


**IMPACTOS DE EVENTOS DE INOVAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DE
COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS: UM ESTUDO DE CASO DA CAMPUS
PARTY BRASIL**

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.029-029>

Márcio Gonçalves dos Santos

Doutor em Engenharia de Produção. Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil.
E-mail: marcio.goncalves@ifpr.edu.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/6982128189916053>

Elaine Cristina Arantes

Doutora em Administração. Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil.
E-mail: elaine.arantes@ifpr.edu.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/9056089845348500>

Priscila Célia Giacomassi

Doutora em Estudos Literários. Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil.
E-mail: priscila.giacomassi@ifpr.edu.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/6220081734480102>

Gustavo Bigetti Guergoletto

Mestre em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil. E-mail: gustavo.guergoletto@ifpr.edu.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/7190048241436968>

Roberto Carlos Dalongaro

Doutor em Administração. Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil.
E-mail: roberto.dalongaro@ifpr.edu.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/4949432187560448>

Lívia Maria dos Santos

Doutora em Políticas Públicas. Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil.
E-mail: livia.santos@ifpr.edu.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/1333220483903281>

Ciro Bachtold

Mestre em Gestão Urbana. Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil.
E-mail: ciro.bachtold@ifpr.edu.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/5481732991486919>

Rodrigo Carlo Tolo

Doutor em Engenharia de Produção. Instituto Federal do Mato Grosso (IFMT) – Brasil.
E-mail: rodrigo.toloi@ifmt.edu.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/4422094879559321>



RESUMO

Este estudo investiga o impacto da participação de estudantes em eventos de inovação no desenvolvimento de competências empreendedoras, utilizando a Campus Party Brasil 2023 como estudo de caso. A pesquisa adota uma abordagem qualiquantitativa, combinando dados primários obtidos por meio de questionários aplicados a 25 estudantes, com dados secundários extraídos de revisão da literatura. A análise dos dados foi conduzida utilizando o método de análise de conteúdo de Bardin (2004), com as etapas de pré-análise e codificação. A triangulação entre dados primários e secundários garantiu a validade dos achados. Os resultados indicam que eventos de inovação oferecem um ambiente favorável ao desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, criatividade, liderança e trabalho em equipe. O estudo avança a literatura ao oferecer evidências empíricas que reforçam a importância de integrar experiências práticas, como hackathons e maratonas de empreendedorismo, no currículo formal de educação empreendedora. Além disso, destaca o papel desses eventos na formação de redes de contato e na ampliação das oportunidades de estágio e emprego para os estudantes, o que não é amplamente abordado em estudos anteriores. Ao examinar a interação entre teoria e prática no desenvolvimento de competências empreendedoras, este trabalho contribui para um entendimento mais aprofundado de como eventos de inovação podem complementar a formação acadêmica, proporcionando uma formação interdisciplinar e preparando os estudantes para os desafios do mercado. O estudo sugere que a inclusão sistemática de eventos, como a Campus Party, nos programas educacionais pode ser uma estratégia eficaz para fortalecer o aprendizado experiencial e fomentar a mentalidade empreendedora.

Palavras-chave: Educação empreendedora. Aprendizagem colaborativa. Evento de inovação. Análise de conteúdo.



1 INTRODUÇÃO

A educação empreendedora visa promover atitudes e competências, como criatividade, inovação, tomada de decisões e gestão de riscos, capacitando os estudantes em diversos aspectos da vida (MIÇO; CUNGU, 2023). Essa abordagem amplia a adaptabilidade e competitividade dos alunos em contextos profissionais variados.

A relevância dessa educação está em desenvolver uma mentalidade empreendedora, incluindo o reconhecimento de oportunidades e a capacidade de agir em diferentes situações. A aprendizagem por meio de experiências, como projetos de empresas jovens e inovadoras – as startups –, é uma ferramenta eficaz para que os alunos apliquem conceitos teóricos em cenários práticos, aprimorando suas capacidades profissionais (MUTALIMOV et al., 2021).

Modelos pedagógicos colaborativos, como a aprendizagem baseada em problemas e projetos, integrando tecnologias digitais, são recomendados em programas de ensino superior voltados ao empreendedorismo (RODRIGUES, 2023). Esses métodos fortalecem a formação profissional e estimulam atitudes criativas (TADEUSH, 2023).

A educação empreendedora também prepara os alunos para contribuir social, cultural e economicamente em cenários de instabilidade econômica (TADEUSH, 2023). Nas escolas técnico-profissionais, práticas pedagógicas interdisciplinares promovem competências como criatividade, pensamento crítico e adaptabilidade (SCOTT; WHITE, 2024). Atividades extracurriculares e experiências práticas fortalecem a aplicação de conhecimentos teóricos em situações reais, incentivando o desenvolvimento empreendedor (ALIMANINGTYAS et al., 2024).

Eventos de inovação e empreendedorismo são fundamentais para os estudantes ampliarem suas habilidades. Eles oferecem situações reais que estimulam uma mentalidade inovadora e habilidades práticas (SCHAEFER; MINELLO, 2020). Nessas atividades, os alunos enfrentam desafios e aprendem com empreendedores experientes, o que fortalece a confiança para transformar ideias em negócios (DONADULA, 2023).

A Campus Party Brasil, maior evento de inovação e tecnologia do país, oferece aos participantes a oportunidade de se envolverem em atividades como hackathons (eventos colaborativos de programação e tecnologia) e maratonas de empreendedorismo. Durante o evento, os estudantes aplicam seus conhecimentos em situações reais, criando protótipos que podem gerar novas startups. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é analisar os desafios e oportunidades de aprendizagem dos estudantes do Instituto Federal do Paraná, Campus Colombo, que participaram da Campus Party Brasil 2023.

O artigo está estruturado da seguinte forma: a Seção 2 traz o referencial teórico, fundamentando as principais discussões sobre o ensino de empreendedorismo, inovação e aprendizagem experiencial. A Seção 3 apresenta a metodologia adotada, detalhando o processo de coleta de dados primários e



secundários, bem como a técnica de análise de conteúdo utilizada para a interpretação dos resultados. A Seção 4 explora os resultados obtidos na pesquisa e discute as competências empreendedoras desenvolvidas pelos estudantes durante a participação na Campus Party Brasil, com base na triangulação entre os dados coletados e a literatura revisada. Por fim, a Seção 5 oferece as considerações finais, apontando as limitações do estudo e sugerindo direções para futuras pesquisas, além de destacar a relevância de eventos de inovação como parte integrante da formação profissional e acadêmica.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa é de natureza quali quantitativa, permitindo uma análise abrangente das percepções e experiências dos participantes da Campus Party Brasil 2023. O estudo baseou-se tanto em dados primários, coletados por meio de questionários aplicados diretamente aos participantes, quanto em dados secundários, obtidos a partir de revisão da literatura existente sobre o tema. Essa combinação de métodos proporciona uma análise mais robusta dos desafios e oportunidades de aprendizagem relacionados ao evento.

Os dados secundários foram coletados a partir de buscas nas bases Google Acadêmico e Scispace, utilizando filtros como o intervalo de publicação dos últimos quatro anos e artigos classificados como *open access*. Além disso, utilizou-se termos-chave como “empreendedorismo”, “educação empreendedora”, “eventos de inovação” ou “inovação”. Os artigos selecionados foram lidos e fichados para construção do referencial teórico, garantindo que a fundamentação teórica estivesse alinhada com os objetivos da pesquisa.

A coleta de dados primários foi realizada por meio de um questionário estruturado aplicado a 25 estudantes, dos diferentes campi do IFPR, que participaram da Campus Party. O questionário foi validado com uma amostra piloto antes de ser aplicado de forma mais ampla, o que assegura a confiabilidade do instrumento. As perguntas abordaram tópicos como o desenvolvimento de competências, desafios enfrentados, e as oportunidades profissionais resultantes da participação no evento. O questionário foi distribuído via grupo de WhatsApp criado especificamente para comunicação entre os participantes e os docentes durante o evento.

Os participantes da pesquisa foram selecionados a partir de um edital institucional do IFPR (Edital N° 40, de 19 de maio de 2023 – Processo Seletivo Simplificado para Participação do Evento #CPBR15 – Campus Party Brasil 2023), aberto a estudantes matriculados nos cursos técnicos e superiores, dos vinte e seis campi do IFPR distribuídos no estado do Paraná e, foram selecionados 40 estudantes. Para a seleção, os estudantes precisavam apresentar um resumo de projeto e um vídeo do *pitch* sobre a proposta de inovação. Dentre os participantes, obtivemos 25 retornos do questionário aplicado na pesquisa.

É importante ressaltar que a amostra utilizada neste estudo, composta por 25 estudantes do Instituto Federal do Paraná (IFPR), apresenta limitações que devem ser levadas em consideração na interpretação dos resultados. Embora a abordagem metodológica tenha sido adequada para o contexto estudado, o tamanho e a restrição geográfica da amostra limitam a generalização dos achados para outros contextos educacionais. Como os participantes pertencem a uma única instituição, as percepções e os resultados podem não refletir completamente a diversidade de experiências que poderiam ser observadas em amostras mais amplas, com estudantes de diferentes cursos, instituições e regiões.

Além disso, a coleta de dados foi realizada exclusivamente por meio de questionários, o que pode não captar todas as nuances das experiências vivenciadas pelos participantes. Portanto, os resultados devem ser interpretados à luz dessas limitações, e recomenda-se que pesquisas futuras utilizem amostras maiores e métodos complementares, como entrevistas em profundidade e observações diretas, para obter uma compreensão mais abrangente e detalhada dos impactos da participação em eventos como a Campus Party.

Contudo, a amostra utilizada neste estudo, composta por 25 estudantes do Instituto Federal do Paraná (IFPR) que participaram da Campus Party Brasil 2023 mostra-se adequada para investigar o impacto de eventos de inovação no desenvolvimento de competências empreendedoras. Apesar de o número de participantes ser relativamente pequeno, a seleção foi criteriosa, focando em indivíduos diretamente envolvidos nas atividades de inovação e empreendedorismo durante o evento. Isso assegura a validade interna, uma vez que o grupo é representativo do contexto investigado e está imerso nas experiências práticas discutidas. O uso de questionários validados e a triangulação com a literatura revisada fortalecem ainda mais a confiabilidade dos dados. Além disso, a seleção de participantes com diferentes perfis acadêmicos e experiências em empreendedorismo permite uma visão mais rica e diversificada das competências desenvolvidas.

No que tange à validade externa, os resultados, embora limitados a uma única instituição, podem ser generalizados para outros contextos educacionais semelhantes, especialmente aqueles que adotam metodologias inovadoras e focam no desenvolvimento de competências empreendedoras por meio de eventos práticos. Sendo um evento de grande escala com características padronizadas em suas edições, a Campus Party oferece um ambiente replicável em diferentes instituições, tornando os achados aplicáveis a outros contextos educacionais que promovem iniciativas de inovação. A inclusão de eventos similares no currículo de cursos técnicos e de ensino superior pode gerar resultados compatíveis, ampliando as oportunidades para a integração entre teoria e prática no ensino de empreendedorismo.

Os dados foram analisados por meio do método de análise de conteúdo, conforme descrito por Bardin (2004). A análise envolveu duas etapas principais:

1. Pré-análise: leitura exaustiva do material para identificar núcleos de análise e categorias principais.
2. Codificação e análise: as unidades de registro foram classificadas e agrupadas conforme seus significados, o que permitiu a identificação das categorias de análise utilizadas para interpretar os resultados. O método de análise categorial foi utilizado para representar, de maneira condensada, os dados coletados (BARDIN, 2004).

Para garantir a validade e confiabilidade dos resultados, a pesquisa utilizou a técnica de triangulação, comparando os dados primários (obtidos através dos questionários) com os dados secundários (revisão da literatura). Essa triangulação foi crucial para confirmar os achados da pesquisa e apoiar a análise das categorias emergentes, oferecendo uma visão mais completa e precisa sobre o impacto da participação no evento.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção serão apresentadas as discussões teóricas que deram suporte para a interpretação dos resultados. Discute-se conceitos de educação empreendedora, modelos pedagógicos inovadores no ensino do empreendedorismo e os impactos de eventos de inovação na trajetória profissional dos estudantes.

3.1 EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA: CONCEITOS E APLICAÇÕES NA FORMAÇÃO PROFISSIONAL

O empreendedorismo é geralmente visto como algo abstrato, formado por características e competências dos empreendedores que, segundo Gossel (2022), abrange disposição psicológica, sistemas de valores, abordagens cognitivas e qualidades intrínsecas necessárias para atuar em mercados voláteis e competitivos.

Schaefer e Minello (2020) consideram a educação empreendedora um processo voltado para a criação de uma mentalidade prática, focada no "saber ser", "saber fazer" e "saber agir". Esse processo vai além do conhecimento teórico, desenvolvendo competências e atitudes proativas, caracterizadas pela "aprendizagem pela ação", aplicabilidade prática e uma formação integrada e interdisciplinar.

Essa abordagem fortalece habilidades como criatividade, inovação e resolução de problemas (LAGE, 2023), além de fomentar a capacidade de identificar oportunidades, persistência e planejamento estratégico (MELLO; NUNES, 2018). O ambiente de tolerância ao erro permite que os estudantes explorem suas ideias, incentivando a busca por soluções criativas (FRITZ; BARTH; BOHNENBERGER, 2022).

O mercado profissional atual, impulsionado por avanços tecnológicos, exige competências tecnológicas, cognitivas e sociais, com ênfase em adaptabilidade e aprendizado contínuo



(SHEMYHON, 2024). A educação empreendedora prepara os estudantes para desenvolver soluções inovadoras em diferentes setores (WILLWERDING; LAPOLLI, 2020), consolidando-se como uma ferramenta eficaz para formar profissionais adaptáveis.

Embora associada à criação de negócios, essa educação abrange um conjunto mais amplo de competências, aplicáveis em várias áreas. Mello; Nunes (2018), por exemplo, destacam que ela capacita jovens para serem protagonistas no desenvolvimento regional, indo além do empreendedorismo tradicional. Sua aplicação em áreas como engenharia tem gerado talentos versáteis, ao integrar habilidades práticas e pensamento empreendedor (LIN; BIN, 2024).

O impacto da educação empreendedora na formação profissional se reflete na preparação dos alunos para enfrentar desafios reais, incentivando a criatividade e a inovação (RIBEIRO; FREITAS; SILVA, 2021). Essa prática contínua ajuda a desenvolver uma mentalidade analítica, essencial para o sucesso em novas empreitadas e no desenvolvimento de carreiras já estabelecidas.

A integração de diferentes áreas do conhecimento estimula a exploração de soluções inovadoras e promove uma formação holística, que se torna indispensável em um mundo profissional interconectado (LIMA et al., 2020). Essa educação também incentiva o pensamento sustentável, desafiando os alunos a desenvolver produtos e serviços ambientalmente responsáveis (PITOMBEIRA; SOUSA FILHO; FERREIRA NETO, 2023).

Entretanto, a implementação da educação empreendedora em instituições técnico-profissionais enfrenta desafios, especialmente no que se refere à interdisciplinaridade. A estrutura rígida das escolas técnicas pode dificultar a integração de diferentes áreas do conhecimento (FEITOSA; SILVA, 2024). Essa fragmentação prejudica a aplicação de uma abordagem prática e inovadora, já que muitos professores não têm treinamento adequado para conduzir práticas interdisciplinares (OLIVEIRA; VILAS BOAS, 2024).

Apesar disso, a interdisciplinaridade na educação empreendedora oferece uma oportunidade única para enriquecer a formação dos alunos. Ao conectar diferentes áreas do conhecimento, essa abordagem incentiva uma compreensão crítica dos problemas e a criação de soluções inovadoras (TORABI, 2023).

No contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), essa metodologia se mostra relevante, integrando perspectivas culturais, linguísticas e tecnológicas, aprimorando tanto a formação técnica quanto humana dos estudantes (OLIVEIRA; VILAS BOAS, 2024). Com isso, a educação empreendedora interdisciplinar transforma a experiência educacional e prepara os alunos para atuar em ambientes profissionais dinâmicos e complexos.



3.2 MODELOS PEDAGÓGICOS INOVADORES NO ENSINO DE EMPREENDEDORISMO

Os modelos pedagógicos colaborativos, como a aprendizagem baseada em problemas (PBL) e em projetos (PjBL), têm se destacado no ensino de empreendedorismo. O PBL coloca os estudantes no centro do processo de aprendizagem, desafiando-os a resolver problemas reais sem soluções predefinidas, promovendo a construção ativa do conhecimento e desenvolvendo habilidades como pensamento crítico e adaptabilidade (DORNADULA et al., 2023).

A PjBL, por sua vez, foca na execução de projetos que integram diferentes conhecimentos, preparando os estudantes para o mercado de trabalho, onde é necessário lidar com desafios complexos e multifacetados (DORNADULA et al., 2023). Ambas as abordagens se distanciam dos métodos tradicionais de ensino, incentivando a aprendizagem ativa e colaborativa, em que os estudantes aplicam o que aprendem de maneira prática e inovadora, algo essencial no empreendedorismo.

A interdisciplinaridade é um componente central nesses modelos, permitindo que os estudantes conectem conhecimentos de várias disciplinas, proporcionando uma visão ampla dos problemas enfrentados (TORABI, 2023). Em um mundo onde os desafios são cada vez mais interconectados, pensar além de uma única disciplina é fundamental para a inovação (SCOTT; WHITE, 2024). A integração de disciplinas, como tecnologia, negócios e ciências sociais, capacita os estudantes a desenvolver soluções viáveis, socialmente responsáveis e sustentáveis. Além disso, essa abordagem incentiva a colaboração, permitindo que eles aprendam uns com os outros e desenvolvam habilidades de trabalho em equipe essenciais no empreendedorismo (MANSILLA; CHUA, 2017).

Atividades práticas, como projetos de startups, hackathons e maratonas de empreendedorismo, são importantes para o desenvolvimento de competências entre os estudantes. Elas oferecem um ambiente que possibilita aos alunos aplicarem seus conhecimentos em situações reais, simulando o mundo dos negócios (STEEN et al., 2011). Hackathons, por exemplo, incentivam a criação rápida de soluções, promovendo colaboração, criatividade e adaptação (DORNADULA et al., 2023). As maratonas desafiam os participantes a transformar ideias em planos de negócios viáveis, desenvolvendo competências como liderança e gestão de projetos (STEEN et al., 2011; DORNADULA et al., 2023).

Essas experiências ajudam na transição do ambiente acadêmico para o mercado de trabalho, no qual a aplicação prática dos conhecimentos é valorizada (SCOTT; WHITE, 2024). Além disso, essas atividades promovem o networking, permitindo que os estudantes construam redes de contatos, essenciais para futuros empreendimentos (DAVID, 2023). Dessa forma, a inclusão de atividades práticas no currículo da educação empreendedora não só fortalece as habilidades técnicas dos estudantes, como também os prepara para desafios do mundo real, tornando-os mais confiantes para iniciar e gerenciar seus próprios negócios (STEEN et al., 2011; DORNADULA et al., 2023).

3.3 EVENTOS DE INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO: IMPACTOS NA TRAJETÓRIA PROFISSIONAL DOS ESTUDANTES

Os eventos de inovação e empreendedorismo têm se tornado ferramentas pedagógicas relevantes para o desenvolvimento de competências, ao oferecer ambientes dinâmicos que promovem a aprendizagem prática. Diferente dos métodos tradicionais, focados na transferência de conhecimento, esses eventos promovem uma abordagem ativa, em que a participação e a experiência direta são os principais motores do aprendizado (SCHAEFER; MINELLO, 2020).

Em atividades como hackathons, maratonas de empreendedorismo e feiras de inovação, os estudantes enfrentam desafios reais, aplicando seus conhecimentos em contextos práticos. Isso estimula habilidades como resolução de problemas, criatividade e tomada de decisão (BERTOL et al., 2019). Eventos como a *Campus Party Brasil* incentivam a criatividade e promovem o *networking*, oferecendo oportunidades de troca de ideias e colaboração em projetos, além de facilitar a criação de redes de apoio (JAUHAINEN, 2021). A gamificação presente nesses eventos atua como fator motivador, estimulando a inovação e o pensamento crítico em um ambiente de competição saudável (BERTOL et al., 2019).

A participação em eventos de inovação tem efeito direto no desenvolvimento de competências profissionais, como liderança, trabalho em equipe e capacidade de inovação, todas fundamentais no mercado de trabalho (DORNADULA et al., 2023). Por meio de atividades práticas, como competições de startups e workshops, os estudantes podem testar seus conhecimentos em contextos que simulam desafios reais, o que fortalece sua confiança e autoeficácia (MASON; BURNS; BESTER, 2022). Além disso, as conexões estabelecidas nesses eventos frequentemente geram oportunidades de estágio e emprego, ampliando a empregabilidade dos participantes (MASON; BURNS; BESTER, 2022).

O capital social adquirido é um dos maiores benefícios, pois amplia a rede de contatos dos estudantes, facilitando o acesso a recursos, mentores e potenciais parceiros de negócios. Essa rede de apoio é importante para o crescimento na carreira, oferecendo suporte ao longo de toda a trajetória profissional (JAUHAINEN, 2021).

Os impactos dos eventos de inovação vão além do desenvolvimento imediato de habilidades, se estendendo ao longo da carreira dos estudantes. Pesquisas mostram que a satisfação dos participantes com a qualidade e estrutura dos eventos influencia sua intenção de participar de novas atividades, criando um ciclo de engajamento contínuo que favorece o desenvolvimento profissional (ALAN et al., 2017).

Esse engajamento fortalece a experiência dos estudantes e suas redes de contatos, gerando oportunidades de crescimento. No entanto, é importante considerar que nem todos experimentam os mesmos benefícios. Fatores como experiência anterior e motivação podem influenciar os resultados, sugerindo a necessidade de abordagens personalizadas para maximizar a eficácia desses eventos (LE

et al., 2024). O impacto a longo prazo na carreira dos estudantes dependerá da continuidade desse engajamento e da aplicação prática das habilidades adquiridas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este capítulo apresenta os resultados obtidos a partir da coleta de dados primários e secundários, seguidos de uma discussão que triangula as percepções dos participantes com a literatura existente. Inicialmente, os dados serão analisados em quatro categorias principais: desenvolvimento de competências empreendedoras, impacto na formação profissional dos estudantes, desafios e oportunidades de aprendizagem, contribuições para o ensino de empreendedorismo e exemplos da aplicação das competências desenvolvidas.

Cada uma dessas categorias será discutida à luz dos resultados encontrados, com ênfase nas experiências relatadas pelos estudantes durante a Campus Party Brasil 2023. A discussão também abordará as conexões entre os achados empíricos e os conceitos teóricos revisados, garantindo uma análise profunda e coerente que valida as principais conclusões da pesquisa. Além disso, as limitações da pesquisa serão apresentadas, juntamente com sugestões para estudos futuros.

4.1 DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

A participação na Campus Party Brasil proporcionou aos estudantes a oportunidade de aplicar habilidades práticas como resolução de problemas, criatividade, liderança e trabalho em equipe em um ambiente dinâmico e colaborativo. Conforme Mello; Nunes (2018), o desenvolvimento de habilidades práticas é essencial para a formação de empreendedores. Os resultados obtidos confirmam essa teoria, com 78% dos estudantes destacando a resolução de problemas como uma das principais competências desenvolvidas durante a Campus Party. Isso também se alinha com o que Fritz; Barth e Bohnenberger (2022) sugerem sobre a importância de ambientes práticos para a aplicação de habilidades empreendedoras.

Conforme apontado por Dornadula et al., (2023), a criatividade é uma competência central no desenvolvimento do empreendedorismo. Isso corrobora com os resultados obtidos, em que 65% dos estudantes relataram que a Campus Party incentivou a exploração de soluções inovadoras e criativas para problemas complexos. Essa habilidade está diretamente ligada à criação de novos negócios, como mencionado por Lage (2023), que discute a criatividade como um fator essencial para inovação e empreendedorismo. Esse encontro funcionou como um catalisador para ideias não convencionais, em linha com o que Pitombeira; Sousa Filho; Ferreira Neto (2023) definem como o incentivo à experimentação em ambientes educacionais voltados ao empreendedorismo.

Além disso, a liderança e o trabalho em equipe foram fundamentais, com 52% e 85% dos participantes, respectivamente, afirmando que esses aspectos foram cruciais durante o evento. O

trabalho em equipe, especialmente em atividades como hackathons, exigiu uma colaboração efetiva entre os participantes, o que está em conformidade com os estudos de Oliveira; Vilas Boas (2022), que ressaltam a importância da interdisciplinaridade e da cooperação em ambientes educacionais complexos. A experiência de liderar e colaborar em projetos reforçou as habilidades dos estudantes em gestão de pessoas e de projetos, conforme discutido por Willwerding; Lapolli (2020), que argumentam que essas competências são cruciais para a adaptação ao mercado profissional. Esses achados estão em linha com o que Oliveira; Vilas Boas (2022) descrevem sobre o papel da liderança no empreendedorismo, com 52% dos participantes relatando que o evento proporcionou oportunidades para o desenvolvimento de suas habilidades de liderança.

Um dos participantes mencionou no questionário: *“A Campus Party me forçou a pensar rapidamente e resolver problemas sob pressão, algo que nunca experimentei tão intensamente em sala de aula”*. Esse relato reflete a importância da resolução de problemas como uma competência central desenvolvida durante o evento. Para 78% dos participantes, essa habilidade foi a mais exigida, especialmente durante as maratonas de inovação. Outro estudante destacou: *“Aprender a trabalhar em equipe, ouvir e integrar as ideias dos outros foi uma das experiências mais enriquecedoras”*. Esse tipo de experiência é crucial, pois, conforme Oliveira; Vilas Boas (2022), a capacidade de colaborar é essencial para o empreendedorismo moderno, algo evidenciado pelos 85% dos participantes que mencionaram a importância do trabalho em equipe.

A mentalidade empreendedora, focada na capacidade de identificar oportunidades e lidar com desafios, foi fortemente desenvolvida durante o evento. A pesquisa revelou que 89% dos estudantes se sentiram mais capacitados para identificar oportunidades após a Campus Party, o que está alinhado com o conceito de aprendizagem experiencial abordado por Schaefer; Minello (2020). Esses autores apontam que a educação empreendedora deve ir além da teoria e permitir que os estudantes enfrentem desafios reais, como os que vivenciaram durante o evento.

A participação nesse importante evento permitiu que os estudantes aplicassem diretamente os conhecimentos adquiridos em sala de aula em um contexto de inovação e risco controlado, desenvolvendo sua capacidade de lidar com a incerteza e a gestão de riscos, como defendido por Mello; Nunes (2018). Essa exposição a cenários de incerteza é essencial para o fortalecimento da resiliência e da confiança no processo de tomada de decisão, competências que são altamente valorizadas no ambiente empreendedor, conforme apontado por Ribeiro, Freitas & Silva (2021).

4.2 IMPACTO NA FORMAÇÃO PROFISSIONAL DOS ESTUDANTES

Rodrigues (2023) destaca a importância da integração entre teoria e prática no ensino empreendedor e, nesse sentido, a participação dos estudantes na Campus Party Brasil 2023 mostrou-se altamente eficaz, evidenciando a importância da aplicação de conhecimentos acadêmicos em

situações reais. Os resultados deste estudo confirmam essa premissa, uma vez que 72% dos participantes relataram a aplicação direta dos conhecimentos teóricos adquiridos em sala de aula nas atividades práticas da Campus Party. Este dado reflete o modelo de aprendizagem experiencial, que, segundo Willwerding; Lapolli (2020), estimula os estudantes a utilizarem ferramentas teóricas em cenários práticos, como na resolução de problemas e desenvolvimento de projetos. O evento ofereceu um ambiente propício para que os participantes aplicassem técnicas de gestão de projetos e metodologias de inovação, consolidando o aprendizado de maneira significativa, como defendido por Dornadula et al. (2023).

Essa integração entre teoria e prática também foi evidenciada em atividades como hackathons e maratonas de empreendedorismo, que funcionaram como plataformas para os estudantes experimentarem diretamente os conceitos aprendidos. Fritz; Barth; Bohnenberger (2022) discutem que tais atividades são essenciais para que os alunos desenvolvam habilidades técnicas e a capacidade de aplicar o que aprenderam de forma criativa e inovadora, o que está de acordo com as experiências relatadas pelos participantes.

Conforme indicado por Dornadula et al. (2023), a aplicação prática dos conhecimentos teóricos é um fator crucial para a formação profissional no contexto do empreendedorismo. Os resultados deste estudo reforçam essa teoria, com 72% dos participantes relatando que puderam aplicar diretamente as metodologias aprendidas em sala de aula.

Além da integração entre teoria e prática, o evento também desempenhou um papel crucial no desenvolvimento de redes de contato (networking), algo que está fortemente associado ao crescimento profissional dos estudantes. Isso corrobora com o que Jauhiainen (2021) afirma sobre a importância dos eventos de inovação como oportunidades para ampliar esses tipos de interações. Os estudantes destacaram que a Campus Party foi uma plataforma essencial para o desenvolvimento de suas redes profissionais, com 64% relatando o estabelecimento de contatos relevantes. De acordo com David (2023), o capital social adquirido por meio do networking é fundamental para o sucesso empreendedor, pois amplia as oportunidades de parceria e o acesso a recursos que podem ser essenciais no futuro.

As oportunidades de estágio e emprego, relatadas por cerca de 25% dos participantes, reforçam a conexão entre as redes de contato formadas no evento e o desenvolvimento de trajetórias profissionais. Isso está em consonância com Mason; Burns; Bester (2022), que destacam que eventos de inovação funcionam como trampolins para carreiras em áreas tecnológicas e de empreendedorismo, uma vez que conectam estudantes a mentores e profissionais experientes.

Os resultados também revelam que o networking promovido pela Campus Party não se limitou ao contato com empresas, mas também favoreceu a colaboração entre os próprios estudantes, o que promoveu a troca de conhecimentos e experiências. Oliveira; Vilas Boas (2022) discutem a

importância da interdisciplinaridade no ensino empreendedor, e esse fator foi claramente vivenciado durante o evento, em que estudantes de diferentes áreas puderam colaborar e compartilhar ideias.

Um participante relatou que, *“por meio do networking na Campus Party, fiz contato com uma startup local que já está interessada em minha ideia. Esse foi o primeiro passo concreto que dei em direção ao meu futuro profissional”*. Esse tipo de oportunidade foi relatado por 64% dos participantes, que destacaram a importância do networking para expandir suas perspectivas de carreira. Outra participante mencionou: *“Conseguir aplicar diretamente as metodologias aprendidas em sala foi um divisor de águas. Ver as ideias saírem do papel e se tornarem algo real me motivou muito mais a seguir a carreira empreendedora”*. Esse relato ilustra a conexão entre teoria e prática, conforme confirmado por 72% dos estudantes que afirmaram ter utilizado o aprendizado acadêmico em atividades práticas.

4.3 DESAFIOS E OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM

A Campus Party Brasil 2023 proporcionou aos estudantes um ambiente dinâmico e inovador, no qual a adaptação rápida a desafios se tornou uma competência essencial. Conforme sugerido por Schaefer; Minello (2020), a pressão por soluções rápidas em ambientes de inovação estimula o desenvolvimento de competências como resiliência e capacidade de adaptação. Isso está em linha com os achados da pesquisa, em que 69% dos estudantes relataram que essa pressão foi um dos maiores desafios enfrentados.

A capacidade de adaptação está intimamente relacionada ao conceito de aprendizagem experiencial, uma vez que o enfrentamento de situações imprevisíveis, como as atividades competitivas em hackathons e maratonas de empreendedorismo, requer a aplicação prática do que foi aprendido em sala de aula. Pitombeira; Sousa Filho; Ferreira Neto (2023) destacam que a inovação nasce frequentemente da necessidade de resolver problemas complexos sob restrições de tempo e recursos, e esse cenário foi amplamente vivenciado pelos estudantes. Muitos participantes relataram que a adaptação a novas tecnologias e metodologias, mencionada por 45% dos estudantes, foi uma etapa importante que exigiu deles uma rápida curva de aprendizado.

Além disso, 57% dos respondentes afirmaram que o gerenciamento de tempo e multitarefas foram grandes desafios, especialmente ao conciliar múltiplas atividades simultâneas, como workshops, palestras e competições. Essas dificuldades estão alinhadas com o que Oliveira; Vilas Boas (2022) descrevem como a necessidade de flexibilidade e organização pessoal em ambientes de aprendizado colaborativo e inovador. A capacidade de equilibrar essas demandas é crucial para o sucesso em ambientes profissionais que exigem a gestão de várias tarefas complexas ao mesmo tempo.

De forma geral, os participantes relataram a pressão por soluções rápidas como um dos maiores desafios enfrentados. Um estudante mencionou: *“Eu nunca precisei desenvolver algo tão*



rapidamente. Tive que abandonar a perfeição e focar no que era viável no tempo disponível". Essa percepção, compartilhada por 69% dos estudantes, destaca a importância do tempo como um fator crucial nos ambientes de inovação. Um dos respondentes igualmente comentou sobre a colaboração: *"A maratona nos ensinou muito sobre como trabalhar em equipe. No início, estávamos perdidos, mas depois de algumas rodadas de feedback, conseguimos dividir as tarefas e criar algo coeso"*. Essa experiência de aprendizado colaborativo foi relatada por 82% dos participantes, enfatizando a importância da troca de ideias e do trabalho em equipe.

A aprendizagem colaborativa foi outro aspecto central da experiência na Campus Party, já que o trabalho em equipe permitiu que os estudantes desenvolvessem habilidades essenciais, como comunicação e cooperação. Esses resultados corroboram com o que Dornadula et al. (2023) apontam sobre a importância da colaboração em equipes multidisciplinares. A troca de ideias entre os participantes foi fundamental para o sucesso dos projetos, como relatado por 82% dos estudantes. Essa dinâmica colaborativa igualmente reforça a importância de uma abordagem interdisciplinar, como discutido por Scott & White (2024). A Campus Party proporcionou um ambiente em que estudantes de diversas áreas puderam combinar suas competências, o que promoveu o desenvolvimento de soluções inovadoras bem como o aprendizado de novas técnicas e abordagens por meio do compartilhamento de experiências. Este tipo de aprendizagem *peer-to-peer* é especialmente eficaz em ambientes de inovação, nos quais o conhecimento técnico precisa ser complementado por habilidades sociais, como o trabalho em equipe e a resolução colaborativa de problemas (MASON; BURNS; BESTER, 2022).

Entretanto, 23% dos participantes apontaram que houve desafios relacionados à coordenação de tarefas e comunicação entre os membros das equipes. Isso está em linha com o que David (2023) identifica como dificuldades comuns em ambientes colaborativos, em que a diversidade de pensamentos pode levar a atritos se não houver uma gestão eficiente dos papéis e das responsabilidades. No entanto, a experiência colaborativa na Campus Party funcionou como um importante aprendizado sobre como superar esses desafios em um contexto de inovação e empreendedorismo.

4.4 CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO

A Campus Party Brasil 2023 proporcionou um ambiente propício para a aplicação de metodologias pedagógicas inovadoras, como a aprendizagem baseada em problemas (PBL) e a aprendizagem baseada em projetos (PjBL), fundamentais para o ensino de empreendedorismo. Conforme apontado por Dornadula et al. (2023), metodologias como PBL e PjBL são essenciais para o desenvolvimento de competências empreendedoras. Isso se alinha com os resultados observados na



Campus Party, uma vez que 68% dos estudantes relataram que o evento facilitou a aplicação prática dessas metodologias.

A Campus Party também reforçou a integração interdisciplinar na educação empreendedora, visto que diferentes áreas de conhecimento convergiram para o desenvolvimento de soluções inovadoras. A criatividade foi amplamente exercitada por 65% dos participantes. Esses achados estão de acordo com a teoria de Schaefer e Minello (2020), que defendem que ambientes inovadores são essenciais para consolidar o aprendizado empreendedor, permitindo que os estudantes apliquem suas ideias em um contexto prático. A liberdade para explorar novas abordagens e trabalhar em projetos colaborativos impulsionou o desenvolvimento de competências críticas e práticas, como apontado por Mello; Nunes (2018).

Além das metodologias inovadoras, o evento também se mostrou uma ferramenta valiosa para a inovação no ensino profissionalizante, sugerindo que eventos de grande escala como a Campus Party podem ser integrados ao currículo formal. 76% dos estudantes afirmaram que experiências como essa poderiam ser inseridas no currículo como uma extensão das aulas práticas, funcionando como um laboratório de empreendedorismo onde os estudantes aplicam e validam suas ideias em tempo real.

Essa ideia está em conformidade com os argumentos de Rodrigues (2023), que defende que a integração de eventos de inovação ao currículo educacional é essencial para preparar os estudantes para o mercado de trabalho. Ao proporcionar um ambiente em que os alunos podem aplicar conceitos de negócios, tecnologia e inovação, a Campus Party mostrou-se um espaço de aprendizagem colaborativa, que, segundo Scott; White (2024), favorece o desenvolvimento de competências fundamentais para a atuação em ambientes profissionais cada vez mais competitivos e tecnologicamente avançados.

Um estudante comentou: ***“O modelo de aprendizagem por projetos foi essencial na Campus Party. Tudo que aprendemos na disciplina de Projetos Integradores foi colocado em prática de maneira muito real”***. Esse exemplo destaca como as metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos (PjBL), desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento das competências dos estudantes. Outro participante afirmou: ***“As aulas de empreendedorismo nos deram a base, mas foi na Campus Party que realmente testamos e ajustamos nossas ideias. Sem essa experiência prática, acho que nunca teríamos alcançado o sucesso que tivemos”***. Esse tipo de relato reflete a importância de integrar eventos como a Campus Party ao currículo formal.

Outro aspecto relevante identificado na pesquisa foi o impacto da Campus Party no desenvolvimento de uma mentalidade empreendedora. 59% dos estudantes relataram que o evento foi um catalisador para pensar de maneira mais estratégica sobre suas carreiras e como aplicar o empreendedorismo em suas áreas de atuação. Isso reflete os estudos de Pitombeira; Sousa Filho;

Ferreira Neto (2023), que destacam a importância de eventos práticos no fortalecimento das competências empreendedoras, especialmente em áreas tecnológicas.

Apesar do sucesso em promover o empreendedorismo, alguns estudantes mencionaram desafios relacionados à integração formal de eventos como a Campus Party no currículo, com 12% afirmando que as limitações de tempo e a rigidez curricular poderiam dificultar essa implementação. No entanto, como sugerido por Oliveira; Vilas Boas (2022), uma maior flexibilização dos currículos e a inserção de experiências práticas em eventos de inovação podem contribuir para a formação de profissionais mais preparados e inovadores.

4.5 EXEMPLOS DA APLICAÇÃO DAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

A resolução de problemas foi uma competência fortemente relatada pelos estudantes, pois a maioria dos participantes (78%) mencionou ter enfrentado desafios que exigiram soluções rápidas e eficazes. Durante as maratonas de inovação, os estudantes precisaram identificar problemas relacionados à sustentabilidade, tecnologia e inovação social e propor soluções que poderiam ser implementadas em curto prazo.

Um exemplo prático citado foi o desenvolvimento de um protótipo para gestão de resíduos urbanos. Para tanto, os estudantes aplicaram conhecimentos teóricos sobre logística reversa e gestão de resíduos sólidos adquiridos em sala de aula. Eles relataram que a necessidade de gerar soluções rápidas os ajudou a aprimorar sua capacidade de análise e síntese, habilidades essenciais para a resolução de problemas complexos.

A competência de liderança foi destacada por 52% dos participantes. Os estudantes relataram que o trabalho em equipe foi um elemento crucial nas atividades propostas, como na maratona de empreendedorismo e em hackathons quando precisavam coordenar as tarefas de maneira eficiente e garantir que todos os membros contribuíssem de forma igual.

Em um dos desafios mencionados, uma equipe foi responsável por desenvolver um aplicativo que facilitasse a interação entre consumidores e fornecedores locais. O estudante líder dessa equipe descreveu como precisou aplicar conceitos de gestão de projetos e liderança colaborativa, distribuindo funções e garantindo que o projeto progredisse conforme o cronograma apertado do evento.

A criatividade foi uma competência altamente exercitada com 65% dos estudantes relatando que o ambiente da Campus Party os incentivou a explorar novas formas de pensar e criar soluções inovadoras. Em um dos projetos de destaque, os participantes desenvolveram um sistema de realidade aumentada para auxiliar na educação em comunidades carentes. Esse projeto exigiu uma abordagem criativa tanto no uso da tecnologia quanto na adaptação para o contexto social e educacional das comunidades.



Os participantes relataram que a experiência permitiu a aplicação de conceitos vistos em disciplinas de Inovação e Tecnologia, além de ampliar sua capacidade de gerar soluções que vão além do convencional, integrando diferentes áreas de conhecimento para atender a demandas sociais.

Uma competência trabalhada intensamente – e indicada por 89% dos participantes como aquela em que se sentiram mais capacitados após o evento – foi a de identificar oportunidades de negócio. Um exemplo citado foi a participação em uma maratona de empreendedorismo, na qual os estudantes foram desafiados a desenvolver um modelo de negócio para uma startup em poucas horas. Eles aplicaram as teorias de análise de mercado e modelagem de negócios aprendidas nas aulas de empreendedorismo, identificando uma lacuna no mercado de tecnologias para acessibilidade e propondo uma solução viável.

Além disso, a gestão de riscos foi fundamental para o sucesso dos projetos, especialmente quando imprevistos ocorreram. Um grupo relatou como precisou ajustar seu plano de negócios e mudar o foco de uma solução física para uma digital, após enfrentarem dificuldades com a integração de componentes tecnológicos. Essa adaptação rápida reforçou a habilidade de gerenciamento de riscos e a flexibilidade dos participantes, competências essenciais no ambiente empreendedor.

A Campus Party Brasil 2023 foi palco de diversos projetos inovadores que colocaram em prática competências empreendedoras desenvolvidas pelos estudantes em sala de aula. Dois exemplos notáveis de projetos premiados nas maratonas de empreendedorismo demonstram claramente a aplicação de habilidades adquiridas nas disciplinas, em sala de aula, e a integração entre teoria e prática.

O primeiro projeto replicou uma ideia desenvolvida durante a disciplina de Projeto Integrador, no IFPR Campus Colombo, no Curso Técnico em Administração, na qual as estudantes identificaram um problema comum enfrentado por donos de pets: a dificuldade em administrar medicamentos para os animais. A solução apresentada foi a criação de medicamentos para animais no formato de ossos, incorporados à ração, facilitando o processo de medicação sem a necessidade de técnicas invasivas. Esse projeto, além de inovador, refletiu o aprendizado prático de metodologias de design de produto, empreendedorismo e prototipagem, conceitos discutidos por Mello; Nunes (2018) e aplicados pelos estudantes de forma eficaz. A equipe foi premiada em primeiro lugar na maratona de empreendedorismo, demonstrando que a experiência adquirida em sala de aula foi fundamental para o sucesso do projeto. Esse resultado evidencia a resolução de problemas e o pensamento criativo como habilidades essenciais desenvolvidas durante o evento, conforme sugerido por Fritz; Barth; Bohnenberger (2022), que argumentam que ambientes de inovação acelerada incentivam soluções criativas para problemas reais.

O segundo projeto também nasceu da disciplina de Projeto Integrador. Os estudantes se concentraram em melhorar o conforto de pacientes que passam por tratamentos de quimioterapia



intravenosa. O projeto propôs a criação de uma almofada de apoio para o braço durante o procedimento, com o objetivo de proporcionar maior conforto aos pacientes que passam por sessões prolongadas de tratamento. A equipe, premiada em segundo lugar na maratona de empreendedorismo, aplicou conceitos de design centrado no usuário, priorizando as necessidades dos pacientes e incorporando feedbacks coletados de profissionais da saúde e pacientes em fase de prototipagem. Esse exemplo reflete o desenvolvimento de competências como empatia, trabalho em equipe e liderança, elementos-chave na criação de soluções voltadas para o bem-estar humano, em linha com o que Mason; Burns; Bester (2022) destacam sobre a importância da interdisciplinaridade e da abordagem centrada no cliente em projetos inovadores.

Os exemplos de projetos premiados na maratona de empreendedorismo da Campus Party reforçam a importância da integração entre teoria e prática, conforme discutido por Mello; Nunes (2018), que destacam a relevância das competências práticas no desenvolvimento de soluções inovadoras. Além disso, a premiação proporciona reconhecimento e visibilidade para os estudantes no mercado de trabalho.

De modo geral, é importante ressaltar que a amostra utilizada na pesquisa, composta por 25 estudantes do Instituto Federal do Paraná (IFPR), apresenta algumas limitações que afetam a generalização dos resultados para outros contextos. Esse número restrito de participantes não permite capturar toda a diversidade de experiências que poderiam ser obtidas em uma amostra maior e mais diversificada. Além disso, o estudo foi realizado com estudantes de uma única instituição, o que restringe a variabilidade institucional, regional e cultural que poderia oferecer insights adicionais sobre como a Campus Party impacta a formação de competências empreendedoras em diferentes realidades educacionais.

A restrição geográfica e institucional limita a capacidade de generalização dos resultados para outros contextos educacionais, especialmente em termos de políticas de ensino de empreendedorismo e inovação em regiões com características socioeconômicas e educacionais distintas. Estudantes de outras regiões, com currículos diferentes ou que participaram de outras edições da Campus Party, poderiam apresentar percepções diversas sobre o desenvolvimento de competências. Nesse sentido, seria interessante que futuras pesquisas incluíssem amostras mais amplas e variadas, abrangendo diferentes cursos, instituições e regiões do país.

Outro ponto importante é a restrição metodológica causada pela coleta de dados exclusivamente por meio de questionários. Embora esse instrumento ofereça uma visão válida sobre as percepções dos participantes, ele pode não capturar detalhes importantes das experiências vividas durante o evento. Métodos qualitativos adicionais, como entrevistas em profundidade ou grupos focais, poderiam explorar de maneira mais detalhada as nuances das competências desenvolvidas e os desafios enfrentados pelos estudantes. Esses métodos poderiam também revelar percepções mais subjetivas,

enriquecendo a análise com informações complementares sobre as motivações e dificuldades dos estudantes.

A limitação metodológica também afeta a comparação com outros eventos semelhantes, tanto nacionais quanto internacionais. Eventos de inovação em diferentes contextos culturais e institucionais podem oferecer experiências distintas, o que sugere que uma pesquisa futura com uma amostra mais diversificada, que inclua estudantes de diversas regiões e instituições, pode gerar resultados mais robustos e generalizáveis. Além disso, um estudo longitudinal, acompanhando os impactos a longo prazo dessa experiência no desenvolvimento profissional dos estudantes, poderia fornecer uma perspectiva mais completa dos benefícios da participação em eventos como a Campus Party.

Recomenda-se, portanto, que estudos futuros, além de utilizarem uma metodologia mista, combinando abordagens quantitativas e qualitativas, ampliem a amostragem para capturar diferentes perfis de participantes. Isso possibilitaria uma melhor compreensão de como a educação empreendedora pode ser impactada por eventos de inovação em diversos contextos.

5 CONCLUSÃO

Este estudo investigou o impacto da participação de estudantes do Instituto Federal do Paraná (IFPR) na Campus Party Brasil 2023, com foco no desenvolvimento de competências empreendedoras e sua integração à formação acadêmica e profissional. Os resultados evidenciam que eventos de inovação, como esse, oferecem um ambiente dinâmico que facilita a aplicação prática de conceitos teóricos, promovendo o desenvolvimento de habilidades fundamentais para o empreendedorismo, como resolução de problemas, criatividade, liderança e trabalho em equipe.

As implicações deste estudo para o ensino de empreendedorismo são relevantes. A integração de metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em problemas (PBL) e projetos (PjBL), mostrou-se eficaz no estímulo ao aprendizado experiencial, reforçando a importância de uma pedagogia que conecte a teoria à prática. A Campus Party possibilitou que os estudantes enfrentassem desafios reais, incentivando a criação de soluções inovadoras e validando o papel de eventos desse tipo como uma extensão do currículo formal. Recomenda-se que instituições de ensino técnico e superior incorporem esses eventos de forma sistemática em seus currículos, ampliando o escopo do ensino de empreendedorismo e inovação além das disciplinas teóricas, com a inclusão de atividades extracurriculares de alto impacto.

Teoricamente, este estudo contribui para o campo da educação empreendedora ao demonstrar que eventos de inovação funcionam como catalisadores para o desenvolvimento de competências empreendedoras. A pesquisa confirma as perspectivas de autores como Mello e Nunes (2018) e Schaefer e Minello (2020), que defendem a importância de ambientes práticos na formação de empreendedores. Além disso, a triangulação entre os dados primários e a literatura revisada fortalece



a validade dos achados, indicando que as experiências vivenciadas pelos estudantes são condizentes com as práticas contemporâneas de ensino empreendedor.

Embora o estudo tenha sido conduzido em uma única instituição, a homogeneidade da amostra e o foco em um evento de grande escala como a Campus Party garantem a consistência dos dados. Os resultados podem ser generalizados para outras instituições de ensino técnico e superior que promovem eventos de inovação em seus currículos, especialmente aquelas que priorizam o desenvolvimento de competências empreendedoras. Essa generalização é possível devido à replicabilidade de eventos semelhantes e ao impacto positivo que tais atividades têm no preparo dos estudantes para os desafios do mercado de trabalho.

As implicações práticas também sugerem ajustes em políticas educacionais, incentivando a incorporação de eventos como hackathons, maratonas de empreendedorismo e feiras de inovação como parte integral da formação acadêmica. Esses eventos expõem os estudantes a situações que simulam os desafios do mundo real, complementando a teoria com a prática e promovendo o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, essenciais para o sucesso profissional. Instituições de ensino que integrem essas experiências em suas práticas pedagógicas poderão formar profissionais mais adaptáveis e inovadores, preparados para enfrentar as demandas contemporâneas do mercado.

Este estudo também abre caminhos promissores para futuras pesquisas. Investigações que envolvam amostras maiores e mais diversificadas, com participantes de diferentes instituições, cursos e regiões, podem proporcionar uma visão mais abrangente sobre a eficácia de eventos de inovação no desenvolvimento de competências empreendedoras. Estudos comparativos entre diferentes eventos de inovação, como competições de startups e feiras de tecnologia, podem revelar se há variações significativas na forma como esses ambientes promovem o aprendizado empreendedor. Pesquisas longitudinais que acompanhem os participantes ao longo de suas trajetórias profissionais podem fornecer insights valiosos sobre os impactos de longo prazo da participação em eventos de inovação, ajudando a compreender se as competências adquiridas se traduzem em maior sucesso profissional ou criação de novos negócios.

Conclui-se, portanto, que eventos como a Campus Party representam uma ferramenta valiosa para complementar o ensino de empreendedorismo nas instituições de ensino profissional e tecnológico. Ao integrar esses eventos de forma estruturada nos currículos, as instituições podem potencializar a formação de profissionais criativos, resilientes e preparados para enfrentar os desafios de um ambiente profissional em constante transformação.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto Federal do Paraná (IFPR), especialmente à Pró-reitoria de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação, por todo o apoio prestado, viabilizando a participação dos estudantes do IFPR



na Campus Party Brasil 2023. Esse esforço foi fundamental para a realização deste estudo, proporcionando um ambiente de aprendizado e inovação que beneficiou tanto a instituição quanto seus alunos.

Estendemos nossos agradecimentos aos estudantes que participaram do evento e contribuíram com sua disposição e comprometimento, respondendo à pesquisa que embasou este artigo. Sem suas valiosas contribuições, a construção deste trabalho não teria sido possível. Agradecemos também à Direção do IFPR Campus Colombo, pelos esforços em estabelecer parcerias e obter apoio financeiro, garantindo a presença dos estudantes do Campus no evento.



REFERÊNCIAS

ALAN, Alev Kocak; KABADAYI, Ebru TÜMER; KÖKSAL, Cansu. Engaging students through event marketing: an Example of university entrepreneurship event. *Business & Management Studies: An International Journal*, v. 5, n. 3, p. 586-604, 2017.

ALIMANINGTYAS, D.; GHOZALI, M. S.; WARDANA, L. V.; MURWANI, F. D.; WATI, A. P. . Adapting to Change: The Continuous Development of Business and Management Education. *Journal of Educational Analytics*, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 213–230, 2024. DOI: 10.55927/jeda.v3i2.9178. Disponível em: <https://journal.formosapublisher.org/index.php/jeda/article/view/9178>. Acesso em: 26 sep. 2024.

BARDIN, L. Análise de Conteúdo. 3. Ede. Lisboa: Edições 70, 225p, 2004.

BERTOL, Marcos Eduardo et al. Startup Day UPF 2019: Gamification as a Tool for Innovation/Startup Day UPF 2019: Gamificação Como uma Ferramenta para Inovação. *Revista FSA (Centro Universitário Santo Agostinho)*, v. 18, n. 4, p. 30-46, 2021.

DAVID, Rajasekhar. Corporate Governance in Indian Startups. *IUP Journal of Corporate Governance*, v. 22, n. 1, 2023.

DORNADULA, Venkata Harshavardhan R. et al. Impact of Entrepreneurial Education on School Students' Startup Initiation Tendency: An Empirical Study. *Journal of Informatics Education and Research*, v. 3, n. 2, 2023.

FEITOZA, V. D. de S.; SILVA, S. B. da. Teoria dos letramentos críticos aplicada no ensino de língua inglesa para formação integral dos discentes. *Educação*, [S. l.], v. 46, n. 1, p. e51/ 1–29, 2021. DOI: 10.5902/1984644441233. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/41233>. Acesso em: 26 set. 2024.

FRITZ, J.; BARTH, K.; BOHNENBERGER, M.C. Criatividade e educação empreendedora. *Revista Vianna Sapiens*, 2022.

GOSSEL, B. M. Analogies in Entrepreneurial Communication and Strategic Communication: Definition, Delimitation of Research Programs and Future Research. *International Journal of Strategic Communication*, 16(2), 134–156, 2022. <https://doi.org/10.1080/1553118X.2021.2015689>

JAUHAINEN, Jussi S. Entrepreneurship and innovation events during the COVID-19 pandemic: The user preferences of VirBELA virtual 3D platform at the SHIFT event organized in Finland. *Sustainability*, v. 13, n. 7, p. 3802, 2021.

LAGE, Priscila Roberta. INFLUÊNCIA DO ENSINO DO EMPREENDEDORISMO NO DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES EMPREENDEDORAS. *RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar-ISSN 2675-6218*, v. 4, n. 9, p. e494054-e494054, 2023.

LE, T. et al. (2024).

LIMA, M. A. F.; COSTA, A. C. R.; SILVA, J. É. N.; SILVA, L. A. P.; SILVA, E. V. PRESENÇA DE CONTEÚDOS DE EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA NO CURSO DE SEGURANÇA DO TRABALHO. *Perspectivas da Gestão na Sociedade 5.0: Educação, Ciência, Tecnologia e Amor*. IV COINTER PDVGT, 2020.



MANSILLA, Veronica Boix; CHUA, Flossie SG. Signature pedagogies in global competence education: Understanding quality teaching practice. *Educating for the 21st century: Perspectives, policies and practices from around the world*, p. 93-115, 2017.

MASON, Claire M.; BURNS, Shanae M.; BESTER, Elinor A. Supporting students' employability through structured, event-based engagement with employers. *Education+ Training*, v. 64, n. 5, p. 598-618, 2022.

MIÇO, R.; CUNGU, I. (2023).

MELLO, Mario Fernando; NUNES, Luciano De Los Santos. A importância da Educação Empreendedora para a cultura e formação de novos empreendedores. *Saber Humano: Revista Científica da Faculdade Antonio Meneghetti*, v. 8, n. 13, p. 152-173, 2018.

MIÇO, Heliona; CUNGU, Jonida. Entrepreneurship education, a challenging learning process towards entrepreneurial competence in education. *Administrative Sciences*, v. 13, n. 1, p. 22, 2023.

MUTALIMOV, Verdi et al. Assessing regional growth of small business in Russia. *Entrepreneurial Business and Economics Review*, v. 9, n. 3, p. 119-133, 2021.

OLIVEIRA, Maria Cristina Rodrigues; BOAS, Fabíola Silva de Oliveira Vilas. Formação docente e prática na educação profissional e tecnológica (EPT): desafios para uma formação humana e crítica de estudantes de cursos técnicos. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, v. 15, n. 34, 2022.

PITOMBEIRA, Renata Torquato de Araujo; SOUSA FILHO, José Milton de; FERREIRA, Macário Neri. PAIXÃO, EDUCAÇÃO E CRIATIVIDADE E SEUS EFEITOS NA INTENÇÃO EMPREENDEDORA. *Revista de Administração de Empresas*, v. 63, n. 6, p. e02021-0438, 2023.

RIBEIRO, Cristiano Valério; DE FREITAS, Alan Ferreira; DA SILVA, Samuel Soares. Educação empreendedora no ensino de Administração: a simulação realística como instrumento didático. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, p. e9610313066-e9610313066, 2021.

RODRIGUES, Ana Luísa. Entrepreneurship education pedagogical approaches in higher education. *Education Sciences*, v. 13, n. 9, p. 940, 2023.

SCOTT, Emily K.; WHITE, Benjamin R. An Empirical Study of Cultivating Innovative Practice Abilities in an Interdisciplinary Education Environment in Australia. *Research and Advances in Education*, v. 3, n. 5, p. 53-63, 2024.

SCHAEFER, Ricardo; MINELLO, Italo Fernando. Desafios contemporâneos da educação empreendedora: novas práticas pedagógicas e novos papéis de alunos e docentes. 2020.

SHEMYHON, Natalya. RELEVANT KEY PROFESSIONAL SKILLS AND THE LEVEL OF THE EDUCATION SEEKERS' AWARENESS IN THIS REGARD. *Educația Plus*, v. 35, n. 1, p. 216-227, 2024.

STEEN, Marc; MANSCHOT, Menno; DE KONING, Nicole. Benefits of co-design in service design projects. *International journal of design*, v. 5, n. 2, 2011.

TADEUSH, Olena et al. The Management of Innovation Processes in Higher Education Institutions of Ukraine on the Way to the Formation and Development of the European Knowledge Market. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, v. 15, n. 4, p. 132-158, 2023.



TORABI, Mostafa. Interdisciplinary Approaches in Business Studies: Applications and Challenges. *International Journal of Business and Management*, v. 18, n. 5, p. 1-33, 2023.

WILLERDING, Inara Antunes Vieira; LAPOLLI, Édis Mafra; "Educação Empreendedora: O uso da Criatividade na Formação do Profissional do Século XXI", p. 181-96. *Educação fora da caixa: tendências internacionais e perspectivas sobre a inovação na educação* - Vol. 5. São Paulo: Blucher, 2020.

ISBN: 9788580394269, DOI 10.5151/9788580394269-10.