

EU-EMPREENDEDOR: uma plataforma virtual de incentivo ao empreendedorismo e inovação entre jovens estudantes

Elisa S. CARVALHO¹; Ana Amélia F. NUNES²; Aracele G. O. FASSBINDER³

RESUMO

Neste relato de pesquisa são apresentados os resultados preliminares de uma pesquisa aplicada de desenvolvimento tecnológico que resultou na criação da plataforma virtual "Eu, Empreendedor", voltada para o incentivo ao empreendedorismo e à inovação entre jovens do ensino técnico integrado ao ensino médio. A partir de uma coleta de dados conduzida com estudantes do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, identificou-se elevado interesse por temas empreendedores, porém também diversas barreiras ao engajamento efetivo nas atividades relacionadas. Algumas dessas barreiras: falta de tempo, incentivo e dificuldade de acesso às oportunidades. A plataforma, desenvolvida com as tecnologias web Dart e Flutter, busca centralizar eventos, editais, conteúdos e ferramentas didáticas, promovendo um ambiente acessível, motivador e conectado ao Ecossistema de Inovação e Empreendedorismo do Campus Muzambinho e ao da região, o Inova Sudoeste de Minas. A iniciativa visa contribuir com o protagonismo estudantil e o desenvolvimento de competências empreendedoras.

Palavras-chave: Educação empreendedora; Software mobile; Ecossistema de inovação; Engajamento estudantil.

1. INTRODUÇÃO

O incentivo ao empreendedorismo e à inovação nas instituições de ensino tem se mostrado cada vez mais necessário para preparar os jovens para os desafios do mundo contemporâneo. A educação empreendedora, segundo diretrizes da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), em parceria com a Comissão Europeia, busca desenvolver nos estudantes competências e mentalidades que os capacitem a transformar ideias criativas em ações concretas, promovendo não apenas a empregabilidade, mas também o desenvolvimento pessoal e a inclusão social (UNESCO, 2021, p. 10).

No Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho, observou-se, por meio de uma pesquisa com estudantes dos cursos técnicos integrados ao ensino médio, que há elevado interesse em temas relacionados ao empreendedorismo e à inovação. No entanto, barreiras como a falta de tempo, desconhecimento e carência de incentivo institucional dificultam o engajamento dos alunos. Aproximadamente 44,8% dos respondentes não acreditam que o campus incentiva suficientemente essas áreas, e 31% consideram que há pouca divulgação das oportunidades existentes. Além disso, muitos estudantes desconhecem os núcleos e

¹Bolsista PIBIC/CNPq, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: elisacarvalho336@gmail.com.

²Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: anaa.alfenas@gmail.com

³Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: aracele.garcia@muz.if sulde minas.edu.br

o ecossistema de inovação do campus, o que evidencia a necessidade de estratégias mais acessíveis e integradas.

Como destacam Muemura, Vasconcellos e Silva (2023), a educação empreendedora consolida-se como estratégia fundamental para o desenvolvimento de competências na educação básica e técnica, favorecendo o protagonismo estudantil e o acesso a conteúdos formativos que estimulem a aprendizagem significativa. Assim, este trabalho apresenta o desenvolvimento do aplicativo Eu, Empreendedor, cujo objetivo é centralizar informações, eventos e conteúdos voltados à temática, apoiando o desenvolvimento de habilidades empreendedoras entre os estudantes do Campus Muzambinho.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Durante a condução da pesquisa aplicada de desenvolvimento tecnológico foi adotada uma abordagem prática, exploratória e descritiva, fundamentada na Design-Based Research (DBR), que articula o desenvolvimento iterativo de uma solução tecnológica com a investigação do seu impacto no contexto educacional. Teve como objetivo geral analisar como uma plataforma virtual pode promover o interesse e desenvolver habilidades empreendedoras e de inovação entre jovens estudantes do ensino médio e técnico, com idades entre 15 e 18 anos.

A amostra concentrou-se no IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, configurando um estudo de caso representativo, através de formulários do Google. Para compreender as necessidades e expectativas dos estudantes, foram aplicados questionários para coletar dados sobre o interesse em empreendedorismo, percepções sobre habilidades empreendedoras e expectativas em relação à plataforma.

Durante o desenvolvimento da plataforma fez-se uso da linguagem Dart e o framework Flutter para a criação de um aplicativo móvel multiplataforma, buscando garantir acessibilidade e desempenho para diferentes dispositivos. O processo seguiu metodologias ágeis, permitindo ciclos contínuos de prototipação, testes e aprimoramentos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa com 30 estudantes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho, aproximadamente 12% do total de estudantes matriculados nos cursos técnicos integrados ao ensino médio do campus, indicou que os cursos mais representados foram Informática (19 respostas), Agropecuária (8) e Alimentos (3), com participação equilibrada entre alunos do 1º, 2º e 3º anos do ensino técnico, predominando o sexo feminino. A idade média dos participantes é de 17 anos, variando entre 15 e 18 anos.

Observou-se um forte interesse por empreendedorismo e inovação, com a maioria dos

jovens demonstrando estar muito interessados ou interessados em criar um negócio e em temas relacionados à inovação. As áreas que mais atraíram atenção foram criação de negócios próprios, marketing e vendas, tecnologia e inovações digitais, além de educação financeira.

No entanto, foram apontadas dificuldades significativas para o engajamento, como falta de tempo devido à carga horária das aulas, ausência de conhecimento prévio, falta de incentivo e orientação adequados, e até mesmo falta de interesse pessoal em alguns casos. A pesquisa também revelou que quase metade dos estudantes percebe insuficiência no incentivo do campus para o empreendedorismo e a inovação, bem como uma divulgação pouco clara das oportunidades existentes.

Você considera que o Campus incentiva suficientemente a participação dos alunos em atividades de empreendedorismo e inovação?
30 respostas



Figura 1: Gráfico de Incentivo ; Fonte: Autores.

Esses resultados evidenciam que, apesar dos esforços para alavancar o Ecossistema de Inovação e Empreendedorismo do Campus, ainda existe uma lacuna na comunicação e no apoio institucional, reforçando a necessidade de um ambiente que centralize informações e fomente o acesso a eventos, cursos, editais e projetos relacionados. Considerando essas demandas, o desenvolvimento do aplicativo móvel utilizou Dart e Flutter para criar uma plataforma capaz de oferecer uma experiência acessível e dinâmica.

O app reúne abas para eventos, cursos e bolsas, além de ferramentas com materiais educacionais, como videoaulas e PDFs. Também prevê recursos de interação entre alunos e mentores, fomentando colaboração e suporte.

As imagens a seguir ilustram as telas principais do aplicativo, demonstrando o layout intuitivo e as funcionalidades pensadas para atender às necessidades dos estudantes:

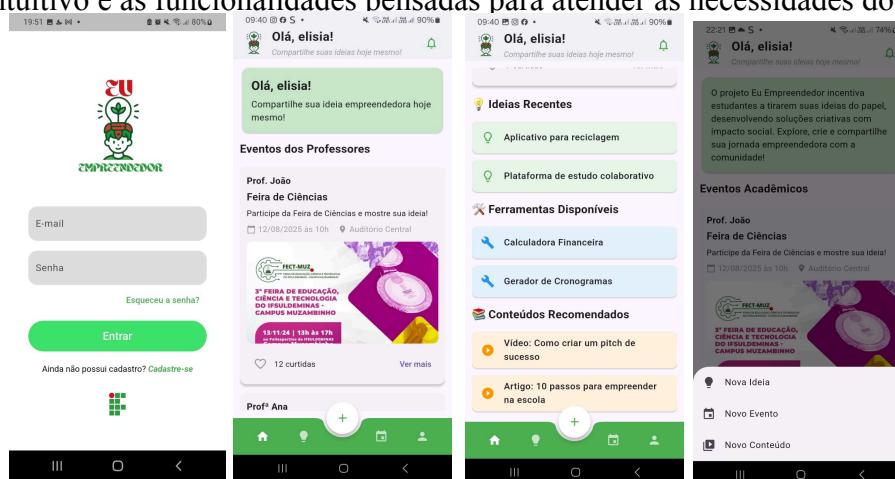


Figura 2 – a)Tela de login; b)tela inicial com eventos; c)ferramentas e conteudos; d)eventos e notícias. Fonte: Autores.

4. CONCLUSÃO

Os dados levantados na pesquisa demonstram que, dentro da amostra de 30 estudantes do ensino técnico integrado ao ensino médio, existe um interesse pelo empreendedorismo e pela inovação, especialmente em áreas como criação de negócios próprios, marketing, tecnologia e educação financeira. No entanto, também foram identificadas barreiras significativas, como a falta de tempo, conhecimento, incentivo e a percepção de baixa visibilidade das oportunidades oferecidas pelo campus.

Diante desse cenário, a proposta de uma plataforma virtual surgiu como uma resposta direta às necessidades apontadas pelos próprios estudantes. O aplicativo, desenvolvido com as tecnologias Dart e Flutter, busca centralizar conteúdos, eventos, editais e materiais educacionais em um único ambiente acessível, promovendo o engajamento dos jovens de forma prática e interativa.

Além de oferecer um espaço para oportunidades e recursos pedagógicos, a plataforma tem o potencial de conectar os estudantes ao ecossistema de inovação do campus, tornando visíveis ações que já existem, mas ainda não são suficientemente conhecidas pelo público jovem.

Assim, este trabalho contribui para a construção de uma solução tecnológica alinhada às demandas reais dos estudantes, promovendo o empreendedorismo e a inovação como ferramentas de transformação pessoal, educacional e profissional. Como próximos passos, prevê-se a continuidade do desenvolvimento do aplicativo, a ampliação das funcionalidades com base em feedback dos usuários e a realização de testes e validações para medir sua efetividade em contextos educacionais diversos.

AGRADECIMENTOS - Ao CNPq por financiar as bolsas de Nível Médio.

REFERÊNCIAS

MUEMURA, Marise Regina Barbosa; VASCONCELLOS, Liliana; SILVA, Luiz Henrique da. Educação empreendedora na educação básica: uma revisão sistemática da literatura. Revista de Ciências da Administração, v. 25, n. 65, p. 1-22, 2023. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8077.2023.e86177>

UNESCO. Entrepreneurship Education for Learning Cities; Institute for Lifelong Learning, UNESCO:Hamburg,Germany,2021.Availableonline:<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379536> (accessed on 12 January 2023).