

EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA: UM ESTUDO DO PROJETO EMPREENDEDORISMO 10.0 APLICADO AOS ALUNOS DO CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

Cristina Lúcia Janini Lopes

Mestre em Geociências pela Universidade Estadual de Campinas.

RESUMO

O processo educativo de hoje deve estimular novas habilidades, atitudes e capazes de dar oportunidade para que desenvolva potenciais, independentemente da condição social e área de estudo.

Nesse sentido a Educação Empreendedora abre um conjunto de opções, oportunidades e possibilidades de aprendizado ao aluno que vai além dos conceitos puramente técnicos, proporcionando a eles um caminho novo, pautado em descobertas em direção ao desenvolvimento e ao crescimento profissional, com intuito de provocar um estímulo à mudança de comportamento.

Este artigo tem como objetivo apresentar os resultados de um Projeto que investigou como a prática empreendedora impulsiona resultados concretos de melhoria de habilidades comportamentais. O Projeto foi realizado entre os meses de fevereiro a junho dos anos de 2012 e 2013 com alunos do curso Técnico em Informática do IFSULDEMINAS. De acordo com o referencial teórico pesquisado foi percebido que o empreendedorismo pode ser aprendido e praticado e a educação empreendedora pode ser uma maneira de criarmos essa cultura de inovação e autonomia nos nossos alunos. Além disso, existem alguns eixos que estão norteando a incorporação da Educação Empreendedora, como a Lei da Inovação, A Lei de Diretrizes e Bases da Educação, os Quatro Pilares da Educação da UNESCO.

Palavras-chave: educação, empreendedorismo, negócio.

A Educação Empreendedora vem ganhando espaço dentro dos cursos técnicos, como também em cursos superiores, e a escola representa uma entidade fundamental para a promoção de um ambiente empreendedor. Existe, porém, o desafio de educar para o empreendedorismo, pois não apenas se formam empreendedores de negócios, mas também empreendedores da própria vida pessoal e profissional.

Nesse sentido a Educação Empreendedora abre um conjunto de opções, oportunidades e possibilidades de aprendizado ao aluno que vai além dos conceitos puramente técnicos, proporcionando a eles um caminho novo, pautado em descobertas em direção ao desenvolvimento e ao crescimento profissional, com intuito de provocar uma mudança de comportamento.

O estudo aqui apresentado é resultado de um Projeto desenvolvido nos anos de 2012 e 2013 com alunos do curso técnico de Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – IFSULDEMINAS, cujo principal objetivo consistiu em ações para promover nos alunos competências técnicas e atitudes que lhes permitissem empreender.

Nesse âmbito, a pesquisa efetuada explora o tema da Educação para o empreendedorismo em torno de três eixos: Lei da Inovação que representa um momento de vontade política em relação à articulação entre sociedade e Educação em favor do desenvolvimento tecnológico e econômico do Brasil. Esse marco deve estimular a instalar o empreendedorismo dentro da pedagogia e seus métodos e estudos didáticos não apenas como uma

disciplina isolada, mas como uma ferramenta de apoio em todas as disciplinas.

A Lei de Diretrizes e Bases que apresenta em seu Artigo 39º uma visão nova para a Educação Profissional que deve conduzir o cidadão ao desenvolvimento de aptidões para a vida produtiva e integrar às diferentes formas de educação, ao trabalho, à ciência e à tecnologia.

Essa abordagem mostra que se faz importante a preparação para além do domínio operacional chegando à menção de que a educação deve permitir o desenvolvimento de competências e habilidades para que os alunos sejam mais autônomos e que haja espaço para a Educação Empreendedora.

E por fim os Quatro Pilares da Educação que destacou que a base da educação deve orientar as instituições de ensino a implementarem uma metodologia inovadora baseada no desenvolvimento de competências. Isso ultrapassa a educação instrumental e aborda uma visão empreendedora, que vê o ambiente educacional como meio de criar o novo.

Quanto às características do estudo, este é essencialmente descritivo e analítico e centra-se em uma atividade recente e em contexto real, explorando as técnicas e ferramentas usadas nas aulas de empreendedorismo aplicadas nos alunos. Os alunos vivenciaram um negócio real, formado por eles através das ferramentas de empreendedorismo.

Os resultados apontam que a disciplina de empreendedorismo está presente nos três anos do curso de Técnico de Informática e ganha destaque no último ano, possibilitando aos alunos obter experiência real de um negócio, criado e praticado por ele, num trabalho em grupo, articulado com todos os professores.

EMPREENDEDORISMO PODE SER APRENDIDO

Conforme Barreto (*apud* Júnior, Araújo, Wolf, Ribeiro, 2006) refere a capacidade empreendedora, não como uma característica de personalidade, mas como um comportamento. Assim, entende-se que o indivíduo não nasce empreendedor, mas pode tornar-se empreendedor. De acordo com Fillion (1999), o empreendedor é uma pessoa muito criativa, marcada pela capacidade de estabelecer e atingir objetivos e

metas. Ele mantém um alto grau de consciência do ambiente em que vive usando-a para capturar oportunidades de negócios. Observa-se que o empreendedor que continua a aprender a respeito de oportunidades e a tomar decisões continuará a desempenhar um papel empreendedor.

A ação é fundamental no processo de educação empreendedora, de acordo com Heidi Neck (2013) professora do Babson College, em Wellesley, EUA, tem como primeiro passo permitir que os alunos experimentem a realidade, para depois aprenderem conceitos e, por fim, construir novas empresas ou produtos. Para Heidi, o método de trabalho criado por ela tem cinco práticas fundamentais para ajudar o aluno a agir de forma empreendedora que se baseia na ação, na prática e na reflexão: Prática de brincar com a Ideias, Prática de Empatia, Prática de Criação, Prática de Experimentação e Prática de Reflexão. Estas práticas constroem a capacidade de aprendizagem empresarial, e empreendedores de todos os tipos podem navegar em um mundo em constante mudança e incerto. O método vai além da compreensão, conhecer e falar. Ele requer a ordem de agir, aprender e construir. Para ela, educadores têm a responsabilidade de implementar ambientes, onde haja a probabilidade dos alunos identificarem e capturarem a oportunidade, isto é, a educação empreendedora é sobretudo a criação de novas oportunidades e execução do incerto.

Drucker (1997) argumenta que empreendedorismo é uma disciplina que pode ser ensinada e aprendida, e que leva o empreendedor a tomar conhecimento de como e onde pode obter o sucesso. Resumindo, para ele a essência do empreendedor é transformar ideias inovadoras em ações lucrativas, já que o empreendedor vê nas mudanças as oportunidades de negócios.

A discussão frente ao empreendedorismo que pode ser aprendido apresenta inúmeras pesquisas a respeito. Neste sentido pondera-se que o papel da escola é de suma importância para a concretização desse aprendizado. Rabbior (1990 em Guimarães, 2002) cita como objetivos da educação empreendedora:

- ♦ Conscientizar a respeito do empreendedorismo e da carreira empreendedora;
- ♦ Influenciar atitudes, habilidades e comportamentos empreendedores;
- ♦ Desenvolver qualidades pessoais relacionadas às competências necessárias para o mundo moderno: criatividade, assumir riscos e assumir responsabilidades;

- ♦ Incentivar e desenvolver empreendedores;
- ♦ Estimular a criação de negócios;
- ♦ Gerar empregos;
- ♦ Desenvolver conhecimentos, técnicas e habilidades focados no mundo dos negócios e necessários para a criação de uma empresa;
- ♦ Auxiliar empreendedores e empresas, através de conhecimento e ferramentas, a melhorar sua competitividade.

Assim, a Educação Empreendedora oportuniza ao estudante enxergar e avaliar determinada situação, assumindo uma posição proativa frente a ela, capacitando-o a elaborar e planejar formas e estratégias de interagir com aquilo que ele passou a perceber.

A Educação Empreendedora auxilia na compreensão da realidade, estimulando a reflexão sobre transformações e inovações, buscando ações planejadas e tecnicamente embasadas, além de estimular e compelir a transformar positivamente sua realidade, nas esferas pessoal, econômica e social (SEBRAE/PRONATEC, 2013)

EIXOS NORTEADORES DA EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA

LEI DE INOVAÇÃO.

A Lei de Inovação Tecnológica Nº 10.973, aprovada em 2 de dezembro de 2004 e regulamentada em 11 de outubro de 2005 pelo Decreto Nº 5.563, está organizada em torno de três eixos: a constituição de ambiente propício a parcerias estratégicas entre universidades, institutos tecnológicos e empresas; o estímulo à participação de institutos de ciência e tecnologia no processo de inovação; e o estímulo à inovação na empresa.

O governo federal criou uma legislação específica para estimular a inovação tecnológica, partindo do princípio de que a inovação é um veículo para transformar o conhecimento em riqueza e melhoria da qualidade de vida da população.

Nesse sentido a Lei de Inovação representa um momento de vontade política em relação à articulação entre sociedade e Educação em favor do desenvolvimento tecnológico e econômico do Brasil. Esse marco deve estimular a instalar o empreendedorismo dentro da pedagogia e seus métodos e estudos didáticos não apenas como uma

disciplina isolada, mas como uma ferramenta de apoio em todas as disciplinas de qualquer curso, seja universitário ou técnico. Caso contrário, não há como explorar o comportamento empreendedor entre os alunos e incentivar a geração de conhecimento

Conforme, Figueiredo e Leite (2006), na era da inovação contínua, o processo de produção do conhecimento, como se processa nas Instituições de ensino brasileiras, chegará a um ponto de esgotamento criativo porque não há a experiência da aplicabilidade prática de tal conhecimento para o serviço da sociedade.

A Lei de Inovação abre a possibilidade da aproximação entre a geração de conhecimento e o empreendedor, resultando que o ensino deve deixar de ser avaliado como o objetivo exclusivo da universidade, que deve se voltar para o fomento do empreendedorismo, através da pesquisa pura, aplicada ou tecnológica, propondo um ambiente especializado e cooperativo de inovação.

LDB – LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL.

A LDB define e regulariza o sistema de Educação brasileiro com base nos princípios presentes na Constituição. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

A Lei contém as Diretrizes e Bases que orientam a Educação Nacional (BRASIL, 1996) atualmente e nos próximos anos.

Segundo Cordão (2011) a LDB reservou um espaço privilegiado para a Educação Profissional. Ela ocupa um capítulo específico que trata dos níveis e das modalidades de educação e ensino, sendo considerada como um fator estratégico de competitividade e de desenvolvimento humano na nova ordem econômica mundial. Além disso, a Educação Profissional articula-se, de forma inovadora, com a Educação Básica, dando importância para o desenvolvimento econômico e social e a sua relação com os vários níveis da educação escolar.

As novas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Técnico estão centradas no conceito de competências por área profissional. Do técnico será exigida tanto uma escolaridade básica sólida quanto uma educação profissional mais ampla e polivalente.

A LDB, apresenta em seu Artigo 39º uma visão nova para a Educação Profissional que deve

conduzir o cidadão “ao permanente desenvolvimento de aptidões para a vida produtiva”, intimamente “integrada às diferentes formas de educação, ao trabalho, à ciência e à tecnologia.”

Essa abordagem mostra que se faz importante a preparação para além do domínio operacional chegando à menção de que a educação deve permitir o desenvolvimento de competências e habilidades para que os alunos sejam mais autônomos e que haja espaço para a Educação Empreendedora.

QUATRO PILARES DA EDUCAÇÃO PARA SÉCULO 21 DA UNESCO.

Pode-se observar que os Quatro Pilares da Educação (UNESCO,1998), sob a coordenação de Jacques Delors, destacou que a base da educação deve orientar as instituições de ensino a implementarem uma metodologia inovadora baseada no desenvolvimento de competências que privilegia um desenvolvimento integral da pessoa capacitando-a para atuar na sociedade com toda a sua plenitude, buscando realização da pessoa profissional e intelectual.

Isso ultrapassa a educação instrumental e aborda uma visão empreendedora, que vê o ambiente educacional como meio de criar o novo.

O primeiro dos Quatro Pilares da Educação é aprender a conhecer, que significa dominar os instrumentos do conhecimento, o desenvolvimento do desejo e das capacidades de aprender a aprender e compreender o mundo que nos cerca.

O segundo pilar é aprender a fazer, que segundo o relatório implica no desenvolvimento de competências que envolvem experiências sociais e de trabalho diversas que possibilitem às pessoas enfrentar, de forma mais autêntica, as diversas situações e a apresentarem um melhor desempenho no trabalho em grupo.

O terceiro pilar é aprender a viver, desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências, no sentido de realizar projetos comuns e preparar para gerir conflitos.

O quarto pilar é aprender a ser, oportunizando o desenvolvimento total da pessoa, isto é, espírito e corpo, inteligência, sensibilidade, sentido estético, responsabilidade pessoal e espiritualidade, possibilitando ao mesmo um potencial significativo que permita um pensamento reflexivo e crítico.

Fundamentados nos quatro pilares, pode-se pensar em uma escola com espaço de interação, de participação e de articulação entre os segmentos, buscando sempre o respeito mútuo, a criatividade, o construtivismo, a solidariedade, a cidadania, desenvolvendo habilidades que levem os alunos a serem agentes do seu próprio saber e construtores de novos horizontes que possibilite uma vida mais feliz e produtiva.

Materiais e Métodos.

O universo do levantamento de informações foi composto pelo IFSULDEMINAS, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, *campi* de Muzambinho com enfoque para o curso Técnico em Informática. O estudo realizado foi de cunho descritivo, visto que ocorrências foram observadas, registradas e correlacionadas, sem manipulação das variáveis (Cervo & Bervian, 2002).

O levantamento de dados ocorreu entre os meses de fevereiro a junho de 2012 e fevereiro a junho de 2013 com alunos do segundo e terceiro ano do curso.

A primeira etapa, no ano de 2012 teve o objetivo de inspirar e fazer com que o aluno investigasse suas características e habilidades empreendedoras através de dinâmicas, estudos de caso, vídeos e textos, nesta fase busca-se instigar pela Prática de Brincar com a Ideia e a Prática da Empatia. Além disso, foi conhecido alguns empreendedores, suas experiências, a ideia que deu certo, os erros, frustrações que acometem quem tem a coragem de ousar. A segunda etapa, no ano de 2013 teve o objetivo de oferecer ferramentas para o desenvolvimento de um Modelo de Negócio e a partir daí colocar em prática a ideia criada, nesta fase busca-se instigar pela Prática de Criação, Prática de Experimentação e por fim a Prática da Reflexão.

Resultados e Discussões.

A pesquisa buscou analisar a aplicação de um Projeto na disciplina de empreendedorismo no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais e sua influência no comportamento empreendedor dos estudantes a partir das experiências adquiridas.

ALUNOS PARTICIPANTES E SEUS COMPORTAMENTOS.

Foram aplicadas dinâmicas e demais técnicas que pudessem abrir o leque de conhecimento e percepção dos alunos do curso Técnico em Informática, com o intuito de buscar instigar a Prática de brincar com ideia e a Prática de empatia. Pode-se observar que a partir do lúdico, cria-se um ambiente propício para a descoberta de habilidades até antes desconhecidas. Neste hiato, alguns alunos mostraram-se mais aptos a liderar, outros se identificaram como cooperativos, mas ainda encontram-se aqueles que precisam ser guiados por ações de outros.

Já para a segunda etapa, que buscou identificar a Prática de Criação e de Experimentação, inicialmente foi feito um *brainstorming* e cada um expôs a sua ideia para um par, desta forma os conflitos apareceram, pois precisavam escolher apenas uma das ideias criadas. A mesma técnica foi aplicada até que apenas algumas ideias fossem escolhidas e aprovadas. Algumas habilidades apareceram como a criatividade e a persistência.

ATIVIDADES PRÁTICAS DOS ALUNOS.

A etapa de Experimentação foi conquistada ao longo do semestre, pois a ideia criada e escolhida pelo grupo passou pelo *Model Canvas*, para que a mesma fosse transformada em um negócio. Esse modelo foi transformado em um vídeo e apresentado aos professores para que estes investissem R\$ 10,00 na ideia. Assim, cada grupo conquistou o investimento de um professor “anjo”.

Os alunos desenvolveram habilidades em Negócio, pois tiveram que colocar em prática os conhecimentos adquiridos em Marketing, Produção, Recursos Humanos e Finanças aplicados aos seus empreendimentos. Usaram o valor que receberam de investimento, aplicaram e tiveram que obter resultados positivos.

As habilidades foram aparecendo ao longo do semestre, mas nessa etapa elas foram muito mais marcantes, pois quando a Prática realmente prevalece, as iniciativas devem ser mais concretas.

A Etapa de Reflexão aconteceu no fechamento do Projeto, quando os alunos tiveram que apresentar a toda à sala e aos professores os relatórios e resultados alcançados. Eles puderam observar que um empreendimento requer muita dedicação,

persistência e conhecimento, conforme depoimentos a seguir:

“Foi a nossa primeira experiência de trabalho”
“...a concorrência é grande e não podemos perder”

“Primeiro perguntamos ao cliente o que ele quer, depois fazemos.”

“...tivemos que lidar com conflitos e aprender a continuar juntos”.

“Nunca pensei que seria capaz de ter um negócio só meu. Agora eu sei que sou capaz.”

Finalizando o Projeto, o valor arrecadado com o Negócio foi revertido em uma Doação a uma entidade da cidade, escolhida pelos alunos e entregue também por eles, viabilizando um comportamento social. O Projeto mais lucrativo e a Ideia mais Criativa foram premiados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante pensar sobre o tema de Educação e de Empreendedorismo de forma contínua, pois ambos desenvolvem habilidades múltiplas, melhora o raciocínio, a criatividade, buscando fazer que o aluno alcance autonomia na sua vida pessoal e profissional, articulando em busca de um futuro melhor.

Os resultados apontam para melhoria no comportamento, evidenciados em situações de atrelar a criatividade com o conhecimento adquirido, maior interesse nas atividades e percepção de que a educação pode ser meio de crescimento futuro.

Pode-se perceber que o ensino do empreendedorismo pode ser um grande aliado na educação, pois permite que a escola forme agentes de mudanças. Isso se reflete sobre as condições para melhora na autonomia e independência, pois adquirem percepção de que o planejamento é parte importante para o alcance dos resultados satisfatórios.

REFERÊNCIAS

- Chiavenato, I. Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2007.
- Delors, Jacques (Coord.). Os quatro pilares da educação. In: Educação um tesouro a descobrir. UNESCO, MEC. São Paulo: Cortez, 1999. pp. 89-102. (Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre educação para o século XXI).
- Drucker, P. F. Inovação e Espírito Empreendedor: Prática e princípios. 6. ed. São Paulo: Pioneira, 1996.
- Filion, J. Louis. Empreendedores e proprietários de pequenos negócios. Revista GEM. (1999). Disponível em: <http://www.crasp.com.br/novosite/convivencia/empreend_inovacao/GEM5202007.doc>. Acesso em: 08 out. 2013.
- GEM. Global Entrepreneurship Monitor. Global Report, 2013.
- Guimarães, L. O. A experiência universitária americana da formação empreendedora, 2002. Tese (Doutorado em Administração de Empresas) Fundação Getúlio Vargas, SP, São Paulo, 2002.
- Júnior, J.; Araújo, P.; Wolf, S.; Ribeiro, T. (2006). Empreendedorismo e educação empreendedora: confrontação entre a teoria e a prática. *Revista de Ciências da Administração*, v. 8, nº 15, Janeiro/Junho 2006. Recuperado em: 21 nov. 2011 <http://www.oei.es/etp/empreendedorismo_educacao_empreendedora_cad.pdf>.
- Leite, Emanuel & Figueiredo, Marina Dantas. Empreendedorismo, Inovação e Incubação de Empresas – Lei de Inovação. III SEMEAD, Recife: Bargaço, 2006.
- Lopes, Rose Mary (org.). Educação Empreendedora. Conceitos, Modelos e práticas. pp. 01-15. Editora Campus SEBRAE, 2010. Disponível em: <<http://www.agenciasebrae.com.br/noticia/20625749/ultimasnoticias/empreendedorismo-e-disciplina-obrigatoria-no-nivel-tecnico/acesso>>. Acesso em: 15 set. 2013.
- PRONATEC EMPREENDEDOR. Disponível em: <<http://pronatecempreendedor.sebrae.com.br/apresentacao.html>>. Acesso em: 15 nov. 2013.

Entrepreneurial Education: study 10.0 Entrepreneurship Project applied to the students of the Technical Course in Computers

ABSTRACT

The educational process today should encourage new skills, attitudes and able to give that opportunity to develop potential, irrespective of social status and study area. In this sense the Entrepreneurial Education opens a set of options, opportunities and possibilities for the student learning that goes beyond the purely technical concepts, giving them a new way, based on discoveries toward the development and professional growth in order to provoke a stimulus behavioral change. This article aims to present the results of a project that investigated how the entrepreneurial practice boosts concrete results in improving behavioral skills. The Project was carried out between the months from February to June of the years 2012 and 2013 with students from Computer Technician course at the Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, Campus Muzambinho. According to the theoretical framework researched the culture of innovation and entrepreneurship can be learned and practiced and entrepreneurial education can be a way to create this culture in Brazil. In addition, there are some axes that are guiding the incorporation of Entrepreneurial Education, as the Innovation Law, The Law of Guidelines and Bases of Education, the Four Pillars of Education UNESCO and more recently the National Program for Access to Technical Education and Employment and SEBRAE establishing a compulsory subject for some courses in technical education.

Keywords: education, entrepreneurship, business.