

## **Empreendedorismo, Inovação e Cultura. Uma Experiência de Ensino-Aprendizagem**

**Eda castro Lucas de Souza**

[alucas@unb.br](mailto:alucas@unb.br)

UnB

**Cristina Castro-Lucas**

[cdepieri@yahoo.com.br](mailto:cdepieri@yahoo.com.br)

UnB

### **Resumo**

Este texto tem por objetivo apresentar um projeto que define processos e procedimentos para o desenvolvimento de uma disciplina de empreendedorismo que tem como fim implantar uma cultura empreendedora no processo de ensino-aprendizagem voltado para os níveis infantil e médio de escolarização. Para tal foram considerados os conceitos de cultura, inovação que juntamente com o conceito de empreendedorismo vão formar o eixo principal da disciplina que se propõe, considerando as especificidades de cada comunidade educativa a formar pessoas com atitude empreendedora, a qual é o foco de todo o trabalho. A metodologia utilizada para a construção desse projeto se deu por meio de um trabalho integrado juntamente com educadores, em termos teóricos e metodológicos, tendo o aluno e os professores como atores principais do processo de educação. Como resultado obteve-se uma metodologia para o desenvolvimento da atitude empreendedora em alunos nos níveis de escolarização infantil, fundamental e médio, a qual se encontra em fase de implementação em um grupo piloto.

### **Introdução.**

O setor educacional em seus diferentes níveis passa por tensões para atender às demandas advindas das novas tecnologias da educação e do conhecimento, bem como dos fenômenos da exclusão social e das desigualdades de desenvolvimento, das pressões entre o mundial e o local, da degradação do ambiente natural, demandas sociais essas próprias de um mundo em crescente processo de mudança. Nesse contexto, grande desafio do sistema de educação é criar condições para que o processo de ensino aprendizagem ocorra de forma efetiva, capacitando professores que incorporem e utilizem novas tecnologias, inovando o processo didático e metodológico nas escolas e formando pessoas preparadas para tomar decisão de maneira autônoma e inovadora escolhendo seu caminho de aprendizagem.

A questão, pois, é bem mais do que construir conhecimentos, é criar ambiência para desenvolver competências que possibilitem as pessoas vivenciarem experiências, realizarem práticas, atuarem de forma corajosa e criativa, comprometidas com a inovação, capazes de planejar sua vida e com isso suas ações e formarem redes sociais nas quais se movimentem com autonomia. Assim, a questão é como desenvolver competências enfrentando o que Delors (1996) apresenta como tensões entre o mundial e o local, a tradição e a modernidade, o longo e o curto prazos, as competências indispensáveis e as igualdades de oportunidades, o desenvolvimento do conhecimento e a capacidade do ser humano de assimilação.

Por competência, segundo Durand (1998), pode ser considerada a tríade que envolve: conhecimentos, habilidades e atitudes, englobando de forma integrada não só questões técnicas, mas, também, aspectos sociais e afetivos relacionados ao trabalho e a vida. O

conhecimento corresponde ao saber o que e por que fazer, ou seja, refere-se a informações assimiladas e estruturadas pelo indivíduo, que lhes permitem entender o mundo. A habilidade refere-se a saber como fazer algo no momento adequado, ou seja, é a capacidade de agir de acordo com objetivos ou processos pré-definidos, envolvendo técnicas e aptidões. A atitude diz respeito a aspectos afetivos e sociais relacionados ao trabalho. Inclui a identidade do indivíduo com os valores da organização, por consequência, seu comprometimento e motivação para atender aos padrões de comportamento esperados para atingir resultados no trabalho com qualidade. Para Ropé e Tanguy (1997), um dos aspectos essenciais da noção de competência é que esta não pode ser compreendida de forma dissociada da ação.

Este trabalho, ao propor o projeto de uma disciplina de empreendedorismo e inovação à luz da cultura, volta-se para o desenvolvimento de competências que possibilitem a inserção da pessoa no mundo social e do trabalho, enfocando, principalmente a dimensão atitude.

### **Atitude voltada para empreender**

O conceito de atitude, segundo Torres e Negra (2005), diz respeito as “respostas avaliativas relativamente estáveis que são dadas a uma entidade ou situação”. Atitude, dizem esses autores, é percebida a partir de três componentes: o **afetivo** (ou avaliativo) que reflete o fato da pessoa gostar ou não da entidade ou situação; o **cognitivo**, que consiste nas crenças que as pessoas têm sobre a entidade ou situação; e o **comportamental**, que representa as tendências comportamentais em relação à entidade ou situação. Embora esses “componentes sejam inter-relacionados, podem ocorrer algumas inconsistências entre eles”, afirmam Torres e Nebra (2005).

Além de destacarem o componente afetivo pela influência que o humor e as emoções têm sobre a atitude, Ajzen e Fishbein (2000, p. 3) ressaltam que essas são como um grau de avaliação pessoal favorável ou desfavorável em relação a um objeto atitudinal, podendo ser utilizadas para se referir à avaliação de um objeto, conceito ou comportamento no *continuum* de dimensões como a favor ou contra, bom ou mau e gostar ou não. Atitudes, diz Rodrigues (1972), são à base de situações sociais, como as relações de amizade e conflitos e, a partir delas, é possível fazer inferências sobre o comportamento dos atores.

Neste trabalho, a atitude a ser considerada é a atitude empreendedora que é conceituada como a predisposição aprendida, ou não, para agir de forma inovadora, autônoma, planejada e criativa, estabelecendo redes sociais (SOUZA et al 2007). O conceito de empreendedorismo que adjectiva atitude como empreendedora, estudado a partir de teóricos como Schumpeter (1997), Max Weber (1982), McClelland (1972), Filion, (1999), Carland et al. (1992, p. 1), Souza (2005), entre outros, é aqui considerado em função de quatro elementos: traços de personalidade, postura estratégica, inovação e propensão a assumir riscos, destacando entre elas a busca de oportunidade e a criatividade como traços de personalidade. Empreendedorismo, então pode ser definido como processo, tangível e intangível, realizado por pessoa com habilidades criativas, sendo uma complexa função de experiências de vida, oportunidades, habilidades e capacidades individuais.

A partir daí, Souza (2005) associa atitude empreendedora à predisposição para gerenciar a vida ou a um empreendimento, obtendo informações acompanhando-o e avaliando-o sistematicamente; à predisposição para ter iniciativas, tomar decisões, atingir objetivos, cumprir metas, buscar oportunidades e aceitar riscos; à predisposição para liderar, influenciar nas ações e resultados do empreendimento, estabelecer redes sociais, desenvolver a autoconfiança, e à predisposição para agir de forma criativa, construir diferenciais competitivos e produtivos.

Para desenvolver essa atitude empreendedora destaca-se a importância da ambiência, principalmente ao levar em conta Rodrigues (1972, p. 401) ao afirmar que “as atitudes sociais criam um estado de predisposição à ação que, quando combinado com uma situação específica desencadeante, resulta em comportamento”.

Souza (2005), em pesquisas realizadas, encontrou como características mais destacadas para a formação da atitude empreendedora a inovação, a busca de oportunidades, a criatividade, a propensão a correr riscos, a liderança, a visão, a persistência e a necessidade de realização. É, pois, essa atitude que a disciplina de empreendedorismo aqui proposta tem por objetivo desenvolver, para formar pessoas empreendedoras, ou seja, inovadoras, capazes de promover a mudança, comprometidos com a inovação.

Inovação é compreendida como o que é feito de modo diferente, agregando valor, ou seja, toda e qualquer solução que gere mais valor, novos conhecimentos, novas e melhores soluções para problemas (DAVILA, et al, 2007). De um modo geral, inovação é o esforço para gerar novidade, novos processos, novas práticas, novos métodos, enfim, novas ações com base em informação e conhecimento.

A ambiência das comunidades educacionais, interna, como as condições gerenciais, de infraestrutura e tecnológicas e externas, como as redes sociais, são fatores que possibilitam o desenvolvimento do compromisso das pessoas com a inovação. No entanto, não é suficiente desenvolver estratégias organizacionais para inovar, o desafio das comunidades de ensino é serem os professores agentes inovadores capazes de implantar valores e idéias inovadoras.

A inovação pode ser considerada como um processo dependente do processo de ensino – aprendizagem e, portanto, fazendo parte da cultura de um grupo.

Cultura, de acordo com Hofstede (1997, p.19), é a “programação coletiva da mente”, a qual diferencia os membros “de um grupo ou categoria de pessoas face a outro”. Assim, cultura inclui todas as ações, atividades, interesses característicos de uma sociedade, estando condicionada aos momentos históricos, com suas regras específicas, tendo suas lógicas próprias, moldando os seres humanos para os seus fins.

Os grupos sociais, como diz Hall (2003), são multiculturais embora possuam características comuns, sendo, por definição, culturalmente heterogêneos. Nesse sentido, para elaborar o projeto de uma disciplina é fundamental considerar as diferenças culturais, reconhecendo as distintas contradições sociais cujas origens são diversas, bem como as especificidades e os modos de ação. É importante para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem que se tenha claro que as práticas próprias dos contextos das comunidades de ensino e delas mesmas são, na visão de Dupuis (2007), manifestações culturais. Vários autores, diz Dupuis, como d’Iribarne, Hofstede, Hickson e Pugh, mostraram que “todo grupo nacional produz suas próprias representações e práticas” e, portanto é necessário compreendê-las para “poder interagir com êxito junto aos membros desses grupos”.

Isso representa, para a elaboração do plano de desenvolvimento da disciplina aqui proposta que a cultura permeia todas as ações, e remete a consciência das diferenças e semelhanças entre os atores das comunidades de ensino, especialmente a partir de suas representações sociais. Desse ponto de vista, o conteúdo, as ações e a metodologia da disciplina proposta são organizados respeitando essas diferenças e semelhanças.

### **O Projeto: Disciplina Empreendedorismo, Inovação e Cultura.**

O Projeto Disciplina de Empreendedorismo, Inovação e Cultura busca relacionar teoria à prática entendidas como dimensões indissociáveis para uma análise reflexiva da realidade. Por outro lado, esse projeto na sua construção levou em consideração missão, visão de futuro,

valores que possam orientar o processo de ensino aprendizagem, principalmente aqueles voltados para o desenvolvimento humano, a inclusão social e a responsabilidade social. Além disso, os quatro pilares da educação - aprender a ser, a fazer, a conviver e a conhecer – foram tomados como orientação focal para o desenvolvimento deste trabalho.

Embora apresentando diretrizes gerais o Projeto Disciplina de Empreendedorismo, Inovação e Cultura é adaptável a cada comunidade de aprendizagem, no sentido de respeitar as culturas locais dentro de uma visão globalizada de Brasil. Além disso, o projeto contempla estratégias articuladas e flexíveis que fundamentam as ações dos professores e alunos, voltadas para a formação de pessoas participativas, criativas, inovadoras e críticas, dimensões, essas constituintes de uma atitude empreendedora.

**Disciplina Empreendedorismo, Inovação e Cultura** em seus objetivos, metas, estratégias e atividades foca o desenvolvimento de atitude e empreendedora, dimensão que visa o desenvolvimento de pessoas que além de participativas, críticas, reflexivas, e criativas, estão comprometidas com a inovação e com o exercício da responsabilidade social Para tal, inicialmente foi pensado o princípio gerador que orienta o desenvolvimento da disciplina e todas as suas atividades as quais são voltadas às temáticas empreendedorismo, inovação e cultura e que será apresentado a seguir.

### **Princípio Gerador da Disciplina: Ação – Reflexão – Ação**

As pessoas pensam, agem e sentem de forma distinta e, na maioria das vezes, vivendo mesmas situações e problemas, buscam soluções diferenciadas, o que torna fundamental considerar nos processos de ensino-aprendizagem as diferenças nos modos de pensar e agir dos atores. Nessa linha, serão considerados nesse plano os conceitos, idéias, preexistentes na estrutura cognitiva dos alunos, que servirão como base para a aprendizagem e novos conhecimentos. Assim, o princípio gerador desse plano de desenvolvimento seguirá a lógica **Ação – Reflexão – Ação**, sendo **Ação** as experiências, os conhecimentos e valores já existentes na estrutura cognitiva dos alunos; **Reflexão** momento de transferência, criação de idéias e informações e de integração dessas à estrutura cognitiva do aluno, fundamentando novas informações. A partir dessa interação segue-se um novo momento de **Ação**, agora agregada de novos conhecimentos e valores, resultando no crescimento e no desenvolvimento dos atores envolvidos no processo ensino-aprendizagem. Com esse princípio espera-se criar condições para um processo de ensino – aprendizagem, significativo, com materiais e tecnologias compatíveis e relacionadas à cultura do aluno.

### **O como implementar a disciplina**

O processo de ensino aprendizagem se dará por meio de **conexões entre eventos, fatos e conceitos**. Os conceitos vão formar sistemas conceituais, ou seja, conjunto de conceitos logicamente interligados. Fatos podem significar os próprios eventos que ocorrem espontaneamente ou provocados, por outro lado, podem se referir ao registro de eventos, como, também, correspondem a asserções, ou melhor, respostas verbais ou matemáticas com base nos registros dos eventos (GOWIN, 1970).

Assim, o processo de ensino-aprendizagem acontecerá pela inter-relação entre fatos e conceitos mediada pelos eventos que provocam as dúvidas-questões, as quais identificam o interesse dos alunos, dando foco ao trabalho. É importante ressaltar que esse processo não é linear e se dá na **interação do pensar com o fazer** “na construção do conhecimento e sua convergência nos objetos ou eventos” (MOREIRA, 2006), isso é se dá na interação do conceito com o método, onde o pensar está vinculado a princípios, conceitos básicos e a visão de mundo, o fazer a valores, conhecimentos, experiências, interpretações, dados, transformações. As interações do pensar com o fazer se dão por meio de questões que

conduzem a realização de eventos que passam a ser o foco do trabalho. A aprendizagem vista dessa forma pode ser denominada de significativa na qual, para Moreira (2006, p.126), a produção do conhecimento é o resultado “da integração construtiva de pensar, sentir e fazer (agir, atuar) em um contexto”.

As estratégias para a implementação da disciplina giram em torno do processo lúdico, resolução de problemas, geração de idéias inovadoras, desenvolvimento da capacidade de percepção; desenvolvimento da capacidade de trabalho em equipe e de liderança, geração e aplicação de novas formas de conhecimento a partir de conhecimento prévio, novas informações e criatividade. Além disso, é previsto o desenvolvimento de visões de futuro para que sejam encontrados novos caminhos e alternativas.

Com o lúdico são articuladas a cognição, a afeição, a motivação, a criatividade e a socialização que vão atuar no auto conceito, na autodeterminação e na auto-estima. Com organização, dinamismo e planejamento o jogo prepara para o trabalho em equipe, bem como estimula a tomada de decisão, favorecendo o processo de aprendizagem. A atividade lúdica possibilita a formação geral do aluno, implementando valores e atitudes para a formação de parcerias, redes sociais e apreender a conviver.

Alguma situação-problema surge todo o dia na vida das pessoas, é necessário o desenvolvimento de habilidades prévias e habilidades propriamente ditas para a resolução desses problemas. O desenvolvimento dessas habilidades propicia que os alunos identifiquem dificuldades, preferências, sentimentos, frustrações, e busquem soluções e novos caminhos para vencer desafios e obstáculos.

A geração e aplicação de novas formas de conhecimento a partir de conhecimento prévio permitem a criação de idéias, a aquisição de experiências, o processamento de informações, o desenvolvimento de práticas para a vida; a percepção mais clara da realidade social e das mudanças dos contextos. Mudança e aprendizado “andam de mãos dadas” e como inovação é mudança, o aprendizado, dizem Davila et al (2007, p.221), é uma “parte intrínseca do processo de inovação”.

Aprender a agir, a fazer acontecer, pode ser desenvolvido no trabalho em equipe em que os integrantes do grupo geram idéias, desenvolvem visões de futuro compartilhadas, buscando novos caminhos e formas de melhorar seu ambiente, suas ações e suas vidas. A geração de idéias inovadoras acontece mais em ambientes colaborativos, desafiadores, criativo. Ambiente esse estruturado para apreender e se transformar, investindo em inovações.

Além dessas estratégias um passo importante para a disciplina aqui proposta é a formação de um sistema de valores impulsionado pela cultura do contexto das comunidades de aprendizagem e que possa ser implementado intra e extramuros dessa comunidade.

### **O que se espera do aluno**

A operacionalização da disciplina com o objetivo de desenvolver atitude empreendedora visa **tornar o aluno capaz de:**

- Realizar atividades lúdicas desenvolvendo trabalho em equipe, convivência respeitosa e cidadã
- Resolver problemas de seu cotidiano e buscar soluções inovadoras,
- Identificar oportunidades dentro da comunidade e da escola.
- Contar experiências e tirar lições.

- Desenvolver a Leitura
- Contar e escrever histórias
- Transferir experiências
- Realizar pesquisas
- Exercitar a reflexão
- Buscar, relatar e escrever informações.
- Formar parcerias, repartir.
- Realizar atividades de arte na escola e na comunidade, desenvolvendo a criatividade.
- Realizar práticas desportivas, desenvolvendo habilidade para conviver de forma solidária
- Analisar o meio ambiente, identificando pontos interessantes, dificuldades, facilidades, obstáculos, desafios.

### **O que esperar dos Professores/Educadores**

- Criação de ambiência para o desenvolvimento das atividades
- Preparar atividades, orientar e acompanhar os alunos
- Planejar e registrar ações desenvolvidas na disciplina.
- Participar das atividades do processo ensino-aprendizagem, de reuniões de estudo e de avaliação.
- Participar de atividades de educação continuada, atualizando e adquirindo competências para o desenvolvimento da disciplina.

### **Quais as Propostas Específicas**

Educação Infantil – crianças de 03 a 05 anos.

- Objetivos: Desenvolver a criatividade, Trabalhar o humor, a autonomia e a auto-estima (formação do ser)

Ensino Fundamental – de 1ª a 9ª séries - crianças de 6 a 14 anos:

- Ensino Fundamental I – Anos Iniciais – 1ª a 5ª séries
- Objetivos: Desenvolver criatividade, atitude solidária, auto-estima e capacidade de agir de forma autônoma e participativa; internalizar e socializar os conceitos de democracia, cidadania, ética, inovação, cultura e meio-ambiente (formação a conviver).
- Ensino Fundamental II – Anos Finais – 6ª a 9ª series:
- Objetivos: Desenvolver criatividade, atitude solidária, auto-estima e capacidade de agir de forma autônoma e participativa; internalizar e socializar os conceitos de democracia, cidadania, ética, inovação, liderança, cultura e meio-ambiente (formação a conviver), atuar de acordo com normas e critérios.

Ensino Médio – alunos de 15 a 17 anos.

- Objetivos: Desenvolver a Leitura, Realizar pesquisa. Elaborar projeto de vida, de estudo e de trabalho utilizando conceito de cultura, empreendedorismo (socio-comportamental-econômico), inovação, responsabilidade social, sustentabilidade (social, ambiental, econômica) diversidade, liderança. Planejar ações, implementá-las, acompanhá-las, relatar

resultados. Identificar obstáculos e identificar caminhos Formar parcerias. Trabalhar em equipe

Educação de Jovens e Adultos - EJA – a partir de 15 anos

- Nível Fundamental – Inicial – 1ª a 5ª Fase - 20 horas - 24 meses –
- Nível Fundamental – Continuada – 6ª a 9ª Fase – 20 horas – 24 meses –
- Nível Médio – Formação Continuada – a partir de 18 anos - 1ª, 2ª, 3ª Fases – **18 meses**

O processo ensino-aprendizagem na EJA passa a ser um desafio indo desde as práticas desenvolvidas por programas de alfabetização de adultos, ao processo de criar condições para acesso, permanência e sucesso nos ensinos fundamental e médio, isso é dar oportunidades para dar continuidade aos estudos, além de desenvolver competências para a inserção do jovem/adulto na vida social e do trabalho.

Assim, a EJA faz parte de um processo a ser orientado às necessidades dos jovens e adultos sem perder a visão de futuro, é uma construção flexível e diversificada, levando em conta as potencialidades, bem como, a cultura de cada aluno.

### **Metodologia do trabalho**

A metodologia adotada neste trabalho foi dividida em quatro momentos. O primeiro momento, conceitual, foi baseado em um levantamento teórico sobre as três variáveis-chave, a saber, cultura, empreendedorismo e inovação. A partir de então, em um segundo momento, foram elaboradas reuniões para mapear as necessidades do professor/educador em agir com a sociedade, comunidade, organização e o indivíduo, de uma forma inovadora, empreendedora, ética, responsável, voltada para objetivos sociais e buscando resultados que valorizem e dêem sentido ao seu trabalho, comunidade e ao aluno, o centro de seu sistema. No terceiro momento, chamado de síntese, os professores/educadores participaram de oficinas de trabalho, com o intuito de alinhar conceitos, compreender as dinâmicas e elaborar, junto com os pesquisadores o plano de desenvolvimento da disciplina.

Após esses momentos, exercícios foram definidos e trabalhados por meio da construção de módulos e desenvolvimento de laboratórios. Esses módulos visam orientar a capacitação de professores/instrutores e alunos em termos teóricos e práticos, dimensões indissociáveis para uma análise reflexiva da realidade, respeitando as culturas locais dentro de uma visão globalizada de Brasil, como um todo.

Por fim, em um quarto momento de ação os professores deram início à implantação da referida disciplina, sob a supervisão dos pesquisadores em uma experiência piloto. Essa experiência foi realizada no contexto do SESI / Departamento Regional do Ceará, formado pelos municípios de Fortaleza, Sobral, Crato, Juazeiro do Norte. Nesse contexto a área de Educação, conta com cinco Unidades de Ensino (Escola SESI Euzébio Mota de Alencar e Escola SESI Dr. Thomaz Pompeu de Souza Brasil –Fortaleza; Escola SESI Padre Azarias Sobreira – Juazeiro do Norte, Escola SESI Hermenegildo de Brito Firmeza - Crato, Escola SESI Professora Silvana Machado - Sobral), atendendo uma grande demanda de crianças, adolescentes e adultos, correspondente a 49.805 alunos.

As Unidades de Ensino dessa organização têm por missão contribuir para o fortalecimento da indústria e o exercício de sua responsabilidade social, prestando serviços integrados de educação, saúde e lazer, com vistas à melhoria da qualidade de vida para o trabalho e o desenvolvimento sustentável. A partir dessa missão, o SESI está comprometido com o

programa Educação para a Nova Indústria no que diz respeito a um de seus focos: educação básica e continuada.

Para essa tarefa o Projeto Pedagógico das Escolas SESI/Ceará constitui-se em base sustentadora dos programas educacionais desenvolvidos e implementados pela instituição, posicionando-se como ferramenta pedagógica, dentro das políticas educativas das Unidades de Ensino, convergente, portanto, com a educação por projetos, adotada por elas, mediante a utilização de uma metodologia integradora, multi e interdisciplinar.

Este Projeto Pedagógico prioriza o SER e não o TER, o respeito a liberdade religiosa e cultural, a melhoria da educação, da saúde, contribuindo para a redução do índice de desemprego, combate a violência e minimização de desigualdades.

Assim, as ações das Unidades de Ensino do SESI/Ceará visam o desenvolvimento de pessoas participativas, críticas, reflexivas, solidárias, autônomas, conscientes, justas, criativas, comprometidas com a transformação e consciente do seu papel na sociedade.

A partir do contexto e da cultura do SESI/Ceará, bem como do Projeto Pedagógico dessa Instituição, foi construído o **projeto da Disciplina Empreendedorismo, Inovação e Cultura** – de forma coletiva, com o objetivo de Implementar atividades de ensino–aprendizagem em escolas, visando desenvolver cultura empreendedora e ambiência que favoreça formar pessoas com atitude empreendedora, comprometidas com a inovação e com o exercício da responsabilidade social, procurando interagir dimensões sociais e culturais, além de princípios como da responsabilidade social e da efetividade em matéria de resultados.

A partir dos primeiros resultados, já é possível estabelecer algumas relações que corroboram os pressupostos iniciais deste artigo. Em seis meses foi possível gerar relatórios de avaliação, que demonstram a assertividade das oficinas preparadas. Os alunos apresentaram iniciativa nas participações das atividades, criatividade de forma intuitiva, coragem para se expor ao risco calculado de novas soluções e o interesse crítico em mudar o ambiente a sua volta, o que gerou resultados com impacto inovador.

Foram realizadas pelos alunos pesquisas em diferentes locais do contexto de suas escolas, como por exemplo:

- No mercado público onde foi observada a estrutura física modelo antigo e comparada com as construções modernas em torno do mesmo.
- Nas ruas onde foram levantadas características dos diferentes personagens do bairro, de pessoas de famílias antigas da região, tendo a oportunidade de registrar relatos históricos interessantes.
- Na igreja do bairro, conheceram a festas tradicionais da região que falam da religiosidade do povo.
- Museu e o Teatro do bairro aonde conheceram sobre a história e cultura da região.
- Hospital tomando consciência sobre o sistema público de saúde não só da região mas, do município.

Todas essas e outras experiências foram sistematizadas na escola sob a orientação dos professores e desses resultados foram realizadas apresentações por meio de peças teatrais, exposições de quadros e posters, poesias, jograis, músicas, literatura de cordel. As equipes tiveram liberdade para escolher a forma de apresentar seus resultados.

Os alunos identificaram problemas e buscaram soluções que foram apresentadas em grupos de trabalho. Foram, ainda, realizadas oficinas de teatro aberta aos moradores do bairro que



identificaram sua contribuição interagindo com a escola. Houve troca de experiência entre os alunos da escola e os artistas do teatro da comunidade, momento esse riquíssimo para ambos os grupos, despertou o sentimento de valorização pelo Teatro. Desse trabalho surgiu um novo olhar sobre o Bairro o que possibilitou concluir que objetivos propostos foram alcançados considerando que os alunos apresentaram atitude empreendedora frente a pesquisa, frente ao seu contexto, frente a sua cultura.

Em função disso, considera-se primordial desenvolver nos atores do processo ensino aprendizagem imaginário do educador o comprometimento com uma formação empreendedora em trabalhando o pensamento crítico dos alunos, desenvolvendo visando ter atitudes e comportamentos que vão da criticidade à criatividade, do tradicional à inovação e assim, gerar no aluno a possibilidade de uma ação questionadora em relação ao contexto o qual estão inseridos, levando a emergência da real essência do empreendedor.

## Referência

- AJZEN, I; FISHBEIN, M., Attitudes and Attitude-Behavior Relation: reasoned and automatic processes. In. W. STROBE and M. HEWSTONE (ed.), **European Review of Social Psychology**, p. 1-33, John Wiley and Sons, 2000.
- CARLAND, J. W.; CARLAND, J. C.; HOY, F. S. An Entrepreneurship Index: an empirical validation. **Frontiers of Entrepreneurship Research**, 1992.
- DELORS, Jacques. **La Educación encierra um tesoro**. Espanha. Madri: Ediciones UNESCO. 1(1996)96
- DAVILA, T; EPSTEIN, M; SHELTON, R; **As regras da inovação**. São Paulo: Artmed. 2007.
- DUPUIS, Jean-Pierre. Entre as culturas latinas, anglo-saxã e nórdica: os quebequenses em economia, negócios e administração. In CHANLAT, J.F; FACHIN, R; FISCHER, T. org. **Análise das organizações perspectivas latinas**. RS: Editora UFRGS. 2007.
- DURAND, Thomas. Forms of incompetence. In: Fourth International Conference on Competence – Basead Management. Oslo: Norwegian School of Management, 1998.
- FILION, L. J. **Empreendedorismo: Empreendedores e proprietários-gerentes de pequenos negócios**. In: Revista de Administração. São Paulo. V. 34, n.º 2, pp. 05-28, 1999.
- GOWIN, D.B. **Educating**. Ithaca: Cornell University Press.1981.
- MCCLELLAND, David C. **A Sociedade Competitiva**. Realização e Progresso Social. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1972.
- MOREIRA, Marco A. **A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula**. Brasília: Editora Universidade de Brasília. 2006.
- RODRIGUES, A. **Psicologia Social**. 2 ed., Petrópolis: Vozes, 1972.
- SCHUMPETER, J. **Teoria do desenvolvimento econômico**. Uma investigação sobre lucros, capital, crédito, juro e o ciclo econômico. Editora Nova Cultural. Série Os Economistas. São Paulo. 1997.
- TORRES, C.V.; NEBRA, A.R.P. **Acessando as manifestações horizontais e verticais do individualismo e do coletivismo no Brasil**. Brasília: Universidade de Brasília, (no prelo).
- WEBER, Max. **Ensaio de Sociologia**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1982.
- SOUZA, Eda; CASTRO-LUCAS, C. **Cultura e Atitude Empreendedora nas Viniculturas do Vale do Vinhedo – RS**. ENANPAD, 2007