

**A EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA EM AMBIENTE REMOTO:  
um estudo no uso de Metodologias Ativas e TDIC<sup>1</sup>**

**Janaina Ferreira Marques de Melo**  
*janaina.ferreira@professor.ufcg.edu.br*

**Cristiane Queiroz Reis**  
*profcristianereis@gmail.com*

**Naidiany Ribeiro Bezerra**  
*naidiany@gmail.com*

**Palavras-chave:** Extensão. COVID-19. Empreendedorismo. Plataformas digitais.

## **1. INTRODUÇÃO**

A educação empreendedora associada à educação financeira, segundo Martins (2010), oportuniza uma transformação positiva nas instituições de ensino, pois as práticas docentes e do estudante podem trazer reflexões importantes para o desenvolvimento social e profissional do indivíduo.

Souza (2013) afirma que se a educação financeira for disseminada na fase do desenvolvimento da criança, haverá mais chances na fase adulta de se tornar um profissional mais consciente das suas finanças.

Faveri; Kroetz; Valentim (2012) afirmam que o consumismo exagerado e a falta de um planejamento financeiro podem causar diversas adversidades, prejudicando a vida das pessoas. Neste sentido, Peretti (2008) explica que, quando o indivíduo é alfabetizado financeiramente, sabe-se onde quer chegar, sabendo lidar com situações, lidando com o dinheiro.

Diante do contexto pandêmico, o isolamento social tornou-se uma importante medida de combate a COVID-19, exigindo do Projeto de Extensão “Jovem Empreendedor” da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), no Centro de Ciências Jurídicas e Sociais, no campus de Sousa – PB, encontrar formas de atuação eficazes no ambiente virtual,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Eixo 4 - Comunicação de interesse público do ENGECE, realizado de 25 a 27 de outubro de 2021.

com o fito de cativar o público-alvo e garantir o cumprimento dos objetivos estabelecidos para a vigência de 2020.

Este estudo objetiva identificar o uso de Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) realizadas para o estímulo da educação empreendedora de um projeto de extensão.

Segundo Silveira *et al.* (2020), as TDIC mais utilizadas no ensino remoto foram o **(1) WhatsApp**, **(2) Google Class Room**, **(3) Google Meet**, **(4) Zoom**; e, **(5) Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)**.

As metodologias ativas, segundo Moran (2015), Santo e Colvara (2019) e Valente (2014) possibilitam práticas pedagógicas inovadoras, nas quais os estudantes podem ser protagonistas; e, os docentes atuam como moderadores e orientadores para que ocorra a aprendizagem. Segue, conforme estudos correlatos, as **7 (sete)** principais Metodologias Ativas.

Segundo Rocha (2018); Araujo *et al.*, (2014); Pugens; Habowski; Conte (2018), **(1)** a Metodologia Ativa *Design Thinking* (DT) consiste em um método humanista de inovação e criatividade, centralizado na realização de trabalho colaborativo.

A **(2)** Metodologia *Flipped Classroom*, ou Sala de Aula Invertida, conforme Fonseca; Moura; Fonseca (2015), torna-se possível a participação do estudante no processo pedagógico, pois privilegia práticas como leituras e pesquisas prévias, possibilitando discussões em grupo.

**(3)** *Project-Based Learning* (PBL) ou Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) pode possibilitar aos estudantes, por meio da resolução de problemas, construir novos conhecimentos e adquirir habilidades, envolvendo desafios reais e tarefas de investigação de questões complexas.

**(4)** Metodologia Aprendizagem entre Pares ou *Peer Instruction* é aquela em que há a troca de conhecimentos e, por meio de atividades propostas, requer dos estudantes a realização de pesquisa prévia. (FONSECA, MATTAR NETO, 2017)

Segundo Rosa Junior (2015), a **(5)** Metodologia Aprendizagem Baseada em Equipes ou *Team Based Learning* (TBL) funda-se em uma estratégia de ensino que tem como objetivo a formação de grupos menores em classes numerosas, de maneira a se obter uma

aprendizagem com mais significado.

Para Castro; Gonçalves (2018) e Schlemmer (2014), a (6) Aprendizagem Baseada em *Games* ou Gamificação é um método que oferece elementos de jogos, podendo promover experiências diversificadas. Já (7) *Kahoot*, segundo Wang (2015), é um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um *game show*.

### 1.1. Pergunta Problema e Objetivos

A problemática deste estudo está inserida no ensino remoto, que devido ao isolamento social, proveniente da COVID-19, necessitou realizar adaptações para o alcance dos objetivos propostos pelo Projeto de Extensão “Jovem Empreendedor”.

Garcia *et al.* (2021) explanam que o isolamento social causado pela pandemia colocou numa situação difícil o sistema educacional formal presencial, que teve como um dos primeiros impactos a interrupção das aulas na educação em todas as instituições de ensino.

Deste modo, a pergunta-chave desta pesquisa foi a seguinte: “Quais foram as Metodologias Ativas e TDIC utilizadas pelo projeto de extensão “Jovem Empreendedor” para estimular a educação empreendedora em jovens de uma escola pública?”

Os objetivos específicos estavam relacionados com: (1) a conscientização da utilização apropriada dos recursos financeiros; (2) o estímulo ao consumo consciente e a necessidade de reduzir, reutilizar e reciclar; e, (3) a discussão e desenvolvimento da inovação.

### 1.2 Justificativa

Com base na literatura vigente, pode-se concluir que a educação empreendedora é relevante para a educação continuada do indivíduo. Deste modo, projetos e programas de extensão com esta finalidade, tornam-se componentes essenciais para a formação e o desenvolvimento de recursos humanos das instituições.

Lima *et al.* (2019) complementam que as Universidades e outros atores da sociedade podem atuar em conjunto para inovar também na educação empreendedora, empregando

abordagens pedagógicas apropriadas.

Deste modo, as plataformas digitais se tornaram um vetor potencializador da iniciativa de diversos novos participantes que ampliam, reinventam ou criam novos produtos de conteúdo e educação. Palmeira, Ribeiro e Silva (2020) constataam a importância do seu uso, em especial devido à suspensão das aulas presenciais decorrente da pandemia da COVID-19.

Já com relação às Metodologias Ativas, associadas aos TDIC, Bacich e Moran (2015) e Ferrarini, Saheb e Torres (2019) afirmam que devem estar alinhadas aos objetivos do ensino, tornando-se auxiliares no processo educacional, de modo a estimular os alunos a serem proativos, criativos, curiosos, autônomos e protagonistas na construção do conhecimento e da aprendizagem.

## 2. METODOLOGIA

Para responder à pergunta-chave se fez necessário investigar o uso das Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais da Informação ideais para ações de extensão, onde se buscou como base os estudos mais recentes, as principais, atribuindo a estas como variáveis de investigação, constituindo assim, de uma pesquisa qualitativa e exploratória.

As variáveis de investigação de estudo corresponderam às 5 (cinco) principais TDIC e 7 (sete) principais Metodologias Ativas definidas através de estudos correlatos recentes descritos. A análise dos resultados partiu da análise da relação entre as variáveis de investigação utilizadas e as ações de extensão desenvolvidas.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Uma das dificuldades iniciais desse novo arranjo do projeto foi a pouca interação dos alunos, que de acordo com os extensionistas, a falta de contato físico e do “olho no olho” foi o grande obstáculo. Contudo, esse desafio foi resolvido após a criação de um grupo de *WhatsApp* só para jovens (extensionistas e alunos da escola), contribuindo para estreitar os laços através de conversas descontraídas e compartilhamento de dicas sobre o mundo do empreendedorismo.

A TDIC primordialmente utilizada foi a Plataforma *Google Meet*, trazendo

discussões pertinentes acerca do empreendedorismo em todas as suas vertentes, incluindo o empreendedorismo social, a inovação e a promoção de ideias.

Uma das metodologias utilizadas foi a Gamificação, despertando a curiosidade e o espírito competitivo, além de incentivar os alunos a compartilhar seus conhecimentos sobre os assuntos abordados. Também foi explorado o universo jovem, usando exemplos desse meio, através de indicações de filmes, séries e livros, que aludem ao tema tratado. De forma assíncrona foi também realizado um *quiz*, através do *site BuzzFeed*, com o uso de perguntas diretas e imagens, na qual os alunos identificavam o tipo de empreendedor.um.

Durante as ações de extensão foi usada a Metodologia Ativa *Design Thinking* (DT) adaptada, onde os extensionistas indagavam os alunos sobre situações/problemas da escola. Os alunos, por sua vez, apresentavam soluções para as mesmas, consolidando os conceitos de empreendedorismo social.

Outra Metodologia adaptada foi a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) na última ação do projeto, durante a Feira de Empreendedorismo e Inovação, no intuito de solucionar problemas sociais e econômicos, com o desenvolvimento de uma ideia de negócio/inovação ou a solução de um problema social, utilizando o “Canvas Kids” (ESAG KIDS, 2015), envolvendo alunos e professores da escola e do projeto, construindo novos conhecimentos e habilidades, envolvendo desafios reais e tarefas de investigação de questões complexas.

Para a conscientização sobre a utilização apropriada dos recursos financeiros familiares, o estímulo do consumo consciente e a promoção de ações de inovação e educação empreendedora foi alcançada através de rodas de conversa *online*, materiais, vídeos, *slides*, usando a Plataforma *Google Meet*, o grupo de *WhatsApp* e AVA.

Durante a vigência foram realizados 8 (oito) encontros e promovidas 2 (duas) palestras junto com o Sebrae, utilizando uma AVA gratuita. Somado a isso, foi elaborado um *e-book* com um apanhado dos conteúdos ministrados, dicas práticas e ideias de empreendimentos.

O estímulo à educação empreendedora também apresentou alcance além dos alunos da escola. Duas professoras da escola, que acompanhavam as ações lúdicas, perderam o medo de empreender e abriram duas lojas *online*, em redes sociais (uma no setor de

acessórios de camisas customizadas e outra na prestação de serviços de licores personalizados).

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto utilizou as Metodologias Ativas *Design Thinking* (DT) e *Project-Based Learning* (PBL) e a Gamificação, adaptadas ao ensino médio associadas as TDIC, *Google Meet*, *WhatsApp* e AVA.

Em relação ao *Kahoot*, a mesma não foi possível utilizar, por necessitar que os alunos usassem dois dispositivos móveis, tornando inviável o seu uso. Cabe destacar também que a maioria das principais metodologias abordadas não foram utilizadas por serem mais adequadas para o ensino superior.

Como sugestão para trabalhos futuros, seria interessante analisar essa temática, aplicando outras metodologias ativas que não foram abordadas neste projeto, adaptadas para o ensino médio, como também em outros níveis de ensino.

#### REFERÊNCIAS

ARAÚJO, U. F. et al. A reorganização de tempos, espaços e relações na escola com o uso de metodologias ativas de aprendizagem e ferramentas colaborativas. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, v. 16, n. 1, p. 84-99, 2014. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1331/pdf>. Acesso em 20 ago. 2021.

BACICH, L.; MORAN, J. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida. **Revista Pátio**, v. 17, n. 25, p. 45-47, 2015. Disponível em: [https://www.academia.edu/19537087/Aprender\\_e\\_ensinar\\_com\\_foco\\_na\\_Educa%C3%A7%C3%A3o\\_H%C3%ADbrida](https://www.academia.edu/19537087/Aprender_e_ensinar_com_foco_na_Educa%C3%A7%C3%A3o_H%C3%ADbrida). Acesso em 23 ago. 2021.

BORGES, R. A. S.; CASTILHO, A. E. C. A; SASSAKI, M. A. C., VITOR, S. S. DALA, ROSA JUNIOR, L. C. Ensino Superior a distância: metodologias ativas com o uso de tecnologias digitais. **EmRede - Revista De Educação a Distância**, v. 8, n.1, p. 1-22, 2021. DOI: <https://doi.org/10.53628/emrede.v8.1.648>. Acesso em 15 ago. 2021.

BUZZFEED. Que tipo de empreendedor você é?. by **naidianyr Community Contributor**. Disponível em: <https://www.buzzfeed.com/naidianyr/que-tipo-de-empendedor-voca-a-798mgrt8b7> Acesso em: 25 ago. 2021.

CASTRO, Talita Candida; GONÇALVES, Luciana Schleder. Uso de gamificação para o ensino de informática em enfermagem. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 71, n. 3, p. 1101-1108, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/bGRs38N8BH7GCHYtMFCVrLr/?lang=pt&format=pdf>. Acesso

em 21 ago. 2021.

ESAG KIDS. **Manual do Empreendedor Mirim**. Imaginar o Brasil Editora: Florianópolis, 2015, 207p.

FAVERI, D. B. DE; KROETZ, M; VALENTIM, I. Educação financeira para Crianças. In: **SEGET, 2012, Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia**. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos12/64316569.pdf>. Acesso em 20 ago. 2021.

FONSECA, J. J. S.; MOURA, A. A.; FONSECA, S. H. P. A aprendizagem invertida em educação a distância. In: 21o CIAED Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, 2015, Bento Gonçalves. **Anais [...]**. Bento Gonçalves: Associação Brasileira de Educação a Distância, 2015. p. 1-10. Disponível em: [http://www.abed.org.br/congresso2015/anais/pdf/BD\\_86.pdf](http://www.abed.org.br/congresso2015/anais/pdf/BD_86.pdf) Acesso em 20 ago. 2021.

FONSECA, S. M.; MATTAR NETO, J. A. Metodologias ativas aplicadas à educação a distância: revisão de literatura. **Revista EDaPECI: Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais**, São Cristóvão (SE), v. 17, n. 2, p. 185-197, 2017. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/6509/pdf>. Acesso em 20 ago. 2021.

GARCIA, J. O; DO NASCIMENTO, L.A; PADILHA, P. A; DE LORENZI, K. S; BORGES, M. G. Pandemia da COVID-19 como fenômeno integral e central na educação em ciências. **Holos**, ISSN 1807-1600. DOI: 10.15628/holos.2021.11634, ano 37, v.1, e11364, 2021.

LIMA, A. A. do S; HORA, A. L. F. da; KELLERMAN, D; MAIA, J. S; DE CARVALHO, T. S. Massive Open Online Courses na oferta de ensino de Empreendedorismo e Sustentabilidade. **Revista de Administração, Sociedade e Inovação, RASI**, Volta Redonda/RJ, v. 5, n. 2, pp. 241-265, mai./ago. 2019.

MARTINS, N. S. Educação empreendedora transformando o ensino superior: diversos olhares de estudantes sobre professores empreendedores. **Tese (Doutorado) do Programa de Pós-Graduação em Educação**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2010. 155 f.

MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa: UEPG, 2015. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em 22 ago. 2021.

PALMEIRA, R. L. RIBEIRO, W. L; SILVA, A. A. R. As metodologias ativas do ensino e aprendizagem em tempos de pandemia: a utilização de recursos tecnológicos na educação superior. **Holos**, ISSN 1807-1600, DOI: 10.15628/holos.2020.10810, ano 36, v.5, e10810, 2020.

PERETTI, L. C. **Aprenda a cuidar do seu dinheiro**. 3ª Edição. PR: Impersul, 2008.

PUGENS, N. B.; HABOWSKI, A. C.; CONTE, E. Reflexões sobre o design thinking na educação a distância: produção de novos sentidos. Congresso Internacional de Educação E Tecnologia/Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância, 2018, São Carlos. **Anais [...]**. São Carlos: CIET/EnPED, 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/519/564> . Acesso em 20 ago. 2021.

ROCHA, J. Design thinking na formação de professores: novos olhares para os desafios da educação.

In: BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.

ROSA JUNIOR, L. C. Metodologias ativas de aprendizagem para a educação a distância: uma análise didática para dinamizar sua aplicabilidade. 2015. 100 f. **Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Inteligência e Design Digital)** – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/18201/1/Luiz%20Carlos%20Rosa%20Junior.pdf>. Acesso em 20 ago. 2021.

SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeaba/article/view/1029/709>. Acesso em 21 ago. 2021.

SOUZA, D. N. Z; SILVA, E. M. DA; OLIVEIRA, M. C. DE. Análise de ambiente por meio da metodologia SWOT: uma aplicação no setor automobilístico. **Espacios**. Vol. 34 (10) 2013. p. 17.

SILVEIRA, S. R; BERTOLINI, C; PARREIRA, F. J. O uso de tecnologias digitais da informação e da comunicação como ferramenta de apoio aos processos de ensino e de aprendizagem durante o período de isolamento social devido à pandemia da COVID-19. **OSE Observatório Socioeconômico da COVID-19**, FAPERGS, Universidade Federal de Santa Maria, 2020. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/820/2020/06/Textos-para-Discuss%C3%A3o-02-O-Uso-de-TDICs-como-Ferramenta-de-Apoio.pdf> Acesso em 24 ago. 2021.

WANG, A. I. *The wear out effect of a game-based student response system*. **Computers in Education.**, v. 82, p. 217–227, 2015.