



Evento: XXVII Jornada de Extensão

**O PROCESSO DE IDEACÃO NO PROJETO DE EXTENSÃO
"COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIAS E EMPREENDEDORISMO": UM RELATO
DA CONSTRUÇÃO COLETIVA DE IDEIAS A PARTIR DO DESAFIO "MENTES
SUSTENTÁVEIS, FUTUROS BRILHANTES"**

**Laissa de Souza Heisler², Nilse M Maldaner³, Stela Maris Enderli⁴, Luciano
Zamberlan⁵, Marcelo Luis Didoné⁶, Jéssica Hettwer Bayer⁷, Raphaël Marcelevitch
Marloie⁸,**

¹ Projeto de extensão desenvolvido e financiado pela Unijuí;

² Estudante do curso Publicidade e propaganda, bolsista do PROGRAMA INSTITUCIONAL DE EXTENSÃO – PIBEX/UNIJUÍ.

³ Professor orientador

⁴ Professor orientador

⁵ Professor orientador

⁶ Professor orientador

⁷ Estudante do curso de administração, bolsista

⁸ Estudante do curso de Publicidade e Propaganda, bolsista

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de competências empreendedoras tem ganhado destaque na educação por estimular a capacidade de identificar oportunidades, solucionar problemas, inovar e transformar ideias em ações que gerem impacto positivo na sociedade.

(OLIVEIRA; CORTIMIGLIA, 2015).

O Projeto de Extensão “Comunicação, Tecnologias e Empreendedorismo”, desenvolvido pela UNIJUÍ, promoveu oficinas voltadas à inovação e ao empreendedorismo com estudantes da educação básica. Entre as etapas do projeto, destaca-se a oficina de ideação, na qual os estudantes observaram sua realidade, identificaram problemas e construíram soluções coletivas por meio de metodologias participativas. A atividade envolveu a identificação individual dos problemas com o uso de post-its, formação de grupos, compartilhamento e seleção das ideias, definição do público afetado, realização de uma tempestade de ideias, elaboração da proposta de valor e estruturação inicial do modelo de negócio utilizando o Business Model Canvas, ferramenta que auxilia na organização e visualização de modelos de negócio (OSTERWALDER; PIGNEUR, 2011; SEBRAE, 2022).



Entre as etapas do processo de inovação, destaca-se a ideação, que possibilita compreender os problemas e construir soluções de forma colaborativa. Essa etapa está presente no Design Thinking, abordagem que incentiva a criatividade, a empatia e o trabalho em equipe para o desenvolvimento de propostas inovadoras (OLIVEIRA; CORTIMIGLIA, 2015).

Durante a oficina, foi utilizada a técnica de brainstorming, estimulando os estudantes a registrar individualmente problemas percebidos em seu cotidiano por meio de post-its. Em seguida, as ideias foram compartilhadas, organizadas em grupos e discutidas até a definição do problema e do público afetado, favorecendo a construção coletiva de alternativas.

Após a geração das ideias, os grupos estruturaram suas propostas utilizando o Business Model Canvas, ferramenta que permite organizar visualmente os principais elementos de um modelo de negócio, como proposta de valor, segmento de clientes, recursos, canais e parcerias, facilitando a transformação de ideias em propostas mais estruturadas e viáveis (SEBRAE, 2022; OSTERWALDER; PIGNEUR, 2011).

METODOLOGIA

O presente relato caracteriza-se como uma pesquisa aplicada, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, desenvolvida a partir das atividades do Projeto de Extensão “Comunicação, Tecnologias e Empreendedorismo”, promovido pela UNIJUÍ com estudantes da educação básica da rede pública estadual. O projeto teve como objetivo desenvolver competências relacionadas ao empreendedorismo, à inovação, à criatividade e à resolução de problemas por meio de estratégias fundamentadas no Design Thinking e no Business Model Canvas (OLIVEIRA; CORTIMIGLIA, 2015).

As atividades foram organizadas em oficinas sequenciais. Após uma oficina introdutória sobre empreendedorismo, criatividade, liderança e trabalho em equipe, realizou-se a oficina de ideação, foco deste relato. Essa etapa conduziu os estudantes desde a identificação de problemas do cotidiano até a elaboração de propostas de solução estruturadas com o Business Model Canvas.



Inicialmente, cada estudante registrou, em post-its, problemas observados em sua cidade, escola, bairro ou família. Em seguida, os participantes organizaram-se em grupos, compartilharam as situações identificadas e selecionaram aquelas consideradas mais relevantes para a comunidade.

Posteriormente, os grupos realizaram uma sessão de brainstorming, buscando responder à questão: “Como podemos transformar a realidade dessa pessoa por meio de um produto ou serviço?”. Após a geração das ideias, elaboraram uma proposta de valor relacionando público, problema, solução e impacto esperado.

Na etapa final, as propostas foram organizadas por meio do Business Model Canvas, ferramenta utilizada para estruturar os principais elementos de um modelo de negócio, como proposta de valor, segmento de clientes, recursos, parceiros, canais, estrutura de custos e fontes de receita, favorecendo a visualização e o desenvolvimento das soluções elaboradas pelos grupos (SEBRAE, 2022; OSTERWALDER; PIGNEUR, 2011). Durante todo o processo, os extensionistas atuaram como mediadores das atividades, acompanhando a participação dos estudantes e registrando os resultados obtidos, possibilitando a análise do desenvolvimento de competências empreendedoras, colaborativas e criativas ao longo da oficina (OLIVEIRA; CORTIMIGLIA, 2015).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A etapa de ideação evidenciou o potencial de estratégias colaborativas para estimular o protagonismo estudantil e desenvolver competências relacionadas ao empreendedorismo, à criatividade e à inovação. A oficina colocou os estudantes diante de desafios reais, incentivando a observação da realidade, a identificação de problemas e a construção coletiva de soluções, conforme os princípios do Design Thinking (OLIVEIRA; CORTIMIGLIA, 2015).

O uso dos post-its foi um dos principais diferenciais da atividade, permitindo que todos os estudantes registrassem individualmente problemas percebidos em seu cotidiano e compartilhassem diferentes perspectivas. Na socialização das ideias, os grupos identificaram



problemas em comum e desenvolveram habilidades como escuta ativa, argumentação e trabalho colaborativo.

A identificação do público diretamente afetado pelos problemas ampliou a compreensão de que as soluções devem ser construídas a partir das necessidades das pessoas. Em seguida, durante o brainstorming, os estudantes responderam à questão: “Como podemos transformar a realidade dessa pessoa por meio de um produto ou serviço?”, desenvolvendo propostas de forma colaborativa.

A elaboração da proposta de valor levou os participantes a refletirem sobre o público beneficiado, o problema identificado, a solução proposta e o impacto esperado. Posteriormente, o Business Model Canvas possibilitou organizar visualmente os principais elementos do modelo de negócio, demonstrando que uma ideia inovadora também necessita de planejamento para se tornar viável (SEBRAE, 2022; OSTERWALDER; PIGNEUR, 2011). Entre as propostas desenvolvidas, destacou-se um projeto voltado à promoção da qualidade de vida da população idosa, com encontros semanais para atividades físicas e integração social, contando com possíveis parcerias da Prefeitura Municipal, do CRAS e de profissionais de Educação Física. A proposta evidenciou a preocupação dos estudantes em desenvolver soluções com impacto social e possibilidade de aplicação prática.

De modo geral, os resultados demonstram que a oficina atingiu seus objetivos ao promover um ambiente de aprendizagem baseado na criatividade, na colaboração e na resolução de problemas. (OLIVEIRA; CORTIMIGLIA, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oficina de ideação desenvolvida no Projeto de Extensão “Comunicação, Tecnologias e Empreendedorismo” demonstrou que metodologias participativas contribuem significativamente para o desenvolvimento de competências empreendedoras entre estudantes da educação básica. A partir da utilização de estratégias fundamentadas no Design Thinking, os participantes foram incentivados a observar sua realidade, identificar problemas e construir soluções de forma colaborativa, fortalecendo habilidades como criatividade, comunicação, pensamento crítico e trabalho em equipe (OLIVEIRA; CORTIMIGLIA, 2015).



A utilização dos post-its como ferramenta inicial possibilitou a expressão individual das percepções dos estudantes e favoreceu a organização coletiva das ideias, permitindo que diferentes perspectivas fossem compartilhadas e transformadas em propostas de intervenção. Esse processo evidenciou a importância da participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento e na busca por soluções relacionadas às demandas presentes em suas comunidades.

Além disso, a aplicação do brainstorming e do Business Model Canvas contribuiu para que os estudantes compreendessem que uma ideia inovadora necessita de planejamento e estruturação para alcançar resultados concretos. A elaboração das propostas de valor e a organização dos elementos dos modelos de negócio possibilitaram uma aproximação entre criatividade e estratégia, demonstrando que o empreendedorismo está relacionado não apenas à criação de empresas, mas também à capacidade de identificar oportunidades e desenvolver soluções com impacto social positivo (OSTERWALDER; PIGNEUR, 2011; SEBRAE, 2022).

Palavras-chave: Ideação; Empreendedorismo; Business Model Canvas; Design Thinking; Projeto de Extensão; Inovação Social; Protagonismo Estudantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OLIVEIRA, M. G.; CORTIMIGLIA, M. N. Design Thinking: uma abordagem para inovação e desenvolvimento de produtos e serviços. 2015.

OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. Business Model Generation: inovação em modelos de negócios. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.

SEBRAE. Business Model Canvas: como construir seu modelo de negócio. Brasília: Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, 2022.