

INOVANAÇA, UM PROJETO DE VIDA

Data de aceite: 29/07/2024

Leonardo Borges Veloso

Mestre em Tecnologia, Comunicação e Educação PPGCE/UFU/MG, Universidade Federal de Uberlândia-UFG, Minas Gerais, Brasil

RESUMO: Este artigo sistematiza experiências educativas com o Inovanaça, componente curricular sobre Empreendedorismo e inovação, com estudantes do ensino médio em Uberlândia/MG, bem como o início da investigação realizada no Programa de Mestrado Profissional em Tecnologias, Comunicação e Educação/Universidade Federal de Uberlândia-UFU. A questão centrou-se em como preparar os estudantes para entender problemas no dia-a-dia; encontrar soluções concretas em diferentes temas, exercitando a criatividade e a gestão inovadora de negócios, de maneira sensível, sustentável e humana. Nosso objetivo é capacitá-los a enfrentarem os desafios sociais; desenvolver sensibilidades, ideias, habilidades, e técnicas de empreendedorismo e inovação voltadas para transformação de ideias em projetos de negócios que impactam em uma determinada comunidade. Para

tanto, usamos as metodologias ativas e o Design Thinking. As discussões recaem na importância da formação de cidadãos conscientes e proativos, entrelaçadas ao desenvolvimento da sensibilidade, criatividade e crítica.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Empreendedora; empreendedorismo; startups; metodologias ativas; inovação.

INOVANAÇA, A LIFE PROJECT

ABSTRACT: This article systematizes educational experiences with the Inovanaça project, developed in the Entrepreneurship and Innovation course with high school students in Uberlândia/MG, as well as the initial research conducted in the Professional Master's Program in Technologies, Communication, and Education at the Federal University of Uberlândia (UFU). The central question focused on how to prepare students to understand everyday problems; find concrete solutions across different themes, exercising creativity and innovative business management in a sensitive, sustainable, and humane manner. Our goal is to enable them to face social challenges; develop sensitivities, ideas, skills, and entrepreneurship and innovation

techniques aimed at transforming ideas into business projects that impact a given community. To this end, we use active methodologies and Design Thinking. The discussions emphasize the importance of training conscious and proactive citizens, intertwined with the development of sensitivity, creativity, and critical thinking.

KEYWORDS: Entrepreneurial Education; Entrepreneurship; Startups; Active Methodologies; Innovation.

INOVANAÇA, UN PROYECTO DE VIDA

RESUMEN: Este artículo sistematiza experiencias educativas con el proyecto Inovanaça desarrollado en la asignatura de Emprendimiento e Innovación, con estudiantes de secundaria en Uberlândia/MG, así como el inicio de la investigación realizada en el Programa de Maestría Profesional en Tecnologías, Comunicación y Educación de la Universidad Federal de Uberlândia (UFU). La cuestión se centró en cómo preparar a los estudiantes para entender los problemas cotidianos; encontrar soluciones concretas en diferentes temas, ejercitando la creatividad y la gestión innovadora de negocios de manera sensible, sostenible y humana. Nuestro objetivo es capacitarlos para enfrentar los desafíos sociales; desarrollar sensibilidades, ideas, habilidades y técnicas de emprendimiento e innovación orientadas a transformar ideas en proyectos de negocios que impacten en una determinada comunidad. Para ello, utilizamos metodologías activas y Design Thinking. Las discusiones recaen en la importancia de formar ciudadanos conscientes y proactivos, entrelazadas con el desarrollo de la sensibilidad, creatividad y pensamiento crítico.

PALABRAS CLAVE: Educación Emprendedora; Emprendimiento; Startups; Metodologías Activas; Innovación.

INTRODUÇÃO

As pessoas fazem planos durante todo o tempo. São projetos, sonhos, que servem de motivação para criar a realidade hoje e amanhã. Isso nos ajuda a dar sentido para o mundo, pois tornamo-nos empreendedores a cada projeto, fruto de nossos próprios desejos. Assim, abrimos novos caminhos em nossas vidas a várias possibilidades. Esse movimento parece ser mais forte na adolescência, uma vez aliado à busca de uma identidade diferenciada dos pais, à insatisfação com os sistemas institucionais, às rápidas mudanças climáticas e pandêmicas, e à angústia de querer mudar o mundo. Nessa perspectiva, os jovens sentem que precisam de um novo método e ferramentas para viverem este caos ou apreendê-lo como uma possibilidade existencial, sem certezas ou verdades absolutas, mas constantemente em aprendizado.

O desenvolvimento de um projeto -nessa fase da vida- dá sentido ao caos existencial da adolescência e pode funcionar como um rito de passagem entre a infância e a adolescência. Por certo que os ritos de passagem não são delimitados por fronteiras rígidas. São os ritos que dão uma configuração “à vida das pessoas e às suas relações interpessoais e aos seus valores morais” uma vez que, são eles que outorgam “autoridade e legitimidade aos indivíduos, bem como um sentido à passagem da adolescência à

adulterez” (Rodolpho, 2004, p. 192). Se, atualmente, os traços que delimitam fronteiras entre as diferentes fases da vida e seus rituais são cada vez mais imprecisos (Pais, 2009, p. 373) para os jovens, um projeto de vida “levará pelos menos a uma experiência construtiva e contribuirá para fazer andar para frente uma nova ideia, fazer evoluir as mentalidades” (Dolto, 2004, p. 67).

Os ritos de passagem não são algo novo e aconteciam da Austrália ao Brasil, da Terra do Fogo a Oceania, nos Incas e Maias. Eles têm como denominador comum a percepção de que se deve morrer para que haja um nascimento (Van Gennep, 2013). Ao transpor essa ideia para a atualidade, entendemos a adolescência como a fase da morte simbólica da infância para o nascimento da vida adulta. No entanto, os ritos de passagem foram se modificando durante o tempo, deixando rituais cruéis¹ -de séculos atrás- para atividades mais próximas à realidade da sociedade da época atual². Para exemplificar essa afirmação, podemos apontar o alistamento obrigatório, no exército brasileiro, como um rito de passagem importante, pois correspondia à passagem do adolescente para o homem. Em tempos mais recentes, a carteira de motorista foi um rito impactante para uma geração. Saber dirigir significava participar com responsabilidade adulta, da vida pública. Assim, os ritos mudam de acordo com a condição histórica e correspondem aos diversos saltos cognitivos da adolescência (Robson, 2022).

Atualmente, com modelos familiares e sociais diversos, os ritos de passagem também se tornaram mais diversos e em muitos casos ocorrem tardiamente, já que muitos adolescentes passam por toda a sua juventude morando com seus pais e, muitas vezes, sem sequer deixarem de receber a atenção dada a uma criança. Dessa forma, a execução de um projeto de empreendedorismo e inovação é algo que o adolescente pode realizar de acordo com a sua própria vontade, sob a sua responsabilidade, e sem a ajuda dos seus pais. O que pode ser um primeiro passo para a passagem para a vida adulta (Sheehy, 1997). Ademais, segundo Françoise Dolto (2004, p.123) “o projeto pode fazer a criança morrer para a infância e chegar a um outro nível de domínio na vida coletiva”.

Esse entendimento levou-me à criação de uma metodologia de ensino de empreendedorismo e inovação para o Ensino Médio. O que em 2020 já era uma prática minha, aplicada em uma escola em Goiânia, hoje se tornou metodologia a partir do entendimento e conhecimento da disciplina Ciência e Cidadania no Colégio Nacional em Uberlândia. Ao me tornar professor da disciplina INOVANAÇA – Empreendedorismo e Inovação, no Colégio Nacional em Uberlândia/MG, contemplei práticas educacionais anteriores, definidas a partir de 05 pilares: Empreendedorismo, Cidadania, Criatividade e Inovação, Sustentabilidade e Educação Financeira.

1 Para maiores informações consulte: Viana, Silvia. *Rituais de sofrimento* (2012).

2 Para maiores informações consultar: DAMATTA, Roberto, “Individualidade e liminaridade: considerações sobre os ritos de passagem e a modernidade” (2000).

O projeto surgiu a partir da necessidade dos estudantes em escolherem seus próprios problemas, os quais seriam resolvidos de acordo com suas percepções de mundo, e das habilidades -consideradas pelos próprios- como seus pontos fortes. Segundo os estudantes essas habilidades não eram contempladas nas disciplinas tradicionais. A jornada de estudo iniciava com a identificação do problema, seguido de proposições práticas em projeto criado pelos agrupamentos de estudantes –equipes-, voltado para a resolução. A maioria das vezes, estes problemas eram relacionados à escola, tais como: a dificuldade de organizar horários de estudos e tarefas; a falta de clubes específicos de estudo; a falta de conhecimento em determinadas disciplinas; a desigualdade educacional em relação aos estudantes das escolas públicas; a ausência de feiras e eventos artísticos e culturais; a incapacidade de ajudar animais abandonados e a falta de opções para as aulas de educação física. Outros se seguiram, relacionados à família, ao local onde moram, e aos colegas.

Desta maneira, iniciou nosso processo de educação empreendedora, rumo ao nosso objetivo, a saber, o desenvolvimento das competências socioemocionais³, cruciais não apenas para atender a componente curricular Empreendedorismo e Inovação. Mas, também, para o desenvolvimento humano, pessoal, o enfrentamento dos desafios sociais e profissional dos estudantes, conforme aponta Rafael Alzina Bisquerra (2003).

ARCABOUÇO TEÓRICO

Originário do latim *imprehendere*, a palavra empreender é comumente apontada como originária na língua portuguesa no século XV. No entanto, há outras fontes que, como Antônio Geraldo Cunha, em seu Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa (1986), apontam o termo como surgido na língua portuguesa, no século XVI. No entanto, a expressão “empreendedorismo” originou-se

da tradução da expressão *entrepreneurship* da língua inglesa que, por sua vez, é composta da palavra francesa *entrepreneur* e do sufixo inglês *ship*. O sufixo *ship* indica posição, grau, relação, estado ou qualidade, tal como, em *friendship* (amizade ou qualidade de ter amigo). O sufixo pode ainda significar uma habilidade ou perícia ou, ainda, uma combinação de todos esses significados como em *leadership* (liderança=perícia ou habilidade de liderar)”. (Barreto, 1998, pp. 189-190).

Não obstante o empreendedorismo tenha sido um assunto tratado há séculos, somente na década de oitenta se tornou objeto de estudos, em quase todas as áreas do conhecimento, e em grande parte das nações. De maneira abrangente, o empreendedorismo é hoje destaque nas políticas econômicas dos países desenvolvidos e em vias de

3 Conjunto de habilidades que possibilitam uma pessoa lidar com tranquilidade, com suas emoções e, consequentemente, com o outro, em situações adversas. Habilidades como empatia, colaboração, resolução de problemas, entre outros, são essenciais no processo da existência humana e no desenvolvimento e desempenho do empreendedor perante o mercado competitivo e à vida social (BISQUERRA, 2003; 2016).

desenvolvimento como o Brasil. Atualmente, o assunto é de grande importância frente ao destaque econômico mundial, uma vez visarem o desenvolvimento não somente econômico como, também, humano, conforme propõe a diretora-geral Irina Bokova (Unesco, 2005). Neste contexto, aprender na prática, tal como se faz na vida real, insere o empreendedor como alguém fazendo, errando, aprendendo (Chagas, 2000).

O Brasil é um país com grande potencial empreendedor, pois conta com características de seu povo, o sonho, a criatividade, a flexibilidade e inovação. Segundo Idalberto Chiavenato (2004, p. 11), o país ocupa a 15ª posição do Ranking do Empreendedorismo por Oportunidades e a 4ª posição no Ranking do Empreendedorismo por Necessidades, segundo pesquisa da GEM – Global Entrepreneurship Monitor realizada em 2005. Em 36 países. O empreendedor é criativo, aceita novas ideias de outras pessoas e de outras fontes como, os consumidores e adotam métodos para geração de novas ideias (Hisrich & Peter, 2004. p. 164)

Neste sentido, a Educação Empreendedora é uma ferramenta importante para os educadores motivarem seus estudantes para a construção de ideias inovadoras, auxiliando-os na formação de cidadãos críticos, autônomos, transformadores e empreendedores. Segundo Pedro da Costa, Sérgio Machado Wolf e Tatiana V. A. Ribeiro (2006) é cada vez mais frequente no Brasil, o empreendedorismo

como opção de carreira, frente às dificuldades socioeconômicas que assolam o país e reduzem as oportunidades para aqueles que querem ingressar no mercado de trabalho. No entanto, a prática do empreendedorismo convive com a falência de muitas organizações, em decorrência dos baixos níveis de educação e da desmotivação dos empresários para utilizarem ferramentas gerenciais capazes de profissionalizar suas atividades.

No processo educativo, os estudantes, além de estarem realizando seus ritos de passagem para a vida adulta, ainda se atentam para seus futuros profissionais. Neste transcurso, percebem que não existe um caminho certo ou seguro na proposição de um negócio ou de uma carreira segura. Ao contrário, ao primeiro contato com o mercado de trabalho, aquela “certeza absoluta” se esvazia como água em uma peneira. Nesse processo a elaboração de um projeto é importante, pois define prioridades, organiza o pensamento, exercita a crítica, contempla o individual sem, no entanto, desconsiderar o social. É um projeto de vida que abarca o empreendedorismo para a realização de sonhos individuais, em um movimento que significa caminhar junto, de mãos dadas, acertando e errando, em direção a construção do mundo (Rufino, 1999).

A REALIZAÇÃO DO PROJETO E SEU PERCURSO METODOLÓGICO

Para a realização do projeto, entrecruzamos três metodologias, a saber, a da educação empreendedora (Dolabela, 2003; Ribas, 2011), as metodologias ativas (Moran, 2015; Nóvoa, 2001; Yaegashi, 2017) e as do *Design Thinking* (Mello E Abelheira, 2015; Brown, 2020). Realizamos palestras, estudos de caso, leituras, visita a empresas, brainstorming, protótipos (simulações e projetos desenvolvidos em grupos), entrevistas com empreendedores, planos de negócios, uso de filmes e jogos sobre empreendedorismo. Outra ferramenta para desenvolvimento do comportamento empreendedor, fundamental para as metodologias usadas, é o uso da metodologia de resolução de problemas.

Logo no início da disciplina Inovanaça foi preciso desenvolver a autonomia nos estudantes, bem como, a faculdade de empatia, a ideia de trabalho em equipe e colaboração, com dinâmicas direcionadas para tal fim. Além disso, no processo de sondagem, durante a criação de um protótipo do projeto, foi possível identificar desejos, potencialidades, pontos de melhoria e, até mesmo, aspirações pessoais que precisavam ser revistas ou mesmo trazidas para o contexto da vida concreta em suas realidades cotidianas e atuais, muito distantes das ‘bolhas’ das redes sociais em que viviam. A partir de então, iniciamos o processo de criação de protótipos, de maneira coletiva. Levamos em conta a proposição, a implementação e avaliação de solução de problemas socioculturais e/ou ambientais local, regional, nacional e/ou global. Realizamos ações e projetos visando a criação de um negócio sustentável ambiental, cultural e socialmente responsável. Apoiamo-nos no seguinte parâmetro para a escolha dos problemas: os objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) da ONU voltados para as soluções sustentáveis, escalonáveis, e viáveis economicamente. O que foi um grande desafio para os estudantes, contudo, uma necessidade social, do meio ambiente e do mercado de trabalho atual. O processo e a realização destes protótipos fizeram com que os estudantes pudessem não somente aprender conceitos atuais de mercado, mas também desenvolverem habilidades e competências para valores, técnicas empreendedoras e inovadoras. A disciplina utilizou algumas estratégias para a consecução da inovação educacional, tendo como princípio o ambiente no qual os estudantes estavam inseridos, ou seja, a partir do espaço de sala de aula.

A sala teve uma configuração retangular ao invés de quadrada, e as mesas todas eram coletivas. Os estudantes sentavam juntos formando o seu *squad*⁴. Tais agrupamentos constituíram 90 *squads*, de um total de 520 estudantes partícipes da disciplina, em 2020. Os *squads* realizaram projetos com temas e público-alvo diferentes (idosos, homossexuais, menor abandonado, adolescente, entre outros de acordo com seus interesses). Nos minutos iniciais da aula, eu aproveitava para inserir as atividades do dia e explicar alguns conceitos, os quais seriam utilizados durante a mesma. A partir daí os estudantes

4 O termo traduzido do inglês, significa esquadrão ou pelotão. Usamos o termo aqui para referenciar uma equipe com objetivos em comum, em busca da resolução de problemas, ou seja, de soluções inovadoras.

pesquisavam de modo interdisciplinar e trabalhavam, individualmente, em seus notebooks, no sentido de buscarem soluções para os problemas encontrados em seus públicos-alvo. Posteriormente, discutiram em grupo a respeito de seus pressupostos. Após os grupos encontrarem em si um consenso, dividiram com toda a turma, a melhor solução encontrada. Desta maneira, criaram um ambiente de aprendizagem única, mesmo com os temas, problemas, público-alvo, de diferentes projetos. A tecnologia empregada foi a ferramenta *DreamShaper*⁵, para acompanhamento dos projetos. Esta plataforma de aprendizagem por projetos possibilitou aos estudantes desenvolverem habilidades de autogestão, auto responsabilidade, comunicação, planejamento, organização, colaboração e trabalho em equipe; e uma ferramenta de curadoria de conteúdo, a *Geekie One*⁶. Com ela, eles puderam consultar os conceitos tratados em sala de aula em meio a uma diversidade de formatos (vídeo, *podcast* e textos) e autores diversos. O projeto se inseriu na pedagogia empreendedora como uma forma de ser e agir no mundo, nas metodologias ativas e no *Design Thinking*. Portanto, não há uma única metodologia, mas de metodologias e métodos capazes de possibilitarem sujeitos construtores de sua história e agentes transformadores do mundo, conscientes de seus papéis sociais.

DADOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao iniciarmos o projeto, buscamos identificar os problemas e as habilidades dos estudantes visando responder à pergunta: o que vocês gostariam de melhorar no mundo em que vivem e como fariam tais transformações? As respostas dos estudantes me fizeram perceber o distanciamento de suas questões e propostas de solução, das realidades por eles vividas: “salvar o meio ambiente”, “acabar com o capitalismo”, entre outras.

A realização de atividades em sala de aula proporcionou experiências múltiplas e permitiram aos estudantes lidar com o estresse, as frustrações, o fracasso e as adversidades ao construir seus protótipos. Nesse contexto, as competências gerais foram desenvolvidas, a saber: o conhecimento e pensamento científico, crítico e criativo, pois, ao analisarem dados, fatos e evidências para suas pesquisas, o fizeram com curiosidade, atenção, criticidade, visando a validação do problema escolhido; a competência da interação entre trabalho e projeto de vida exploradas por meio de seus desejos, da opção de como atuarem no mundo e o estabelecimento e adaptação de metas, ao identificar possíveis caminhos, mobilizando apoios e recursos, para realização dos protótipos. As soluções, na sua maioria, precisaram ser modificadas ao encontrar desafios do mercado consumidor. Assim, trabalham com as adversidades e auto avaliação sobre as suas convicções anteriores; e por fim, o desenvolvimento da comunicação ao considerarem as diversas e inusitadas situações, a opinião e o sentimento do outro, com o intuito de

5 Uma ferramenta de sistematização do trabalho com projetos de forma inovadora, escalável e eficiente. <https://dreamshaper.com/br/>

6 Plataforma inovadora que transforma a aprendizagem, tornando-a significativa, ativa, personalizada e visível. <https://www.geekie.com.br/quem-somos/>

promover o diálogo, a colaboração, a mediação e resolução de conflitos, dentro dos *squad*, para o alinhamento de tarefas -não existiu um dono ou chefe, mas lideranças ocasionais por etapa-, e também, a escuta necessária junto ao seu público-alvo. Nessa dinâmica, as competências foram articuladas e integradas em diversos momentos: na realização das atividades; na construção dos protótipos na escola; ao lidarem entre si, com os colegas do *squad*; em casa com o apoio e diálogo com os pais e na interação com a comunidade, a qual investigaram o problema e propuseram a solução.

Ao término do projeto, o distanciamento dos estudantes entre os desejos e propostas concretas de intervenção na realidade haviam mudado. Colocaram “os pés no chão” e realizaram a difusão de novas ideias, propostas e produtos, por meio de protótipos que abordaram diferentes linguagens, mídias e plataformas, com a finalidade de alcançarem o público-alvo pretendido. Nessa jornada, eles se inseriram como protagonistas de sua própria trajetória; realizaram sua parte do projeto e compuseram um grupo para o desenvolvimento da solução final. Assim, aprofundaram em conhecimentos relacionados ao contexto de suas realidades, da gestão empreendedora, da inovação, e perceberam o impacto de suas ações em outros seres humanos, na sociedade, e no meio ambiente. Cada equipe criou seu protótipo, economicamente viável, sustentável e escalável. O protótipo foi então exposto em um evento de empreendedorismo na escola, para avaliação e validação. Primeira, apoiou-se nos seguintes critérios: viabilidade, importância social, qualidade e inovação, e a segunda focava na solução do problema delimitado por cada equipe e sua solução. Participaram do evento representantes do público-alvo escolhido e, também, com os parceiros estratégicos relacionados ao tema como, o SEBRAE local, a Faculdade de gestão e Negócios FAGEN/Universidade Federal de Uberlândia/UFU, Faculdade ESAMC, Ecosistema de inovação de Uberlândia-UBERHUB, entre outros. Ao todo, contamos com 520 estudantes partícipes da disciplina que, além do público acima mencionado, contou com o apoio dos pais, familiares, e amigos que ajudaram a desenvolver as soluções e milhares de pessoas que puderam ter acesso aos protótipos disponibilizados.

Estimamos que mais de 15.000 pessoas em todo o país⁷ tiveram acesso ao conteúdo e material produzido pelos estudantes em sala de aula. Ainda, ao longo do ano, fomos –a Escola e eu, como professor- destaque pela empresa GOOGLE no seu programa *Startup in School* realizado no Brasil. Fomos finalistas com três(3) *squads* no “Programa de Empreendedorismo do Sistema Farias Brito”. Tivemos um(1) *squad* finalista da “Olimpíada do Conhecimento Sapiência”, e duas(02) alunas finalistas globais do “Space Apps Challenger” da NASA, o maior *hackathon* do mundo.

A combinação da aprendizagem ativa e híbrida com tecnologias móveis possibilitou-nos desenhar formas interessantes de ensinar e aprender. O entrecruzamento das metodologias ativas com a metodologia empreendedora e o *design thinking* colocou não somente o estudante como protagonista de seu aprendizado como, também, propiciou seu

⁷ Em média 200 pessoas seguiram pelas redes sociais, os protótipos de cada um dos 90 *squads* da disciplina.

envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo. O estudante experimentou, acertou, errou, desenhou, criou, sob a minha orientação. Preparamos os estudantes para enfrentarem os desafios do mercado de trabalho e também, serem agentes de mudança na sociedade, assim como propõe (Lopes, 2010). Essa perspectiva, é contemplada pela BNCC (Brasil, 2017a, p. 466) na formação dos estudantes de maneira a desenvolverem “uma postura empreendedora, ética e responsável para transitar no mundo do trabalho e na sociedade em geral”. Inegável, nesse sentido, a importância das competências socioemocionais na realização do INOVANAÇA, cruciais para o desenvolvimento pessoal e profissional dos estudantes (Bisquerri, 2003), assim como verificamos empiricamente. Em uma conjuntura mais amplo de mundo, a Comissão Europeia criou “Uma Nova Agenda de Competências para a Europa, considerando: trabalhar em conjunto para fortalecer o capital humano, a empregabilidade e a competitividade”. A Comissão ainda reforça, dentre as competências necessárias para esse início de século, “a competência digital, a competência para o empreendedorismo, o pensamento crítico, a resolução de problemas ou o aprender a aprender” (Dias-trindade, Moreira e Jardim, 2020, p. 06).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, o INOVANAÇA se apresenta como uma proposta educativa dentro do contexto de “Projeto de Vida” (Brasil, 2017a) que não apenas dá sentido ao caos existencial da adolescência, mas também funciona como um rito de passagem crucial entre a infância e a vida adulta. Ao engajar-se em projetos de empreendedorismo e inovação, os adolescentes exercem sua autonomia, responsabilidade e capacidade de solucionar problemas, habilidades que são essenciais para sua formação como cidadãos críticos e empreendedores. A metodologia adotada na disciplina, que inclui a identificação de problemas e a proposição de soluções práticas, permite que os estudantes utilizem suas habilidades e conhecimentos em contextos reais. Este processo desenvolve competências gerais, como o pensamento crítico e criativo, a interação entre trabalho e projeto de vida, e a comunicação efetiva. Os estudantes aprendem a lidar com adversidades, a reavaliar suas convicções e a trabalhar colaborativamente, desenvolvendo empatia e habilidades de liderança.

Em resumo, o INOVANAÇA não apenas capacitou os estudantes tecnicamente, mas também promoveu o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais para seu sucesso pessoal e profissional. A integração dessas competências no currículo escolar demonstra a importância de uma educação empreendedora, ética e responsável, capaz de preparar os jovens para os desafios do século XXI. A experiência empírica confirma a necessidade de fomentar a inovação e o empreendedorismo desde cedo, contribuindo para a formação de indivíduos capazes de transformar suas realidades e impactar positivamente a sociedade.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa sincera gratidão ao Colégio Nacional, cujo apoio e recursos foram fundamentais para o sucesso do “Inovanaça”. Agradecemos também ao SEBRAE local, à Faculdade de Gestão e Negócios da UFU, ao Ecossistema de Inovação de Uberlândia (UBERHUB) e às tecnologias móveis e ferramentas digitais que facilitaram a execução da disciplina. Nosso reconhecimento vai igualmente aos pais, familiares, amigos dos estudantes e aos parceiros estratégicos que participaram do evento de validação dos protótipos. A todos vocês, nosso profundo agradecimento por tornarem este projeto possível e impactante.

REFERÊNCIAS

BARRETO, L. P. **Educação para o empreendedorismo**. Educação Brasileira, 20(41), 1988, pp. 189-197.

BISQUERRA, Rafael Alzina. **Educación emocional y competencias básicas para la vida**. 8. ed. Revista de Investigación Educativa, 2003.

BOKOVA, Irina. UNESCO. **Relatório Mundial – Rumo às Sociedades do Conhecimento**. Paris: UNESCO, 2005. Disponível em: unesdoc.unesco.org/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_c752827f-0948-4d5a-92b8-15665943f957?&to=35&from=1. Acesso em: 03 jan. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF. 2017a. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>.

BROWN, Tim. **Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

CHAGAS, F. C. D. **O ensino de empreendedorismo: panorama brasileiro**. In: Instituto Euvaldo Lodi. *Empreendedorismo: ciência, técnica e arte*, 2000.

CHIAVENATO, I. **Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor**. São Paulo: Saraiva, 2004.

COSTA, Pedro da, WOLF Sérgio Machado e RIBEIRO, Tatiana V. A. **Empreendedorismo e Educação Empreendedora: confrontação entre a teoria e prática**. Em *Revista de Ciências da Administração* – v.8, n.15, jan/jun 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/adm/article/view/1003/768>. Acesso em: 10.09.2020.

CUNHA, Antônio Geraldo. **Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1986.

DAMATTA, Roberto. “**Individualidade e liminaridade: considerações sobre os ritos de passagem e a modernidade**”, *Revista Mana*, vol.6, n.1, 2000, pp. 7-29.

DOLABELA, F. **Pedagogia empreendedora**. São Paulo: Editora da Cultura, 2003b.

DOLTO, Françoise. **A causa dos adolescentes**. São Paulo: Ed. Idéias e Letras, 2004.

DIAS-TRINDADE, S., MOREIRA, J. A., & JARDIM, J. **ENTRECOMP: The Entrepreneurship Competence Framework (Portuguese translation)**. Theya Publishers, European Institute for Culture Sciences Father Manuel Antunes – IECCPMA, 2020.

HISRICH, R. D., & PETER, M. P. **Empreendedorismo**. Porto Alegre: Bookman, 2004.

LOPES, Rose Mary A. (org.). Rio de Janeiro: **Educação empreendedora, conceitos, modelos e práticas**. Ed. Campus/Sebrae, 2010.

MELO, Adriana e ABELHEIRA. **Design Thinking & Thinking Design: Metodologia, ferramentas e uma reflexão ...** São Paulo: Editora Novatec, 2015.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Em SOUZA, Carlos Alberto de; e MORALES, Ofelia Elisa Torres (orgs.). Vol. 2. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

NÓVOA, A. **O Professor Pesquisador e Reflexivo**. Entrevista concedida em 13 de setembro de 2001. Disponível em: http://www.tvebrasil.com.br/salto/entrevistas/antonio_novoa.htm. Acesso em: 11 fev. 2013.

PAIS, J. M. **A juventude como fase de vida: Dos ritos de passagem aos ritos de impasse**. Revista Saúde e Sociedade, 18(3), 2009, pp. 371-381.

RIBAS, R. **O saber empreendedor: diretrizes curriculares para elaboração de programas para formação de empreendedores com base na Escola Progressiva de John Dewey – reflexão e proposta**. São Paulo / Raul Ribas – 2011. 172 f. Tese para obtenção de título de Doutor na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), 2011.

ROBSON, David. **Os maiores mitos sobre o cérebro dos adolescentes**. Site BBC future, 17.09.2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-62870136>. Acesso em: 18.09.2022

RODOLPHO, A. L. **Rituais, ritos de passagem e de iniciação: Uma revisão da bibliografia antropológica**. Revista Estudos Teológicos, 44(2), 204, pp.138-146.

RUFINO, Sandra. **A importância do projeto no empreendimento**. Revista OESP Construção. São Paulo, ano 4, n.26, p110-13, nov./dez., 1999.

SHEEHY, G. **Passagens: Crises previsíveis da vida adulta**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

VAN GENNEP, Arnold. **Os ritos de passagem**. 4ª. Ed. São Paulo: Ed. Vozes, 2013.

VIANA, Silvia. **Rituais de sofrimento**. Coleção Estado de Sítio. São Paulo: Boitempo editorial, 2012.

YAEGASHI, Solange e outros (Orgs). **Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: Ed. CRV, 2017, p.23-35.