

Cooperação e inovação: construindo pontes entre estudantes universitários e do ensino médio, na prática, para o desenvolvimento de negócios

Cooperation and innovation: building bridges between university and high school students in practice for business development

Michelle de Castro Carrijo¹
Leonardo Borges Veloso²

RESUMO

O projeto de extensão “Mentoria Naça”, iniciado em 2022 e, em sua segunda edição, em 2024, é resultado de uma parceria entre a Faculdade de Gestão e Negócios (Fagen) – UFU e o Colégio Nacional, com o objetivo de fomentar o desenvolvimento de projetos de negócios inovadores e de impacto social por meio da troca de experiências e de conhecimento entre estudantes universitários e do ensino médio. Baseado nas metodologias da Educação Empreendedora (EE), aprendizagem colaborativa, Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e do *design thinking*, um método próprio foi elaborado para a aplicação do projeto, desenvolvendo nos alunos as habilidades empreendedoras requeridas pelo mercado, bem como protagonizando-os no processo de aprendizagem por meio da realização de mentorias e aulas com conteúdos práticos, baseadas no método “mão na massa”. Como resultado, tem-se mais de 100 alunos do ensino médio envolvidos e 40 da graduação, além de 22 projetos de negócios sendo mentorados. Destes, espera-se que ao menos cinco alcancem destaque no ecossistema de inovação local e, concomitantemente, uma estimativa de mais de 10.000 pessoas impactadas direta ou indiretamente pelo projeto na sociedade.

Palavras-chave: Mentoria naça. Parceria. Negócios inovadores. Protagonismo. Impacto social.

ABSTRACT

The outreach project “Mentoria Naça”, which began in 2022 and is now in its second edition in 2024, is a result of a partnership between the Faculty of Management and Business (Fagen) – UFU and Colégio Nacional, with the aim of fostering the development of innovative business projects with social impact through the exchange of experiences and knowledge between university and high school students. Based on the methodologies of Entrepreneurial Education (EE), collaborative learning, Project-Based Learning (PBL), and design thinking, a unique method was developed for the project’s implementation, developing in students the entrepreneurial skills required by the market, as well as placing them at the forefront of the

¹ Doutora em Economia pela Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, Brasil; professora na Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, Brasil; coordenadora do Centro de Incubação de Atividades Empreendedoras e do Núcleo de Estudo em Empreendedorismo e Pequenas Empresas / PhD in Economics, Federal University of Uberlândia, State of Minas Gerais, Brazil; professor at the Federal University of Uberlândia, State of Minas Gerais, Brazil; coordinator of the Center for Incubation of Entrepreneurial Activities and the Center for Studies in Entrepreneurship and Small Businesses (michellecarrijo@ufu.br).

² Mestre em Tecnologias, Comunicação e Educação pela Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, Brasil; professor no Colégio Nacional, Minas Gerais, Brasil; coordenador do Programa de Olimpíadas do Conhecimento e de Graduação no Exterior / Master's degree in Technology, Communication, and Education, Federal University of Uberlândia, State of Minas Gerais, Brazil; teacher at National College, State of Minas Gerais, Brazil; coordinator of the Knowledge Olympics and Study Abroad Program (leonardo.veloso@nacionalnet.com.br).

learning process through mentoring and classes with practical content, based on a “hands-on” approach. As a result, more than 100 high school students and 40 undergraduate students are involved, in addition to 22 business projects being mentored. Of these, at least five are expected to achieve prominence in the local innovation ecosystem and, at the same time, an estimate of more than 10,000 people directly or indirectly impacted by the project in society.

Keywords: Mentoria naça. Partnership. Innovative business. Protagonism. Social impact.

INTRODUÇÃO

À medida que a sociedade se transforma e a inovação toma uma centralidade crescente nos seus diversos âmbitos, as empresas, do mesmo modo, mudam. O mercado de trabalho, por sua vez, torna-se mais intensivo em conhecimento, criando demanda por um novo tipo de profissional, com habilidades empreendedoras bem desenvolvidas. Nesse sentido, a sociedade espera que as universidades públicas, em geral, desenvolvam indivíduos aptos a sanar essa necessidade.

Nesse contexto, o projeto de extensão “Mentoria Naça: Construindo Pontes” tem como principal objetivo desenvolver as habilidades empreendedoras nos alunos envolvidos, por meio da cooperação entre estudantes universitários dos cursos de Administração (ADM) e Gestão da Informação (GI) da Faculdade de Gestão e Negócios (Fagen) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU)³ e estudantes do ensino médio do Colégio Nacional⁴, os quais, juntos, desenvolvem projetos de negócios inovadores e de impacto social. A iniciativa integra mentoria e inovação para criar um ambiente colaborativo no qual os universitários atuam como mentores, auxiliando os estudantes do ensino médio, denominados mentorados, a transformar ideias em negócios, na prática. Com foco no empreendedorismo, colaboração e inovação, o projeto trabalha na construção de pontes entre diferentes níveis de ensino, que promovem o protagonismo estudantil no processo de aprendizagem, a troca de conhecimentos e experiências entre gerações e o desenvolvimento de habilidades empreendedoras.

Os estudantes do Colégio Nacional desenvolvem o componente curricular “Empreendedorismo – Inovanaça”⁵ por meio de metodologias ativas de ensino; trata-se, de modo geral, de um projeto pedagógico que busca promover *soft skills*, tais como autonomia, empatia, liderança, criatividade, capacidade de resolução de problemas e trabalho colaborativo. Tem como objetivo a criação de soluções sustentáveis para problemas reais, identificados pelos

³ Para mais informações, acesse: <https://www.fagen.ufu.br/>. Acesso em: 29 out. 2025.

⁴ Para mais informações, acesse: <https://www.nacionalnet.com.br/>. Acesso em: 29 out. 2025.

⁵ Para mais informações, acesse: <https://atenaeditora.com.br/catalogo/post/inovanaca-um-projeto-de-vida>. Acesso em: 29 out. 2025.

próprios estudantes no contexto de suas comunidades. Por meio da orientação dos estudantes da Fagen – UFU, os mentorados podem aplicar conceitos de gestão de negócios e inovação no desenvolvimento de projetos de negócios geradores de impacto positivo no ambiente em que vivem. Ao mesmo tempo, os mentores universitários podem aplicar seus conhecimentos em situações práticas, desenvolvendo habilidades pessoais, tais como empatia, liderança e comunicação, além de contribuir para a formação de jovens empreendedores.

A metodologia utilizada no projeto segue os princípios da Educação Empreendedora (EE), *design thinking*, aprendizagem colaborativa e Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), enfatizando a importância da interação entre pares e a aplicação de conhecimentos teóricos em contextos práticos. Essa integração entre universidade e escola oferece uma oportunidade única para o desenvolvimento de soluções com o potencial de causar mudanças sociais, além de contribuir para a formação integral dos estudantes envolvidos, tanto no nível básico quanto superior. Ademais, busca fortalecer o ecossistema de inovação local, rompendo as barreiras da universidade; auxiliar na redução da evasão escolar, ao trazer o protagonismo estudantil com aulas mais práticas (Lopes; Teixeira, 2010); e promover uma educação transformadora com alto poder de replicabilidade, que alia teoria e prática, aprendizagem e aplicação, colaboração e impacto (Minatel, 2019).

PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

O tema EE tem sido crescentemente debatido, assumindo um grau de relevância gradativo nas esferas política, acadêmica e empresarial, sendo reconhecido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) como um dos pilares da educação por promover o desenvolvimento do empreendedorismo. Seu papel é de grande importância por se tornar uma alternativa para estimular a inovação e o desenvolvimento socioeconômico nos países (Landström; Harirchi; Åström, 2012; Arasti; Falavarjani; Imanipour, 2012; Mason, 2011; Lima *et al.*, 2014). Além disso, ela tem se destacado em razão do seu potencial no desenvolvimento de competências – *soft skills* – cada vez mais requeridas por um mercado dinâmico e exigente (Lopes; Teixeira, 2010; Araujo; Davel, 2018; Lavieri, 2010; Unctad, 2021).

A compreensão da EE é relevante por se tratar de uma categoria educacional com características próprias, o que a distancia do sistema educacional tradicional. Esse sistema centrou no professor, historicamente, o papel de indivíduo responsável por conduzir e repassar

o conhecimento por meio de um programa engessado com aulas em forma de monólogos, dando ênfase a conteúdos e baseadas em perspectivas teóricas e abstratas. Nessa conjuntura, o papel do estudante é passivo, o que não estimula o seu lado empreendedor (Malacarne; Brunstein; Brito, 2014; Schaefer; Minello, 2016; Minatel, 2019; Carvalho *et al.*, 2022).

Por outro lado, a EE prevê grandes transformações nos papéis do docente e do estudante, nas práticas didático-pedagógicas e na natureza do ensino (Schaefer; Minello, 2016; Minatel, 2019), conforme apresenta a Figura 1:

Figura 1 – Características da educação empreendedora



Fonte: Schaefer e Minello (2016).

Nesse horizonte, a EE atribui ao estudante um papel mais ativo, além de envolver técnicas mais flexíveis que aliam a teoria à prática. O conhecimento necessário para empreender deverá ser criado pelo próprio estudante e não transmitido pelo professor. Caberá a este, nesse novo modelo, formular perguntas para que esse processo se inicie, tendo a construção de respostas como aspecto-chave da função empreendedora. Assim, os estudantes assumem um papel central enquanto sua formação acontece alicerçada em pilares como experimentação, prática e contextualização ao mundo real. Isso os possibilita lidar com incertezas e desenvolver a capacidade analítica e criatividade, além de colocá-los em contato com a sociedade (Freire, 2002; Lopes; Teixeira, 2010; Schaefer; Minello, 2016; Minatel, 2019; Carvalho *et al.*, 2022).

No Brasil, a EE integra a grade curricular de muitas faculdades/universidades, embora ainda utilizem os moldes da educação tradicional – engessada e protagonizada pelo docente. No entanto, no âmbito das escolas de ensino básico, configura-se uma metodologia praticamente inexistente, apesar de sua inclusão nos programas pedagógicos ter sido aprovada desde 2021 pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Leite, 2018; Carvalho *et al.*,

2022). Para atender a essa demanda, o Projeto Inovanaça surgiu com a proposta de inserir os estudantes em uma jornada educacional centrada na autonomia, empatia e colaboração, princípios essenciais para a formação de indivíduos preparados para os desafios contemporâneos.

Desde o início, muitos pesquisadores se apoiam nas abordagens teóricas supracitadas, como Schaefer e Minello (2016), Minatel (2019) e Carvalho *et al.* (2022), que se baseiam na EE; Vygotsky (1987), Johnson, D., Johnson, R. e Holubec (1994), Torres e Amaral (2011), Tavares, Meira e Amaral (2020) e Filatro e Cavalcanti (2016), que se fundamentam na aprendizagem colaborativa; e, por fim, Thomas (2000), que se apoia na ABP. Esses autores auxiliam na busca por desenvolver nos estudantes a capacidade de trabalhar em equipe, resolver problemas e inovar em contextos reais.

A aprendizagem colaborativa, a partir de Tavares, Meira e Amaral (2020), é destacada como um processo no qual os estudantes constroem conhecimento por meio de interação e colaboração. Essa participação ativa, como definida por Johnson, D., Johnson, R. e Holubec (1994), envolve a construção conjunta de conhecimento por meio da interação entre pares. Nesse prosseguimento, segundo Vygotsky (1987, p. 17), “a colaboração entre pares durante a aprendizagem pode ajudar a desenvolver estratégias e habilidades gerais de solução de problemas através da internalização do processo cognitivo implícito na interação e na comunicação”.

No contexto do “Mentoria Naça”, estudantes do ensino médio e universitários trabalham em conjunto para desenvolver soluções empreendedoras. A colaboração ocorre por meio de grupos ou *squads*⁶, em que os mentores (universitários) e mentorados (estudantes do ensino médio) participam de encontros regulares, trocando conhecimentos, experiências e *feedbacks*. Essa interação é fundamental para o processo de construção coletiva do conhecimento e para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais (Leite, 2018), como comunicação eficaz, trabalho em equipe e resolução de problemas.

Nesse sentido, a ABP permite que a abordagem educacional insira os estudantes no centro do processo de aprendizagem (Schaefer; Minello, 2016; Moran, 2007). Eles investigam determinado assunto, visando a responder a uma pergunta ou um problema/desafio complexo ao longo de um período. Conforme descrito por Thomas (2000), os estudantes identificam problemas reais e desenvolvem soluções empreendedoras por meio da criação de protótipos, aplicando conceitos em cenários práticos.

⁶ Pequenas equipes multifuncionais.

Esse processo ativo de investigação e construção de soluções autênticas é central à ABP, pois incentiva o aprendizado profundo e significativo. Além disso, o “Mentoria Naça” segue a estrutura proposta por Thomas (2000), sendo central ao currículo, focado em questões motivadoras e orientado pela autonomia dos estudantes na gestão de suas tarefas. Ao aplicarem suas soluções em problemas reais, os estudantes consolidam o aprendizado de forma prática, enriquecendo tanto a compreensão dos conceitos quanto a retenção do conhecimento, refletindo a essência da ABP.

Todas essas abordagens utilizadas no projeto estão alicerçadas sob o princípio teórico do *design thinking* (Brown, 2010), o qual defende que os projetos inovadores devem apresentar sempre três fases: inspiração (momento de empatia para identificar problemas ou oportunidades, bem como conhecê-los com a experiencição, observação e vivência); ideação (*brainstorming* – momento de exercer a criatividade, além de desenvolver, criar ideias e testá-las com a prototipação para colher *feedbacks* de potenciais clientes); por fim, a implementação (o mapeamento mais assertivo para o mercado). Seguindo esses processos, estudantes (mentores e mentorados) desenvolvem os seus protótipos utilizando ferramentas gerenciais que permitem o seu aprendizado na prática. Nesse contexto, o *Business Model Canvas* (Osterwalder; Pigneur, 2010) é a ferramenta central utilizada para estruturar e apoiar o desenvolvimento dos projetos. O *Canvas* oferece uma visão ampla e integrada sobre como o projeto criará, entregará e capturará valor, além de permitir que os estudantes desenvolvam uma visão estratégica do negócio, mapeando componentes como proposta de valor, segmentos de clientes, relacionamento com clientes, canais de distribuição, atividades chaves, recursos chaves, parcerias, estrutura de custos e fontes de receita.

METODOLOGIA

O “Mentoria Naça” teve seu início em 2022, como um projeto piloto de extensão, envolvendo a participação de estudantes de graduação da UFU e do Centro Universitário Imepac, totalizando 13 estudantes da UFU e 8 do Imepac. O projeto tinha como principal objetivo testar e ajustar a metodologia, identificando as necessidades tanto dos estudantes universitários quanto dos estudantes do ensino médio do Colégio Nacional.

Nesse contexto, por meio da mentoria, os estudantes do ensino médio foram orientados a desenvolver soluções inovadoras e empreendedoras para problemas socioculturais e ambientais identificados em suas comunidades. Mesmo com ajustes sendo feitos na forma de

aplicação por professores e mentores, a iniciativa foi extremamente exitosa, gerando resultados positivos tanto para a escola quanto para a sociedade.

Nesse cenário, destacaram-se dois projetos com grande impacto. Primeiramente, o “Deputando⁷”, criado pelo grupo “Debatendo e PolitiNaça”, com o apoio dos mentores da UFU e do Imepac, que promoveu uma simulação da Câmara dos Deputados e se consolidou no calendário da cidade de Uberlândia/MG. Logo, o “Prêmio Rubens Alves”, idealizado pelo grupo “Protagonaça”, que reconhece estudantes protagonistas de ações que impactaram a escola e a comunidade.

Além desses dois projetos de destaque, o Quadro 1 apresenta outros 11 projetos que fizeram parte do “Mentoria Naça 2022”, com a participação ativa de estudantes da UFU e do Colégio Nacional. Esses projetos abordaram diversas questões relevantes, como o incentivo à leitura, saúde física e mental, sustentabilidade, esportes e adoção de animais. Entre eles, o “Revonaça da Leitura” destacou-se por promover uma feira literária para 200 estudantes, enquanto o “The G.O.A.T.” ficou entre os dez melhores projetos da “Batalha de Pitch”, por seu foco na prática de exercícios físicos e alimentação saudável. Outrossim, se destacaram projetos como o “BT Naça”, que incentivou a prática esportiva por meio de um torneio de tênis de praia, e o “ADOTANAÇA”, uma feira de adoção de animais promovida pelos grupos “PETSign” e “AdoptPets”. Esses projetos, juntamente com iniciativas como o “Forma Futuro” – que aborda a pressão sobre jovens em relação à vida profissional – e o “Renaça” – que amplia o pilar de sustentabilidade na escola – demonstram o impacto abrangente e positivo do programa.

A seguir, o Quadro 1 detalha cada um desses projetos, suas soluções e o papel dos mentores no desenvolvimento das propostas.

⁷ Para mais informações, acesse: <https://globoplay.globo.com/v/12905645/>. Acesso em: 2 nov. 2024.

Quadro 1 – Projetos mentorados em 2022

Nome	Problema	Curso	Solução
Revonça da Leitura	Falta de incentivo à leitura entre os jovens no Brasil	ADM – UFU	Feira Literária (200 estudantes)
The G.O.A.T.	Falta de informação sobre a prática de exercícios físicos e alimentação saudável	ADM – UFU	Ampla divulgação na escola (<i>Top 10</i> melhores – “Batalha de Pitch”)
Intuito Vest	Os altos índices de transtornos mentais no Brasil e a relação deles com a pressão sofrida pelo jovem sobre sua vida profissional	ADM – UFU	Palestras e ampliação do programa socioemocional da escola
Psique Ativa	Aumento dos distúrbios mentais em adolescentes pós-pandemia	ADM – UFU	Palestras e ampliação do programa socioemocional da escola
Histórias de Papel	Inacessibilidade às produções de artistas independentes	ADM – UFU	Feira Literária (200 estudantes)
Piae	Falta de incentivo aos esportes, gerando, consequentemente, o sedentarismo em grande parte da população	GI – UFU	Início ao “BT Naça!”, uma reconhecida forma de confraternização e relacionamento entre os estudantes
PETSign	A falta de disponibilidade e acessibilidade do mercado <i>pet</i> em relação aos animais abandonados	ADM – UFU	Realização do “ADOTANAÇA”, uma feira de adoção de animais
AdoptPets	Combate à falta de adoção de animais	GI – UFU	Realização do “ADOTANAÇA”, uma feira de adoção de animais
Forma Futuro	A dificuldade e confusão dos estudantes e jovens em escolher uma carreira	ADM – UFU	Palestras e ampliação do programa socioemocional da escola
Protagonista	Falta de interesse na vida acadêmica pelos jovens	ADM – UFU	Ampliação dos projetos escolares, como a criação do “Prêmio Rubens Alves”
Jovem Aprendiz	A falta de projetos de Jovem Aprendiz nas escolas particulares	GI – UFU	Reformulação do Programa de Jovem Aprendiz da escola
Debatendo	Jovens, de 13 a 19 anos, que possuem pouca participação política	ADM – UFU	Criação do “Deputando”, uma simulação de sessão do Congresso Nacional
Renaça	O grande desperdício de materiais não orgânicos que acontece no Colégio Nacional	Eng. Amb. – UFU	Ampliação do pilar de sustentabilidade no Programa de Educação Nutricional da Escola

Fonte: elaboração própria (2024).

Em 2024, o “Mentoria Naça” evoluiu progressivamente, mantendo o compromisso de criar soluções sustentáveis e inovadoras. O projeto adotou uma metodologia mais consolidada e, com isso, manteve o apoio contínuo de estudantes universitários, reforçando a parceria entre instituições de ensino superior e escolas. Esse desenvolvimento possibilitou um engajamento ainda maior dos estudantes, ampliando o impacto social dos protótipos desenvolvidos e

fortalecendo o ecossistema de inovação local. Além disso, foi acrescida uma nova geração de projetos abordando questões relevantes em áreas como saúde, cultura, tecnologia, meio ambiente e desenvolvimento econômico local.

Com o apoio de estudantes universitários da UFU, o programa se manteve promovendo a criação de soluções inovadoras que impactaram positivamente a comunidade. Ao longo desse processo, os estudantes do ensino médio tiveram a oportunidade de desenvolver *soft skills* essenciais como autonomia, empatia, capacidade de resolução de problemas, criatividade, liderança, comunicação e comprometimento. O Quadro 2 demonstra quais foram esses projetos:

Quadro 2 – Projetos mentorados 2024

Nome	Problema	Curso
EducaTeen	Alto índice de gravidez na adolescência	ADM – UFU
Supinose	A falta de motivação dos jovens para iniciar e manter uma rotina regular de exercícios físicos	ADM – UFU
My Choice	Falta de conhecimento sobre opções de empregos e cursos de graduação/técnicos	ADM – UFU
Jotei Sports	Escassez de fontes de conteúdo relacionados à parte tática dos esportes	ADM – UFU
Amor Nacional	A desvalorização cultural no Brasil	ADM – UFU
GUMAVI	Quadras de Uberlândia/MG destruídas e sem manutenção	ADM – UFU
Netos de Aluguel	Dificuldade dos idosos no acesso às novas tecnologias	ADM – UFU
Mãos que Falam	Dificuldade das pessoas se comunicarem por meio da Linguagem de Sinais – Libras com as crianças	ADM – UFU
Minerva	Falta de acesso gratuito a recursos de estudo, bem como informações em um local compacto e de fácil acesso	ADM – UFU
+Independência	Jovens que, ao saírem da casa de seus responsáveis, enfrentam problemas ao não saber realizar as tarefas domésticas/se organizar	ADM – UFU
Leprechaun	Educação financeira	ADM – UFU
Park Care	Má gestão do Parque Linear do Rio Uberabinha, em Uberlândia/MG	ADM – UFU
União de Gerações	Alta taxa de solidão e falta de incentivo a atividades sociais e culturais entre as pessoas com mais de 60 anos	ADM – UFU
TechArt	A falta de visibilidade dos artistas em Uberlândia/MG	ADM – UFU
Polaris	A falta de informação e de incentivo à prática de exercícios, especialmente a corrida	ADM – UFU
Easy Design	Densidade textual das bulas de remédios	GI – UFU
InvestCash	Falta de plataformas que ensinam jovens e pais a investirem de maneira gamificada	GI – UFU
IA Evolution	A integração da Inteligência Artificial (IA) no ambiente educacional	GI – UFU
VitaU	Ausência de amplo acesso a informações sobre a área médica da cidade de Uberlândia/MG	GI – UFU
Despressiona	Pressão dos estudantes do ensino médio com relação aos vestibulares e sistemas avaliativos em geral	GI – UFU

NaçaChef	Adolescentes do Colégio Nacional que não conhecem a culinária básica	GI – UFU
SoloSolve	O problema de estudantes da cidade de Uberlândia/MG, que estão fora da sua cidade de origem	GI – UFU

Fonte: elaboração própria (2024).

Os projetos listados no Quadro 2 demonstram a diversidade e a inovação dos estudantes ao enfrentar desafios reais da sociedade. Com o apoio de mentores da UFU, cada iniciativa abordou questões locais e regionais, integrando habilidades empreendedoras e sociais. Projetos como o “NaçaChef” – que capacitou adolescentes em habilidades culinárias a partir de uma parceria local – e o “EducaTeen” – que focou na prevenção da gravidez na adolescência – destacam a abrangência do programa. Além disso, iniciativas como o “Netos de Aluguel” – que promoveu inclusão digital para idosos – e o “Park Care” – voltado para a gestão sustentável de espaços públicos – reforçam o impacto cultural e ambiental. A variedade de áreas abordadas, desde a saúde até a educação financeira, mostra como o “Mentoria Naça 2024” consolidou seu papel como uma ferramenta poderosa de transformação social e econômica, conectando estudantes a problemas concretos da comunidade e promovendo o desenvolvimento de soluções inovadoras.

Na metodologia do “Mentoria Naça”, os mentorados submetem seus projetos em formato *Portable Document Format (PDF)* na plataforma *Padlet*, permitindo que todos os mentores tivessem acesso ao conteúdo de cada proposta. Esse processo facilita a análise dos projetos, de forma que os mentores escolham quais grupos desejam apoiar, conforme sua afinidade e interesse pelo tema abordado. A escolha dos mentores é feita colaborativamente, pois eles trabalham em duplas ou trios, permitindo uma troca de ideias e estratégias entre si e garantindo um suporte mais robusto para os grupos de estudantes. Após a definição dos grupos, tanto os mentores quanto os mentorados elegem seus líderes. Esses líderes são inseridos em um grupo de *WhatsApp*, que funciona como a principal plataforma de comunicação. Por meio desse grupo, são compartilhadas as instruções relacionadas ao andamento do projeto e aos relatórios quinzenais, os quais são submetidos regularmente. Esses relatórios são resultado dos encontros, fundamentais para monitorar o progresso de cada grupo, oferecendo oportunidades de *feedback* contínuo e ajustes necessários durante o desenvolvimento dos projetos.

Os encontros da “Mentoria Naça” são organizados de maneira quinzenal e mensal, somando cinco encontros principais ao longo do semestre. No primeiro encontro, realizado em agosto, ocorre a apresentação e o alinhamento inicial dos projetos, com a revisão do “Plano de Negócios Canvas” e a definição das metas e cronogramas. Em setembro, durante o segundo

encontro, os mentores fornecem *feedback* detalhado sobre os componentes do *Canvas*, como proposta de valor e segmentos de clientes, ajustando o planejamento dos projetos. Ainda em setembro, no terceiro encontro, foca-se no refinamento do planejamento e na preparação para a execução do protótipo, identificando gargalos e estratégias para solucioná-los. Em outubro, o quarto encontro envolve a implementação prática dos protótipos com o apoio dos mentores e a validação inicial das ações. Finalmente, em novembro, no sexto encontro, os mentorados preparam-se para o *pitch* final, refinando suas apresentações com ênfase em *storytelling* e comunicação eficaz.

Quadro 3 – Realização dos encontros associados aos objetivos e ferramentas

Encontros	Pontos principais	Objetivo	Ferramenta
1 – Agosto	Apresentação e alinhamento; revisão inicial do <i>Canvas</i> ; definição de metas e cronogramas	Alinhar o entendimento inicial dos projetos; definir objetivos claros; organizar o cronograma	<i>Business Model Canvas</i>
2 – Setembro	Revisão detalhada do <i>Canvas</i> (proposta de valor, segmentos de clientes <i>etc.</i>); <i>feedback</i> dos mentores	Ajustar <i>Canvas</i> com base no <i>feedback</i> dos mentores, garantindo uma visão clara do projeto	<i>Business Model Canvas</i> ; <i>Feedback Estruturado</i>
3 – Setembro	Refinamento do planejamento; preparação para execução do protótipo; identificação de gargalos e estratégias	Planejar e preparar a execução do protótipo, antecipando e resolvendo potenciais obstáculos	<i>Business Model Canvas</i> ; Planejamento Ágil
4 – Outubro	Implementação do protótipo; validação inicial da ação	Implementar as soluções planejadas; verificar a eficácia inicial das ações	Prototipagem rápida
5 – Novembro	Refinamento do <i>pitch</i> final e <i>storytelling</i> , garantindo comunicação eficaz	Preparar os mentorados para a apresentação final, garantindo clareza e impacto na comunicação	<i>Storytelling</i> ; técnicas de <i>pitch</i>

Fonte: elaboração própria (2024).

A cada encontro, o *Canvas* é revisado, possibilitando uma evolução contínua das ideias à medida que o projeto avança. O *design thinking*, proposto por Brown (2010), é constantemente utilizado no projeto para garantir a melhoria contínua das ações dos mentores e mentorados. Em primeiro lugar, há a fase da “inspiração”, na qual os estudantes pesquisam e vivenciam problemas/oportunidades na comunidade, conforme seus propósitos pessoais, sua aderência e proximidade.

Logo, o passo seguinte é a imersão no problema. Nessa fase, os alunos buscam dados e contextualizam a problemática para justificar sua escolha, bem como a possibilidade de gerar uma solução inovadora. Após a imersão, eles vão para a fase de ideação, na qual pesquisam sobre o que já existe para buscar desenvolver uma solução inovadora e de impacto social.

Muitas ideias surgem e, com o auxílio do *Canvas*, eles selecionam aquela com a maior chance de se transformar em um negócio real. De modo geral, a ferramenta enfrenta diversos momentos de ajuste até que esteja em um potencial produto/serviço final.

Após essa fase, os alunos estão aptos a desenvolver o protótipo para testar as informações contidas no *Canvas*, bem como a viabilidade da solução inovadora. Após coletar as informações de potenciais clientes, há a etapa de melhoria do produto/serviço final para poder, enfim, ser disponibilizado em sua versão final para o mercado. Durante todas essas fases, mentores e mentorados trabalham em conjunto para concluir as etapas do *design thinking*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados alcançados pelo “Mentoria Naça”, em 2022, demonstram o impacto significativo que os projetos tiveram na comunidade escolar e regional, consolidando o programa como uma iniciativa de sucesso. Desenvolveu nos jovens envolvidos, de modo geral, autonomia, criatividade, capacidade de resolução de problemas, entre várias outras habilidades que teóricos defendem ser desenvolvidas pela EE (Leite, 2018).

Entre os 13 projetos desenvolvidos nesse ano, destacam-se o “Deputando” e o “Protagonança”, ambos reconhecidos por promover o protagonismo juvenil e gerar impactos diretos na sociedade. O “Deputando”, criado pelo grupo “Debatendo”, foi uma simulação de uma sessão do Congresso Nacional, a qual envolveu estudantes em um processo de pesquisa, debate e criação de leis voltadas para o interesse da sociedade. Esse projeto foi incorporado ao calendário oficial da Escola do Legislativo e da Câmara Municipal de Uberlândia/MG, fortalecendo a participação cívica dos estudantes e criando um espaço para a formação de futuros líderes políticos. Por outra perspectiva, o “Protagonança” deu origem ao “Prêmio Rubens Alves”, que reconhece os estudantes protagonistas de ações que geraram impacto positivo na escola e na comunidade. O prêmio foi idealizado para valorizar o protagonismo juvenil e incentivar outros estudantes a se engajar em iniciativas que tragam mudanças sociais. Esses resultados se alinham ao que Lavieri (2010) defende, uma vez que, para ele, a educação é um processo cultural e estrutural, o qual não envolve apenas o conteúdo ensinado nas escolas, mas os aspectos comportamentais voltados à ética e aos valores sociais do ser humano.

Além desses projetos, outros já citados tiveram um impacto social relevante. O “Revonança da Leitura”, por exemplo, organizou uma feira literária que envolveu 200 estudantes, incentivando o hábito da leitura e promovendo a cultura entre os jovens. Esse

projeto contribuiu para a valorização da educação e o desenvolvimento cultural da comunidade escolar. O “The G.O.A.T.”, por sua vez, ao promover a prática de exercícios físicos e a alimentação saudável, criou uma rede de informação que impactou diretamente os hábitos dos estudantes, influenciando positivamente sua saúde e bem-estar.

Além disso, projetos como o “Intuito Vest” e o “Psique Ativa” ampliaram o programa socioemocional da escola, oferecendo palestras sobre saúde mental e conscientizando os estudantes sobre a importância do equilíbrio emocional, especialmente no contexto pós-pandemia. Ademais, a feira de adoção de animais “AdotaNaça”, organizada pelos projetos “PETSign” e “AdoptPets”, teve grande relevância social ao conectar voluntários com o mercado *pet* local e promover a adoção responsável de animais, o que impactou tanto na comunidade escolar quanto no setor de cuidados com os *pets*.

Esses projetos não apenas cumpriram seus objetivos, como também reforçaram o compromisso do “Mentoria Naça” em desenvolver soluções reais para problemas locais, com resultados duradouros e de alcance regional, alinhados com as metas dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), como o fortalecimento da educação e o desenvolvimento social.

Com impactos socioeconômicos, o projeto se comprova em conformidade com os pilares defendidos pela Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento – Unctad (2021), além de caminhar em consonância com autores como Lopes e Teixeira (2010). As autoras afirmam que a EE deve desenvolver determinadas habilidades nos estudantes, tais como: identificar e perseguir oportunidades; gerar novas ideias e organizar os recursos necessários; desenvolver e administrar um novo negócio ou projeto; desenvolver a criatividade e o senso crítico.

Ademais, os resultados do projeto corroboram para um papel relevante da EE em sua contribuição ao modelo de educação apontado por Carvalho *et al.* (2022). Os autores ressaltam a contribuição com o “desenvolvimento de competências e de habilidades, que resultam em protagonismo, reflexão crítica, raciocínio, criatividade, convivência consigo mesmo e com o outro, independente de sistemas econômicos e políticos” (Carvalho *et al.*, 2022, p. 10).

Em 2024, os resultados do “Mentoria Naça” cresceram, com destaque para o aumento do número de projetos mentorados e o impacto significativo que eles geraram na comunidade. Nesse horizonte, projetos como o “NaçaChef” destacaram-se pela capacidade de engajar estudantes na organização de um campeonato de gastronomia, com captação de patrocínios e interação direta com o mercado, promovendo desenvolvimento econômico e social. Esse

projeto foi essencial para fortalecer habilidades de liderança e trabalho em equipe entre os estudantes, ao mesmo tempo em que conectou a escola ao setor alimentício local.

Além disso, a continuidade de projetos bem-sucedidos, como o “BT Naça”, foi um marco para o projeto. O torneio de vôlei de praia, iniciado em 2022, cresceu e começou a ser realizado no Praia Clube, em Uberlândia/MG. Isso promoveu interação social entre estudantes de diferentes escolas e expandiu a organização de eventos esportivos, criando oportunidades de parceria com empresas locais. Por fim, outro projeto de destaque foi o “AdotaNaça”, que manteve sua feira de adoção de animais abandonados com resultados positivos, conforme supramencionado.

Em geral, os resultados do “Mentoria Naça” evidenciam o aumento no número de projetos, como também o desenvolvimento significativo das habilidades dos estudantes, especialmente por meio da interação entre mentores e mentorados. Esse relacionamento foi fundamental para o aprimoramento de competências como liderança, autonomia, comunicação e capacidade de resolução de problemas, todas desenvolvidas a partir das trocas entre os estudantes e resultado de uma interação social, na qual cada participante contribui para o aprendizado do outro (Torres; Amaral, 2011).

Para concluir, a metodologia implementada no “Mentoria Naça”, envolvendo a criação de um plano de negócios, o desenvolvimento de um protótipo e a avaliação da sua aplicação, é essencial para fortalecer a autonomia dos estudantes, uma vez que permite a tomada de decisões de forma independente. No projeto, a troca constante entre mentores que traziam suas experiências do mercado e da universidade, e os mentorados, que aplicavam esses conhecimentos em seus projetos, elevou a qualidade das soluções apresentadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O “Mentoria Naça” é uma iniciativa inovadora no desenvolvimento de habilidades empreendedoras, sociais e emocionais entre estudantes do ensino médio e universitários. A colaboração contínua entre a UFU e o Colégio Nacional possibilitou construir uma ponte entre o ensino básico e superior, favorecendo o protagonismo juvenil e a criação de soluções para desafios reais enfrentados pela comunidade. Nesse sentido, a iniciativa destaca-se como uma aplicação prática das diretrizes estabelecidas pela Resolução CNE/CES nº 7/2018, consolidando-se como um projeto de extensão que integra a comunidade acadêmica com a sociedade e promove a formação cidadã. Conforme a resolução, a interação dialógica e o

compromisso com a formação cidadã dos estudantes valorizam experiências interdisciplinares e promovem mudanças sociais (Brasil, 2018).

A metodologia apresentada oferece um modelo replicável e de grande valor para outras instituições educacionais que buscam integrar práticas de educação empreendedora. Além de contribuir para a formação integral dos estudantes envolvidos, o “Mentoria Naça” fortalece o ecossistema de inovação local e exemplifica como a educação pode ultrapassar os limites das salas de aula, engajando os estudantes em ações de impacto social direto. Assim, a parceria entre as instituições enriqueceu a formação dos estudantes, reforçou o compromisso com uma educação transformadora – aliando teoria e prática – e promoveu a autonomia, liderança e criatividade entre os participantes.

REFERÊNCIAS

ARASTI, Z.; FALAVARJANI, M. K.; IMANIPOUR, N. A study of teaching methods in entrepreneurship education for graduate students. **Higher Education Studies**, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 1-9, mar. 2012. DOI 10.5539/hes.v2n1p2. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228464632_A_Study_of_Teaching_Methods_in_Entrepreneurship_Education_for_Graduate_Students. Acesso em: 29 out. 2025.

ARAUJO, G.; DAVEL, E. Educação empreendedora, experiência e John Dewey. **Pensamento Contemporâneo em Administração**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 4, p. 1-16, out./dez. 2018. DOI 10.12712/rpca.v12i4.13291. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/329452308_Educacao_empreendedora_experiencia_e_John_Dewey. Acesso em: 29 out. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018**. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação – PNE 2014-2024 e dá outras providências. Brasília, DF, 2018. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=104251-rces007-18&category_slug=dezembro-2018-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 29 out. 2025.

BROWN, T. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. São Paulo: Elsevier Editora, 2010.

CARVALHO, A. J. C. *et al.* Educação empreendedora no ensino básico: identificando desafios a partir de uma análise bibliométrica e da revisão sistemática. **Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas**, Campinas, v. 11, n. 2, p. e2032, maio/ago. 2022. DOI 10.14211/ibjesb.e2032. Disponível em: <https://regepe.org.br/regepe/article/view/2032>. Acesso em: 29 out. 2025.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias inov-ativas**: na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva Educação, 2016.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz & Terra, 2002.

JOHNSON, D. W.; JOHNSON, R. T.; HOLUBEC, E. J. **The new circles of learning**: cooperation in the classroom and school. 6. Ed. Edina: Interaction Book Company, 1994.

LANDSTRÖM, H.; HARIRCHI, G.; ÅSTRÖM, F. Entrepreneurship: exploring the knowledge base. **Research Policy**, [S. l.], v. 41, n. 7, p. 1154-1181, set. 2012. DOI 10.1016/j.respol.2012.03.009. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0048733312000704>. Acesso em: 30 out. 2025.

LAVIERI, C. Educação... empreendedora? In: LOPES, R. M. A. (org.). **Educação empreendedora**: conceitos, modelos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier, São Paulo: Sebrae, 2010. p. 1-16.

LEITE, N. M. **Tecnologia e educação empreendedora**: estamos no caminho certo? Curitiba: Appris, 2018.

LIMA, E. *et al.* Opportunities to improve entrepreneurship education: contributions considering Brazilian challenges. **Journal of Small Business Management**, [S. l.], v. 53, n. 4, p. 1033-1051, abr. 2014. DOI 10.1111/jsbm.12110. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jsbm.12110>. Acesso em: 30 out. 2025.

LOPES, R. M. A.; TEIXEIRA, M. A. A. Educação empreendedora no ensino fundamental: o caso da educação municipal de São José dos Campos. In: LOPES, R. M. A. (org.). **Educação empreendedora**: conceitos, modelos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier, São Paulo: Sebrae, 2010. p. 45-143.

MALACARNE, R.; BRUNSTEIN, J.; BRITO, M. D. Formação de técnicos agropecuários empreendedores: o caso do Ifes e sua participação na Obap. **Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas**, Campinas, v. 3, n. 2, p. 20-41, 2014. DOI 10.14211/regepe32125. Disponível em: <https://regepe.org.br/regepe/article/view/125>. Acesso em: 30 out. 2025.

MASON, C. Entrepreneurship education and research: emerging trends and concerns. **Journal of Global Entrepreneurship**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 13-25, jan. 2011. Disponível em: <https://ideas.repec.org/a/grg/02entp/v1y2011i1p13-25.html>. Acesso em: 27 nov. 2025.

MINATEL, I. **Crianças sem limites**: educação empreendedora na primeira infância. Barueri: Novo Século, 2019.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. 2. Ed. Campinas: Papyrus, 2012.

OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. **Business model generation**: a handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken: Wiley, 2010.

SCHAEFER, R.; MINELLO, I. F. Educação empreendedora: premissas, objetivos e metodologias. **RPCA – Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 3, p. 60-81, jul./set. 2016. DOI 10.12712/rpca.v10i3.11270. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/pca/article/view/11270>. Acesso em: 30 out. 2025.

TAVARES, L. A.; MEIRA, M. C.; AMARAL, S. F. Inteligência artificial na educação: survey. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 7, p. 48699-48714, jul. 2020. DOI 10.34117/bjdv6n7-496. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/13539>. Acesso em: 30 out. 2025.

THOMAS, J. W. **A review of research on Project-Based Learning**. São Rafael, Califórnia: The Autodesk Foundation, 2000.

TORRES, T. Z.; AMARAL, S. F. Aprendizagem colaborativa e Web 2.0: proposta de modelo de organização de conteúdos interativos. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, v. 12, n. esp., p. 49-72, mar. 2011. DOI 10.20396/etd.v12i0.1203. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1203>. Acesso em: 30 out. 2025.

UNCTAD. CONFERÊNCIA DAS NAÇÕES UNIDAS SOBRE COMÉRCIO E DESENVOLVIMENTO. 3: Enhancing entrepreneurship education and skills development. **UNCTAD**, 2021. Disponível em: <https://unctad.org/topic/enterprise-development/entrepreneurship-policy-hub/3-Skills-Development>. Acesso em: 30 out. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

Submetido em 11 de novembro de 2024.

Aprovado em 23 de abril de 2025.