



COMUNIDADE DE PRÁTICA VIRTUAL COMO FERRAMENTA DE APOIO A EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA

VIRTUAL COMMUNITY OF PRACTICE AS SUPPORT TOOL THE ENTREPRENEURIAL EDUCATION

- **Adelson de Paula Silva** (Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – adelson@decom.cefetmg.br)
- **Viviane Sartori**¹ (Universidade Federal de Santa Catarina – vivi.sartori19@gmail.com)
 - **Juliano Schimiguel** (Universidade Cruzeiro do Sul – schimiguel@gmail.com)

Resumo:

Conhecer o empreendedorismo é condição importante para inovar e oportunizar a obtenção de sucesso pessoal e profissional. Esta capacidade de empreender não surge apenas em função de competência técnica, faz-se necessário estabelecer conexão com uma nova cultura. A Educação Empreendedora (EE) projeta-se como meio de criação que proporciona formação e capacitação, induzindo ações para o desenvolvimento humano e tecnológico a partir de recursos que intensifiquem o processo educativo, incrementando os métodos de qualificação dos indivíduos com perfil empreendedor. A Comunidade de Prática Virtual (CoPV) apresenta-se como ferramenta de compartilhamento do conhecimento capaz de desenvolver um ambiente educativo flexível, dinâmico e interativo, sendo uma proposta interessante para a construção de uma EE. O objetivo do estudo é refletir sobre a importância da CoPV como ferramenta de apoio para construção do conhecimento no âmbito da EE. Esta pesquisa caracteriza-se de natureza básica, exploratória, bibliográfica e qualitativa. Os resultados apontam a CoPV como ferramenta de alto valor para a EE, pois apresenta-se como estratégia viável por disseminar conhecimento, ampliando a possibilidade de participação dos atores com maior diversidade de contribuição e colaboração. Desta forma, estimula a valorização do capital humano, criando prosperidade social e econômica, contribuindo para alcançar o bem estar da sociedade.

Palavras-chave: Comunidade de Prática Virtual, Educação Empreendedora, Compartilhamento de Conhecimento, Ferramenta de Aprendizagem.

Abstract:

Knowing entrepreneurship is important condition to innovate and create opportunities to achieve personal and professional success. This capacity to undertake not only arises in technical competence function, it is necessary to connect to a new culture. The Entrepreneurial Education (EE) projects as a means of creation that provides formation and qualification, inducing actions for the human and technological development from resources to intensify the educational process, improving the methods of qualification of individuals with an entrepreneurial profile. The Virtual Community of Practice (VCoP) appears as sharing tool of knowledge can develop a flexible educational environment, dynamic and interactive, with an interesting proposal for the construction of EE. The

¹ Bolsista CNPq.





objective of the study is to reflect on the importance of VCoP as virtual support tool for construction knowledge within the EE. This research is characterized as basic, exploratory, bibliographical of a qualitative nature. The results show the VCoP as high value tool for EE, as it presents a viable strategy for disseminating knowledge, increasing the possibility of participation of actors with greater diversity of contribution and collaboration. This way, expand and stimulates the appreciation of human capital, creating social and economic prosperity, contributing to achieve the welfare of society.

Keywords: *Virtual Community of Practice, Entrepreneurial Education, Knowledge Sharing, Learning Tool.*

1. Introdução

O desafio de promover o crescimento do país é notoriamente reconhecido na sociedade atual. Para conquistar este crescimento faz-se necessário o desenvolvimento de riqueza e do capital humano². Neste sentido, entende-se que o empreendedorismo é fundamental para se alcançar o objetivo de obter competitividade e avanço econômico, tornando-se um fator importante para atração de negócios inovadores e formação de profissionais com elevado nível de conhecimento (TAVARES, 2013). No entanto, promover a formação de pessoas que possuam a capacidade de empreender é desafiador, pois pensar em educação empreendedora exige um olhar que vai além do ensino focado simplesmente no conhecimento de saberes, passa pela instrumentalização do educando para realização das suas escolhas, contribuindo de forma consistente para o seu projeto de vida, com vistas ao fortalecimento da sua posição no âmbito profissional e social.

O empreendedor precisa ser capaz de estabelecer metas, analisar, buscar informações, ser organizado, saber trabalhar em equipe e possuir know-how técnico em sua área de atuação. Estas capacidades são importantes ao indivíduo que se coloca com objetivo de gerar novas possibilidades de negócio dentro de uma política de inovação.

Ser inovador exige a capacidade de implementar mudanças com o uso de novas combinações, gerando assim, novas e variadas formas. Este indivíduo inovador deve introduzir um novo bem ou uma nova qualidade, novos métodos de produção, criar abertura para novos mercados, conquistar novas fontes de oferta de novos materiais e/ou peças.

Diante das premissas aqui destacadas, percebe-se a Educação Empreendedora (EE) como uma ação que proporciona a criação de uma estrutura basilar, capaz de promover condições para formação de indivíduos mais capacitados para criar novas oportunidades por meio da inovação.

Nessa perspectiva, a Comunidade de Prática Virtual (CoPV) destaca-se como uma ferramenta que possibilita o compartilhamento do conhecimento e agregação de pessoas. Ordenada e organizada por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), se torna um elemento com maior capacidade e alcance para atender uma proposta de educação empreendedora.

² A expressão surgiu em 1961 cunhada por Theodore W. Schultz e foi sendo ampliada, ganhando termos que a definem como capacidade, conhecimento, habilidade e experiência dos empregados e gerentes. Incluíram, ainda, a criatividade e a inovação organizacional, conhecimentos estes que tornam as pessoas instruídas e capacitadas (DAVENPORT, 2001; STEWART, 1998).





A metodologia aplicada no desenvolvimento deste estudo se consolidou a partir de uma pesquisa exploratória e bibliográfica, de cunho qualitativo, abrangendo artigos e documentos científicos, que pudessem melhor apresentar e validar a convergência dos elementos que aqui se apresentam.

Sendo assim, esse estudo tem por objetivo apresentar a CoPV desenvolvida dentro de um ambiente virtual, como estratégia para promover a EE. Para tanto, pretende-se abordar de forma ampla os conceitos que permeiam a formação para o empreendedorismo, além de proporcionar uma visão dos pontos considerados importantes no uso e abrangência da CoPV, na perspectiva de se ter um ambiente propício para geração de conhecimento.

2. Educação empreendedora

Conhecer e compreender o que é empreendedorismo, o ato de empreender e como ser um indivíduo empreendedor tornou-se condição importante para aqueles que desejam inovar e obter sucesso nessa configuração social e econômica que se apresenta atualmente.

O termo empreendedorismo vem do latim *impredendere* que significa "tentar executar uma tarefa", tornar novo, renovar, é classificado como substantivo, sendo definido etimologicamente como um termo derivado do verbo empreender que significa "tentar empresa laboriosa e difícil" / "por em execução". (GOMES, 2005; CUNHA, 2010). Sartori (2009) ressalta que características como visão, firmeza nas tomadas de decisões, respeitar pessoas e ter organização são qualidades importantes para um indivíduo empreendedor.

Empreender é algo ensinável às pessoas, não é algo inato, habilidade ou dom, é um instrumento específico dos empreendedores, é o processo pelo qual a mudança torna-se uma oportunidade de negócio (DRUCKER, 1985).

O empreendedorismo envolve pessoas e processos, demanda atitudes mentais para criar e desenvolver atividades, agrega a elevação de riscos, a criatividade, e leva à inovação. Para empreender é preciso ter motivação e capacidade de identificar e defender as oportunidades produzindo, assim, resultados econômicos positivos e significativos para a organização (DORNELAS, 2005; CCE, 2003).

Segundo Dolabela (2008), o crescimento econômico sustentável é consequência do grau de empreendedorismo de uma comunidade. As condições ambientais favoráveis ao desenvolvimento precisam de empreendedores que as aproveitem e que, por meio da liderança, capacidade e de seu perfil, disparem e coordenem o processo de desenvolvimento, cujas raízes estão, sobretudo, em valores culturais e na forma de ver o mundo. O empreendedor cria e aloca valores para indivíduos e para a sociedade, ou seja, é responsável pela inovação tecnológica e crescimento econômico.

A partir dos princípios apresentados sobre o empreendedorismo e as características que são desejadas ao indivíduo empreendedor, percebe-se que tal capacidade não é normalmente destacada nos currículos de ensino nos vários níveis de formação tradicionalmente desenvolvidos no Brasil. Verifica-se que, para mover o estudante a desenvolver as suas capacidades para empreender, se faz necessário um conjunto diferente de estudos e ações, que o levem a criar ou aprimorar a sua visão de ambiente, de mundo, a sua capacidade de análise e o senso crítico.





De acordo com Tavares (2013), a EE propicia a instrumentalização do estudante para realizar suas escolhas e contribuir para o fortalecimento de seu projeto de vida, constitui-se na preparação do jovem para participar da construção do desenvolvimento social. Busca desenvolver habilidades e competências nos jovens fortalecendo sua liberdade a fim de decidir sobre o próprio futuro.

Algumas razões são citadas para disseminar a cultura empreendedora nas escolas, como: (i). Autorealização: pesquisas apontam que o empreendedorismo oportuniza elevados graus de realização pessoal, aliando trabalho e prazer; (ii). Formação de líderes: é no exercício da liderança, que se constituirá o processo de desenvolvimento da sua capacidade; (iii). Ampliação da base tecnológica: pesquisadores, professores e estudantes possuem potencial para criação de empreendimentos baseados no conhecimento criado em sala de aula; (iv). Resposta ao desemprego (DOLABELA, 2008).

Desta forma, segundo Tavares (2013), torna-se importante repensar a educação no Brasil, tendo em vista a disseminação da cultura empreendedora como um fator gerador de oportunidades e fomentadora de desenvolvimento.

Entendendo que o empreendedorismo não é uma técnica e que, a partir de uma educação empreendedora, o indivíduo receberá uma formação que proporcionará uma experiência de vida com resultados no âmbito social, econômico e cultural (DE ALMEIDA, 2008).

Segundo o Relatório Global Entrepreneurship Monitor - GEM, a taxa de empreendedores iniciais é de 17,2%, tomando como referência a população brasileira entre 18 e 64 anos, e a taxa total de empreendedores é de 34,5%, envolvendo empreendedores iniciais, nascentes, novos e estabelecidos. Estima-se que 45 milhões de brasileiros estejam envolvidos com atividade empreendedora (GEM, 2014).

Outro dado importante sobre os empreendedores iniciais no Brasil destaca que 58,9% possui faixa de renda menor que três salários mínimos. Nas regiões norte e nordeste, esse percentual alcança 68,7% e 59,7% respectivamente. Esses números denotam que aproximadamente 60% dos empreendedores no Brasil, são provenientes das classes menos abastadas. Merece destaque também a falta de novidade dos produtos ou serviços ofertados pelos empreendedores iniciais fica acima de 97% em todas as regiões brasileiras.

Em relação ao grau de escolaridade 34% dos empreendedores iniciais não possuem o ensino médio completo e 55,4% complementaram esta etapa.

A pesquisa apresentada em GEM (2014) destacou que após uma entrevista com 108 especialistas brasileiros, 61% indicaram a educação e a capacitação como um fator limitante, que afeta diretamente a ação de empreender e, na pesquisa GEM (2013), 60,2% indicaram a falta de educação e capacitação no ensino fundamental e médio como fatores negativos.

O relatório final do GEM recomenda para o Brasil o investimento na qualidade da educação, com o intuito de estabelecer uma política de longo prazo para consolidação da cultura empreendedora no país.

O ato de empreender é vital para empreendimentos que buscam inovação e geração de tecnologia. Segundo Gaino e Pamplona (2014, p.178), “tais mecanismos privilegiam as sinergias entre diferentes atores, a criação de ambiente pró-inovação e a implantação de estruturas multi-institucionais de fomento à agregação de valor à produção local/regional”.

Akani (2012) em seus estudos sobre o “Currículo de Ciência e Tecnologia Integrado ao Ambiente Empresarial” discute, justamente, sobre a importância da EE nos níveis de





ensino secundário e superior, com o objetivo de reduzir a pobreza e a miséria na Nigéria. O autor chama atenção para a necessidade de um país que está em desenvolvimento investir nas habilidades que o empreendedorismo proporciona, gerando nos jovens maior capacidade de ação e competência para promover mudança social e oportunidades de geração de riqueza.

Segundo Lopes (2010) a EE reforça os laços da comunidade, envolvendo empreendedores, os ambientes produtivos locais e todos aqueles que são fontes de informação e recurso. Esse efeito reforça a importância de ferramentas, métodos e técnicas pedagógicas que venham a colaborar com uma educação com esse perfil.

Tamanho é a importância desse tema que a Associação Americana de Pequenos Negócios e Empreendedorismo (United States Association for Small Business & Entrepreneurship – USASBE), possui categorias de premiação que anualmente valorizam ações de pedagogia inovadora e cursos inovadores (LOPES, 2010).

É neste contexto, que se suscita a importância da EE como um elemento de caráter inovador no cotidiano das comunidades, envolvendo as instituições de ensino, as empresas e os ambientes produtivos que promovem inovação.

3. Comunidade de prática

As Comunidades de Prática (CoPs) tem sido objeto de estudos e reflexão nos últimos anos por serem consideradas sistemas de gestão eficazes para criar e compartilhar conhecimento, independentemente do local, ou de serem realizadas num ambiente presencial ou virtual.

O termo foi cunhado por Etienne Wenger, a partir dos estudos realizados por Jean Lave sobre aprendizagem situada, com o intuito de definir e caracterizar um fenômeno antigo que a humanidade criou. No seu artigo, *Communities of practice: a brief introduction*, Wenger (2006) define as CoPs como grupos de pessoas que interagem regularmente e compartilham um interesse ou paixão por algo que fazem ou que desejam aprender a fazer melhor.

Braga (2008, p. 19), em suas pesquisas, cita Wenger, McDermott e Snyder (2002), que corroboram a definição de CoP ao afirmar que esta é formada por um grupo de pessoas com interesses em comum, com problemas a resolver ou uma paixão por um tema que desejam aprofundar seus conhecimentos e suas experiências, interagindo entre si regularmente.

Essa forma de criar e compartilhar conhecimento está em toda parte, encravada no nosso dia a dia de tal forma que passa despercebida. No entanto, ela se torna uma perspectiva capaz de colaborar na compreensão do nosso mundo. Mostra-nos, por um prisma diferente, as estruturas formais, tais como organizações, salas de aulas ou as nações, a aprender informalmente com essas estruturas, através do envolvimento das pessoas na prática e na aprendizagem que estas nos proporcionam (WENGER, 2006).

3.1 Elementos e características da comunidade de prática





Ao se mencionar uma CoP, deve-se levar em conta que nem tudo que é denominado de comunidade é uma CoP. Um grupo de vizinhos, bairros, grupos formados em organizações nem sempre são CoPs. Estas se diferenciam pelos seus objetivos, características dos participantes, motivação e tempo de existência.

Para Gouvêa (2005), a CoP é determinada por assunto e não por tarefa, como numa equipe de trabalho e nascem das necessidades diárias dos indivíduos que buscam soluções para problemas que se apresentam, congregando um conjunto de conhecimentos, interagindo informalmente umas com as outras independente da localização geográfica.

Na literatura encontra-se outras denominações para CoP, como comunidade de conhecimento, comunidade de aprendizagem, rede virtual de práticas, comunidade virtual, redes de aprendizagem, grupos temáticos, redes de competência, grupos de interesses, centros de conhecimento, comunidades do saber, comunidades ocupacionais, comunidades de peritos, comunidades cognitivas, comunidades epistêmicas, culturas ocupacionais, clubes de tecnologia, universidades invisíveis (BRAGA, 2008; GOUVÊA, 2005).

Nos estudos de Wenger (2004) são apontados elementos relevantes que caracterizam as CoPs, entre eles estão: a relação estabelecida com as organizações, os elementos que a formam, o nível de participação, o patrocínio, a liderança e sua diferenciação de outras estruturas organizacionais.

Wenger, McDermott e Snyder (2002) e Wenger (2006) assinalam a necessidade de uma combinação essencial de três elementos que são fundamentais para caracterizar uma CoP: o domínio, a comunidade e a prática.

O domínio é o assunto, a base comum da comunidade e, em uma CoP, necessariamente tem que haver tópicos que surjam periodicamente e que incitem as discussões. A CoP cria sua identidade a partir do domínio, que estimula a participação de pessoas, valoriza a competência coletiva, possibilita o aprendizado através das relações entre seus membros.

A Comunidade é o elemento central da CoP, formada por um grupo de pessoas que interagem entre si regularmente, em atividades conjuntas e de interesse comum, construindo relações pautadas em confiança. Essas pessoas têm interesse no domínio e, ao compartilhar conhecimento, aprendem juntas, desenvolvendo a responsabilidade e o compromisso de participação em um grupo.

A prática na CoP é realizada por membros praticantes e que desenvolvam um repertório de recursos a serem compartilhados, como por exemplo: experiências, histórias, ferramentas, formas diversificadas de resolver problemas, advindas de uma prática compartilhada.

Quando os três elementos domínio, comunidade e prática, funcionam em harmonia, estes criam uma CoP, uma estrutura de conhecimento ideal para assumir responsabilidades para um efetivo desenvolvimento e compartilhamento de conhecimento (WENGER; MCDERMOTT; SNYDER, 2002).

Santos (2010) complementa que as três dimensões da CoP são interligadas e indissociáveis. Seus membros são influenciados o tempo todo pela reciprocidade e assim realizam tarefas em conjunto; há grande cumplicidade entre eles, estão sempre compartilhando repertório, negociando significados e aprendendo uns com os outros.

3.2 Comunidade de prática virtual





As novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) proporcionaram um grande avanço nas CoPs, pois os ambientes virtuais oferecem excelentes meios para a interação entre indivíduos. As ferramentas tradicionais de comunicação e colaboração foram reformuladas, e o ambiente, que antes era centralizado e estático, passou a oferecer trocas abertas e dinâmicas de conhecimento em grupos auto-organizáveis (FIORIO, 2011).

As novas possibilidades que a virtualidade proporciona oferecem meios eficazes para que as comunidades se tornem ferramentas importantes na criação e compartilhamento de conhecimento e no avanço do aprendizado individual de um grupo ou organização.

Tecnologias e internet têm viabilizado o aumento significativo de novas interações, que transpõem a geografia das CoPs tradicionais. Entretanto, esse fluxo de informação não suprime a necessidade da existência das CoPs, e sim, amplia as possibilidades para novos tipos de comunidades baseadas em compartilhamento de conhecimentos e práticas (WENGER, 2004).

As Comunidades de Prática Virtuais (CoPVs) derivaram das comunidades virtuais da internet que agrupam indivíduos que se relacionam publicamente por um período, desenvolvendo, assim, redes de relacionamentos pessoais. Essas redes integram seres humanos que podem se organizar por afinidades, interesses ou problemas em comum, a partir de um sistema de comunicação que não requer sua presença física (FARINELLI, 2008).

Com o uso das comunidades virtuais em organizações, para a troca de informações relacionadas ao trabalho, busca-se melhorar as práticas, ampliar conhecimentos e processos. Dessa forma, começaram a surgir as CoPVs, onde o conhecimento se tornou a peça fundamental.

Wenger, McDermott e Snyder (2002) exploraram, em suas pesquisas, as comunidades on-line das organizações empresariais. Essas comunidades eram usadas, pelos funcionários, como repositórios de conhecimento organizacional, com o intuito de aumentar a capacidade da organização na busca de soluções de problemas, para criar e inovar produtos e aumentar a produtividade (PAULINO, 2011).

4. CoPV para educação empreendedora

Diante da importância verificada na atitude de proporcionar uma Educação com viés Empreendedor, lança-se uma proposta de construção de novos conhecimentos, a partir do estabelecimento de uma CoPV, que congregue informações, pessoas, organizações, centros de pesquisa e propicie o desenvolvimento de conhecimento e cognição sobre o tema.

Como tecnologia eficiente e importante para se proporcionar a disseminação do conhecimento, a CoPV se apresenta como uma ferramenta poderosa para apoiar a proposta de articulação e disseminação da EE.

A CoPV proporciona a integração dos vários atores participantes (empresários, estudantes, professores, pesquisadores) dentro de uma base de informação comum, promovendo a facilidade de articulação e discussão sobre os temas. Dessa forma, favorece o aprendizado, facilita o relacionamento e a troca de ideias, criando um ambiente que estimula a participação das pessoas.





Segundo Dolabela (2008), uma proposta educacional na área de empreendedorismo precisa considerar a realidade brasileira, pois deve alavancar a construção do desenvolvimento humano e social, de forma democrática e sustentável. Nestes termos, entende-se que a CoPV atende essa perspectiva, pois se coloca como ferramenta de ação ampla para se integrar pessoas das variadas classes e condições sociais.

A proposta de CoPV no âmbito de uma EE, cria a possibilidade de ampliação do currículo para além dos conhecimentos científicos e técnicos, desenvolvendo condições apropriadas para ampliação do grau de empregabilidade de muitos indivíduos participantes.

Conforme destacado por Tavares (2013), para desenvolvimento do indivíduo empreendedor é necessário estar envolvido em ambientes que proporcionem aprendizagem, que permita o estímulo de crescimento de suas capacidades e que permita a sua imersão numa nova cultura.

O instrumento metodológico proposto por Dolabela (2003) possui elementos que, articulados entre si, promovem o autodesenvolvimento do indivíduo empreendedor. A metodologia proposta pelo autor propõe a criação de um ambiente para geração do conhecimento por meio da ação, pois para ser empreendedor, o aprendiz precisa aprender a ser proativo, a buscar as informações que serão usadas como base para chegar ao objetivo proposto.

A proposta realizada por Dolabela (2003) é sustentada por onze instrumentos alinhados com as três fases do processo de criação de uma empresa, conforme apresentado no Quadro 1.

Quadro 1. Fases e instrumentos metodológicos.

Fases	Instrumentos Metodológicos
a. Da motivação à ideia inicial: identificação de oportunidades	1. Conceito de Si 2. Perfil empreendedor 3. Depoimentos 4. Entrevistas 5. Desenvolvimento de criatividade 6. Processo visionário e aproveitamento de oportunidades 7. Rede de Relações; (o Padrinho)
b. Da ideia inicial ao Plano de Negócios: estratégias para agarrar uma oportunidades	8. Avaliação da própria ideia de empresa. Preparação para fazer o Plano de Negócios 9. Elaboração do Plano de Negócios e visão complementar
c. Do Plano de Negócios o início das operações: buscar e gerenciar recursos necessários para aproveitar a oportunidade	10. Técnicas de negociação e apresentação do Plano de Negócios em sala de aula 11. O papel dos sistemas de suporte e o júri

Fonte: Dolabela, 2003.

A partir do modelo apresentado por Dolabela (2003) para proporcionar o aprendizado e a capacidade empreendedora aos indivíduos que desejam se qualificar como





empreendedor, inspirou-se uma proposta de orientação e organização da CoPV, a partir dos campos temáticos apresentados no Quadro 2.

Quadro 2: Espaços de estudo da CoPV em Educação Empreendedora.

Id.	Campos Temáticos	Atividades e Conteúdos
1	Eu Posso	Processo motivacional, fábrica de sonhos, transformação da realidade, desenvolvimento com sustentabilidade, fortalecimento da autoestima, fortalecimento da bagagem cognitiva, existencial, afetiva e social.
2	Caminhos do Empreendedor	Trata às características e as capacidades que devem ser desenvolvidas no indivíduo empreendedor. Desenvolvimento das capacidades para identificar, conquistar e gerir oportunidades.
3	Estrada a ser percorrida	Construção da rede de relacionamento/contatos, técnicas para se alcançar o conhecimento e domínio de uma área ou negócio, estudo de mercado, reconhecimento dos fatores de risco x possibilidade de ganho.
4	Financiamento	Fontes de fomento, formas de acesso aos recursos de investimento privados e públicos (<i>Venture Capital</i> , Investidor Anjo, Grupo de investimento, etc.).
5	Plano de Negócio	Como fazer o planejamento, detalhamento do negócio, descrição dos dados do empreendimento, missão e valores da empresa, enquadramento tributário, capital social, estrutura organizacional, planilha de custos, etc.
6	Inovação	Novas Tecnologias, processos criativos, elaboração de novos métodos e processos, estudo de problemas, geração colaborativa de ideias, avaliação de novas propostas, desenvolvimento e registro de patentes.
7	Operação	Técnicas de negociação, elaboração de teste, validação de produtos e/ou serviços, implantação da empresa, tecnologia da informação, atendimento ao cliente, política de estímulo aos colaboradores, relacionamento entre sócios, etc.

Fonte: Elaborado pelos autores

Diante da proposta apresentada, percebe-se a CoPV, apoiada pelas TICs, como uma estratégia que muito beneficiará uma educação empreendedora, uma vez que, se organiza e traz para a pauta de discussão os campos temáticos que verticalizam de forma articulada o processo de construção de conhecimento, estando amplamente disponível e acessível a comunidade.

O conhecimento é construído justamente dentro do processo de interação virtual, que se coloca nos limites propostos pelas atividades e conteúdos atribuídos a cada campo temático, sem a obrigação de se reduzir aos mesmos. O avançar nas discussões e estudos



realizados em cada campo temático proporciona ao indivíduo o desenvolvimento das suas potencialidades, que são determinantes dentro do processo de EE.

Desta forma, cria-se uma ferramenta que proporciona resultados que irão para além de uma educação para o empreendedorismo, pois amplia-se a possibilidade de valorização do capital humano, por meio do desenvolvimento das potencialidades do indivíduo, resultando em prosperidade social, econômica e bem estar da comunidade.

Devido a organização e a estrutura do conteúdo que deverá ser disponibilizado, uma CoPV com o objetivo desejado, pode ser proposta por instituições de ensino, por órgãos da sociedade civil (Associações, Fundações, Entidades de Classe, Órgãos do Governo), arranjos produtivos locais, ou por um grupo formado por atores deste gênero.

5. Considerações finais

Pode-se considerar que a educação empreendedora, como meio de criar uma nova dimensão de oportunidades para os indivíduos, promovendo o fortalecimento de projetos de vida, induzindo ações que proporcionem o desenvolvimento humano e tecnológico, é claramente positiva. Esta ação, alicerçada pela CoPV, intensifica o processo educativo, incrementando os métodos e as técnicas pedagógicas para o ensino de uma educação que visa qualificar indivíduos com perfil empreendedor.

A proposição de desenvolvimento dos estudos sobre EE na linha apresentada pelos campos temáticos cria um eixo de avanço gradativo dentro da estrutura de formação de conhecimento para empreender. Assim, pode-se melhor acompanhar o processo de construção do conhecimento proporcionado pela CoPV, orientados pelas atividades e conteúdos que estão sendo desenvolvidos.

Diante desse propósito, valer-se de recursos das TICs, de modo a aproveitá-los para potencializar o uso das CoPVs na Educação Empreendedora, é uma estratégia viável devido a capacidade de disseminação de conhecimento que a tecnologia proporciona, ampliando o alcance e a possibilidade de participação dos atores com maior diversidade de conhecimento e capacidade de contribuição.

Com este estudo espera-se contribuir para o avanço das estratégias de ensino e disseminação do conhecimento, promovendo uma reflexão sobre o uso de uma ferramenta que pode ampliar a construção de um ambiente mais profícuo para se difundir ideias inovadoras no âmbito da Educação Empreendedora.

Referências

AKANI, Amiko. **Integrating Entrepreneurial Education into Science and Technology Curriculum: A Strategy for Poverty and Unemployment Reduction in Nigeria**. Department of Science Education, Ebonyi State University, Abakaliki, 2012. Disponível em: <goo.gl/nA8iWF>. Acesso em: 01 jun. 2016.

BRAGA, M. M. (2008). **Especificação dos serviços essenciais a uma plataforma de Software para comunidades de prática**. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – PPGEGC, UFSC, Florianópolis.





COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS (CCE), Libro verde. **El espíritu empresarial en Europa**. Bruselas, 2003. Disponível em: <goo.gl/VZaF4s>. Acesso em: 01 jun. 2016.

CUNHA, A. G.; **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. 4a. ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2010.

DAVENPORT, T. O. **O capital humano: o que é e por que as pessoas investem nele**. São Paulo: Nobel, 2001.

DE ALMEIDA, Kátia, et al. A Influência do Ensino do Empreendedorismo no Potencial Empreendedor do Aluno. **Revista de Negócios**, v. 13, n. 2, p. 67-76, 2008. Disponível em: <goo.gl/LSY0Ht>. Acesso em: 01 jun. 2016.

DOLABELA, Fernando. **Oficina do empreendedor**. São Paulo: Ed. de Cultura, 2003.

DOLABELA, Fernando. **Pedagogia Empreendedora**. Rio de Janeiro: Ed. Sextante, 2008.

DORNELAS, J. C. A. **Empreendedorismo - Transformando ideias em negócios**. 4a.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

DRUCKER, Peter Ferdinand. **Innovation and Entrepreneurship**. New York, Harper & Row, 1985.

FARINELLI, F. **Internalizando e externalizando conhecimento em comunidades de práticas virtuais**: um estudo com profissionais de Tecnologia da Informação. (2008). 143 fls. Dissertação (Mestrado Profissional em Administração) Faculdades Integradas de Pedro Leopoldo – Pedro Leopoldo: Fipel.

FIORIO, M.; SILVA, J. L. T. da; RIBEIRO, A. M. (2011). **Um framework de comunidades de prática em ambientes virtuais de aprendizagem**.

GAINO, Alexandre A. P.; PAMPLONA, João B.. Abordagem teórica dos condicionantes da formação e consolidação dos parques tecnológicos. **Production**, v. 24, n. 1, p.177-187, 2014. Disponível em: <goo.gl/S4Xwlj>. Acesso em: 03 jun. 2016.

Global Entrepreneurship Monitor (GEM). **Empreendedorismo no Brasil 2013 – Relatório Executivo**. 2013. Disponível em: < goo.gl/p8JbDA>. Acesso em: 24 abr. 2016.

Global Entrepreneurship Monitor (GEM). **Empreendedorismo no Brasil 2014 – Relatório Executivo**. 2014. Disponível em: <goo.gl/aXH2xx>. Acesso em: 24 abr. 2016.

GOMES, F. A.; O Empreendedorismo como uma Alavanca para o Desenvolvimento Local. **REA-Revista Eletrônica de Administração**. v. 4, n. 2. 2005. Disponível em: <goo.gl/9q9HzA>. Acesso em: 24 mai. 2016.

GOUVÊA, M. T. A. de. (2005). **Um modelo para fidelização em comunidade de prática**. 199 fls. Dissertação (Mestrado em Informática) – Instituto de Matemática, Núcleo de Computação Eletrônica, UFRJ, Rio de Janeiro.

LOPES, Rose Mary A. **Educação empreendedora: conceitos, modelos e práticas**. Rio de Janeiro: Elsevier; São Paulo: Sebrae, 2010.

PAULINO, R. de C. R. (2011). **Uma abordagem para apoio à gestão de comunidades virtuais de prática baseada na prospecção de participantes ativos**. 222fls. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - PPGEGC, UFSC, Florianópolis.





SANTOS, F. F. dos. **Modelo de gestão para promover a criação e o compartilhamento de conhecimento em comunidade virtual de prática**. 2010. 242 fls. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - PPGEGC, UFSC, Florianópolis.

SARTORI, V.; ARAUJO, M. M.. **A Teoria construtivista do desenvolvimento infantil e o desenvolvimento da capacidade empreendedora na era do conhecimento**. In: LAPOLLI, E. M. y FRANZONI, A. M. B. (coord.). Capacidade empreendedora: Teoria e casos práticos. Florianópolis: Pandion, p.85 – 106, 2009.

STEWART, T.A. **Capital intelectual: a nova vantagem competitiva das empresas**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

TAVARES, Carlos Eduardo Moreira et al. Educação empreendedora e a geração de novos negócios. **Observatorio de la Economía Latinoamericana**, n. 188, 2013. Disponível em: <goo.gl/XkYYdC>. Acesso em 28 mai. 2016.

WENGER, E.; MCDERMOTT, R.; SNYDER, W.. **Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge**. Boston: Harvard Business School Press. 284p., 2002.

WENGER, E.. Knowledge management as a doughnut: shaping your knowledge strategy through communities of practice. **Ivey Business Journal**, v.68, n.3, Jan-Fev, 2004. Disponível em: <goo.gl/BxgkLm>. Acesso em: 28 abr. 2016.

WENGER, E. **Communities of practice: a brief introduction**. 2006. Disponível em: <http://www.vpit.ualberta.ca/cop/doc/wenger.doc>. Acesso em: 28 abr. 2016.

