expositivas/dialogadas; jogos empresariais vivenciais, avaliação comportamental e seminários estruturados.

Dinâmicas das atividades (20h)

Jogos empresariais vivenciais: Inicialmente, para fortalecer a visão empresarial e empreendedora dos participantes, eles participam de um jogo empresarial vivencial, que se dá por meio de um ambiente simulado na sala de aula. Nessa dinâmica, os participantes tomam decisões empresariais envolvendo, prioritariamente, as áreas: mercado, operações e finanças. Essa vivência, além de ampliar a visão empresarial, facilita a autopercepção do participante com relação às suas principais condutas empreendedoras.

Diagnóstico comportamental (8h)

Na sequência, por meio de uma palestra expositiva, são mostradas as principais características do comportamento empreendedor, baseadas nas pesquisas de David McClelland. Depois, por meio de um diagnóstico comportamental, mediado por processos de autopercepção, os alunos avaliam suas condutas empreendedoras para conhecer suas fortalezas e necessidades

de melhorias. O professor/facilitador, fica à disposição dos participantes para esclarecimentos sobre suas condutas empreendedoras.

Pioneirismo e educação empreendedora 30h: Palestras e oficinas sobre jogos digitais (44h):

Com esclarecimentos sobre gestão empresarial e condutas típicas do empreendedor, o participante, agora, está mais preparado para identificar no outro as características de um empreendedor de sucesso. Diante disso, iniciam-se as aprendizagens sobre pioneirismo e educação empreendedora que se concentram, basicamente, nas seguintes práticas: Leitura dos textos sobre os pioneiros, extração das principais condutas e estratégias empresariais vivenciadas por eles e exposição dos resultados por meio de seminários estruturados. Espera-se, também, que as equipes desenvolvam uma proposta inicial de perguntas e respostas sobre cada pioneiro. Isso facilitará, depois, a construção do *quiz*, ou seja, dos testes que servirão de apoio à construção do jogo digital.

Palestras e oficinas sobre jogos digitais (44h)

Inicialmente, em agosto de 2017, foi constituído um grupo de trabalho, com professores e alunos, para desenvolver jogos digitais na Fatec de Jahu, no contexto das atividades acadêmicas do curso de Sistemas para Internet. Por meio desse grupo serão realizadas palestras, oficinas e coordenação de trabalhos por meio de equipes.

Objetivos

Ampliar a visão dos participantes sobre com o desenvolver jogos digitas.

Ementa

O mercado de jogos digitais no Brasil. Jogos digitais. *Serious Games*. Principais etapas e tecnologias para desenvolver jogos. Ferramentas para desenvolvimento de jogos *construct2*.

Estratégias educacionais

Palestras expositivas e dialogadas, trabalhos por meio de equipe, aprendizagem baseadas em projetos.

Dinâmicas das atividades

Palestra (2h)

O crescimento de jogos digitais no Brasil, com ênfase nos *serious games*.

Objetivo

Ampliar a visão dos participantes sobre a importância dos jogos digitais nos processos de ensino e aprendizagem. Essa palestra será realizada pelo professor Marcos Danilo Graciano, especialista em jogos digitais na Faculdade de Tecnologia de Ourinhos.

Oficina (6h)

Construct2: Orientar os participantes sobre como utilizar essa ferramenta no processo e construção de jogos digitais.

Trabalhos por meio de equipes (24h)

Desenvolver as principais etapas por meio das quais é possível organizar um jogo digital para dinamizar a cultura do pioneirismo e educação empreendedora. Principais etapas: definir os personagens do jogo, o tempo histórico, o espaço, o foco narrativo, as principais atividades do jogador (*player*) e a definição da plataforma digital. Espera-se, nesse momento, a organização de subsídios informacionais para a construção de um projeto no qual os jogadores, na medida em que executam o jogo, aprendem sobre as principais experiências dos empresários pioneiros no Brasil.

Confecção do projeto (12h)

Construir um projeto com objetivos, justificativas, atividades, responsabilidades, recursos empregados e orçamentos para facilitar o desenvolvimento do jogo proposto.

Avaliação dos participantes

Na primeira etapa, no programa de capacitação “Pioneirismo Brasileiro e Educação Empreendedora”, as avaliações ocorrerão da seguinte forma:

- Níveis de participação na atividade do jogo empresarial vivencial (peso 20%);
- Avaliação comportamental, diagnóstico das características empreendedoras (peso 20%);
- Apresentação dos seminários dentro dos critérios estabelecidos (peso 30%);
- Prova escrita com ênfase nas competências dos pioneiros empreendedores (peso 40%).

Na segunda etapa, no contexto da construção de um projeto para disseminar o pioneirismo e a educação empreendedora por meio de jogos digitais, as avaliações ocorrerão da seguinte forma:

- Níveis de participação nas palestras e oficinas propostas (peso 20%);
- Construção das etapas do jogo digital (peso 30%);
- Confecção do projeto para construção do jogo proposto conforme critérios estabelecidos (peso 50%).

Recursos necessários

- Salas de aula, com cadeiras no formato U;
- Projetor multimídia;
- Computadores;
- Referenciais bibliográficos mencionados;
- Vídeos e filmes mencionados;
- *Kit* do jogo empresarial *Best Game*;
- Diagnóstico comportamental;
- *Slides* dos encontros;
- Ferramenta *construct2* disponível nos computadores.

Resultados esperados

Os principais resultados concentram-se nas seguintes perspectivas:

- Ampliação da visão dos participantes sobre gestão empresarial envolvendo, prioritariamente, as áreas: mercado, estratégias, operações e finanças empresariais.
- Maior compreensão dos participantes sobre suas condutas empreendedoras, ou seja, avaliação de pontos fortes e de necessidades e melhorias considerando, para isso, os traços comportamentais apontados por David McClelland.
- Sensibilização dos participantes para iniciarem uma trajetória empreendedora diferenciada daqui para frente, a partir dos estudos realizados e dos referenciais, ou modelos empresariais, apresentados.
- Reconhecimento e validação da importância da força empresarial brasileira, principalmente dos pioneiros, no desenvolvimento dos aspectos econômicos e sociais do país.
- Ampliação da visão dos participantes sobre a importância dos jogos digitais nos processos de ensino e aprendizagem, bem como das principais etapas por meio das quais um jogo digital é desenvolvido.
- O desenvolvimento de um projeto para disseminar o pioneirismo e a educação empreendedora por meio de jogos digitais.

Métricas para o acompanhamento

- 102 horas envolvendo capacitações, trabalhos por meio de equipes e construção de projetos.
- Realização das seguintes atividades: Um jogo empresarial vivencial; uma avaliação comportamental; oito seminários, duas palestras e uma oficina.
- Formação de uma equipe determinada a construir um jogo digital com ênfase em pioneirismo e educação empreendedora.
- Um projeto para iniciar o desenvolvimento do jogo proposto.

Referências

- ARRUDA, Eucídio Pimenta. *Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais*. vol. 1. Porto Alegre, Bookman, 2014.
- CHIAVENATO, Idalberto. *Empreendedorismo: Dando Asas ao Espírito Empreendedor*. 4. ed., Barueri, SP, Manole, 2012.
- DEGEN, Ronald Jean. *O Empreendedor: Fundamentos da Iniciativa Privada*. São Paulo, McGraw-Hill, 2005.
- DOLABELA, Fernando. *Pedagogia Empreendedora*. São Paulo, Cultura, 2003.
- FONSECA, Giovani Cota & MUYLDER, Cristiana Fernandes de. Autopercepção do Perfil McClelland: Um Estudo de Caso Empretec Manhuaçu”. In: *Revista Ciências Sociais em Perspectiva*. vol. 9, n. 16, 1º sem. 2010.
- IPOLITTO, Cláudio D’. “Jogos de Negócios e Educação Empreendedora”. In: *Revista Eletrônica Sistemas & Gestão*. vol. 7, n. 2, 2012, pp. 192-204.
- LOPES, Rose Mary Almeida. “Referenciais para Educação Empreendedora”. In: LOPES, Rosemary A. (coord.). *Educação Empreendedora: Conceitos, Modelos e Práticas*. Rio de Janeiro, Elsevier; São Paulo: Sebrae, 2010.
- MARCOVITCH, Jacques. *Pioneiros & Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil*. vol. 1. São Paulo, Edusp, 2003.
- MATTAR, João. *Games em Educação: Como os Nativos Digitais Aprendem*. São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2010.
- McCLELLAND, D. C. “Characteristics of Successful Entrepreneurs”. In: *The Journal of Creative Behavior*, vol. 3, n. 21, 1987, pp. 219–233.
- PRENSKY, Marc. *The Digital Game. Based Learning Revolution*. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch1-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf> Acesso em 22.08.2016.
- SARKAR, Soumodip. *O Empreendedor Inovador: Faça Diferente e Conquiste Seu Espaço no Mercado*. Rio de Janeiro, Elsevier, 2008.

Fontes audiovisuais

- History Channel Latin America, The. *Gigantes do Brasil. Episódio 1: Matarazzo*., LLC. 2016. 45’24”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7rHrjzYSjAg>. Acesso em 9.10.2017.

PARTE 4

Da Escola para a Comunidade – Da Comunidade para a Escola

Os projetos elencados na parte “Da Escola para a Comunidade” revelam uma crescente preocupação dos jovens com suas comunidades. Nesse sentido, os projetos apresentados a seguir demonstram como o conhecimento pode superar os muros das escolas, alcançando as comunidades que as rodeiam, promovendo intervenções diretas na vida de seus vizinhos e familiares. Assim, os professores não somente cumprem com o papel de estimular formas inovadoras de apresentar os conteúdos em sala de aula, como também aproximam a escolas de suas comunidades, demonstrando que o conhecimento deve contribuir com a transformação da sociedade. Nessa aproximação, as experiências empreendedoras da comunidade tornam-se exemplos de estudo e de vida para os próprios alunos. No sentido inverso “Da Comunidade para a Escola”, inclui-se uma pesquisa de campo, identificando um exemplo de pioneirismo, iniciado em 1897 e ainda hoje no entorno do local de aprendizagem.

Propostas Inovadoras para Situações-Problema

ELISIANE ALVES DE OLIVEIRA

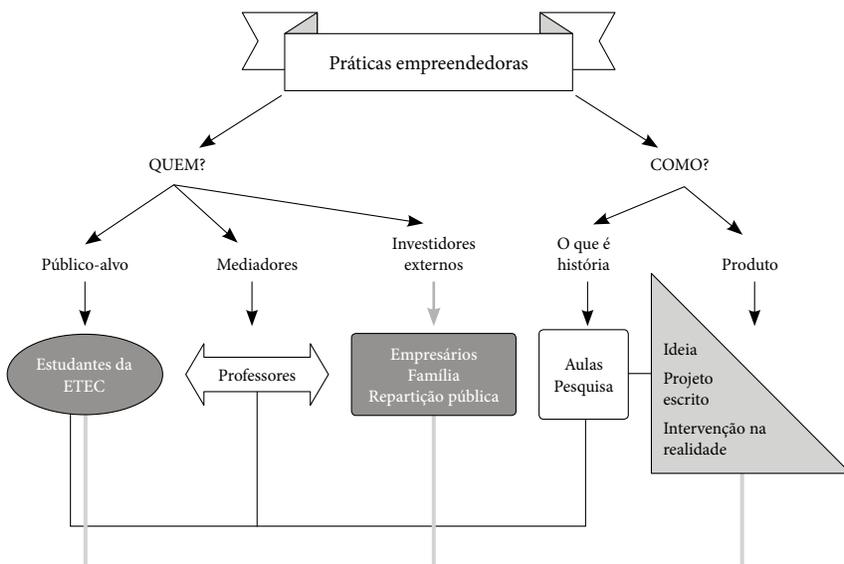
JOSÉ GERALDO DOS SANTOS JUNIOR

Etec Cônego José Bento

Objetivo

Estimular nos jovens e adultos, especificamente estudantes de cursos técnicos profissionalizantes, a prática empreendedora, por meio do conhecimento histórico e cultural sobre empreendedorismo no Brasil.

Mapa conceitual



Justificativa

A escola já foi vista no passado como o ambiente responsável pela diminuição da desigualdade, preparação para o mercado de trabalho e até ascensão social. Não distante disso, hoje a escola pode aliar a educação profissional à visão empreendedora, dando oportunidade aos seus educandos para a criação e a inovação, por meio de um protagonismo que sai do papel e se torna uma nova história de sucesso.

Para ser habilitado em uma área profissional, um grande número de estudantes brasileiros – atenhamo-nos aos paulistas neste momento – produz o trabalho de conclusão de curso, que, na maioria das vezes, se trata de um projeto teórico e prático relacionado ao eixo profissional do curso escolhido. Os alunos investigam, vão a campo, testam, registram e apresentam suas conclusões com propostas de melhorias, avançando em seu próprio conhecimento e também contribuindo para um avanço local. Entretanto, são raros os projetos colocados em prática, por uma série de razões, após a conclusão do curso.

Nesta atividade que realizaremos, nos propomos a, em parceria com o professor responsável pela disciplina de TCC, utilizarmos algumas de suas aulas para uma atividade interdisciplinar que possa apresentar, de maneira objetiva, aos discentes, a história de empreendedores brasileiros (ou que empreenderam no Brasil) de forma a incentivá-los a, contemporizando os exemplos do passado, possam hoje planejar suas atividades profissionais no sentido de serem também empreendedores e inovadores, frente às novas exigências da sociedade como um todo, sobretudo de nosso país.

Essas práticas consistem em aulas sobre a história do empreendedorismo, a serem ministradas a partir do segundo semestre de 2017.

Promoveremos também concursos, pela Biblioteca Ativa (programa do Ceetps que visa atrair cada vez mais os discentes às bibliotecas escolares, através de eventos educacionais e culturais) da unidade escolar a partir de junho de 2017, para a promoção de ideias inovadoras com base na resolução de problemas e nas oportunidades;

Os materiais necessários para a realização desse projeto são:

- Nos concursos realizados pela Biblioteca Ativa: painéis com situações-problema e propostas de solução elaboradas pelos estudantes.
- Nas exposições realizadas durante as primeiras aulas de desenvolvimento de projeto técnico e científico: os livros do professor e do aluno *Pioneiros & Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil*, 3 vols., de Jacques Marcovitch, 2003, 2005, 2007; o livro *Gestão Ambiental Empresarial: Conceitos, Modelos e Instrumentos*, de José Carlos Barbieri, 2015; *slides* e vídeos.

Ainda sobre as práticas, explicita-se:

- O concurso “Ideias Empreendedoras” está sendo promovido pela Biblioteca Ativa, conduzido pelos professores João Geraldo dos Santos Júnior e Vanessa dos Santos, responsáveis pelo projeto na unidade, e pela professora Elisiane Alves de Oliveira, participante do concurso Econoteen da FEA-USP e, juntamente com o professor João Geraldo, do curso Pioneirismo e Educação Empreendedora, também da FEA-USP. A professora de Linguagem, Trabalho e Tecnologia, Elisiane, acompanha e orienta a escrita dos projetos dos alunos durante as aulas. Para cada situação-problema apresentada, é escolhida a melhor proposta de solução; oito autores das melhores propostas ganham uma visita ao Museu da Imigração em São Paulo, lugar onde o curso da FEA-USP foi realizado.
- As exposições durante as primeiras aulas de desenvolvimento de projeto técnico e científico são de responsabilidade dos professores Elisiane e João Geraldo, para alunos do segundo módulo de cada curso técnico modular, no auditório da unidade escolar, com o uso de mídias.

Com a realização do projeto na unidade, pretende-se alcançar resultados em curto e longo prazos, como as novas atitudes dos estudantes frente às circunstâncias da sociedade e projetos pioneiros por eles elaborados.

Resultados esperados e seus impactos

Este projeto está em desenvolvimento e não tem previsão de encerramento. Ele pode se tornar um trabalho contínuo na Etec de Jacaré e em outras unidades à medida que os resultados positivos ganhem maior visibilidade.

Espera-se suprir a ausência de foco empreendedor em muitos trabalhos de conclusão de diferentes cursos. Embora alguns sejam bastante engajados nesse aspecto, não há pessoas do ramo presentes nas apresentações que possam se interessar pela criação e orientar os alunos egressos na continuidade do projeto. O Agente Local de Inovação da unidade já acompanhou alguns projetos e sua inscrição no Inova do Centro Paula Souza, mas sente dificuldade em alinhar o trabalho de alunos e professores, no componente TCC com o próprio trabalho.

Como resultados mais imediatos, esperamos a motivação dos alunos por meio da eleição e premiação das ideias mais impactantes e bem apresentadas, e sua inscrição em eventos externos; a participação nas aulas sobre a história de pioneiros no Brasil.

Esperamos ampliar a visão dos alunos com relação a pioneirismo e empreendedorismo por meio das aulas e concursos, bem como tornar a exposição final do TCC um evento de maior porte, agregando valor a todas as partes.

Detalhamento das ações e práticas

Concurso “Ideias Empreendedoras”

Conceito

É um concurso destinado aos estudantes dos cursos de técnicos profissionalizantes, para a concepção de ideias empreendedoras e para a prática empreendedora, por meio do conhecimento básico. O concurso é promovido pela Biblioteca Ativa (projeto que visa à atração dos alunos para a biblioteca escolar) e conduzido pelos professores João Geraldo dos Santos Júnior e Vanessa dos Santos, responsáveis pelo projeto na unidade, e pela professora

Elisiane Alves de Oliveira, participante do concurso Econoteen da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo (FEA-USP) e, juntamente com o professor João Geraldo, participante do Curso de Atualização em Pioneirismo e Educação Empreendedora, também da FEA-USP.

Insumos Necessários

São necessários painéis com as situações-problema (temas), expostos nos murais da escola, e os projetos elaborados pelos estudantes.

Processo de Adesão e Participação

A professora de Linguagem acompanha e orienta a pesquisa e a escrita dos projetos durante as aulas. Os alunos escolhem um dos temas propostos pela biblioteca, realizam pesquisas, desenvolvem propostas em equipe e redigem o projeto.

Conteúdo do Programa

O programa é composto por temas geradores relacionados, principalmente, às áreas econômica e ambiental, e pelo estudo da estrutura e linguagem do relatório de um projeto.

Resultados e seus Impactos

Todos os projetos são avaliados e corrigidos. Os mais pertinentes são inscritos em concursos e programas externos. Oito autores das melhores propostas ganham uma visita ao Museu da Imigração em São Paulo, lugar onde o curso da FEA-USP foi realizado.

Feira de Educação, Inovação e Empreendedorismo da Etec Cônego

José Bento

Conceito

A I Feira de Educação, Inovação e Empreendedorismo foi realizada no dia 2 setembro de 2016 e contou com a participação de empresários da cidade, que iniciaram seus projetos na Incubadora local, e de representantes da Incubadora, do CIEE, do Ciesp, do Sebrae e do Inova Centro Paula Souza. Toda a comunidade escolar pôde prestigiar as palestras, conhecer experiências e obter informações específicas nos estandes. A II Feira de Educação, Inovação e Empreendedorismo deve acontecer como continuidade ao projeto de estímulo à prática empreendedora, com a participação de outros empresários.

Insumos Necessários

São necessários vídeos e palestras de empreendedores convidados, e estandes para atendimento ao público.

Processo de Adesão e Participação

Todos os alunos são convidados a participar e a feira acontece em horário de aula, nos períodos diurno e noturno.

Conteúdo do Programa

A feira oferece orientações sobre como iniciar um empreendimento, abrir uma empresa e sustentá-la, especificidades do ramo das empresas convidadas e informações sobre o mercado.

Resultados e Seus Impactos

O resultado é a aproximação entre estudantes e profissionais da área empresarial, e a motivação dos participantes para o início de outros empreendimentos.

Exposições Realizadas Durante as Primeiras Aulas de Desenvolvimento de Projeto Técnico e Científico

Conceito

As exposições durante as primeiras aulas de desenvolvimento de projeto técnico e científico (aulas destinadas à elaboração do trabalho de conclusão de curso). Serão as ministrações sobre a história dos pioneiros apresentados no livro *Pioneiros & Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil* e são de responsabilidade dos professores Elisiane e João Geraldo.

Insumos Necessários

São necessários os livros do professor e do aluno *Pioneiros & Empreendedores: A saga do Desenvolvimento no Brasil*, de Jacques Marcovitch; o livro *Gestão Ambiental Empresarial: Conceitos, Modelos e Instrumentos*, de José Carlos Barbieri; slides e vídeos.

Processo de Adesão e Participação

Participarão os alunos do segundo módulo de cada curso técnico modular e da terceira série do Ensino Técnico Integrado ao Médio, no auditório da unidade escolar.

Conteúdo do Programa

Aulas sobre os pioneiros e exercícios.

Resultados e Seus Impactos

O resultado é a aprendizagem da história dos pioneiros e sua apreensão como exemplo e experiência para atitudes empreendedoras.

Métricas para seu acompanhamento

Podem ser estabelecidas as seguintes métricas:

- Porcentagem de alunos participantes do concurso da biblioteca por semestre. Exemplo: Primeiro semestre de 2017. Oitenta participantes dentre cerca de quatrocentos alunos dos cursos técnicos modulares = 20%.
- Porcentagem de alunos participantes das aulas sobre História de Empreendedores Pioneiros. Exemplo: Segundo semestre de 2017 – 160 participantes de 160 alunos matriculados na disciplina Desenvolvimento de Projeto Técnico-Científico = 100%.
- Porcentagem de projetos inscritos em outras instâncias. Exemplo: Primeiro semestre de 2017. Concursos externos: Dois projetos de vinte alunos (da biblioteca) = 10%. Inova ou Incubadora: Um projeto de vinte alunos (de TCC) = 5%.

Outros acompanhamentos intermediários podem ser feitos conforme a necessidade, como a observação da evolução no desempenho da escrita, do relacionamento de ideias e conceitos de diferentes áreas do conhecimento, e das competências do trabalho individual e em equipe.

Histórias de Perseverança e Resiliência no Seu Bairro

INDIRA LIRA BORBOREMA CHOQUECAGUA

Escola Estadual Lincoln Feliciano (Cubatão/SP)

Escola Prefeito Jorge Bierrenbach Senra (São Vicente/SP)

Introdução

O seguinte trabalho tem o intuito de inserir de maneira singela a ideia de empreendedorismo na sala de aula. Enseja-se que, depois de assimilado o conceito, o aluno regular de Ensino Fundamental II das escolas mencionadas abaixo seja capaz de, num primeiro plano, identificar as características de um empreendedor de sua localidade por meio de um questionário não restritivo de onze questões (em anexo).

Instituições de Ensino

Escola Estadual Lincoln Feliciano – Cubatão/SP

Principais Características: escola de ciclo I e ciclo II com aproximadamente 821 alunos. Somente o ciclo II contém por volta de 467 alunos (dados do Censo 2016 QEDU) divididos em catorze salas de 35 lugares, nos dois períodos (matutino e vespertino). A escola está localizada numa área urbana bem localizada, em um bairro residencial, contendo em suas imediações comércios relevantes à comunidade.

Escola Prefeito Jorge Bierrenbach Senra – São Vicente/SP

Principais Características: escola de ciclo I e ciclo II com aproximadamente 1 648 alunos. Somente o ciclo II contém por volta de 763 alunos (Censo

2016 QEDU) divididos em dezesseis salas, variando o número de alunos por sala, distribuídos em três períodos – matutino, intermediário e vespertino. A escola está localizada numa área de periferia, em um bairro misto de muitos comércios formais e informais e residências.

Objetivo

Introduzir aos estudantes de Ensino Fundamental II, a ideia do empreender, retirando-os assim de sua zona de conforto. Este conceito exemplificado em pessoas próximas, influencia a rotina de um aluno que até então pode ter poucas perspectivas ou subsídios para crescimento pessoal. Espera-se que ele, no decorrer do percurso até findar cada etapa, perceba que a resiliência e a instrução são fatores marcantes para alcançar quaisquer que sejam as obras finais.

Mapa conceitual da iniciativa

- Procurar a definição dicionarizada das palavras empreendedorismo e empreendedor.
- Explicação breve de pessoas e produtos criados a partir de uma necessidade.
- Permitir ao aluno levantar hipóteses sobre pessoas, produtos e finalidades.
- Instigar o aluno a se identificar, buscando pessoas afins.
- Fazer pesquisa de campo: entrevistar uma pessoa.

Detalhamento das ações e práticas

Na entrevista, as questões devem se intercalar uma com a outra, de modo que, ao formular a pergunta ao entrevistado o aluno, em sua mente, já tenha um esboço (pelas respostas ouvidas) e formule perguntas específicas não contidas no roteiro original, despertando-se assim para a curiosidade, a imaginação.

Na escola estadual, aplicou-se o questionário para uma classe do nono ano C. Este foi entregue no dia 6 de junho de 2017 e os alunos retornaram com a resposta no dia 13 de junho, tendo uma semana para realizar a pesquisa. Para a escola municipal aplicou-se o questionário para uma classe do oitavo e uma do nono ano. As perguntas foram entregues, mas infelizmente foram pouquíssimos os alunos de nono ano (três de trinta) e oitavo (um de 37) de São Vicente que entregaram a enquete. Pelo que foi observado, nenhum deles entrevistou efetivamente uma pessoa, respondendo ao questionário de acordo com conhecimento próprios sobre o assunto, o que também foi válido. A exceção foi a aluna do oitavo ano, que diz ter gravado a entrevista da dona de um estabelecimento, porém não entregando o material. Provavelmente, o perfil desta unidade escolar influencia. Esta escola apresenta um alto índice de defasagem estudantil: aprendizagem, falta e abandono. São alunos pouco participativos em atividades que envolvam trabalho mental. Também porque são pouco estimulados quanto a perspectivas de futuro; enfrentam diariamente problemas de falta de aula.

Quanto aos alunos de Cubatão, 23 de 35 entregaram a enquete. O perfil da escola criou um aluno um pouco mais engajado. Muitos almejam entrar nas escolas técnicas estaduais (Etec), federal, Senai. O nível de defasagem varia entre baixo e regular. Provavelmente, esses tenham sido fatores que contribuíram para a entrega da enquete: construir uma perspectiva para o futuro.

Etapas do planejamento

Por influência do planejamento escolar, do calendário escolar, do universo complexo de profissionais envolvidos em ambas unidades de ensino e demais fatores não passíveis de mensuração, há necessidade de formatação das etapas.

A primeira etapa do planejamento visou identificar seus semelhantes. Pessoas que estão ao seu redor e que, por motivos que o aluno passou a conhecer, construíram um patrimônio.

Uma segunda etapa seria a utilização de materiais (trabalho resumido, uma vez que o conteúdo escolar precisa ser trabalhado) sobre a história de

pessoas que influenciaram toda uma época e que deixaram legado para a modernidade, principalmente personagens que influenciaram de alguma forma a baixada santista. Atentando para o fato de que na região central de Santos há o passeio de bonde, torna-se possível, em uma visita à cidade e com o auxílio do guia local, conhecer alguns dos legados deixados à cidade.

Uma terceira etapa seria a de, por meio de eventos escolares, contando mesmo com a influência do grêmio estudantil, o aluno criar atividades que sejam empreendedoras seja para ele próprio, seja para a escola ou comunidade, valendo-se do espaço escolar.

Resultados esperados e seus impactos

Espera-se que o alunado seja o protagonista. Que ele consiga, no decorrer das etapas:

- Sentir que ele pode ser influenciador de atitudes;
- Identificar uma dificuldade ou problema;
- Influenciar no processo de sua solução;
- Propor ou produzir um produto ou serviço.

Execução do planejamento

A execução do projeto é algo que não se pode definir em data, uma vez que percalços surgirão e modificarão seu escopo. A própria maturação da ideia contribuirá para a não fixação de datas. Espera-se:

- Continuar o projeto a partir do início do terceiro bimestre de 2017.
- Que depois de mais apurado e ganhando visibilidade na escola, o projeto possa definir-se em uma estrutura de planejamento e implementação logo no início do próximo ano letivo.

Quanto à pesquisa

A pesquisa foi elaborada depois de uma breve explanação quanto à visão que o alunado¹ tem sobre o empreendedorismo. Não é obrigatória devido ao curto tempo letivo.

Considerar como fatores que influenciaram negativamente:

- Jornada horária reduzida em ambas escolas;
- Permissão dos pais para fazer a pesquisa de campo;
- Falta de planejamento de estudo por parte do aluno;
- Intercorrências ocorridas no período até o encerramento (não oficial) do semestre (feriados, dias sem aulas, reuniões, etc.)

Pesquisa

Encontrando Oportunidade

Ao seu lado pode haver histórias de perseverança, resiliência e sabedoria. Pessoas que pensam diferente e conquistam seu espaço:

- Descreva como é seu bairro (ruas, moradias, comércio; estrutura no geral)
 - Alguém da sua família é empresário? Quem?
 - Em caso negativo, conhece o dono de algum estabelecimento comercial ou tem convívio com o dono? Qual atividade?
 - Como é a região do seu negócio?
 - Este comerciante começou seu negócio por necessidade ou por oportunidade? Explique.
 - Conte sobre a história de vida deste empreendedor.
 - Na opinião do entrevistado, qual o segredo para se estar onde chegou?
1. Em ambas as escolas, porém, não foi realizada com todas as turmas. Foi realizada com um oitavo e um nono ano da rede municipal e um nono ano da rede estadual. A faixa etária influencia quantos às percepções desejadas a se adquirir.

- Quais perguntas, depois de saber sobre as suas dificuldades, você faria para ele?
- O que mais chamou sua atenção para este relato?
- Quais conclusões você pode tirar para si sobre esta história de empreendimento?
- Este empresário permite que se divulgue este relato de experiência pessoal para a sala de aula?

Pesquisa de Campo: Padaria e Cantina 14 de Julho

IVONE MARCHI LAINETTI RAMOS

JOÃO HENRIQUE DOS ANJOS OLIVEIRA

MÉRCIA MARIA SABOIA BEZERRA GERES

Nem as aparições nos programas de televisão, nem as reportagens em jornais de grande circulação, nem os destaques nas páginas especiais de gastronomia de revista semanal tornaram este empreendedor e seu negócio nossos conhecidos. Nada mais do que um cartaz, colocado na porta do estabelecimento anunciando um de seus produtos, associado ao dever de realizar uma pesquisa de campo sobre um empreendedor, conduziram-nos à Padaria e Cantina 14 de Julho.

Foi assim, no trajeto entre casa e trabalho, que passamos a notar a padaria localizada ao lado da Radial Leste-Oeste através de um cartaz anunciando “temos cannoli”. Um estabelecimento pequeno, um pouco escondido pelas copas das árvores nos chamou a atenção, até que um dia, seguindo para uma reunião de equipe, paramos para comprar o doce italiano e nos deparamos com “o diminuto salão repleto de itens como vinhos, queijos e até linguças penduradas no teto” (Revista *Veja*), pães recheados, antepastos e vários produtos que mais nos lembravam uma mercearia do que uma padaria. Ficamos encantados. Vimos uma matéria de revista exposta em algum pequeno espaço livre na parede, uma foto antiga e recebemos nosso pão italiano recheado com queijo e tomate seco embrulhado em um papel, onde se lia que a padaria existia desde que os pães eram entregues por meio de carroças. Estes ingredientes associados ao que vimos no encontro presencial do curso nos levou a escolher este empreendimento como um local cujo proprietário deveríamos conhecer melhor.

Com aquele gostinho de “quero mais”, nossa curiosidade foi nos levando a pesquisar sobre o local e aquele que estava à sua frente. Finalmente, chegamos a Alexandre Franciulli: atual responsável pelo estabelecimento fundado em 14 de julho de 1897 pelo avô, que veio de Santa Maria di Castellabatte, no “final do século 19, por causa da falta de emprego e comida na Itália”. Nesta mesma época, Francisco Matarazzo também chegava ao Brasil vindo da Itália em busca de melhores condições de vida.

“Assim como muitos italianos, essa era mais uma família que viu em nosso país a oportunidade de sobreviver e de oferecer dignidade de vida a seus filhos e esposas”. O avô de Alexandre, que pretendia ser mecânico no Brasil, “construiu um grande forno para a família, mas os pedidos dos vizinhos aumentaram e ele enxergou a oportunidade de abrir a padaria. Tudo ia bem até que o filho Wilson sofreu um acidente com a queda da barraca usada para vender pães na feira e precisou amputar o braço”. Desgostoso com o ocorrido, o senhor Rafaelli vendeu a padaria, que foi recomprada por Alexandre anos mais tarde.

Alexandre é chef italiano legítimo, formado pela Federazione Italiana Cuochif, além de ter cursado Direito e Administração. Cozinha e serve os pratos na cantina, aberta na mesma calçada da padaria. Atende pessoalmente os fregueses relatando com entusiasmo e simpatia as características dos produtos, suas composições, qualidade e oferecendo porções para serem provadas. A uma chef de cozinha que lhe pediu um conselho como amigo de profissão, Alexandre ressaltou a importância de saber fazer todos os pratos do cardápio.

Declarado “ícone da panificação tradicional italiana no Brasil” por Bruno Stippe, presidente da Federazione Italiana Cuochif Brasil e supervisor-geral na América Latina, Alexandre Franciulli, por sua dedicação, parece fazer jus a representante do poema de Fernando Pessoa intitulado “Para Ser Grande, Sê Inteiro”:

*Para ser grande, sê inteiro: nada
Teu exagera ou exclui.
Sê todo em cada coisa. Põe quanto és
No mínimo que fazes.*

*Assim em cada lago a lua toda
Brilha, porque alta vive.*

Além de estar presente nas mídias sociais, televisiva e impressa, colocar informações sobre a tradição e qualidade na embalagem dos produtos, é reconhecido por sua simpatia e pelo carinho presente no preparo artesanal de seus pratos e nos abraços verdadeiros que dá aos que solicitam uma foto com ele ali mesmo no salão da cantina, que abriu ao lado da padaria e que conserva o mesmo ambiente familiar, tradicional com oferta de produtos elaborados pelo chef, anunciados e servidos por ele. Depois de nos fartarmos de antepastos e massas com os mais diferentes molhos e recheios, ouvimos um expressivo “se não comerem cannoli de sobremesa é como se não tivessem vindo à cantina”. Faz sua propaganda assim, de forma muito convidativa e é impossível dizer não às suas propostas.

Durante sua trajetória, além da inovação, com a criação de pratos novos e abertura da cantina, passou pela proibição de importação de determinados produtos, deixando de oferecê-los aos clientes.

Mantém a tradição de trabalhar duro e de almoçar com a mãe e as irmãs aos domingos, sempre que possível. Apesar de haver recebido convites de administradoras de *shopping centers* para replicar o negócio, não se sentiu motivado a aceitar as propostas. O chef-proprietário pensar que acumular uma porção de padarias e ser milionário não condiz com o conceito de vida da sua família. Acredita que deve haver dedicação ao negócio e não apenas investimento financeiro visando o quanto se pode ganhar.

A superstição também está presente na vida de Alexandre, pois segue jogando farinha na calçada, assim como fazia seu pai, e realizando suas orações, para manter o negócio bem-sucedido.

No *blog* Doce Fabriqueta da Kezia, encontramos este relato de Alexandre sobre seu trabalho e sobre ele mesmo:

Bom, na verdade não é esse mar de rosas, sou sim feliz pelo meu trabalho, pois desenvolvo receitas, mas me indigna a falta de vontade de alguns colaboradores, que não se demonstram em explicar e fazer cliente degustar um

novo produto, isso é muito triste...sou sim feliz, pois nasci com espírito bom, graças a Deus, tento ensinar ao próximo tudo que aprendo, tem quem colhe outros não, outros criticam, mas isso não importa. Sou feliz por natureza, eu não estou há vinte anos nessa profissão, estou desde que nasci, tenho muito que aprender, mas perto dos outros acho que estou um passo a mais, pois me dedico diariamente¹.

Sua esposa e filhos trabalham a seu lado por gratidão e não por obrigação, assim como alguns funcionários, que possuem mais de vinte anos de casa.

Creemos que pelo exposto, Alexandre Franciulli pode ser comparado a grandes ícones do pioneirismo, por sua dedicação ao que faz e aos estudos, por haver se especializado em sua área, por manter a tradição sem deixar de trazer inovações e sobretudo por colocar sua vida a serviço da família e daqueles a quem escolheu servir: seus clientes.

Referências

- <http://pme.estadao.com.br/noticias/casos-de-sucesso,muito-alem-de-so-ficar-milionario-e-chegar-la,6222,0.htm>
<http://vejasp.abril.com.br/estabelecimento/padaria-14-de-julho>
<http://www.14dejulho.com.br/>
<https://docefabriquetadakezia.blogspot.com.br/p/alexandre-franciulli-padaria-e-cantina.html>
https://web.facebook.com/Alexandre-Franciulli-Chefe-de-cozinha-1443971105873555/?_rdc=1&_rdr
<https://www.padariaitalianinha.com.br/>

1. Os trechos em descompasso com a norma culta da língua portuguesa foram mantidos para respeitar a natureza oral do depoimento.

PARTE 5

Incentivando Atitudes Empreendedoras

Os seis projetos apresentados a seguir estão voltados, acima de tudo, para a valorização de novas atitudes dos alunos com relação ao processo de aprendizagem. Buscando garantir a maior autonomia e despertar a curiosidade dos alunos para o conhecimento, os projetos enfatizam estratégias de ensino em que a iniciativa dos discentes é central no processo de construção de aprendizagem. O empreendedorismo se apresenta como meio de estimular as ações dos alunos, seja por meio de simulação de cenários para a tomada de decisões empresariais, seja também por meio do estímulo de resgate de valores e de sentidos para a inserção de jovens na sociedade.

TransFORMAR para uma Vida Significativa

IVONE MARCHI LAINETTI RAMOS

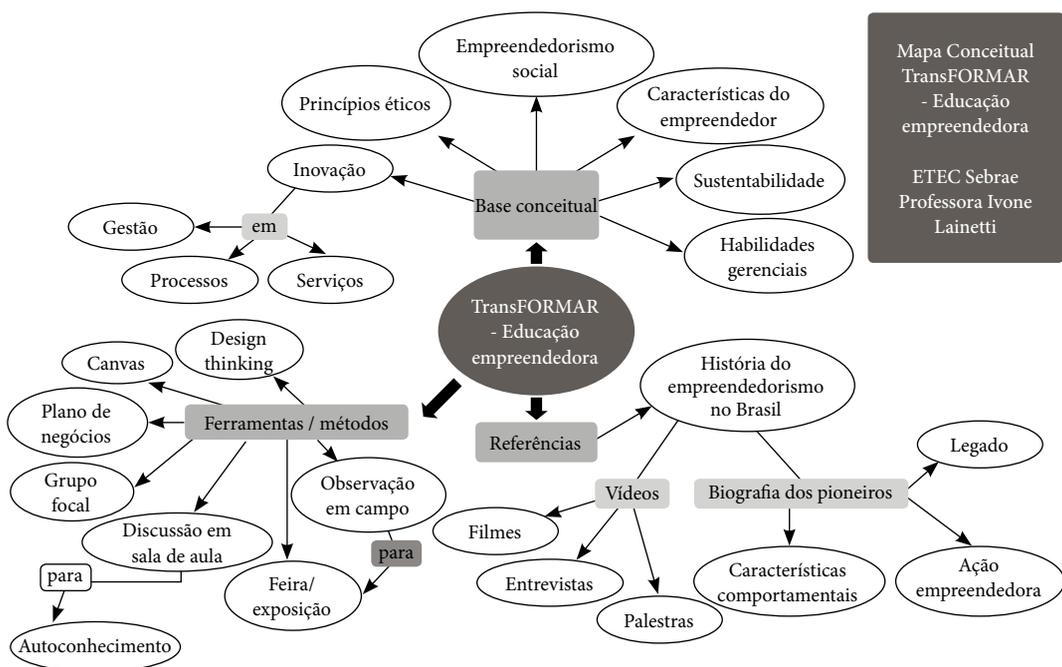
Centro Paula Souza – Etec Sebrae

Objetivo

Desenvolver habilidades, atitudes e competências promotoras da cultura empreendedora como fundamento de um projeto de vida significativa, a partir do olhar crítico para a realidade do entorno.

Turma: Segunda série do Ensino Técnico em Administração Integrado ao Médio (Etim).

Mapa conceitual do projeto



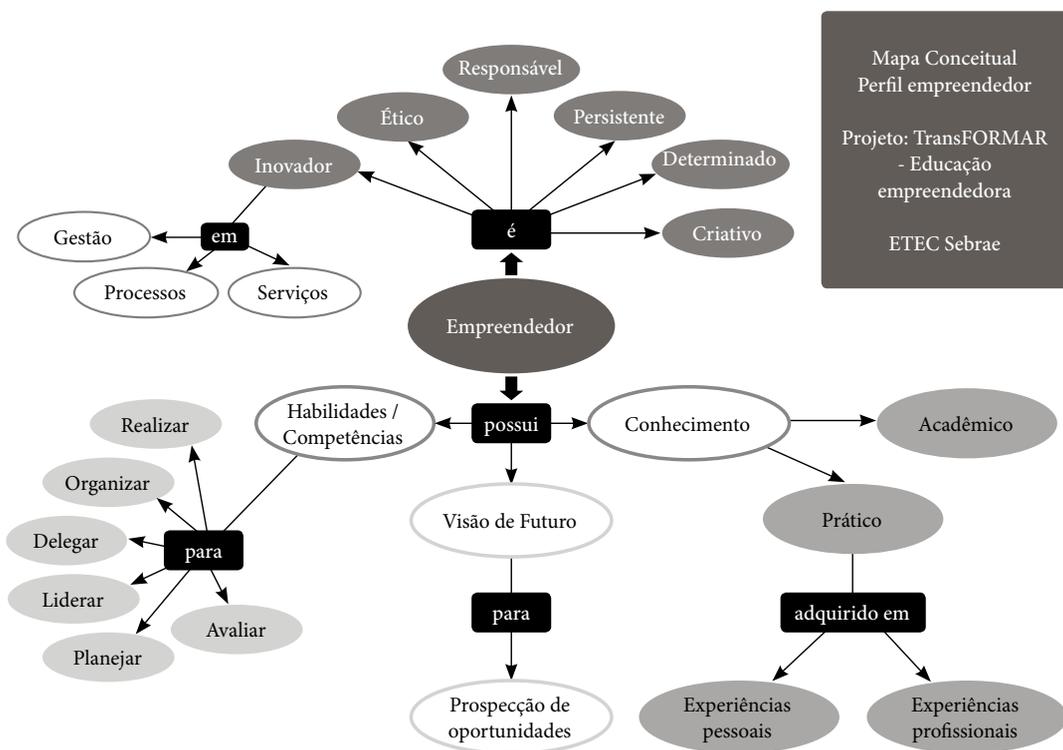
Detalhamento da ação prática

A Ideia

A ideia do projeto é formar jovens capazes de usar seus conhecimentos para transformar a realidade do entorno, do local onde vivem.

A proposta parte de um projeto já desenvolvido na escola, em parceria com a FEI Júnior, intitulado TransFORMAR e que tem como finalidade desenvolver um olhar crítico para a própria escola, identificar problemas e elaborar, em equipes, projetos para transformar a realidade escolar.

Mapa Conceitual do Tema



Os Encontros

Os encontros serão realizados no contraturno, duas vezes por semana, em sala de aula, durante um trimestre, e contarão com convidados para mediação das atividades (empreendedores, professores e especialistas na temática). Nessas ocasiões, serão trabalhados conceitos como autoconhecimento, planejamento, ética, captação de recursos, trabalho em equipe e negócios sociais. Para iluminar a reflexão serão apresentadas e discutidas as biografias dos pioneiros do empreendedorismo, como referências importantes em diversas épocas e em diferentes setores. Somar-se-á às biografias estudadas no curso “Pioneirismo e Educação Empreendedora”, a pesquisa de campo (entrevista) realizada com o proprietário da Padaria 14 de Julho, Alexandre Franciulli, em São Paulo, em função do seu histórico de vida na condução do seu negócio. A ideia é formar jovens líderes. Para tanto, os alunos precisam tomar contato com a história do empreendedorismo no Brasil, conhecer a biografia dos pioneiros, dificuldades, conquistas e o legado de cada um, como conhecimento e fonte de inspiração. Em um segundo momento, os alunos participantes terão oportunidade de conhecer melhor a si mesmos, o ambiente onde vivem, os problemas e necessidades do entorno, para que consigam identificar quais são seus sonhos e necessidades e quais os caminhos para sua realização, de modo criativo, ético e responsável.

A Formação

Os alunos participantes passarão por uma formação conceitual com base nos princípios éticos, de inovação e de sustentabilidade. Terão, ainda, oportunidade para desenvolver a criatividade e a cooperação, por meio de oficinas e demais atividades pautadas em metodologias ativas. As práticas serão desenvolvidas mediante visitas no entorno, rodas de conversa, pesquisa *desk* e de campo, trabalho em equipe e estudos com grupos focais.

O processo formativo estará apoiado em quatro pilares:

- Autoconhecimento, que pretende estimular e identificar as potencialidades dos alunos.
- Radar Social, que visa identificar e discutir aspectos a serem melhorados que caracterizam o ambiente em que vivem, a comunidade e a sociedade.
- Inovação, com foco no desenvolvimento da criatividade para a solução dos problemas.
- Ação Empreendedora, em que serão trabalhados conceitos de planejamento, finanças, parcerias e gestão de projetos.

Ao final do curso, para atrelar teoria e prática, os alunos, em equipe, desenvolverão um projeto prático, de cunho social, no bairro da escola ou de suas residências, com a finalidade de gerar uma transformação na realidade, ainda que pequena e localizada, como se fosse um Trabalho de Conclusão de Curso.

Trata-se de um projeto interdisciplinar, que contará com a contribuição dos seguintes componentes curriculares:

- Ética e Cidadania Organizacional;
- Gestão Empreendedora e Inovação;
- Legislação Empresarial;
- Custos, Processos e Operações Contábeis;
- História;
- Filosofia;
- Sociologia.

Resultados e seus impactos

Espera-se com esse projeto despertar nos alunos o senso de pertencimento ao meio em que vivem e de responsabilidade, estimulando sua capacidade de transformação da realidade por meio de ações planejadas e desenvolvidas coletivamente, com base nos princípios do empreendedorismo, da inovação, da ética e da sustentabilidade.

Por exemplo, uma equipe de alunos que tenham interesse por jardinagem ou horta e que, pelo menos um tenha um familiar com conhecimento na área, pode criar uma horta comunitária, que beneficiará os moradores da localidade. Enquanto que uma equipe formada por alunos com interesse por artes cênicas pode organizar apresentações teatrais nos fins de semana. Já os envolvidos com leitura, podem montar uma minibiblioteca circulante no bairro ou organizar um clube de leitura.

A avaliação do impacto social deverá estar associada à ocorrência de mudanças na comunidade a partir do desenvolvimento do projeto, em uma relação causal observada. O impacto poderá ser verificado mediante observação do cenário e dos comportamentos ou por meio da coleta de relatos junto ao público-alvo do projeto sobre os benefícios advindos da ação empreendedora.

Os projetos, assim desenvolvidos, poderão compor uma exposição na escola, com fotos e demais materiais que evidenciem a sua realização, além do depoimento dos beneficiários diretos, por meio de gravações de vídeos ou da presença física de integrantes da comunidade.

Métricas para o seu acompanhamento

O projeto será acompanhado e avaliado em função do cumprimento das etapas previstas e da qualidade dos entregáveis:

- Presença nos encontros em sala de aula;
- Participação nos estudos de campo;
- Cumprimento do cronograma;
- Execução das atividades conforme Mapa de Responsabilidades (atribuições individuais a cada componente da equipe);
- Entrega de relatórios (textos, relatos, fotos, vídeos etc.);
- Apresentação do resultado final (feira/exposição).

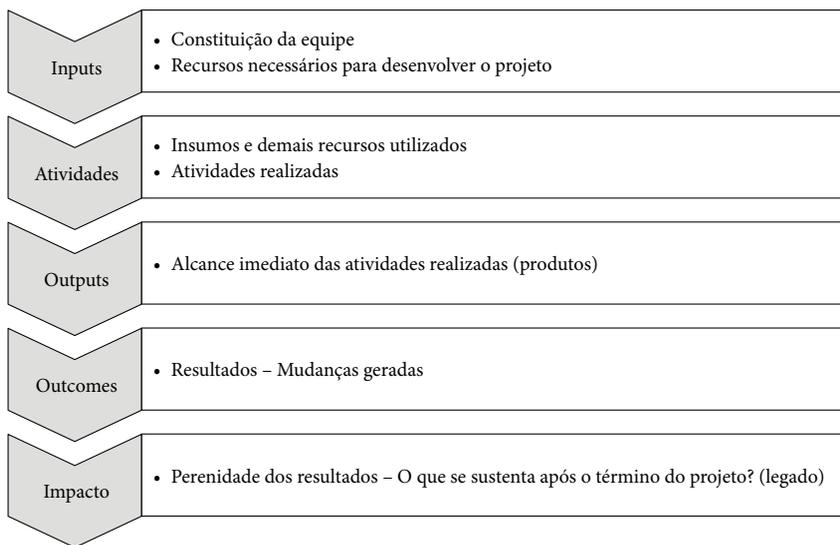
Itens de avaliação



Acompanhamento do desenvolvimento do projeto

	Projeto em andamento conforme planejado
	Projeto em andamento com atividades reprogramadas
	Projeto com atividades atrasadas
	Projeto suspenso

Cadeia de valores de impacto



Projeto TransFORMAR – 1ª edição /2016

Desenvolvido em parceria com o Centro Universitário FEI / FEI Júnior – Campus Tamandaré – São Paulo

Responsáveis

- Professor Dr. Edson Sadao – Pós-Graduação FEI Administração *Campus* São Paulo.
- Professor Dr. Willian Francini – Coordenador da Graduação FEI Administração *Campus* São Paulo.

<http://fei.edu.br/transformar/>

Transformando ideias e sonhos em ações efetivas para melhoria da sociedade.

Autoconhecimento, Protagonismo e Empreendedorismo

JOÃO LUIZ FERREIRA PIMENTA

Colégio Dom Pedro II

Escola Estadual Professor Wilson Camargo (Cidade de Americana/SP)

Introdução

O termo empreendedorismo contém as ideias de iniciativa e inovação. Significa uma forma de ser, de se relacionar, uma concepção de mundo. A ideia de estimular a formação de indivíduos ativos, buscando discussões e questionamentos em sala de aula, conecta-se com a ideia de o empreendedor ser alguém que sonha e busca transformar seu sonho em realidade, aprendendo na prática e com seus erros (Dolabela, 2003).

No Brasil, a necessidade de reformar o sistema educativo é evidenciada, uma vez que o país vive o desafio de competir num cenário de economia globalizada. No caminho ao desenvolvimento, não é mais aceita a falta de atitude e compromisso com o futuro (Santos & Behrens, 2006). Por isso, a Pedagogia Empreendedora propõe que alunos sejam estimulados a ter autoconfiança, perseverança e tenacidade conscientizando-os da sua condição de cidadão. A essência do empreendedorismo está na liberdade, na busca de objetivos (Boava & Macedo, 2006).

De acordo com Daniele Mocellin *et al.*, não se pode negar que as informações estão cada vez mais velozes e que o professor não consegue mais deter todo o conhecimento. Nesse desafio, cabe destacar o papel e a importância de técnicas que podem e devem aprimorar as práticas educativas. Os professores e os alunos precisam ser agentes de transformação capazes de reger a socie-

dade para ideais mais justos e igualitários, proporcionando um aumento de oportunidades e a diminuição da exclusão social, intelectual e moral.

Conforme Delors (2001), a Unesco instituiu uma Comissão internacional sobre a Educação para o Século XXI, visando discutir os desafios da sociedade e o papel da Educação nesse contexto, estabelecendo diretrizes para a educação, a fim de preparar o indivíduo para o século XXI. A Comissão propõe quatro pilares para a educação (aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a ser e aprender a conviver com os outros) que devem permear parte da educação ao longo de toda a vida. Ao mesmo tempo, provoca a toda a sociedade no compromisso de educar. Não é papel somente da instituição escolar a função da educação, mas sim da sociedade como um todo, visto que a educação é para a vida toda. Nesta ótica, a educação passa a ser um processo intrínseco, permanente ao ser humano, ao longo de toda a sua vida.

A partir do relatório da UNESCO, descrito por Delors (2001), refletiu-se que a educação é concebida a partir de princípios que constituem os quatro pilares da educação, são eles:

- Aprender a conhecer: Aquisição de um vasto repertório de saberes e o domínio dos próprios instrumentos do conhecimento. Supõem habilidades cognitivas – aprender a aprender. É o eixo da competência cognitiva. Trata-se de preparar o indivíduo para ser um caçador de conhecimentos, ou seja, criar o desejo de educar-se constantemente, cuidando do seu próprio desenvolvimento, do autodidatismo.
- Aprender a fazer: Aquisição de uma qualificação profissional e competências para enfrentar as variações, as mudanças constantes. É o eixo da competência produtiva. Mais do que desenvolvimento de habilidades voltadas para a qualificação profissional, mas, em sentido ampliado, preparando o indivíduo para enfrentar e superar experiências sociais de maneira efetiva.
- Aprender a conviver com os outros: Aquisição da aprendizagem progressiva do outro e da interdependência quanto a projetos comuns. Enfrentamento das diversidades e do multiculturalismo. É o eixo da competência relacional. É a relação do indivíduo com os outros e com

o meio-ambiente entendida na sua concepção mais ampla. Relaciona-se com a cidadania, com a participação e a democracia.

- Aprender a ser: Contribuir para o desenvolvimento total da pessoa: espírito e corpo, inteligência, sensibilidade, responsabilidade pessoal, sentido estético. É o eixo da competência pessoal. É a relação do indivíduo consigo mesmo, desenvolvendo e fortalecendo sua identidade, autoestima, autoconceito, autoconfiança, autodeterminação, autocuidado.

Joelma Souza (2016), propõe que muitos são os anseios, as curiosidades, a necessidade de afirmação de identidade, as dúvidas sobre inserção no mundo do trabalho e sobre sexualidade, as escolhas importantes que precisam ser feitas tão cedo. São tantas questões fervilhando na cabeça desses alunos que os educadores que convivem com eles ficam com muitas outras: como lidar com toda essa energia? Como ajudá-los em suas inseguranças? Como tornar produtivo esse jovem cheio de energia e desejos? Como conhecer e considerar a comunidade em que este jovem está inserido? Como dar visibilidade e valorizar o protagonismo juvenil?

A resposta (exige esforços e comprometimento) pode ser: colocando a cultura juvenil dentro da escola, fortalecendo o vínculo da instituição com os jovens, que podem, com isso, ver mais sentido no ambiente escolar, com reflexos de sua tão intensa vida fora da escola. É necessário escutar e acreditar na capacidade de participação dos jovens nessa construção.

Que tal fazer uma consulta para levantar palestras e oficinas que sejam do interesse deles e, com a ajuda dos próprios alunos, organizar esses eventos?

Objetivos

- Desenvolver as habilidades dos alunos, através de ações empreendedoras que tenham como foco a possibilidade da realização de sonhos, o desenvolvimento sustentável do meio e a disseminação dos valores necessários ao bom convívio social, o que irá contribuir para uma aprendizagem mais significativa.

- Contribuir para a formação de cidadãos aptos à decidirem e atuarem diante da realidade que do mundo contemporâneo;
- Despertar nas crianças a capacidade de idealizar e inculcá-lhes que as atitudes corretas são a melhor forma de tornar realidade seus sonhos;
- Desenvolver uma consciência ecológica, focando em atitudes sustentáveis que demonstrem a preocupação com o meio ambiente;
- Demonstrar que a realização pessoal é mais importante que a satisfação financeira;
- Incentivar a participação da família para a orientação e realização dos planos das crianças;
- Demonstrar os valores necessários para uma boa convivência com o meio social e o meio ambiente;
- Instigar a instituição de metas para o futuro.

Metodologia

- Em primeiro momento deverá haver, em reunião de ATPC, reunião entre professores e gestores da escola para apresentação deste projeto pedagógico com leitura e análise de texto sobre: autoconhecimento, protagonismo e empreendedorismo. Além de apreciação de vídeos intitulados “O que estou fazendo de mim” com Leandro Karnal; “Autoconhecimento Precisa ser Política Pública” com Sri Prem Baba; “Empreendedorismo e o preço de um sonho” com Arthur Dambros.
- Em segundo momento os professores serão divididos em três grupos e cada um deles montará uma apresentação em PowerPoint com os temas: autoconhecimento, protagonismo e empreendedorismo.
- Num terceiro momento, cada classe do ensino médio receberá uma palestra com a apresentação em *slides* (PowerPoint), que os professores compilaram em ATPC. Incluindo a exibição dos vídeos “O que estou fazendo de mim” com Leandro Karnal; Autoconhecimento e propósito de vida com Marcia Amaral Corrêa de Moraes; “Empreendedorismo e o preço de um sonho” com Arthur Dambros.

- Num quarto momento, cada classe será orientada a desenvolver atividades que serão apresentadas durante a feira de profissões.
- Ao Grêmio Estudantil poderá caber: organização geral do evento, incluindo: montagem e desmontagem de equipamentos; convite, recepção e acompanhamento de convidados; produção e logística; apresentar palestra sobre “Importância Histórica do Grêmio Estudantil na Formação de Empreendedores”.
- Além disso, os alunos do grêmio serão tutores na sala de informática, orientando os alunos a se cadastrar e participar do curso online Empreendedorismo: elaboração de um plano de negócio, disponível em <http://www.projeto.org.br/>.
- Cada classe será dividida em grupos e cada grupo deverá elaborar um conjunto de atividades didático-pedagógicas, que serão apresentadas aos colegas, durante a Feira de Profissões.

Primeiro Dia da Feira – sob coordenação dos alunos do primeiro ano –
tema: autoconhecimento:

- Criar palestras no PowerPoint, com os temas:
 - A importância da “primeira impressão” que causamos nas pessoas.
 - Causalidade: as escolhas feitas hoje têm consequências agora e no futuro.
- Realizar atividades práticas:
 - Brincadeira da conversa entre Lagarta Azul e Alice (proposta por Mara Sampaio), onde, em dupla se perguntam “quem é você?” repetidamente.
 - Atividade chamada “Mapa da Vida” (usando papel e lápis) para retratar sua trajetória até o momento e enfatizar quais são seus pontos fortes e permitindo que alguns os expressem espontaneamente.
 - Apresentar vídeo ou filme sobre o tema.

Segundo Dia da Feira – sob coordenação dos alunos segundo ano – tema: protagonismo

- Criar palestras com PowerPoint, com os temas
 - Você é o problema... Você é a solução...
 - Trabalho é diferente de emprego.
 - “Fases da Educação Formal (do Ensino Fundamental ao Pós-Doutorado).
- Realizar atividade prática chamada “Mapa da Vida II” enumerando (com papel e lápis) os seus objetivos acadêmicos e permitindo que alguns os expressem espontaneamente.
 - Apresentar vídeo ou filme sobre o tema.

Terceiro Dia da Feira – sob coordenação dos alunos do terceiro ano – tema: empreendedorismo

- Criar palestras com PowerPoint:
 - “Empreendedor Não é Profissão, é Estilo de Vida”.
 - “Mulheres Donas de Si a Uns Dão Medo e a Outros Vontade”.
 - Genialidade é 1% de inspiração e 99% de transpiração.
- Realizar atividade prática, chamada “Gastando com Sabedoria”: no primeiro momento (fazendo orçamento pessoal), os alunos são alertados a terem cautela nos seus gastos. No segundo, orçamento familiar. Neste as famílias (equipes de três a seis alunos) precisam administrar receitas e despesas para ter saúde financeira no lar.
- Apresentar vídeo ou filme sobre o tema.

Quarto Dia da Feira – sob coordenação dos alunos do Grêmio Estudantil

- Palestras com ex-alunos da escola, hoje empreendedores.

Quinto Dia de Feira – sob coordenação dos alunos do Grêmio Estudantil

- Feira do Sesc, Senai e universidades. Coquetel de agradecimentos e encerramento.

Acompanhamento e avaliação

Serão realizadas de forma contínua, observando, durante todas as etapas do projeto, através de atividades escritas, questionamentos orais e produções, considerando a participação e o envolvimento dos alunos individualmente e em grupo.

Referências

- ALBAGLI, S. & MACIEL, M. L. “Capital Social e Empreendedorismo Local”. In: *Proposição de Políticas para a Promoção de Sistemas Produtivos Locais de Micro, Pequenas e Médias Empresas*. Rio de Janeiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2002.
- BOAVA, Diego Luiz Teixeira & MACEDO, Fernanda Maria Felício. “Estudo sobre a Essência do Empreendedorismo”. In: *xxx Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Administração. Anais do XXX Encontro Anual da ANPAD*. Salvador, 2006.
- BOLSON, Eder Luiz. “Empreendedorismo Não É Modismo”. s.b.d. Disponível em: <http://www.tchaupatrazo.com.br>. Acesso em 25.07.2005.
- CABINO, Anderson Costa. “Empresariamento x Empreendedorismo”. *online*, 2005.
- CERTEAU, de Michel. *As Artes de Fazer: Invenção do Cotidiano*. 3. ed. Petrópolis, Vozes, 1998.
- DELORS, Jacques. *Educação: Um Tesouro a Descobrir*. 8. ed. São Paulo, Cortez; Brasília, MEC/ Unesco, 2001.
- DOLABELA, F. *Oficina do Empreendedor*. São Paulo, Editora de Cultura, 1999.
- _____. “Empreendedorismo no Brasil: Uma Metodologia Revolucionária”. *online*, 2005. Disponível em <http://www.projeto.org.br>.
- _____. *Empreendedorismo: Uma Forma de Ser*. Brasília, AED, 2003a.
- _____. *O Segredo de Luísa*. São Paulo, Cultura, 1999.
- _____. *Pedagogia Empreendedora*. São Paulo, Cultura, 2003.
- DRUKER, P. F. *Administrando para o Futuro: Os Anos 90 e a Virada do Século*. São Paulo, Pioneira, 1992.
- FILION, L. J. “O Planejamento do seu Sistema de Aprendizagem Empresarial: Identifique uma Visão e Avalie o Seu Sistema de Relações”. In: *Revista de Administração de Empresas*. São Paulo, jul./set., 1991.
- FILION, Louis Jacques. “Empreendedorismo: Empreendedores e Proprietários-Gerentes de Pequenos Negócios?”. In: *Revista de Administração*. vol. 34, n. 2, São Paulo, 1999.
- FRANCO, Augusto de. *Capital social. Leituras*. Brasília, Millennium, 2001.
- FREIRE, Paulo & BETTO, Frei. *Essa Escola Chamada Vida*. 11. ed., São Paulo, Ática, 2000.

- Gazeta do Povo*. Suplemento Especial *Empreendedorismo*. Curitiba. 13 de junho de 2005.
- GODOY, Arilda S. "Pesquisa Qualitativa. Tipos Fundamentais". In: *Revista de Administração de Empresas*, vol. 35, n. 3, maio/jun. 1995.
- MELO NETO, F. P. & FROES, C. *Empreendedorismo Social: A Transição para a Sociedade Sustentável*. Rio de Janeiro, Qualitymark, 2002.
- MILANI, C. *Teorias do Capital Social e Desenvolvimento Local: Lições a partir da Experiência de Pintadas (Bahia, Brasil)*. Salvador, Universidade Federal da Bahia, 2005. (Projeto de Pesquisa, 2002-2005).
- MOCELLIN, Daniele Zgoda *et al.* "Empreendedorismo na Sala de Aula: Uma Experiência no Ensino Fundamental". Disponível em:
http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/680_753.pdf
- NEVES, José Luiz. "Pesquisa Qualitativa. Características, Usos e Possibilidades". *Caderno de Pesquisas em Administração.*, vol. 1, n. 3, São Paulo, 2. sem. 1996.
- OLIVEIRA, F. L.; BOCALON, G. Z.; COSTA, M. S. W. & BEHRENS, M. A. "Urgência na Educação: A Superação do Paradigma da Sociedade da Produção de Massa pela Sociedade do Conhecimento". In: *Congresso de Educação*, 2006, Curitiba.
- REICH, Robert B. *O Trabalho das Nações*. São Paulo, Educator, 1994.
- BASTOS JUNIOR, P. A. "Explorando as Relações do Empreendedorismo de Negócios com Empreendedorismo Social no Brasil". *Revista Eletrônica de Administração*. vol. 13, n. 3, Porto Alegre, set./dez. 2007.
- SAMPAIO, Mara. *Atitude Empreendedora. Descubra com Alice Seu Mundo Maravilhoso*. São Paulo, Editora Senac, 2014.
- SANTOS, Resciel Gerson & BEHRENS, Marilda Aparecida. "A Aprendizagem Colaborativa e as Inteligências Múltiplas". In: VI Congresso de Educação da PUCPR. *Anais do VI Educere*. Curitiba, 2006.
- SAVIANI, D. "Sistema Nacional de Educação Articulado ao Plano Nacional de Educação". *Revista Brasileira de Educação*, vol. 15, n. 44, maio/ago. 2010. Disponível em:
<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v15n44/v15n44a13.pdf>
- SHUMPETER, Joseph A. *Teoria do Desenvolvimento Econômico*. São Paulo, Abril Cultural, 1983.
- SILVA, Zita Gomes da. *O Perfil Psicológico do Empreendedor*. Belo Horizonte, Manual do Modelo Cefe- GTZ/Luso; Consult/Centro Cape, 1991.
- SOUZA, Joelma. "Valorize o Protagonismo Juvenil na Escola". In: *Revista Nova Escola*, 8 de junho de 2016. Disponível em <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/1169/valorize-o-protagonismo-juvenil-na-escola>.
- TERRA, Branca. "O Empreendedorismo e a Inovação Tecnológica". *online*.
- TIMMONS, J.A. *New Venture Creation. Entrepreneurship for the 21st century*. 4. ed. New York, Irwin, 1994.
- VIEIRA, Valter Afonso. "As Tipologias, Variações e Características da Pesquisa de Marketing". *Revista FAE*. v.5, n.1, Curitiba, jan./abr. 2002.

Vídeos

- <https://www.youtube.com/watch?v=fONdrSVgC1c> vídeo “O Que Estou Fazendo de Mim” com Leandro Karnal. Acesso em 16.07.2017.
- <https://www.youtube.com/watch?v=-nSQ7-GNDzo&t=4s> vídeo “Empreendedorismo e o Preço de um Sonho” com Arthur Dambros. Acesso em 16.07.2017.
- <https://www.youtube.com/watch?v=FP7nhx6M3HA> vídeo “Empreendedorismo com Mário Sérgio Cortella”. Acesso em 16.07.2017.
- <https://www.youtube.com/watch?v=DfBHb9OWI9Y> vídeo “Consciência Plena com Monja Coen”. Acesso em 16.07.2017.
- <https://www.youtube.com/watch?v=vg69dIG5E6Q> vídeo “Autoconhecimento Precisa ser Política Pública” com Sri Prem Baba. Acesso em 16.07.2017.
- <https://www.youtube.com/watch?v=rvbAmJr5Pzo&t=9s> vídeo “Autoconhecimento e Propósito de Vida Felicidade com Marcia Amaral Corrêa de Moraes”. Acesso em 16.07.2017.

Sites Consultados:

- <http://www.tsrecreacao.com/model/25Comunicados/projetoempre.pdf>. Acesso em 17.07.2017.
- <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/1169/valorize-o-protagonismo-juvenil-na-escola>. Acesso em 17.07.2017.
- <http://revistapegn.globo.com/Empreendedorismo/noticia/2017/01/12-habitos-para-eliminar-da-sua-vida-e-alcancar-o-sucesso-em-2017.html>. Acesso em 16.07.2017.
- <https://economia.uol.com.br/empreendedorismo/album/2013/11/12/veja-projetos-de-empreendedorismo-nas-escolas.htm>. Acesso em 16.07.2017.
- <http://e-revista.unioeste.br/index.php/educereeducare/article/view/1009/861>. Acesso em 14.07.2017.
- <https://pro.tecmundo.com.br/pro/92371-10-palestras-ted-mudar-vida.htm>. Acesso em 14.07.2017.
- http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/680_753.pdf. Acesso em 13.07.2017.
- <http://repositorio.unicentro.br/bitstream/123456789/113/6/Pedagogia-empresadora.pdf>. Acesso em 01.07.2017
- <http://www.jabrazil.org.br/ja/programas/economia-pessoal>. Acesso em 12.07.2017.
- <http://blog.wpensar.com.br/gestao-escolar/importancia-de-trabalhar-o-empreendedorismo-na-educacao/>. Acesso em 17.07.2017.

Simulação de Tomada de Decisões Empreendedoras pelos Alunos

JÚLIO ARAÚJO CARNEIRO DA CUNHA

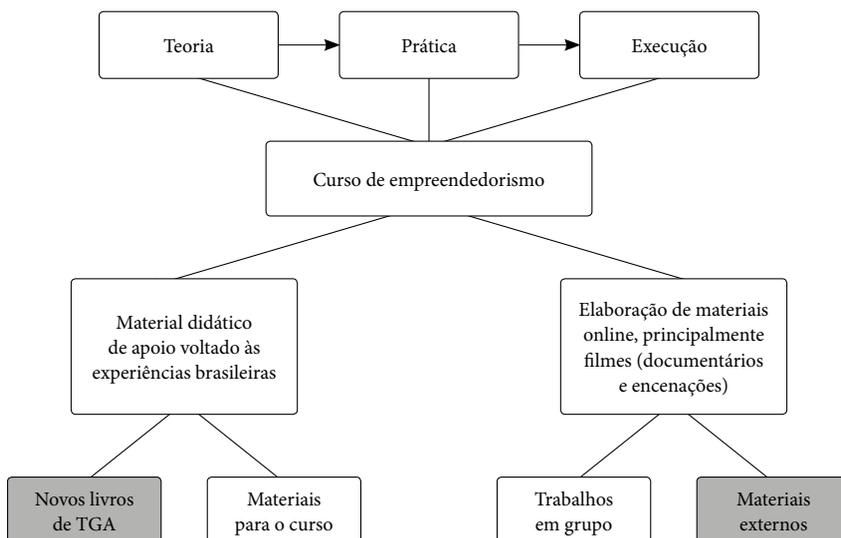
Universidade Nove de Julho

Objetivo

Desenvolver atitudes empreendedoras nos estudantes em cursos voltados aos negócios através da gravação em vídeo de tomadas de decisões simuladas.

Instituição na qual pode ser realizado: Universidade Nove de Julho

Mapa conceitual da iniciativa



Detalhamento das ações e práticas

A ideia consiste, inicialmente, em desenvolver um material didático para o curso de Teoria Geral da Administração (TGA), existente em diversos cursos voltados aos negócios, abordando a experiência dos empreendedores e pioneiros brasileiros. Deve-se considerar que parte considerável do conteúdo em Administração dos estudantes nacionais deve envolver experiências brasileiras; todavia, atualmente, somente a experiência de estrangeiros está contida nos livros de TGA. Portanto, trazer a história e a experiência de empreendedores nacionais e seus desafios específicos podem ajudar a formar um profissional para o mundo dos negócios no Brasil.

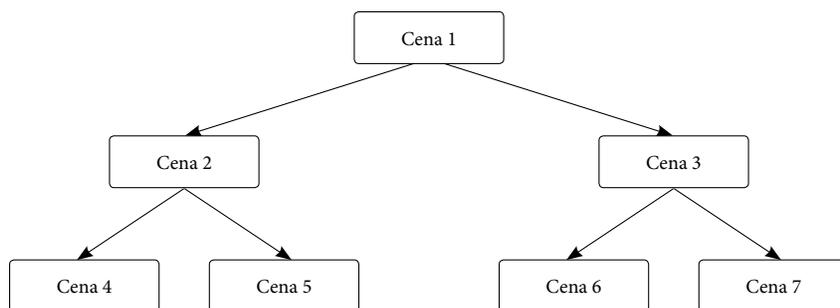
A elaboração desse material didático inclui a gravação de professores em vídeo, documentários de histórias de empreendedores brasileiros e casos nos quais o aluno toma decisões. Ou seja, há um livro didático com conteúdo, mas os exercícios seriam realizados numa plataforma *online*, onde haveria casos reais apresentados juntamente com encenações e simulações de uma realidade empresarial empreendedora.

Trata-se de desenvolver no aluno mais gosto pelo empreendedorismo, seja na busca de abrir uma nova empresa ou startup, ou mesmo no despertar do espírito empreendedor. Isso traria não somente maior poder de abstração ao aluno, como faria com que ele pudesse integrar na teoria e prática. O projeto almeja estabelecer um ambiente simulado para o aluno se familiarizar com a rotina e desafios de um empreendedor no seu dia a dia.

Planeja-se recorrer aos conteúdos do curso “Pioneiros e Empreendedores” (como mostrado durante o módulo presencial) e dividir a sala em grupos. Cada grupo organiza suas encenações e as filmem sob a orientação dos professores. Seriam cerca de sete curtas gravações encenadas por cada grupo podendo ser complementados por um documentário. Todos os conteúdos seriam compartilhados com os alunos após a verificação da qualidade do conteúdo pelo professor responsável pelo projeto.

Importante ressaltar que vídeos e encenação produzidos seguiriam a lógica de tomada de decisões sucessivas. Isto é, o vídeo seguinte dependeria da decisão tomada na etapa anterior. Por exemplo, conforme a decisão final

tomada pelo grupo após a cena um, seria definido se a próxima cena seria a cena dois ou três, e assim, subsequentemente. Isto é, para cada cena, haveria uma tomada de decisão, essa, que traria uma consequência a essa tomada. Isso poderia representar melhor a realidade de um empreendimento. A figura a seguir sintetiza essa ideia.



O professor contará, então, com um acervo de encenações que crescerá conforme a disciplina é oferecida mais vezes e vai se ajustando aos aprimoramentos decorrentes da sua implementação. Esse acervo poderia ser disponibilizado numa plataforma que serviria de suporte para o ensino do empreendedorismo no Brasil. Isso faria com que o conhecimento construído conjuntamente nessa disciplina pudesse ser usado para o ensino de forma ampla.

Resultados esperados e seus impactos

Espera-se que os alunos reflitam sobre os desafios do que é empreender no Brasil. Adicionalmente, o engajamento dos alunos ao empreendedorismo no Brasil, almeja prepará-los para o universo do empreendedor. Os alunos sentiriam nessa prática de questões como liderança, planejamento, controle do tempo, controle dos recursos, identificação de oportunidades (para identificarem desafios interessantes a serem trabalhados) dentre diversos outros temas ligados à atividade do empreendedor.

Espera-se então que o aluno tenha a capacidade de desenvolver seu potencial de identificar problemas e oportunidades, antes mesmo que eles aconteçam. Além disso, vislumbrariam as possíveis consequências de suas

ações. Isso, com certeza, é uma forma de fazer com que esses alunos possam desenvolver habilidades e conhecimentos importantes para a rotina de um empreendedor brasileiro.

Métricas para acompanhamento

Para acompanhar o desenvolvimento dessa nova iniciativa, propõem-se as seguintes métricas:

- Nível de evasão da disciplina: entender quantos alunos abandonam a disciplina pode fazer com que os educadores entendam se ela é de interesse ou não dos seus alunos.
- Nível de satisfação dos alunos: se os alunos estiverem satisfeitos, isso não apenas aprova um novo método de ensino de empreendedorismo como também faz com que outros jovens empreendedores se interessem por disciplinas dinâmicas semelhantes.
- Nota final das atividades desenvolvidas: isso serviria para balizar a qualidade do conteúdo produzido pelos alunos e o preparo deles para a realização das atividades mais práticas;
- Quantidade de egressos que empreendem: os resultados práticos de um curso como esse seria verificar quantos alunos utilizariam esses conhecimentos e seriam estimulados a empreender depois de se formar.
- Taxa de crescimento dos cursos online: considerando que assim que houver uma base de dados interessante de casos e documentários produzidos, isso poderia ser disponibilizado em alguma plataforma *online*. O crescimento de número de acessos e cursos desses materiais poderia mensurar o efeito do material gerado.

Desenvolvimento das Características do Empreendedor

LIANA CARON NAZARETH PEÇANHA

Universidade Anhembi Morumbi

Introdução

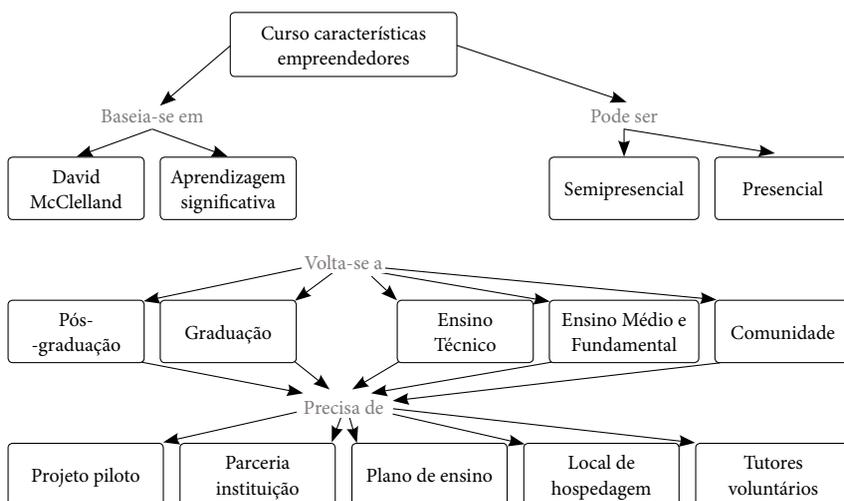
Existe grande oferta de cursos gratuitos voltados ao empreendedorismo, hospedados tanto em páginas brasileiras como do exterior. Muitos destes cursos são oferecidos por instituições altamente qualificadas, tais como Universidade de São Paulo (USP), Fundação Getúlio Vargas (FGV), Sebrae, Endeavor, MIT, Harvard, entre outras. Mesmo empregando ferramentas tecnológicas avançadas, percebe-se que a maior parte utiliza um processo de ensino tradicional, onde o aluno, por meio de autoinstrução, é aprovado após setenta ou oitenta por cento de respostas corretas em um teste objetivo. São perguntas baseadas no conteúdo programático teórico e não permitem uma reflexão quanto às suas necessidades e à realidade ao seu entorno. Tanto é que é alto o índice de desistência em cursos desse tipo. Uma minoria, cujas atividades são um pouco mais centradas no estudante, não utiliza técnicas que permitam maior interação entre os interessados.

Por outro lado, é cada vez maior a demanda por esses cursos, principalmente por adultos menores de trinta anos, pertencentes a uma geração altamente interativa e que ingressam num mercado de trabalho que valoriza a performance em equipe. Para esses jovens, com desenvoltura nas redes sociais, o curso à distância precisa ser desenhado com processo de ensino aprendizagem centrado no aluno, que permita intensa interação entre os participantes. Ou então o curso presencial deve ser utilizado com metodologia

de classe de aula invertida, aproximando os alunos pela web. Percebendo essa lacuna, este projeto propõe-se a desenhar um curso voltado a esse público, provocando uma aprendizagem que ele considere significativa.

O projeto geral, de longa duração e de caráter voluntário, tem como objetivo desenvolver nos estudantes habilidades, atitudes e competências relativas ao pioneirismo e ao empreendedorismo, a partir da localidade onde ocorre o processo educativo. Importante considerar que ele é desenhado a partir da experiência conceitual e profissional da autora, adquirida em sua vida executiva e acadêmica, conforme apêndice 1. Para tanto, desenha-se um mapa conceitual, seguido do projeto piloto, incluindo a apresentação dos parceiros, os objetivos específicos, detalhamento das ações e práticas, definições de métodos a serem aplicados, resultados esperados e seus impactos e métricas escolhidas para acompanhamento.

Mapa conceitual



O mapa conceitual do projeto geral está ilustrado na figura abaixo, tendo sido estruturado a partir da proposta de Novak (1972). Para atender ao objetivo proposto, será baseado em McClelland (1972, *apud* SAMPAIO, 2015), pioneiro na identificação de dez características comportamentais

dos empreendedores com êxito. Seu modelo tem sido utilizado pela ONU e, no Brasil, aplicado no curso Empretec, realizado pelo Sebrae (2013). O desenvolvimento do material será feito de forma a provocar a aprendizagem significativa, considerando a realidade do aluno, num ensino centrado nele. No caso de aluno adulto, a grande maioria do público alvo desse projeto, opta-se por adoção da Andragogia de Knowles (*apud* CAVALCANTI, 1999: 2): será considerado que seu interesse se direciona para o desenvolvimento das habilidades que utiliza em seu papel social, que espera colocar em prática aquilo que foi aprendido como também prefere aprender muito mais focado na solução de problemas e desafios do que aprender determinado assunto.

O modelo poderá utilizar tanto ensino a distância como presencial (com apoio das redes sociais) ou semipresencial. Será voltado para a comunidade, ao ensino fundamental a partir da oitava série até o ensino de pós-graduação. Cada um desse público alvo deverá ter seu projeto piloto próprio, parceria instituição, plano de ensino, local de hospedagem e tutores voluntários próprios.

Projeto piloto

O projeto piloto será efetuado no MBA da Universidade Anhembi Morumbi (UAM), instituição eleita pelo *Guia Abril*, no início de julho deste ano, a terceira melhor universidade particular do estado de São Paulo (Toledo, 2017). Inicialmente, foi escolhida por facilidade de acesso, quando seriam convidados para participação 30 alunos, matriculados em disciplina ministrada pela professora no mês de junho de 2017. Entretanto, houve interesse do coordenador do MBA, Alciney Lourenço Cautela Junior, por um programa que pudesse ser replicado a todos alunos e, posteriormente, a outros cursos de pós-graduação da Escola de Negócios. Também apresentaram interesse coordenadores de curso de graduação e tecnologia da mesma faculdade.

Além disso, a UAM foi incorporada à Laureate Internacional Universities, uma rede global com instituições acadêmicas privadas que está presente em aproximadamente trinta países de praticamente todos os continentes, sendo sua sede nos Estados Unidos. Criada em 1998, a rede tem uma plataforma virtual extremamente eficiente, utilizada não somente para cursos

online como também de apoio para os presenciais. Também possui um programa contínuo de desenvolvimento de seus professores, cujas atividades permitem interação entre eles, independente do país no qual estão alocados, como estímulo para criação de cursos ou webinars internacionais. Somente no Brasil, são onze instituições.

Assim, o projeto piloto pretende ser o primeiro passo antes da multiplicação para outros cursos de especialização, graduação ou de formação específica da própria UAM e, posteriormente, para outras instituições de ensino do Brasil. Na última fase, para instituições de língua inglesa e, por último, para língua espanhola. Por ter se tornado de vulto muito maior do que se pensava, será necessária a capacitação de vários tutores.

Seu objetivo é desenvolver atitudes empreendedoras em estudantes de MBA. Será aplicado em turmas que se iniciam em agosto de 2017, entre os dias 30 de agosto e 25 de outubro. O critério de inclusão para composição da amostra é ser aluno matriculado em disciplina presencial ministrada pela autora, no mês de agosto. Assim, se por ventura surgir algum problema ou dúvida, os alunos poderão recorrer a ela e o desenho será refeito para ser implementado a todos alunos em 2018.

Detalhamento das ações e práticas

Este projeto será virtual, hospedado na plataforma da instituição, que possui o sistema Blackboard com várias ferramentas que permitem atividades síncronas e assíncronas.

No projeto piloto, o curso terá duração de quarenta horas e durará oito semanas, iniciando quarta-feira e terminando também numa quarta-feira. No segundo momento, o curso será feito em duas etapas: Características Empreendedoras I (vinte horas) e Características Empreendedoras II (vinte horas), com intervalo de pelo menos um mês sem aula entre eles.

O plano de ensino deverá conter, obrigatoriamente:

- Objetivo a ser alcançado em termos de comunicação, tarefas, discussão e avaliação; as expectativas devem ser claras, incluindo datas, publicações de exemplo (*deadlines, guidelines*, rubricas, exemplos de *posts* etc.)
- Recursos que indiquem as dez Características Empreendedoras (anexo 1) que atendam tanto alunos que preferem leitura como os que possuem mais habilidade visual. Ressalta-se a importância da adoção de vídeos dinâmicos e os textos semanais curtos e objetivos, em formato de síntese. Os textos devem conter até duas páginas, podendo ter mais se incluírem figuras ou tabelas. Devem ser explorados materiais disponíveis na web gratuitamente, tais como TED Talks e textos de revistas e jornais de negócios (*Valor Econômico*, revista *Exame*, *Revista Pequenas Empresas Grandes Negócios*, jornal *O Estado de S. Paulo* etc.). Pretende-se, com essa escolha, atender o perfil das Gerações Y e Z. Entretanto, deverá ser indicada uma lista com material optativo complementar, incluindo artigos acadêmicos, livros e vídeos mais longos. Abaixo, lista-se a sugestão inicial:
 - Vídeos curtos e dinâmicos feitos exclusivamente para o curso; de preferência, incluir algum trecho de uma das entrevistas feitas na pesquisa de campo (Apêndice 1);
 - Vídeos curtos, disponibilizados na web gratuitamente, retirados de reportagens e/ou entrevistas que abordem pelo menos duas características de comportamento empreendedor.
 - Ted Talks de no máximo vinte minutos, que possuam alto número de visualização e relacionadas a pelo menos duas características de comportamento empreendedor;
 - Textos de até duas páginas, disponibilizados na *web* gratuitamente, podendo ter mais se incluírem figuras ou tabelas;
 - Textos montados pela autora do projeto que analisem um pioneiro sob o foco de pelo menos duas características de comportamento empreendedor, conforme Anexo 1;
 - Relato de caso, retirado de entrevistas efetuadas pela autora deste projeto, conforme roteiro no Apêndice 1;

- Relato de caso retirado de publicações disponibilizadas na mídia eletrônica gratuitamente.
- Lista complementar de indicação bibliográfica.
- Cronograma semanal das tarefas a serem cumpridas;
- Atividades que explorem a participação do aluno no direcionamento do curso, tais como pesquisa ou então sugestão de material de leitura, de filme a ser assistido, etc.
- Cronograma semanal das tarefas a serem cumpridas;
- Fórum de discussão semanal com a participação do tutor pelo menos três vezes por semana;
- O tutor deverá dar feedback de forma regular para que os alunos percebam sua presença.

O mesmo curso deverá ser oferecido a profissionais da Laureate que já possuem formação em Aprendizagem Híbrido Online. Desta forma, eles poderão se tornar tutores das próximas turmas.

Resultados esperados e seus impactos

A partir do autoconhecimento, de um sonho preexistente e de planejamento, espera-se que o aluno, a partir de exemplos de trechos de pioneiros brasileiros e de exemplos de empreendedores atuais, perceba a importância de ser proativo em busca de suas metas e realizações, estabeleça um plano de autodesenvolvimento que estabeleça metas e defina ações que fortaleçam suas características empreendedoras presentes e desenvolvam as ausentes.

O resultado esperado é o desenvolvimento de um plano pessoal com metas de curto, médio e longo prazo. Acredita-se desta forma que o estudante, a partir de um conhecimento melhor de si mesmo e de sua consciência que essas características podem ser desenvolvidas, poderá se fortalecer em sua vida profissional.

Acredita-se também que, após término de seu MBA, alguns desses alunos poderão ser multiplicadores dessas características nos cursos voltados à comunidade.

Métricas de acompanhamento

Métricas escolhidas para acompanhar o projeto:

- Número de planos de autoconhecimento elaborados.
- Satisfação do aluno quanto ao curso de características empreendedoras.
- Percepção do aluno quanto a seu crescimento profissional com a adoção de novas dessas características em sua vida profissional.

Seria interessante também que se efetuasse uma nova pesquisa percepção, um ano após término do curso, para identificar se as características foram incorporadas ou ficaram somente no papel.

Referências

- CAVALCANTI, Roberto de Albuquerque. *Andragogia: A Aprendizagem dos Adultos*. In: *Revista de Clínica Cirúrgica*. João Pessoa, vol. 4, n. 6, jul. 1999.
- SAMPAIO, Mara. *Atitude Empreendedora: Descubra com Alice seu País das Maravilhas*. São Paulo, Editora Senac, 2015.
- SEBRAE. *Disciplina Empreendedorismo: Manual do Aluno*. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – SEBRAE. Brasília, 2013. Disponível em: [http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/bc0a1b29c05ef9eb60a43c1303b881e8/\\$File/5696.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/bc0a1b29c05ef9eb60a43c1303b881e8/$File/5696.pdf). Acesso em: 20 jun. 2017.

Apêndice 1 – Roteiro da entrevista

Biografia: Idade, Sexo, Formação:

- Quando você teve a primeira atitude de entrar num novo negócio?
- Você acha que foi influenciado, de alguma forma, por sua família (pais, irmãos, avós, etc.) ou por sua escola?
- Descreva os valores que norteiam sua vida profissional e pessoal.

- Lembre-se de algum sonho em busca de algo e descreva sua trajetória para torná-lo realidade.
- Descreva a importância de sua rede de contatos na realização deste sonho.
- Descreva a trajetória do que você considera seu maior sucesso.
- Cite algo em sua vida que você considera um fracasso.
- Cite seus pontos fortes e seus pontos fracos.
- Você se considera um pioneiro? Justifique.
- Você se considera um empreendedor? Justifique.

Explorar: valores, autoconhecimento, sonho, paixão, visão, criatividade, rede de contatos, estabelecimento de metas, persistência, comprometimento, busca de oportunidades, iniciativas, estabelecimento de metas, monitoramento, qualidade/eficiência.

Entrevistados:

- Flávio Moreira – ex-aluno do MBA da UAM, cujo plano de negócios do TCC tornou-se verídico, foi vencedor na feira do Google, conseguiu investimento da Infomoney e hoje já está em seu segundo projeto empresarial. Geração Y.
- Elpídio Lima Junior – ex-aluno do MBA da UAM, já abriu duas empresas de sistemas e hoje também entrou em franquia EAD Laureate. Geração Y.
- Anderson Claudino – ex-aluno de graduação, abriu sua empresa Ala Serviços e hoje possui mais de 1500 colaboradores. Geração Y.
- Neuler Motta Peçanha – ex-sócio da autora, montou muitos negócios, quase todos bem-sucedidos. Geração X.
- Leticia Filomeno Vitale – sobrinha da autora, montou uma empresa bem-sucedida de marketing. Geração Y.
- Domingos Braille – médico de São José do Rio Preto, reconhecido desde 1968 como pioneirismo e espírito de vanguarda na execução de cirurgias e equipamentos cardiovasculares.

Anexo 1

Características do Comportamento Empreendedor McClelland:

- Busca de oportunidade e iniciativa.
- Persistência.
- Comprometimento.
- Exigência de qualidade e eficiência.
- Correr riscos calculados.
- Estabelecimento de metas.
- Busca de informação.
- Planejamento e monitoramento sistemático.
- Persuasão e rede de contatos.
- Independência e autoconfiança.

Contribuindo para o Projeto de Vida de Jovens Aprendizes

RUI SÉRGIO TORRES

Instituto Via de Acesso

Objetivo

Levar aos jovens aprendizes conceitos e práticas de comportamento empreendedor. Para isso, trajetórias de pioneiros empreendedores serão apresentados e discutidos no contexto do seu momento histórico. Com foco na dimensão comportamental, o projeto almeja contribuir no delineamento da carreira profissional e no projeto de vida de jovens aprendizes. Este projeto é destinado primordialmente a alunos do Instituto Via de Acesso, uma organização não governamental que prepara jovens aprendizes para o mercado de trabalho.

Referencial teórico e contextualização prática

A série Pioneiros & Empreendedores apresenta empresários que moldaram o desenvolvimento socioeconômico do Brasil do final do século XIX e do século XX.

Este projeto de educação empreendedora explora o perfil de cinco desses pioneiros, tendo por foco a dimensão comportamental, ou seja, quais foram os traços comportamentais praticados que os levaram ao êxito empresarial e a uma vida significativa. Os empreendedores são: Ramos de Azevedo, Jorge Street, Francisco Matarazzo, Valentim Diniz e José Ermírio de Moraes

Em termos de estudos comportamentais, existem inúmeros trabalhos dedicados ao empreendedorismo. Um precursor deste campo de pesquisas é David McClelland (1967) psicólogo de Harvard, que iniciou seus estudos nessa área em torno de 1950. Para comprovar a relevância das suas conclusões, este projeto também se fundamenta na pesquisa recentemente publicada pelos pesquisadores canadenses Trevor Brown e Dennis Hanlon (2016). Esta pesquisa aplicada desenvolveu uma escala de observação comportamental, com 9 dimensões e 47 comportamentos praticados por empreendedores em seus negócios. Tendo em vista o objetivo deste trabalho, este projeto determinou o escopo das comparações às 9 dimensões destacadas na pesquisa, que são:

- Conhecimento relevante para o negócio escolhido.
- Identificação de oportunidades.
- Dedicção ao negócio.
- Capacidade de mobilizar suporte e recursos de terceiros.
- Desenvolvimento estratégico do negócio e crescimento.
- Habilidades de gestão financeira.
- Gestão de funcionários.
- Gestão de relacionamento com clientes e marketing.
- Negociação e riscos.

É curioso observar no momento atual que certas denominações, como marketing e gestão de funcionários, por exemplo, podem soar fora de lugar para empreendedores ao final do século XIX e primeira metade do século XX. Por isso, este projeto explora esse aparente contraste para mostrar a atemporalidade da prática de comportamentos empreendedores.

Destaques das cinco trajetórias selecionadas

Conhecimento Relevante para o Negócio Escolhido

Ramos de Azevedo é um dos principais responsáveis por muitos dos prédios históricos de São Paulo, e também pela fundação da Escola Politécnica

da USP. Ele tem origem numa família humilde e de poucas posses residente em Campinas. Mesmo assim foi estudar na Europa, mais especificamente na Bélgica, com o patrocínio do Barão de Parnaíba. Lá, por orientação, alterou sua formação para engenheiro-arquiteto, formou-se com distinção e, desde o momento de sua volta ao Brasil, conduziu seus projetos com rigor técnico-científico, graças ao que havia aprendido.

Identificação de Oportunidades

Essa é uma competência empreendedora que quase todos os pioneiros descritos na série praticaram, em diversos momentos de suas trajetórias. Um dos que se destacam no discernimento de oportunidades é Francisco Matarazzo. Imigrante italiano estabelecido em São Paulo, iniciou em Sorocaba seus primeiros negócios no Brasil. Matarazzo percebeu a oportunidade de vender farinha de trigo, quando, um conflito envolvendo a Coroa espanhola e Cuba, acabou por afundar um navio americano. Nesta ocasião ele intuiu que faltaria farinha no mercado e prontamente tratou de abarrotar seus depósitos com um carregamento trazido da Argentina.

Dedicação ao negócio

Outra competência empreendedora bastante praticada por muitos dos pioneiros retratados no estudo, bem como por diversos outros empreendedores. Destaca-se nesta competência também Francisco Matarazzo, que aos 80 anos de idade, ainda trabalhava quase 15 horas, diariamente.

Capacidade de mobilizar suporte e recursos de terceiros

Dotado de grande preparo e capacidade técnica, Ramos de Azevedo sabia arregimentar apoio e colaboração de inúmeras pessoas, fossem políticos, ou mesmo colaboradores de sua equipe, que sentiam um orgulho enorme de fazer parte do seu escritório.

Desenvolvimento estratégico do negócio e crescimento

José Ermírio de Moraes, ao voltar de seus estudos nos Estados Unidos, muda-se para São Paulo, a fim de trabalhar na fábrica de algodão do sogro.

Acaba por adquiri-la, e dá início ao Grupo Votorantim, marco do desenvolvimento industrial brasileiro no século XX. De forma estratégica, diversifica os negócios, que passaram a incluir cimento, metais e produtos químicos, além de outros. Isso permitiu ao grupo um grande crescimento, e, na visão de Moraes, essa diversificação tinha importância estratégica não só para o grupo, mas também para o Brasil.

Habilidades de Gestão Financeira

Jorge Street trabalhou durante muito tempo de forma muito alavancada, contraindo empréstimos e emitido debêntures para pagar empréstimos anteriormente contraídos. Sua grande capacidade de gerir essa maneira bastante arriscada de trabalhar foi o que o levou, no início do século XX, a quitar seu último empréstimo bancário. Para isso, Street contava com um faro apurado para os negócios, percebendo o crescimento de exportações que demandariam mais sacos de juta, seu principal produto, cresceu de forma acentuada neste período.

Gestão de Funcionários

É importante destacar que esses empreendedores viveram no fim do século XIX, e na primeira metade do século XX, e gestão de funcionários era uma questão quase inexistente, em meio a uma cultura ainda escravagista, em algumas regiões. Nesse sentido, Jorge Street se destacou pela sua permanente preocupação com seus funcionários. Naquela época, reclamações de empregados eram tratadas com demissões sumárias. Street, no entanto, destoava desta realidade. Acompanhava as condições de trabalho de seus operários, visitando suas fábricas diariamente, e sabendo das condições insalubres em que a maioria vivia, decidiu construir uma vila operária na zona leste de São Paulo, que ele batizou de Vila Maria Zélia, em homenagem a uma de suas filhas que falecera adolescente.

Gestão de Relacionamento com Clientes e Marketing

Valentim Diniz desde o início de sua jornada empreendedora pensava em formas diferentes de atender seus clientes. Foi pioneiro no conceito de

supermercados, expansão de sua rede, depois com lojas que funcionavam 24 horas, e muitos anos depois a introdução do delivery pela internet.

Negociação e Riscos

Trabalhando sempre muito alavancado uma das suas habilidades era a negociação. Convicto e destemido, conseguiu estabelecer contato com as entidades sindicais dos operários, um marco para sua época.

Detalhamento das ações e práticas

Apresentar aos jovens, por meio de palestras de uma hora de duração, cada um dos personagens. A apresentação tem por foco a escala de comportamento empreendedor citada na fundamentação teórica. Tendo por ilustração cada um dos pioneiros empreendedores selecionados, é apresentada sua biografia, as dificuldades enfrentadas no contexto histórico da época e seus inúmeros feitos. Em seguida, é solicitado aos jovens fazer a conexão entre os traços comportamentais de cada empreendedor e os resultados impactantes e significativos em suas vidas.

Resultados esperados e seus impactos

Mostrar aos alunos a importância histórica dos pioneiros empreendedores, e conectar suas ações às dimensões de comportamento empreendedor, reforçando aos alunos a importância da prática contínua de ações e comportamentos orientados a resultados.

Métricas para seu acompanhamento

Ao final de cada sessão (a proposta é de uma sessão mensal, para diferentes turmas de jovens aprendizes), fazer um teste rápido com os alunos de forma muito divertida, interativa e participativa, para medir os resultados pretendidos com essa aula.

Referências bibliográficas

BROWN, Trevor C. & HANLON, Dennis. *Behavioral Criteria for Grounding Entrepreneurship Education and Training Programs: A Validation Study*. *Journal of Small Business Management*, vol. 54. n.2, pp. 399-419, 2016.

MCCLELLAND, David C. *et al. The Achievement Motive*. Boston, Irvington, 1967.

Site de Apoio

<<https://usp.br/pioneiros/n/>>.

Criando sua Marca

SANDRA REGINA MARTINS COPOLO

E.E. Paulo Egydio de Oliveira Carvalho

Objetivo

O projeto tem como objetivo refletir sobre as estratégias que buscam viabilizar e desenvolver o espírito empreendedor em cada aluno, tendo como fundamento a busca da liberdade e da autonomia para alcançar seus próprios objetivos. Ou seja, a partir do estudo dessas estratégias, espera-se encontrar o melhor caminho para que o corpo discente saiba lidar com as tendências e enfrentar os riscos; encontre mecanismos para superar situações de crise; tenha visão de futuro; sensibilidade para inovação e impacte socialmente sua geração, assim como o fizeram os pioneiros empreendedores durante o Brasil dos séculos XIX e XX.

A relação educação e empreendedorismo, favorecem o desenvolvimento de indivíduos de maneira integral, além disso, o ensino empreendedor, atrelado a educação, permitirá que a escola forme jovens responsáveis pelo seu próprio aprendizado, aptos a situações de crise em um universo, onde o céu não é o limite.

Introdução

A área de empreendimento social que me motiva a construir uma proposta de projeto pioneiro é a área da Educação; o conteúdo central seria o de desenvolver a percepção cognitiva dos alunos em termos de se sentirem

capazes e motivados a utilizar seus mecanismos mentais de criatividade, de visão de futuro, tendências, riscos, inovação e impacto social.

Estamos vivendo em um mundo que enfrenta as mais diversas situações, um exemplo disso, no Brasil é a crise da Educação. Quais são os desafios que a crise traz para o nosso país? Que saídas podem ser encontradas, de modo a trazer benefícios duradouros? Essa reflexão levou-me a sugerir um projeto de empreendedorismo tendo como foco a cidade em que vivo.

Dentro de um cenário de incertezas política e econômica, no qual o país está inserido, temos como exemplo maior, Edson Queiroz que em 26 de março de 1971 fundou a Fundação Edson Queiroz, entidade de direito privado, sem fins lucrativos, com o objetivo de investir em educação; surge uma universidade inteiramente nova. A pedra fundamental de Fortaleza aconteceu em 14 de setembro de 1971, a Unifor obteve o Decreto Federal no dia 4 de janeiro de 1973; o primeiro vestibular, com o oferecimento de 1 270 vagas, distribuídas entre dezessete cursos, foi no ano de 1982. Hoje a Unifor alcança o número de 11 600 alunos nos seus dezoito cursos.

A articulação deste projeto aconteceria por meio de trabalhos em grupo, com o propósito de que os alunos pesquisassem diferentes áreas sociais empreendedoras de: alimentos, transporte, tecnologia, meio ambiente, indústria, habitação, saúde, comunicação, energia, esporte, educação e assim por diante.

O projeto abrangeria a área de Educação, onde sua matéria-prima tem o aluno como alvo principal. Os resultados seriam alunos motivados, com boa autoestima, dando o melhor deles para conquistar espaço no mercado de trabalho.

No Brasil o autoritarismo na educação nos faz pensar que falta aula interativa, com um conteúdo mais voltado ao interesse pessoal e profissional do aluno. Hoje com toda tecnologia à disposição, o corpo discente não tem interesse por informações ou notícias, mas sim por aquilo que dê a ele uma perspectiva de vida melhor em termos de trabalho.

A didática no ensino sempre foi passar o conteúdo de forma informativa. O conhecimento era depositado na cabeça do aluno, e ele o aceitava de forma passiva não auxiliando o jovem a pensar, raciocinar, refletir e obter seu pró-

prio conceito, ou opinião, desenvolvendo um raciocínio crítico pessoal, pois o aprendizado acontece através da interação social.

Hoje o professor não é mais o dono do saber, na produção acadêmica ele é uma pessoa que atua como facilitador do conhecimento. O senso crítico do estudante surge quando existe valorização. O professor, ao utilizar novos conteúdos, desperta em seu discípulo o desejo por uma qualidade de vida melhor.

O propósito deste projeto é apresentar o empreendedorismo em sala de aula, possuo quinze salas no ensino médio onde pude vivenciar este projeto com todos os meus alunos, relatarei detalhadamente o trabalho desenvolvido ao redigir a respeito de metodologia.

Segundo Dolabela, o termo empreendedorismo possui ideias de iniciativa e inovação. Significa uma forma de ser, de se relacionar, enfim, uma concepção de mundo.

Como professora da rede pública estadual, percebo a necessidade que existe de discussões atreladas ao contexto social de vida deles, questionamentos para o espírito empreendedor crescer em sala de aula.

O empreendedorismo existe desde a primeira ação inovadora realizada pelo ser humano. Trata-se de um fenômeno social e coletivo. Por ser um tema universal deve ser oferecido a todos os alunos. Há uma proposta para que a escola forme empreendedores autoconfiantes, perseverantes e descubram suas verdadeiras condições como cidadão.

Conteúdo teórico

Uma nação empreendedora tem mais oportunidades em desenvolver e gerar riquezas. Está havendo uma mudança global, pois, com as tecnologias de comunicações, a era da informação e o fim da era da industrialização, o comportamento humano foi mudado. A educação, por sua vez, não é diferente.

A informação, o conhecimento, criatividade, competência argumentativa crítica, trabalho em equipe, participação efetiva em ambiente de trabalho, gera um constante processo de aprendizado que faz o professor reciclar-se e adaptar-se continuamente.

O Brasil vive o desafio de competir em uma economia globalizada. A reforma da educação não é uma questão acadêmica, mas sim um fator de sobrevivência em ambiente complexo, dinâmico em permanente transformação. (Santos & Behrens, 2006).

As informações estão cada vez mais velozes, o professor não tem condições de competir com toda uma tecnologia de ponta, e deter todo o conhecimento.

As práticas educativas precisam e devem ser aprimoradas, para que haja uma sociedade mais justa, com mais oportunidades, e menos exclusão social, intelectual e moral. Assim, a ética será contemplada e vivida por pessoas que desejam uma qualidade de vida real e verdadeira.

Vesper (1987) propõe novos modelos conceituais englobando: a) incluir o agir como experiência didática, além do falar, ler e escrever; b) incentivar o contato com empreendedores; c) ter medições de resultados (análises) ligados a projetos que resultem em novos negócios; d) criar uma escola empreendedora; e) não limitar as experiências empreendedoras ao calendário escolar e f) ao avaliar a instituição de ensino contemplar a produção em projetos e subprojetos de criação de empresas.

Dutra e Peixoto (2001), concluíram que o ensino de empreendedorismo é uma tendência, e que seus principais conteúdos são planos de negócios e *marketing*.

Andrade e Torkoman (2001), enfatizam a criação de um modelo brasileiro que contemple valores culturais, sociais, políticos e econômicos do país.

Pesquisando a educação empreendedora de adolescentes e as possíveis alterações da percepção sobre empreendedorismo em alunos submetidos a um programa de educação empreendedora, Peterman e Kennedy (2003) observam que a experiência progressiva dos participantes exerceu influência sobre seu desejo em abrir novos negócios. Para Carvalho e Zuanazzi (2003), o planejamento das práticas deve levar em consideração as características e expectativas dos alunos.

O propósito de se ensinar empreendedorismo é estimular os alunos a desenvolver suas atitudes empreendedoras, talentos e habilidades, que poderão ter implicações em uma ampla variedade de negócios e oportunidades na

comunidade, nas organizações e para a realização dos seus próprios objetivos. Quanto a educação, os autores dizem que por meio dela que a sociedade forma o indivíduo integrando-o e conduzindo-o em seus valores e objetivos.

Descrição do programa

O programa foi intitulado “Criando sua Marca”. O público escolhido foram alunos do Ensino Médio da Rede Pública Estadual de São Paulo/Capital e a atividade foi realizada durante o primeiro semestre de 2017.

Objetivo do programa

Fazer os alunos entenderem seus interesses e habilidades pessoais, ver opções de carreiras e descobrirem o valor de sua própria educação.

Temas abordados

Eles aprenderam sobre: orçamentos, gerenciamento financeiro pessoal e familiar. Foram conectados interesses e habilidades dos alunos às profissões que seriam exercidas no futuro; planejaram seus investimentos e fizeram seus gastos com sabedoria, assumiram responsabilidades consigo mesmos e com o futuro.

As aulas aconteceram de forma interativa, da seguinte forma: As salas foram divididas em cinco grupos com oito alunos por grupo. Os alunos de cada grupo pensaram em um produto que fosse útil no mercado, pesquisaram a utilidade do mesmo, o público-alvo, o ponto de venda mais adequado e a campanha de *marketing* para o seu lançamento.

Duração

O trabalho foi realizado do dia treze de maio a treze de junho, e as apresentações aconteceram do dia quatorze até o final do mês de junho. Durante a produção do trabalho tivemos diálogos sobre a importância de sermos bons

ouvintes quando nos depararmos com situações “saia justa”, o valor de interagirmos socialmente, profissionalmente de forma positiva e saudável.

Conteúdo

Foi feita uma tarefa chamada de “Oficina de ideias” foram identificadas algumas áreas focando suas responsabilidades ao escolher uma profissão hoje, e as possíveis consequências da escolha no dia de amanhã.

Escreveram um “Histórico Pessoal”, onde foi relatado todo um percurso de vida facilitando a descoberta de seus talentos.

Houve um encontro que chamamos de “Ferramentas de Trabalho”, onde eles descobriram funções atreladas a suas habilidades e competências. O conteúdo programático da aula seriam as exigências necessárias para a profissão que o aluno deseja, por exemplo, se ele deseja tornar-se um professor, terá que fazer a faculdade de Letras.

Houve uma aula que intitulamos “Para Cima e para o Alto”, durante a realização deste evento, o objetivo foi sensibilizar o aluno para que se conscientize do valor de seus estudos para realização dos seus sonhos.

Foram apresentadas todas as etapas da escolarização, desde o fundamental até o doutorado, em seguida eles fizeram o “Histórico Pessoal 2” onde todos os objetivos que almejam foram colocados, gerando seus currículos.

No encontro “Orçamento Pessoal” foi gerada uma planilha de despesas como orientação para se lidar com a mesma.

Fizeram também uma planilha de “Orçamento Familiar” para visualizar através da entrada e saída do capital o equilíbrio financeiro.

No encontro denominado “Consumo Consciente” eles pesquisaram a respeito de estratégias de promoções usadas nas mídias, preços, garantias, descontos etc.

Empréstimos, poupança e aplicações foram trabalhados, conversados e pensados de maneira prática com a ajuda de pessoas que vivenciaram experiências positivas e negativas com estes assuntos.

O projeto foi encerrado com a entrega de certificados para todos os grupos participantes.

Metodologia

Para realização da tarefa proposta às 15 salas de aula para as quais eu leciono, duas pesquisas foram realizadas, de acordo com os critérios de Cooper e Schindler (2003) para a categorização: a) pesquisa exploratória, b) formulação de hipóteses ou questionamentos para pesquisas futuras. Foi utilizado o método de coleta de dados – pesquisa/ação – e a pesquisa descritiva cujo propósito é conhecer o objeto sem buscar relações causais, e a mesma pode ser considerada uma pesquisa de campo.

Este método tem como finalidade transformar comportamentos por meio de um processo flexível. As pesquisas foram realizadas dentro da própria sala de aula, os participantes relataram seus próprios depoimentos, estas foram as fontes principais para análise dos resultados.

Os alunos aprendem sobre: orçamentos, gerenciamento financeiro pessoal e familiar. Os principais objetivos são: conectar interesses e habilidades às profissões que exercerão no futuro; planejar seus investimentos e gastar o dinheiro com sabedoria; sentirem-se motivados a assumir responsabilidades consigo mesmos e com o seu futuro.

As aulas acontecem de maneira lúdica. Foram dez encontros de cinquenta minutos cada um.

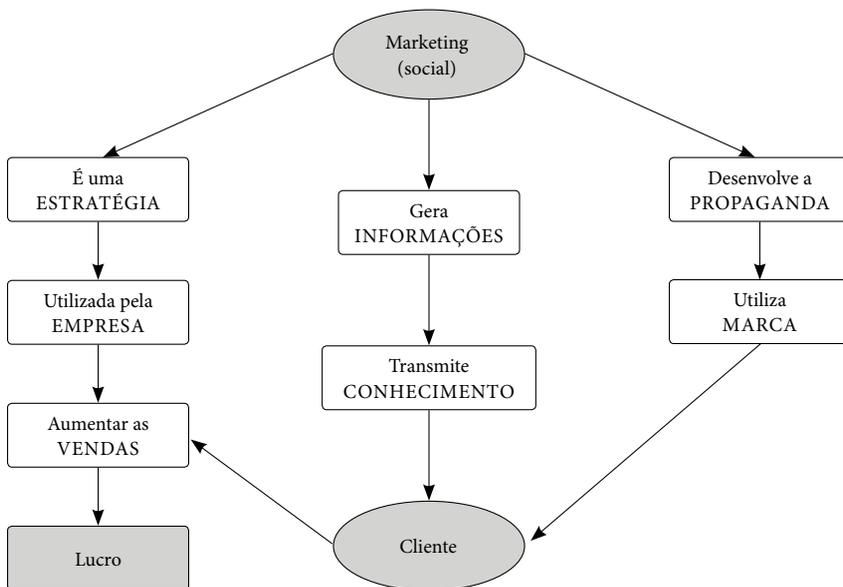
- No **primeiro encontro** falamos a respeito da importância da primeira impressão que causamos nas pessoas, os alunos fazem uma encenação de uma entrevista de emprego, isso para dar ênfase em nosso comportamento e na forma como fazemos nosso marketing pessoal.
- No **segundo encontro** focamos na descoberta de interesses pessoais como identificar áreas de atuação profissional, o valor das escolhas realizadas no dia de hoje e as consequências das mesmas no futuro. Para isso os alunos fizeram uma lista das principais atividades que realizaram nas matérias que mais gostam.
- No **terceiro encontro** apresenta-se as opções de trabalho, e assim, percebem que as pessoas possuem liberdade para escolherem suas carreiras.

ras, identificam as ocupações que se relacionam com seus interesses, e os requisitos para a profissão desejada. Por exemplo, para ser médico é necessário cursar uma faculdade de medicina e as matérias atreladas a este curso são: biologia, química e matemática.

- No **quarto encontro** se faz uma reflexão sobre tudo que for importante para o alvo a ser atingido, em termos de educação e o sonho propriamente dito.
- No **quinto encontro** foi ensinado como elaborar seu próprio currículo, após a explicação eles se empenharam nesta tarefa.
- No **sexto e sétimo** encontro os alunos pensaram e refletiram sobre orçamentos: pessoal, familiar e destacou-se o cuidado com os gastos para manter o equilíbrio financeiro do lar. Para isso os alunos fizeram como lição de casa uma planilha simples com os seus pais dos gastos pessoais e familiares.
- No **nono encontro** foi realizado um debate sobre economia doméstica com o corpus trazido pelos alunos dos gastos.
- No **décimo encontro** os alunos apresentaram suas marcas conforme os debates feitos em sala de aula. Para cada marca foi criado um produto e para cada produto uma campanha publicitária, o foco desta etapa do projeto foi a competência criativa de cada grupo, embasado nos princípios discutidos em sala de aula.

Mapa conceitual como estratégia empreendedora em sala de aula

O uso do mapa conceitual ajudou a organizar as ideias e as informações sobre marketing e hierarquia empresarial. Esta ferramenta auxiliou a compreensão por parte dos alunos dos conceitos que estão subjacentes a uma marca.



Considerações finais

Empreendedorismo e educação faz com que os alunos alcancem o melhor academicamente falando, por meio da resolução de problemas, tornando o corpo discente ativo e protagonista.

O refletir sobre situações – problema desenvolve a competência cognitiva, a criatividade e a organização para elaboração de estratégias de planejamentos.

Os resultados evidenciam a melhorias na postura, adequada o aluno em sala de aula e na interação com os colegas na realização das atividades.

Houve um aumento na compreensão da leitura de textos, e na percepção de que a independência acontece à medida que ele cresce em estudo e conhecimento. A esperança é que os alunos encontrem, verdadeiramente caminhos que os leve a um futuro promissor com uma nova visão da vida.

Fernando Dolabela, em sua palestra “Empreendedorismo: uma forma de ser”¹ nos diz que o empreendedor é importante por gerar riqueza e justiça

1. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=B24C2wfYajI>.

social. As escolas que implementam o empreendedorismo constroem um caminho forte para a liberdade, a democracia, qualidade de vida e canais de geração de riquezas. A riqueza não fica nas mãos de poucos.

Empreendedorismo lida com o ser humano e conhecimento, o tema não é científico, pois um empreendedor identifica oportunidades para investimentos, a pergunta que se costuma fazer é: O que você gostaria de ter e não tem?

A Google possui sete bilhões de clientes em potencial, onde se conhece, através do mesmo, profundamente as áreas dos profissionais que atuam gerando soluções e inovações. Oferece um centro de conhecimento, onde se pode obter o perfil, a cultura e o capital de risco de um empreendedor.

Há necessidade que haja muita criatividade na escola para se criar sistemas, design, marca, qualidade, produção e atividades de nível. O indivíduo que estuda, por exemplo, Ciência da Computação utiliza o conhecimento do passado, mas o empreendedor vive no futuro (especialista em algo que não existe). No empreendedorismo não há transferência de conhecimentos, os alunos produzem o conhecimento, pois o professor torna-se um articulador.

No passado era costume perguntar: “O que você sabe”? Hoje o questionamento é diferente: “Quem é você”? “Qual é o seu sonho”? Neste contexto o empreendedor é alguém que busca transformar seu sonho em realidade, ajudando, inclusive a combater a miséria no Brasil.

É interessante fazermos uma pequena reflexão, no que diz respeito ao “erro”, ele é fundamental no empreendedorismo, por ser inevitável, é uma fonte de aprendizagem e inovação. Assim, o aluno é o autor da própria vida, o conhecimento dá significado, emoção a própria vida. O educar é transformar pessoas capazes de construir seus próprios caminhos, perguntamos: “O que você vai fazer para transformar o seu sonho em realidade”?

Bibliografia

- DOLABELA, Fernando. *O Segredo de Luiza*. São Paulo, Editora de Cultura, 2006.
- DEMO, Pedro. *Conhecer e Aprender: Sabedoria dos Limites e Desafios*. Porto Alegre, Artes Médicas Sul, 2000.
- MARCOVITCH, Jacques. *Pioneiros & Empreendedores: A Saga do Desenvolvimento no Brasil*. 3 vol. São Paulo, Edusp; Saraiva, 2003, 2005, 2007.

Vídeo

Fernando Dolabela – Empreendedorismo: Uma Forma de Ser (Youtube).

Sites consultados

www.ejfgv.com.br.
www.genesis.puc.rio.br.
www.sebrae.com.br.
www.usp.br/pioneiros.

**Memória do Curso de Atualização
“Pioneirismo & Educação
Empreendedora” (2017)**

“Pioneirismo e Educação Empreendedora”

CURSO DE ATUALIZAÇÃO

Este curso de atualização almeja proporcionar aos participantes a compreensão do pioneirismo empresarial e relacioná-lo com as tendências geracionais da atualidade. O curso leva em conta os parâmetros estabelecidos pela Lei 15.693/2015, que cria o Plano Estadual de Educação Empreendedora. Com duração de 30 horas, das quais 15 horas são presenciais e 15 a distância, este curso contribui para a formação de professores e educadores. O curso é oferecido pela FEA/USP, com o módulo presencial realizado no Museu da Imigração do Estado de São Paulo.

OBJETIVOS

A partir da análise da trajetória e das ações dos pioneiros, pretende-se que os professores e educadores estejam aptos a:

- a) traçar as características pedagógicas do pioneirismo e do empreendedorismo e suas repercussões contemporâneas;
- b) elencar as habilidades, atitudes e comportamentos necessários para o desenvolvimento de ações empreendedoras e seu desenvolvimento em sala de aula;
- c) compreender as possibilidades de trabalho com a pedagogia empreendedora, por meio da criação de um projeto empreendedor.



Fotos da Etapa Presencial.

CONTEÚDOS

Pioneirismo e empreendedorismo. Pedagogia empreendedora. Habilidades do pensamento e desenvolvimento de processos mentais. Mapas conceituais.

PÚBLICO-ALVO

Professores/educadores de Escolas integrais, Fundamental II, Ensino Médio e Técnico .

DATAS CRÍTICAS

Período de inscrição: de 05/04/2017 a 15/04/2017

Módulo a distância: de 17/04/2017 a 17/07/2017

Módulo presencial: de 06/05/2017 e 07/05/2017

Prazo para a entrega do Projeto Modelo: até 27/07/2017

Feedback aos participantes e avaliação final: até 15/08/2017

METAS A SEREM ATINGIDAS

Formação de professores e educadores para a educação empreendedora;
Desenvolvimento de projetos de pioneirismo e empreendedorismo, por meio da parceria Escola - Universidade – Museu.

METODOLOGIA

O curso contará com etapas presenciais, leituras e pesquisa de campo. Nos encontros presenciais, por meio de exercícios e estudos de caso, serão examinadas as ações e estratégias utilizadas pelos pioneiros brasileiros, para analisar as características da cultura empreendedora. Haverá palestras com especialistas da área, jovens empreendedores e animadores de iniciativas de associativismo juvenil.

Serão apresentados aos participantes deste curso de atualização os conceitos que estruturam a exposição “Pioneiros & Empreendedores” e o material de apoio desenvolvido (caderno do professor e do aluno). Os mapas conceituais (*) serão a ferramenta de apoio para o planejamento e elaboração dos projetos.

(*) “Como fazer bons mapas conceituais? Estabelecendo parâmetros de referências e propondo atividades de treinamento” de Joana Guilares de Aguiar, Paulo Rogério Miranda Correia. <http://revistas.if.usp.br/rbpec/article/viewFile/548/343>.

NORMATIVA DO CURSO DE ATUALIZAÇÃO E SUA COORDENAÇÃO

O “Curso de Atualização em Pioneirismo e Educação Empreendedora” tem por fundamento a Resolução USP/CoCEx nº 6667, de 19 de dezembro de 2013, que determina: *O Curso de Atualização visa difundir o progresso do conhecimento em determinadas áreas ou disciplinas, terá, no mínimo, trinta horas de duração e será ministrado somente para alunos graduados. O coordenador do curso é o Prof. Alexandre Saes com o Prof. Jacques Marcovitch na coordenação acadêmica, além de outros colaboradores. Curso aprovado pela USP/CoCex, em 09 de março de 2017, Processo 2017.1.79.12.8.*

O ritmo e o andamento do módulo a distância são de livre escolha dos participantes. Aconselha-se uma carga de duas a três sessões por semana, devendo o módulo a distância ser concluído até 17/07/2017. Quando possível, as sessões a distância serão realizadas antes da atividade presencial. *As sessões do módulo presencial acontecerão nos dias 6 e 7 de maio de 2017, no Museu da Imigração do Estado de São Paulo.*

Para obtenção do *Certificado de Conclusão*, o participante deverá, obrigatoriamente, participar do módulo presencial e realizar as sessões a distância, além de cumprir as demais atividades associadas e avaliar o curso.

ESTRUTURA DO CURSO (16 sessões, total de 30 horas)

PARTE I: PARTE DE ENSINO A DISTÂNCIA: 08 SESSÕES TOTALIZANDO 15 HORAS

Sessão 1 – História Econômica e História Empresarial (1 hora)

Conteúdos: **Leituras:** FAUSTO, Boris. História Concisa do Brasil. São Paulo: Edusp, 2001. SAES, Flávio A.M; SAES, Alexandre M. História Econômica Geral. São Paulo: Saraiva, 2015. **Vídeo: História Econômica do Brasil** - Prof. Alexandre Saes (FEA/USP).

Questões: a) Quais foram as inquietações e os dilemas espelhados na controvérsia “Eugênio Gudín versus Roberto Simonsen”?; b) Como se traduzem esses dilemas e inquietações na aurora do século XXI?; c) Quais são as referências bibliográficas em História Econômica e História de Empresas que mereceriam ser contempladas nos componentes curriculares dos cursos de História do Brasil?

Sessão 2 – Pioneiros Brasileiros I: Francisco Matarazzo (2 horas)

Conteúdos: **Leitura:** MARCOVITCH, J. Pioneiros e Empreendedores. Vol. I. São Paulo: Edusp, 2003, Cap. 4: **Francisco Matarazzo**. **Vídeo: Francesco Matarazzo: a reinvenção da acumulação capitalista** - Prof. José de Souza Martins (FFLCH/USP)

Questões: a) Quais são os principais marcos de referência na trajetória de Francesco Matarazzo?; b) Como foram as crises políticas, econômicas e sociais enfrentadas por ele?; c) Quais são as principais lições legadas por este pioneiro para a construção do futuro?

Sessão 3 - Pioneiros Brasileiros II: Ramos de Azevedo (2 horas)

Conteúdos: **Leitura:** MARCOVITCH, J. Pioneiros e Empreendedores. Vol. I. São Paulo: Edusp, 2003. Cap. 5: **Ramos de Azevedo**. **Vídeo:** **Ramos de Azevedo** - Profa. Beatriz Siqueira Bueno (FAU/USP).

Questões: a) Quais são os principais marcos de referência na trajetória do Ramos de Azevedo?; b) Como foram as crises políticas, econômicas e sociais enfrentadas por ele ?; c) Quais são as principais lições legadas por este pioneiro para a construção do futuro?

Sessão 4 – Pioneiros Brasileiros III: Jorge Street (2 horas)

Conteúdos: **Leitura:** MARCOVITCH, J. Pioneiros e Empreendedores. Vol. I, São Paulo: Edusp, 2003. Cap. 6: **Jorge Street**. **Vídeo:** **Jorge Street: A fábrica do sonho** - Profa. Palmira Petratti Teixeira (Unesp).

Questões: a) Quais são os principais marcos de referência na trajetória de Jorge Street?; b) Como foram as crises políticas, econômicas e sociais enfrentadas por ele?; c) Quais são as principais lições legadas pelo pioneiro para a construção do futuro?

Sessão 5 – Pioneiros Brasileiros IV: Roberto Simonsen (2 horas)

Conteúdos: **Leitura:** MARCOVITCH, J. Pioneiros e Empreendedores. Vol. I, São Paulo: Edusp, 2003. Cap. 7: **Roberto Simonsen**. **Vídeo:** **Roberto Simonsen: a reinvenção das relações de trabalho** - Prof. José de Souza Martins (FFLCH-USP).

Questões: a) Quais são os principais marcos de referência na trajetória de Roberto Simonsen?; b) Como foram as crises políticas, econômicas e sociais enfrentadas por ele?; c) Como o pensamento econômico e a ação empresarial de Roberto Simonsen poderiam ser melhor inseridos nos cursos de História do Brasil?

Sessão 6 – Pioneiros Brasileiros V: Júlio Mesquita (2 horas)

Conteúdos: **Leitura:** MARCOVITCH, J. Pioneiros e Empreendedores. Vol. I. São Paulo: Edusp, 2003. Cap. 8: **Júlio Mesquita. Vídeo: Júlio Mesquita: fundador do jornalismo moderno no Brasil** - Dr. Jorge Caldeira (Academia Paulista de Letras).

Questões: a) Quais são os principais marcos de referência na trajetória de Julio Mesquita?; b) Como foram as crises políticas, econômicas e sociais enfrentadas por ele?; c) Quais são as principais lições legadas por este pioneiro para a construção do futuro?

Sessão 7 – Pioneiros Brasileiros VI : Luiz de Queiroz (2 horas)

Conteúdos: **Leituras:** MARCOVITCH, J. Pioneiros e Empreendedores. Vol. II. São Paulo: Edusp, 2005. Cap. 3: **Luiz de Queiroz. O legado de Luiz e Ermelinda de Souza Queiroz. Vídeo: Luiz de Queiroz: Os passos do saber** - Marly Therezinha Germano Percin (USP e Academia Piracicabana de Letras)

Questões: a) Quais são os principais marcos de referência na trajetória de Luiz de Souza Queiroz?; b) Como foram as crises políticas, econômicas e sociais enfrentadas por ele?; c) Quais são as principais lições legadas por este pioneiro para a construção do futuro?

Sessão 8 – Pioneiros Brasileiros VII: José Ermírio de Moraes (2 horas)

Conteúdos: **Leitura:** MARCOVITCH, J. Pioneiros e Empreendedores. Vol. II. São Paulo: Edusp, 2005, Cap. 8: **José Ermírio de Moraes. Vídeo: José e Antônio Ermírio de Moraes** - André Ermírio de M. Macedo (Memória Votorantim)

Questões: a) Quais são os principais marcos de referência na trajetória de José Ermírio de Moraes?; b) Como foram as crises políticas, econômicas e sociais enfrentadas por ele?; c) Quais são as principais lições legadas por este pioneiro para a construção do futuro?

Questões a serem respondidas ao término das 8 sessões de Ensino a Distância:

1. Que lições podem ser extraídas da trajetória dos pioneiros estudados para a formação das gerações do século XXI?

2. Identifique nos pioneiros estudados as atitudes, habilidades e comportamentos que compõem sua cultura empreendedora.

3. Com base nos estudos realizados, quais são os conteúdos e as metodologias que melhor contribuem para promover a pedagogia empreendedora e a cultura do pioneirismo na sala de aula e na escola?

Ensaio: Empreendedorismo hoje

Pesquisa de campo sobre um empreendedor do bairro em que vive o educador/professor participante do curso. Inclua: sua biografia, as habilidades, atitudes e comportamentos que o tornaram um empreendedor, sua trajetória e o seu perfil de competências. Descreva esse empreendedor. Compare os seus valores e características com um ou mais dos pioneiros estudados.

PARTE II: PARTE ENSINO PRESENCIAL: 08 SESSÕES TOTALIZANDO 15 HORAS

1º Dia – 06 de maio de 2017 – PIONEIRISMO E EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA

Sessão 1 - 09h00 – 11h00 - (2 horas): PIONEIRISMO E EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA: PESQUISA, ENSINO E MUSEOLOGIA

- Apresentação do curso, das propostas de leitura, artigo, trabalho e ensaio biográfico. *Alexandre M. Saes, Jacques Marcovitch e Marina Sartori de Toledo*
- Contextualização histórica no projeto Museológico “Pioneiros e Empreendedores”. Apresentação do site - biografias de alguns pioneiros paulistas e vídeos *Jacques Marcovitch*

- A implantação da Lei 15.693/2015, que cria o Plano Estadual de Educação Empreendedora. *Silvério Crestana*

Sessão 2 – 11h00 - 13h00 (2 horas): PIONEIRISMO: ESTRATÉGIAS E HABILIDADES

- Estratégias e pensamento dos pioneiros e empreendedores. *Jacques Marcovitch*
- Relato das ações formativas coordenadas pela Expomus desde 2010 no Rio de Janeiro, Ceará, Pernambuco e Amazonas. *Marina Sartori de Toledo*
- Oficina com caderno educativo da exposição. *Marina Sartori de Toledo*

Sessão 3 - 14h00 – 16h00 (2 horas): IMIGRAÇÃO, EMPREENDEDORISMO E PIONEIRISMO

- Visita monitorada ao Museu da Imigração. *Marília Bonas*
- Imigração, empreendedorismo e pioneirismo. *Marília Bonas*

Sessão 4 - 16h30 - 18h30 (2 horas): EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA E MAPAS CONCEITUAIS

- Empreendedorismo e Mídia. *Sandra Boccia, Revista PEGN*
- Pioneirismo em São Paulo I: Ramos de Azevedo *por Beatriz Bueno*
- Pioneiríssimo em São Paulo II: Jorge Street *por Palmira Petratti*
- Município empreendedor e Escola empreendedora. *Maria Lúcia Baltieri*

*2º Dia - 07 de maio de 2017: ATITUDE EMPREENDEDORA:
ESTRATÉGIAS E HABILIDADES*

*Sessão 5 - 09h00 – 11h00 (2 horas): PIONEIRISMO E ATITUDE
EMPREENDEDORA*

- *Pioneirismo e atitude empreendedora. Mara Sampaio*

*Sessão 6 - 11h00 – 13h00 (2 horas): PROJETO EMPREENDEDOR:
MODELOS*

- *Mapa conceitual na educação empreendedora. Marina Sartori de Toledo*
- *Proposta em grupo de um projeto empreendedor.*
- *Apresentação dos projetos e possibilidades de trabalho com os alunos.*

Sessão 7 - 14h00 – 16h00 (2 horas): PIONEIRISMO EM SÃO PAULO

- *Pioneirismo em São Paulo III: Luiz de Queiroz por Marly Percin*
- *Debate a partir de uma questão-chave levantada pelos palestrantes aos participantes do curso. Alexandre Saes e Jacques Marcovitch*

*Sessão 8 - 16h30 – 17h30 (1 hora): PIONEIRISMO COM UM VALOR
PARA A SOCIEDADE*

- *Discussão com os participantes sobre as formas de delinear, aplicar e disseminar novas práticas para estimular, entre os jovens, ações inovadoras de transformação para desenvolver uma postura ativa diante da vida e da carreira, além de promover o pioneirismo como um valor para a sociedade. Alexandre M. Saes, Jacques Marcovitch e Marina Sartori de Toledo*

Trabalhos para a conclusão do curso:

Projeto Modelo: Desenvolvimento de um projeto empreendedor, a partir da localidade do professor/educador, município ou bairro e das relações entre a escola e seu entorno. Trata-se de levar práticas de empreendedorismo à sala de aula, práticas de cultura empreendedora à escola, práticas de cultura empreendedora ao município, com iniciativas que conduzam a um projeto de vida significativa.

Conteúdos complementares

Leituras

A musealização e a regionalidade. *Maria Cristina Oliveira Bruno (USP)*

Pioneirismos brasileiros e o Estado de Pernambuco. *George Cabral de Souza (Universidade Federal de Pernambuco)*

Pioneirismos brasileiros e o Estado do Amazonas. *Alfredo MR Lopes (Ensaísta)*

Os pioneiros e o Estado do Ceará. *Gleudson Passos (UECe)*

Pioneiros e Empreendedores: A experiência educativa. *Marina de Toledo (MLP)*

Fonte: O Brasil Reencontra os Pioneiros: Textos e Contextos Regionais.

Coordenação: Jacques Marcovitch e Maria Cristina Oliveira Bruno. São Paulo: EDUSP, 2016.

Coletânea de artigos: Pioneirismo empresarial e o ensino do empreendedorismo no Brasil. Coletânea dos melhores trabalhos sobre o tema, resultado dos ensaios apresentados por participantes do primeiro curso de difusão cultural, realizado em 2013, na Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin – Universidade de São Paulo. Disponível para download em formato PDF em: http://www.usp.br/pioneiros/n/arqs/PIONEIRISMO_EMPRESARIAL_E_O_ENSINO_DO_EMPREENDEDORISMO_NO_BRASIL_Ensaio_290614.pdf

Vídeos

Imigração e Pioneirismo empresarial no Brasil. *Marília Bonas (Museu da Imigração)*

Pioneirismos brasileiros e o Estado de Pernambuco. *George Cabral de Souza (Universidade Federal de Pernambuco)*

Pioneirismos brasileiros e o Estado do Amazonas. *Alfredo MR Lopes (Ensaísta)*

Os pioneiros e o Estado do Ceará. *Gleudson Passos (UECe)*

Pioneirismo Empresarial de São Paulo: fontes e conteúdos. *Fernanda Carvalho (Bureau de Recherche)*

Acervo iconográfico

Imagens, apresentações e vídeos relacionados a 24 pioneiros brasileiros.

Disponível em: <http://www.usp.br/pioneiros/n/apoio.php>

Currículo dos Professores e Expositores

Alexandre Saes - Professor do Departamento de Economia da FEA/USP e do Programa de Pós-Graduação em História Econômica da FFLCH/USP. Possui graduação em Ciências Sociais pela UNESP/Fclar (2003) e Doutorado em História Econômica pelo Instituto de Economia da Unicamp (2008). Ministra as disciplinas de História Econômica e Formação Econômica do Brasil no Departamento de Economia e suas pesquisas gravitam nos temas da história do setor elétrico brasileiro e da constituição das cidades do Sul de Minas na transição do século XIX para o XX. É presidente da Associação Brasileira de Pesquisadores em História Econômica - ABPHE (2015-17). É bolsista produtividade (nível 2) do CNPq.

Beatriz Bueno - Possui graduação em História pela Universidade de São Paulo (1990), graduação em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado (1988) e doutorado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (2001). Atualmente é Professor Doutor 2 – MS3 2 RDI-DP da Universidade de São Paulo, atuando principalmente nos seguintes temas: História da Urbanização e do Urbanismo no Brasil; Cultura Profissional dos Arquitetos e Engenheiros; História do Mercado Imobiliário em São Paulo; e História da Cartografia. Bolsa de Produtividade em Pesquisa do CNPq – PQ-2 – 01/03/2013-29/02/2016.

Jacques Marcovitch - Professor Emérito da FEA/USP e Professor Sênior do IRI/USP. Master of Management pela Vanderbilt University (EUA), Doutor em Administração pela FEA/USP e pós-doutorado no International Management Institute (Suíça). Foi Reitor da USP de 1997 a 2001. É autor de várias obras, entre as quais da trilogia “Pioneiros e Empreendedores: A saga do desenvolvimento no Brasil” (Edusp). É membro do Conselho Superior do Graduate Institute of International and Development Studies em Genebra.

Mara Sampaio - Psicóloga social pela Universidade Metodista de Piracicaba, mestre pela USP em Qualidade de Vida no Trabalho. Iniciou sua carreira no governo do estado de São Paulo, onde atuou no gerenciamento de programas socioeducativos para adolescentes. Foi presidente do Conselho Estadual de Direitos da Criança e do Adolescente de São Paulo - CONDECA (1996/7). Foi gerente de educação empreendedora do SEBRAE-SP, onde coordenou o desenvolvimento de diversos cursos de empreendedorismo. Atualmente é consultora de educação empreendedora do SENAC-SP desenvolvendo nesta parceria de mais de dez anos ações e programas de formação de formadores, oficinas de jogos para sala de aula e produção de casos de sucessos de alunos da instituição.

Maria Lúcia Baltieri - Bacharel pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e pós-graduada em Educação. Professora universitária e coordenadora de curso superior em Turismo, atuou durante oito anos como consultora de turismo, cultura e artesanato no Sebrae - SP. Desde 2010 é Secretária de Desenvolvimento e Políticas de Empreendedorismo da Prefeitura municipal de Porto Ferreira. Foi responsável pelo programa “Torrinha Cidade Empreendedora”, quando obteve em 2014 e 2016 a primeira colocação estadual no prêmio Sebrae Prefeito Empreendedor.

Marly Perecin - Historiadora formada pela PUC/Campinas, com Mestrado pela PUC/São Paulo, e doutorado em História pela FFLCH/USP. Autora de diversos artigos, romances e monografias, é membro da Academia Piracicabana de Letras. Dentre seus livros, destacam-se Encontros das Águas - 1723-1777 (Editora Degaspari, 2007); e Os Passos do Saber: A Escola Agrícola Prática Luiz de Queiroz (Edusp, 2004).

Marília Bonas - Historiadora, especialista em Museologia pela Universidade de São Paulo (USP) e mestre em Museologia Social pela Universidade Lusófona de Lisboa. Atua há mais de 15 anos nas áreas de pesquisa, documentação museológica e gestão cultural. É diretora executiva e técnica do Instituto de Preservação e Difusão da História do Café e da Imigração, Organização Social de Cultura que faz a gestão do Museu do Café (Santos) e do Museu da Imigração (São Paulo).

Marina de Toledo - É graduada em Artes pela FAAP e mestre em Artes/Teatro pela ECA/USP. Ministrou cursos de História da Arte, além de aulas de Artes e Teatro em vários colégios. Foi assistente de coordenação do Educativo do Museu Afro Brasil e coordenou o educativo de exposições como MAM [na] OCA, Arte dos mapas na Casa Fiat de Cultura. Atualmente coordena o Núcleo Educativo do Museu da Língua Portuguesa e o programa educativo da Exposição Pioneiros & Empreendedores.

Palmira Petratti Teixeira - Formada em História pela Universidade de São Paulo, onde obteve seu mestrado e o doutorado em História Econômica do Brasil. Professora aposentada da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - campus de Marília, Departamento de Ciências da Informação. Desenvolveu projeto científico patrocinado pela FAPESP que deu origem ao Arquivo Histórico Documental da Cidade de Marília - CEDHUM. Dedicada à pesquisa histórica, possui diversos tipos de produções culturais, incluindo experiência na área da imprensa escrita e editorial.

Sandra Boccia - Jornalista pela Escola de Comunicações e Artes da USP. Desde 2008 é diretora de redação da revista Pequenas Empresas & Grandes Negócios, nas plataformas revista, site, redes sociais, tablet e mobile. Durante a sua gestão a equipe de PEGN recebeu mais de 15 prêmios de destaque nacional. Participa de várias iniciativas em prol do empreendedorismo feminino no Brasil e no exterior. Na Editora Globo também coordena o Movimento Empreenda, projeto criado para encorajar e capacitar os empreendedores brasileiros. O Movimento é tema do seu quadro sobre empreendedorismo na rádio CBN.

Silvério Crestana - Físico, doutor pela USP, MBA/FGV, e especialização em Políticas Públicas pela Unicamp. Consultor da Frente Parlamentar do Empreendedorismo da Assembleia Legislativa de São Paulo e do Sebrae - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas. Foi pesquisador do Centro Tecnológico da Marinha em São Paulo. Assessorou projetos para centros e museus de ciências na USP. Especialista em Políticas Públicas para Apoio ao Empreendedorismo.

Sobre os Autores dos Projetos e Iniciativas

Alexandre Vasconi Lopes de Souza – Bacharel em Turismo pela Faculdade Casa Branca (Facab), pós-graduado/MBA em Economia com Gestão Cultural, Ambiental e Turística, e Gestão de Produção e Logística pela Faculdade de Tecnologia Ciências e Educação (Fatece). Atuou como coordenador de cursos de pós-graduação na Facab e como coordenador de Equipes de Campo e Apoio Logístico na Ferrari Agroindústria. Foi Gerente de Logística de uma Multinacional do segmento Cerâmico (Verbano Porcelanas). Atualmente é Chefe da Seção de Turismo da Prefeitura Municipal de Porto Ferreira.

Alfredo Colenci Neto – Mestre e doutor em Engenharia de Produção pela Universidade de São Paulo (EESC-USP). Atualmente é professor pesquisador da Faculdade de Tecnologia de São Carlos e coordenador regional da Agência Inova Paula Souza. Atua também como consultor da empresa COSS Consulting, tendo coordenado projetos na área de Internet das Coisas.

Daniel Marcelo Dias Entorno – Ecólogo pela Unesp Rio Claro e Técnico em Segurança do Trabalho pelo Centro de Educação Tecnológica Paula Souza. Especialista em Investimento e Gestão na Agroindústria Sucroalcooleira. Foi Agente de Inovação respondendo pelos polos de Piracicaba e Pirassununga da Agência USP de Inovação. Realizou estágio na ISIS Innovation, em Oxford, e no Innovations and Partnerships Office (IPO) em Toronto. Atualmente responde pela implantação do escritório de apoio a projetos da Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia da USP.

Diego Souza Costa – Bacharel em Ciências Sociais pela Universidade Nove de Julho (Uninove) com pós-graduação em andamento em Psicopedagogia pela mesma instituição. Desde 2014 atua como professor de Sociologia na Escola Estadual Maria Pastana Menato e hoje cursa, como aluno especial, disciplinas do grupo Diversitas da USP.

Elisiane Alves de Oliveira – Professora de Língua Portuguesa e Inglesa, Literatura e Comunicação Profissional. Graduiu-se em Licenciatura Plena em Letras pela Univap/SP e especializou-se na Unifesp/SP. Foi estudante especial no IEL-Unicamp e no DLM-FFLCH-USP. Atualmente, é mestranda no Diversitas-USP e exerce a docência na Etec de Jacareí/SP, unidade escolar do Centro Paula Souza, lecionando para o Ensino Médio e Técnico.

Fernando Corrêa Grisi – Graduado em Administração de Empresas pela PUC/SP, cursou MBA Executivo e Gestão Empresarial pela ESPM. É Mestre em Administração pela PUC/SP, pesquisador e conselheiro do Núcleo de Estudos do Futuro (NEF-PUC – Cátedra Ignacy Sachs de Sustentabilidade). Cofundador da Escola de Empreendedorismo Cultura Empreendedora e professor de pós-graduação no Senac e FMU.

Francienne Hernandes Moreira – Graduada em Educação Artística com Bacharelado em Desenho de Moda pelo Centro Universitário de Rio Preto. Docente de Práticas Profissionais do Centro de Treinamento Senai Jahu em cursos profissionalizantes e técnicos. Na Faculdade de Tecnologia (Fatec) de Jahu é docente do curso de Gestão da Produção Industrial e responsável pelo Maker Lab instalado no Núcleo de Inteligência Competitiva (NIC) Inova Paula Souza Fatec Jahu. Pós-graduada em Criação e Comunicação da Imagem para Moda (USC) e pós-graduada em Docência na Educação Profissional e Tecnológica (Senai-CETIQT).

Indira Lira Borborema Choquecagua – Formada em Licenciatura Plena em Letras. É professora efetiva das redes estadual (Cubatão) e municipal (São Vicente). Realizou diversos cursos de orientação pedagógica voltados à aprendizagem e processo ministrados pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo.

Ivone Marchi Lainetti Ramos – Mestre em Tecnologia pelo Centro Paula Souza, em São Paulo e doutoranda em Administração pelo Centro Universitário FEI/São Paulo. Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), Tecnóloga em Construção Civil pela Faculdade de Tecnologia de São Paulo (FATEC/SP) e especialista em Gestão Pública pelo Instituto Federal do Paraná (IFPR). Professora do Centro Paula Souza e Diretora da Etec Sebrae. Também é professora do Curso de Aperfeiçoamento e Aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos, Programa de Pós-graduação do Centro Paula Souza (Ceeteps).

João Geraldo dos Santos Júnior – Professor da Etec Cônego José Bento de Jundiá. É licenciado em Filosofia (PUC/MG) e História (Unimes). Especialista em Política Social e Gestão Institucional (Unitau) e mestre em Ciências da Religião (PUC/SP).

João Henrique dos Anjos Oliveira – Professor de Ensino Médio e Técnico. Licenciado em História. Pós-Graduado em Docência para o Ensino Superior. Mestrando em Administração pela FEI. Professor do Centro Paula Souza, atualmente na Etec Sebrae, onde atua como professor, orientador de cursos EAD e coordenador de curso.

João Luiz Ferreira Pimenta – Graduado em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Uberlândia. Tem Especialização em Bioecologia e Conservação Ambiental pela Universidade Metodista de Piracicaba. Realizou pesquisa científica nas áreas de Zoologia e Ecologia e publicou quatro dessas pesquisas. Leciona Biologia e Ciências e, atualmente, atua no Colégio Dom Pedro II e na Escola Estadual Professor Wilson Camargo, na cidade de Americana.

Josiane Alves Pinto Villa – Graduada em Pedagogia pela Universidade Camilo Castelo Branco (Unicastelo). Possui especialização em Coordenação Pedagógica pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e em Língua Portuguesa pela Faculdade São Luís. Atualmente trabalha como chefe de divisão de ensino na Secretaria de Educação da Prefeitura Municipal de Porto Ferreira.

José Márcio de Lima Santos – Professor, formado em Letras (Português & Inglês) pela Universidade de Guarulhos. Desde então, vem ministrando aulas na rede pública de ensino com o objetivo de promover a reflexão sobre os conceitos teóricos a respeito da leitura e da literatura, bem como subsidiar as práticas de sala de aula com atividades habituais e sequências didáticas, além de “Música e Qualidade de Vida”.

Júlio Araújo Carneiro da Cunha – Professor do Programa de Pós-Graduação em Administração (*stricto-sensu*) da Universidade Nove de Julho (Uninove). Doutor em Administração pela Universidade de São Paulo (FEA-USP), mestre em Administração de Organizações (FEARP-USP), graduação em Administração de Empresas (Unaerp), Ciências Econômicas (FEARP-USP) e Ciências Contábeis (FEARP-USP). Atualmente realiza pesquisas nas áreas de Estratégia, Empreendedorismo e Gestão do Desempenho.

Karina Alves de Melo – Graduada em Administração de Empresas e cursando licenciatura em Física e Mestrado em Astrofísica e Física Computacional. Leciona em escolas estaduais, trabalhando com o ensino de matemática para os níveis Fundamental II e Médio. Experiência como professora de apoio ao aprendizado (P.A.A.).

Liana Caron Peçanha – Graduação em Administração Pública (FGV), pós-graduação em Qualidade e Produtividade (POLI-USP), Mestre em Administração (Mackenzie), Doutora pelo Pronut (interdisciplinar FCF, FSP e FEA-USP). Foi diretora da área de Incentivos, tendo como clientes Novartis, Medley, GM, John Deere, Caloi e Porto Seguro. Integrou a Comissão Julgadora do Prêmio Sesi de Qualidade no Trabalho. Pesquisadora do Núcleo de Gestão de Qualidade de Vida no Trabalho (FEA-USP) e membro da comissão do Grupo Teco Zona Sul (empreendedores certificados pelo Empretec/Sebrae).

Maria Lúcia Baltieri – Bacharel em Turismo pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP) e pós-graduada em Educação. Foi professora universitária e coordenadora de curso superior em Turismo. Foi consultora de turismo, cultura e artesanato no Sebrae/SP e Secretária de Desenvolvimento e Políticas de Empreendedorismo da Prefeitura Municipal de Torrinha, sendo responsável pelo programa “Torrinha Cidade Empreendedora”, obtendo por dois anos a primeira colocação estadual no Prêmio Sebrae Prefeito Empreendedor. Atualmente é Secretária de Desenvolvimento Econômico na Prefeitura Municipal de Porto Ferreira.

Mércia Maria Saboia Bezerra Geres – Graduada em Administração de Empresas pela FEA-USP, cursou MBA em Finanças Empresarias pela FIA-USP e o Programa de Capacitação para Resultados da Fundação Dom Cabral. Atuou como Executiva Financeira nos segmentos financeiro/bancos, industrial e de consultoria em empresas nacionais e em multinacional de grande porte. Foi também professora do Centro Paula Souza. Atualmente, atua como assistente técnico-administrativo na Etec Sebrae.

Michel Mott Machado – Doutor em Administração de Empresas pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Coordenador de Projetos (Cesu-Ceeteps). Professor na Universidade de Mogi das Cruzes e na Universidade Presbiteriana Mackenzie. Pesquisador do Grupo de Pesquisa de Valores, Dignidade e Gestão (PPGA-Mackenzie) e do Grupo de Políticas Públicas em Educação, Formação Humana e Desafios Contemporâneos (PMPP-UMC).

Ricardo Luis Patroni – Graduado em Engenharia de Gestão e Bacharel em Ciência e Tecnologia pela Universidade Federal do ABC (UFABC). Possui capacitações em Administração Pública e Empreendedorismo em Pequenos Negócios. Funcionário público federal do Ministério da Educação (MEC) desde o ano de 2009, exerceu suas atividades na divisão acadêmica do centro de Engenharia, Modelagem e Ciências Sociais Aplicadas da UFABC. Atualmente é chefe de divisão de Inovação e Desenvolvimento Econômico da Prefeitura Municipal de Porto Ferreira.

Rita de Cassia de Mattos – É professora e museóloga pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio). Mestre em Museologia e Patrimônio, pelo PPGPMUS-Unirio/Mast. Atuou como museóloga na Superintendência de Museus da SEC/RJ. Atualmente é presidente do Cofem e membro do Icom. Tem experiência em Educação em Museus, Museologia e Patrimônio.

Roberto Augusto dos Santos – Graduação em Ciências Econômicas pela Instituição Toledo de Ensino; especialização em Gestão Empresarial pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP); especialização em Metodologia e Didática no Ensino Superior (Anhanguera Educacional); graduação em Filosofia (Claretianos) e mestrado em Educação Profissional: processos de ensino, gestão e inovação na Universidade de Araraquara. Atualmente, atua como professor na Faculdade de Tecnologia (FATEC) de Jahu. Possui experiência nas seguintes áreas: administração de pequenas e médias empresas, empreendedorismo e jogos empresariais vivências. Trabalhou por dez anos no Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae).

Rui Dezani – Mestre em Engenharia de Produção pela Unimep. Especialista em Administração Financeira e Bacharel em Administração de Empresas. É Professor da Fatec (Centro Paula Souza), de São José do Rio Preto, nas disciplinas Gestão da Qualidade e Certificação e Marketing. Coordenador do programa de pós-graduação (*latu sensu*) da Fatec, Gestão de Estratégia Empresarial e coordenador da área de Empreendedorismo Inova Paula Souza.

Rui Sérgio Torres – Engenheiro Naval pela Escola Politécnica da USP, pós-graduado em Administração de Empresas pela Fundação Getúlio Vargas, mestrando do Programa de Mestrado Profissional em Empreendedorismo da FEA-USP, instrutor de treinamentos comportamentais, facilitador do programa Empretec e empresário do ramo de lavanderias.

Sandra Regina Martins Copolo – Trabalha na área didática e pedagógica. Possui curso de Tradutor/Intérprete pela Faculdade Ibero Americana. Realizou duas pós-graduações em Ensino de Língua Inglesa, na Universidade São Marcos e na Unesp. Lecionou Inglês em institutos de idiomas. É professora da rede pública estadual de ensino.

Sueli Lopes Martins – Formada em Administração e Ciências Sociais, com especialização em Psicopedagogia e Psicologia Aplicada. Atua na área de educação profissional em instituições como Senac. Atualmente leciona Sociologia da Educação nas Faculdades de Ciências Econômicas Santa Rita, além de realizar trabalhos com jovens em situação de vulnerabilidade por meio de orientação profissional.

Vera Lucia Maria Lopes – Contabilista, com larga experiência em administração de empresas, atuando como administradora de empresas há cerca de trinta anos. Atualmente na empresa SBDE: Gerente de Projetos Educacionais.

Este livro demonstra que o desenvolvimento de uma educação empreendedora pode construir modelos inovadores de aprendizagem. Isso requer a formação de educadores capacitados a formular novas estratégias de ensino e estabelecer uma nova relação com os alunos e o conhecimento. Os projetos aqui apresentados cumprem importante papel na disseminação do empreendedorismo. Mostram, igualmente, a formação de educadores sensibilizados para uma aprendizagem mais propositiva. Esse processo de difusão do ensino empreendedor pode ser efetivado no âmbito mais largo das políticas públicas e servir como guia para outras experiências.

ISBN 978-85-7166-180-6



9 788571 661806 >