



INSTITUTO SUPERIOR DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO
ISCED-HUÍLA

**PROPOSTA DE INCLUSÃO DA DISCIPLINA DE EMPREENDEDORISMO
DIGITAL NO CURSO DE INFORMÁTICA DE GESTÃO:** Um estudo de caso
realizado no Instituto Politécnico do Lubango n°131

Autores: Benvinda Maria Machado Katolo
Lídia Kanjomba Manuel Bernardo

Lubango

2020



INSTITUTO SUPERIOR DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO

ISCED-HUÍLA

PROPOSTA DE INCLUSÃO DA DISCIPLINA DE EMPREENDEDORISMO DIGITAL NO CURSO DE INFORMÁTICA DE GESTÃO: Um estudo de caso realizado no Instituto Politécnico do Lubango nº131

Trabalho apresentado para obtenção do Grau de Licenciatura no Ensino de Informática

Autores: Benvinda Maria Machado Katolo

Lídia Kanjomba Manuel Bernardo

Tutor: MsC. Tomas F. Lucas Selombo

Lubango

2020

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Deus o criador e todo-poderoso pela graça de vida e pelas bênçãos.

A todos Professores do Instituto Superior de Ciências de Educação da Huíla (ISCED-HUILA) em especial o **MsC. Tomas Selombo**, o professor **Salomão Pena** pelo apoio e força que nos prestaram.

Aos nossos familiares pais irmãos esposos e que tanto ajudaram e apoiaram pelos incansáveis esforços e motivação.

Agradecemos também aos amigos, ao **Filipe Tchivela**, e aqueles que directa ou indirectamente contribuíram para que este objectivo fosse alcançado, o nosso muito obrigado.

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho aos nossos amáveis pais Mário Katolo e Pedro Bernardo, pelo apoio incansável moral e financeiro, aos nossos irmãos, por toda motivação e apoio prestado, à família em geral e a todos nossos amigos pela força e apoio.

RESUMO

O presente trabalho visa propor a inclusão da disciplina de Empreendedorismo Digital no curso de Informática Aplicada Gestão no IPOLUB, para contribuir no melhoramento do processo de ensino e aprendizagem e deste modo aprimorar os conhecimentos dos alunos de maneira mais ampla. O trabalho tem como objectivo Propor a inclusão da disciplina de Empreendedorismo Digital no Curso de Informática de Gestão no IPOLUB e visa responder a seguinte questão, até que ponto a inclusão da disciplina de Empreendedorismo Digital no Curso de Informática de Gestão no IPOLUB pode contribuir para fomento do auto emprego? Para completar a pesquisa usou-se o método qualitativo, e fazem parte da população todos os professores e alunos finalistas do IPOLUB do curso de IAG, e apenas 180 estudantes e 16 professores constituem a amostra para colher algumas opiniões acerca do tema. Feito isso concluiu-se que a inclusão da disciplina de ED será uma mais-valia para a comunidade estudantil e não só. O aluno do Curso de IAG tem de ser um profissional com espírito crítico e empreendedor, com as últimas tendências do momento, com um conhecimento ampliado de informática, e das tecnologias de Informação e Comunicação, disponibilizadas pela internet, oferecendo entre os estudantes a auto aprendizagem e o aprender a aprender, procurando melhorar a sua formação integral com valores como a autonomia, a responsabilidade e solidariedade. Nesta senda afirma-se que a inserção da disciplina de empreendedorismo Digital permitirá maior motivação por parte dos alunos e deste modo melhorar significativamente a sua aprendizagem.

Palavras-chaves: Empreendedorismo; Empreendedorismo Digital; TC's; Processo de Ensino e Aprendizagem; Currículo.

SUMMARY

This work aims to propose the inclusion of the discipline of Digital Entrepreneurship in the course of Applied Informatics Management at IPOLUB, to contribute to the improvement of the teaching and learning process and thus improve students' knowledge more broadly. The work aims to propose the inclusion of the discipline of Digital Entrepreneurship in the Management Informatics Course at IPOLUB and aims to answer the following question, To what extent can the inclusion of the Digital Entrepreneurship discipline in the Management Informatics Course at IPOLUB contribute to promoting self-employment? To complete the research, the qualitative method was used, and all the teachers and final students of the IPOLUB of the IAG course are part of the population, and only 180 students and 16 teachers constitute the sample to collect some opinions on the theme. That done, it was concluded that the inclusion of the discipline of DE will be an asset for the student community and beyond. The student of the IAG Course must be a professional with a critical and entrepreneurial spirit, with the latest trends of the moment, with an expanded knowledge of computers, and of the Information and Communication technologies, made available through the internet, offering self-learning and learning to learn among students, seeking to improve their integral training with values such as autonomy, responsibility and solidarity. In this path it is stated that the insertion of the discipline of Digital entrepreneurship will allow greater motivation on the part of the students and thus significantly improve their learning.

Key words: Entrepreneurship; Digital Entrepreneurship; TC's; Teaching and Learning Process; Curriculum.

ÍNDICE GERAL

LISTA DE ACRÓNIMOS	ix
INTRODUÇÃO	2
ANTECEDENTES	3
SELECÇÃO DO TEMA E IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	4
JUSTIFICAÇÃO DO PROBLEMA DA INVESTIGAÇÃO.....	5
Resultado dos inquéritos aplicados aos Professores.....	6
DESENHO TEÓRICO	15
Problema de Investigação	15
Objecto de estudo.....	15
Objectivos de investigação	15
Objectivo geral	15
Tarefas 15	
Campo de acção.....	15
DESENHO METODOLÓGICO	15
Amostra	16
Métodos de investigação	16
Estrutura do trabalho	17
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA SOBRE EMPREENDEDORISMO DIGITAL	19
1.1. Histórico sobre Empreendedorismo digital.....	19
1.2. Definição de conceitos	20
1.3. Empreendedorismo e educação: como eles se relacionam	21
1.4. Empreendedorismo e o Papel do Empreendedor	21
1.5. Empreendedorismo e Inovação social	23
1.6. Características do Empreendedorismo Digital	23
1.6.1. Importância do E.D para escola	24
1.6.2. Importância do Empreendedorismo na Escola.....	24
1.6.3. Características de um Empreendedor digital	26
1.6.4. Como utilizar as tecnologias para fornecimento de produto.....	26
1.7. Finalidades do E.D nos cursos técnicos de informática	28
1.7.1. Vantagens Económicas e Sociais do Empreendedorismo Digital	31

1.7.2.O Empreendedorismo Digital e a sua Repercussão no Mercado de Trabalho.....	33
1.9. Conclusões do Capítulo I	38
2. PROPOSTA DE INCLUSÃO DA DISCIPLINA DE EMPREENDEDORISMO DIGITAL PARA OS ESTUDANTES DA 13 ANO DO CURSO DE INFORMÁTICA DE GESTÃO NO IPOLUB.	40
2.1. Estado actual do currículo académico ou plano curricular do curso de Informática de gestão	40
2.2. Proposta do programa da disciplina de empreendedorismo digital	42
2.4. Sugestões metodológicas gerais.....	48
2.5.2. Objectivos específicos	49
2.8. Conclusões do capítulo II	51
2.9. Conclusões Finais	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFIA	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Que disciplina lecciona?	6
Gráfico 2. Achas vantajoso que os alunos da 13ª Classe do Curso de Informática de Gestão aprendam conhecimentos sobre Empreendedorismo Digital?	7
Gráfico 3. Será com a implementação da Disciplina de Empreendedorismo Digital na 13ª Classe os alunos terão algum benefício?	8
Gráfico 4. Justifique a tua resposta.	8
Gráfico 5. Considera interessante orientar os alunos a usarem ferramentas tecnológicas para incentivá-los a criar e promover os seus serviços?	9
Gráfico 6. Porque é tão importantes nos dias de hoje os alunos aprender sobre o Empreendedorismo Digital?	10
Gráfico 7. Gostaria que a implementação da Disciplina de Empreendedorismo Digital fosse uma realidade no Curso de Informática de Gestão?.....	10
Gráfico 8. Já ouviu falar sobre o Empreendedorismo Digital?.....	11
Gráfico 9. Com que frequência usas a internet?	11
Gráfico 10. Tem usado algumas Ferramentas para Empreender digitalmente? ..	12
Gráfico 11. Já usou um programa ou página para promover e divulgar algum negócio?.....	13
Gráfico 12. Se sim assinala as que já usou?.....	13
Gráfico 14. Caso tenha usado alguma plataforma para promover algum negócio qual tem sido o feedback?.....	14

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 3. Proposta do programa da Disciplina (E.D)	43
Tabela 2. Grelha Curricular	65

LISTA DE ACRÓNIMOS

TIC - Tecnologia de Informação e Comunicação.

INFORGEST– Informática Aplicada a Gestão.

IPOLUB – Instituto Politécnico do Lubango nº 131.

IAG- Informática Aplicada a Gestão.

NTIC- Novas Tecnologias de Informação e Comunicação.

E.D- Empreendedorismo Digital.

TPA- Terminal de Pagamento Automático.

PBL- Aprendizagem Baseada em Problemas.

MEM - Mapa de empreendedores em todo o mundo.

PEA - Processo de Ensino e Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

O Empreendedorismo é o processo de criar algo novo com valor, dedicando o tempo e o esforço necessários, assumindo os riscos financeiros, psíquicos e sociais correspondentes e recebendo as consequentes recompensas da satisfação e independência económica e pessoal (Oliveira, Neto, Queiroz, & Duarte, 2019)” citado Por (SEBRAE, 2007, p. 15).

O Empreendedorismo abrange outros factores além da inovação e da abertura de novas empresas, tais como: geração de auto emprego (trabalhador autónomo); Empreendedorismo comunitário (como as comunidades empreendem); intra-empendedorismo (o empregado empreendedor) e políticas públicas (políticas governamentais para o sector) (Oliveira, Neto, Queiroz, & Duarte, 2019), citado Por (GOMES, 2003).

Diante de uma sociedade digital que exige novas competências dos jovens e tendo como base a matriz de competências-chave para coaprender e coinvestigar na era digital, Okada et al. (2013; 2014), citado por (Souza & Silva, 2014) o objectivo é aprofundar o Empreender com o intuito de sinalizar o conceito do Coempreender (Empreender em Rede).

O Empreendedorismo é caracterizado como algo inovador, capaz de transformar produtos e serviços em fomento para a obtenção de lucro, em que o empreendedor conforme, afirma Dornelas (2015), citado por Oliveira *Aet al.* (2019) assume o papel de agente de mudanças, assumindo riscos e enxergando oportunidades onde ninguém havia visto antes.

O empreendedorismo digital busca a visualização de oportunidades de negócios, onde existe uma busca incessante por inovações, assumindo riscos calculados com a intenção de obter renda, reconhecimento e crescimento no mercado (Oliveira, Neto, Queiroz, & Duarte, 2019).

Assim, a pesquisa tem como objectivo propor a inclusão da disciplina de Empreendedorismo Digital e analisar as contribuições do mesmo para a economia e a sociedade, buscando encontrar aspectos positivos tanto para os alunos quanto para a sociedade em geral.

ANTECEDENTES

Para elaboração do trabalho de investigação em questão foi necessário a recolha de informações de alguns autores que debruçaram temas semelhantes.

Vários estudiosos contemporâneos com espírito empreendedor apresentam muitas teorias sobre empreendedorismo. Por exemplo, em sua tentativa de começar em o que é um empreendedor, Peter Drucker inicia com definição do vocábulo empreendedor, mas amplifica-a para focalizar na oportunidade. Drucker não vê os empreendedores a causar a mudança, mas vê-os como exploradores das oportunidades que alteram o ambiente das empresas (na tecnologia, nas preferências de consumidor, em normas sociais, etc.). Drucker diz que "isto define o empreendedor e o empreendedor do empreendedorismo sempre procurara pela mudança, responde-lhe, e explora-a como uma oportunidade." (Oliveria, Queiroz, Queiroz, & Duarte, 2019).

Os negócios via internet estão entre os sectores organizacionais que mais atraem futuros empreendedores. Uma das causas mais relevantes é a de que o investimento é relativamente baixo se comparado ao de uma empresa física. Em contrapartida, é necessário estar sempre atento aos concorrentes, uma vez que na internet a concorrência é muito maior (Degen, 2009).

“a indústria da computação é uma das áreas mais dinâmicas e vêm penetrando nas mais diversas áreas do conhecimento. Assim, a introdução do ensino do Empreendedorismo nos currículos e actividades da computação pode-se ter um efeito significativo sobre a criatividade, inovação, liderança e intenções empreendedoras de alunos dos variados ciclos de ensino. Historicamente, a educação em Empreendedorismo tem alimentado a geração de inovação e trazidos avanços tecnológicos. Portanto, a educação em Empreendedorismo para computação aumenta significativamente a capacidade dos alunos ao longo da vida e o desejo de inovar”. (Alvaro, 2012)

Ainda na mesma temática os autores (Ferreira, Neto, & Santos, 2012), abordam que “o papel do docente no processo de ensino e aprendizagem é o de preparar o

sujeito para uma vida autónoma, crítica e reflexiva que lhe propicie as condições reais para se posicionar proactivamente frente aos desafios a ele impostos”.

No entanto o professor desempenha um papel imprescindível no processo de aprendizagem pois ele serve como modelo para os alunos mediante os desafios que a modernidade nos apresenta. Neste aspecto o uso das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC) em sala de aula podem permitir maior interactividade na relação Ensino-aprendizagem.

SELECÇÃO DO TEMA E IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA

O tema “proposta de inclusão da disciplina de Empreendedorismo Digital” foi escolhido por se tratar de um assunto com um grande potencial a explorar em relação a integração das TIC em empreender.

Através desta investigação sobre o Empreendedorismo Digital, acreditamos que sejam práticas diferenciadas e que de alguma forma possam contribuir para o melhoramento da actividade docente com intuito de inculcar nos alunos do curso de informática de gestão o espírito empreendedor e servir como exemplo a outros professores que procuram novas estratégias de ensino bem como integrar as TIC’s em suas práticas pedagógicas.

”(Alvaro, 2012), realça que “A indústria da computação é uma das áreas mais dinâmicas e vêm penetrando nas mais diversas áreas do conhecimento. Assim, a introdução do ensino do Empreendedorismo nos currículos e actividades da computação pode-se ter um efeito significativo sobre a criatividade, inovação, liderança e intenções empreendedoras de alunos dos variados ciclos de ensino. Historicamente, a educação em Empreendedorismo tem alimentado a geração de inovação e trazidos avanços tecnológicos. Portanto, a educação em Empreendedorismo para computação aumenta significativamente a capacidade dos alunos ao longo da vida e o desejo de inovar”.

JUSTIFICAÇÃO DO PROBLEMA DA INVESTIGAÇÃO

O tema foi escolhido pelo facto do índice de desemprego ser elevado e havendo necessidade dos jovens criarem os seus próprios empregos, daí a importância dos mesmos desenvolverem competências técnicas e tecnológicas para empreender.

Outro motivo é impulsionado pelo perfil de saída do Curso de Informática de Gestão, uma vez que o mesmo define as seguintes competências:

- Os estudantes serão capazes de ser desenvolvedores de programas de várias áreas afins;
- Montar e manter sistemas informáticos;
- Programar e gerir aplicações informáticas;
- Conhecer a estrutura do processo de uma empresa;
- Detectar e resolver problemas que surjam ao longo do trabalho utilizando os conhecimentos teóricos e práticos em equipamentos e aplicações informáticas;
- Seleccionar criteriosamente equipamentos com nas suas características tecnológicas e de acordo com as normas e regulamentos em vigor;
- Analisar, planificar e implementar sistemas informáticos;
- Utilizar aplicações informáticas.

Baseando-se nas competências acima referenciadas temos a destacar algumas relacionadas ao Empreendedorismo Digital:

- Utilizar aplicações informáticas;
- Conhecer a estrutura e o processo de uma empresa;
- Analisar, planificar e identificar sistemas informáticos;
- Seleccionar criteriosamente equipamentos com base nas suas características tecnológicas e de acordo com as normas e regulamentos em vigor.

Após a conclusão do curso os estudantes terão dificuldades em:

- Manter os sistemas informáticos em prontidão;
- Dificuldades em assegurar a reparação e manutenção dos equipamentos informáticos;
- Problemas de comunicação no caso a falham de internet.

Uma das competências que pode ser alcançada através do Empreendedorismo digital é o facto de os alunos serem capazes de detectar e resolver problemas que surjam ao longo do trabalho utilizando os conhecimentos teóricos e práticos em equipamentos e aplicações informáticas.

Resultado dos inquéritos aplicados aos Professores

Com base as entrevistas, diálogo e inquéritos aplicados aos professores do curso de Informática de Gestão do Instituto Médio Politécnico do Lubango chegou-se a conclusões seguintes:

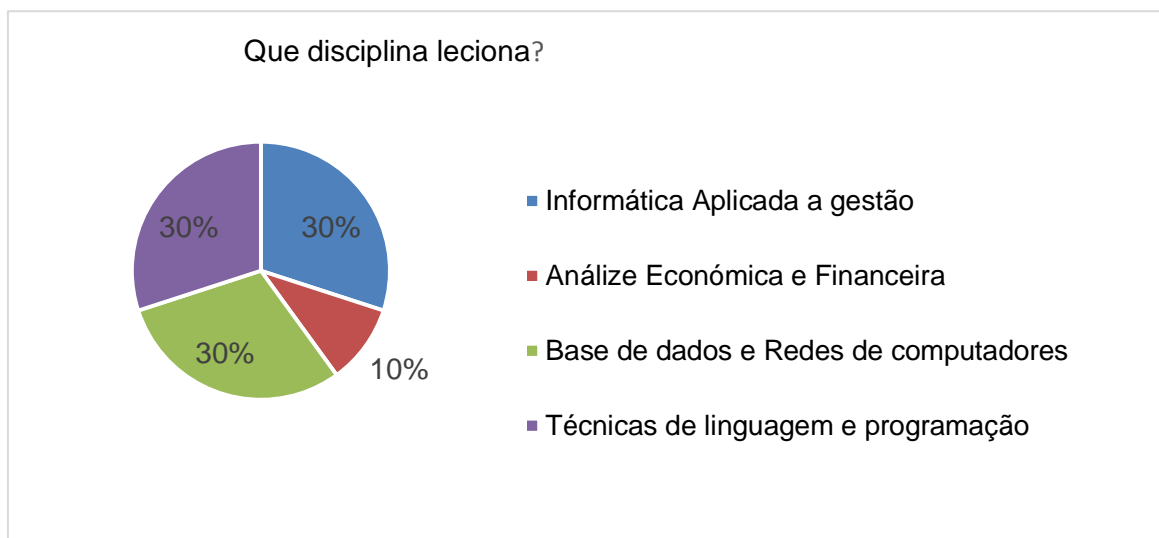


Gráfico 1. Que disciplina lecciona?

Gráfico 1 - Resposta a pergunta nº 1, feita aos professores.

No gráfico acima mostra que 30% dos professores inqueridos leccionam a cadeira de Informática aplicada a Gestão, 30% base de dados e Redes de Computadores, 10% análise Económica e Financeira e 30% técnicas de Linguagem e programação.

Relativamente aos dados do gráfico acima mostra que os professores naturalmente são do curso de Informática Aplicada a Gestão.

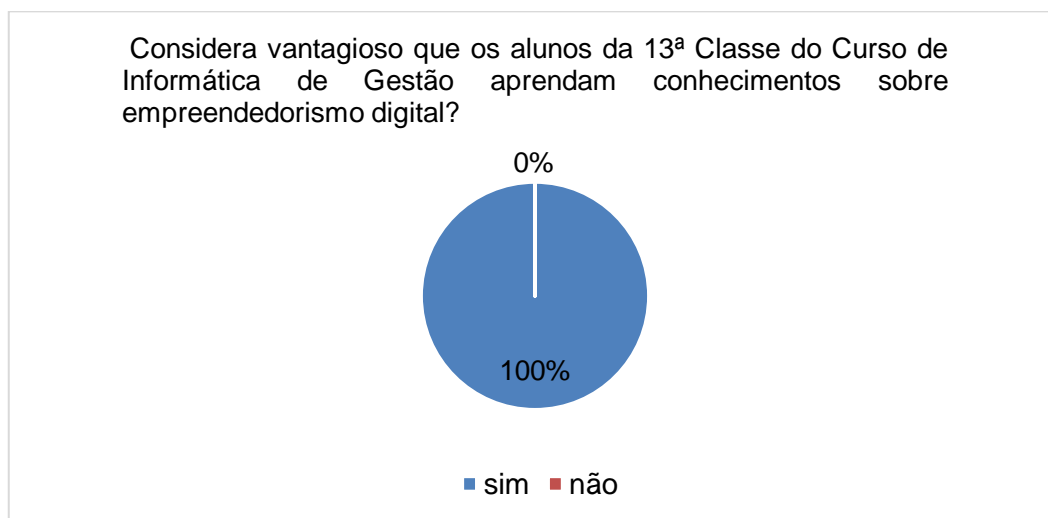


Gráfico 2. Achas vantajoso que os alunos da 13ª Classe do Curso de Informática de Gestão aprendam conhecimentos sobre Empreendedorismo Digital?

Gráfico 2 - Resposta a segunda pergunta, feita aos professores.

O gráfico referente a questão acima mostra que 100% dos professores consideram vantajoso que os alunos aprendam sobre empreendedorismo digital na escola.

Esta questão tem objectivo de saber dos professores se em função da disciplina que eles leccionam com a implementação da disciplina de E.D terão algum benefício.

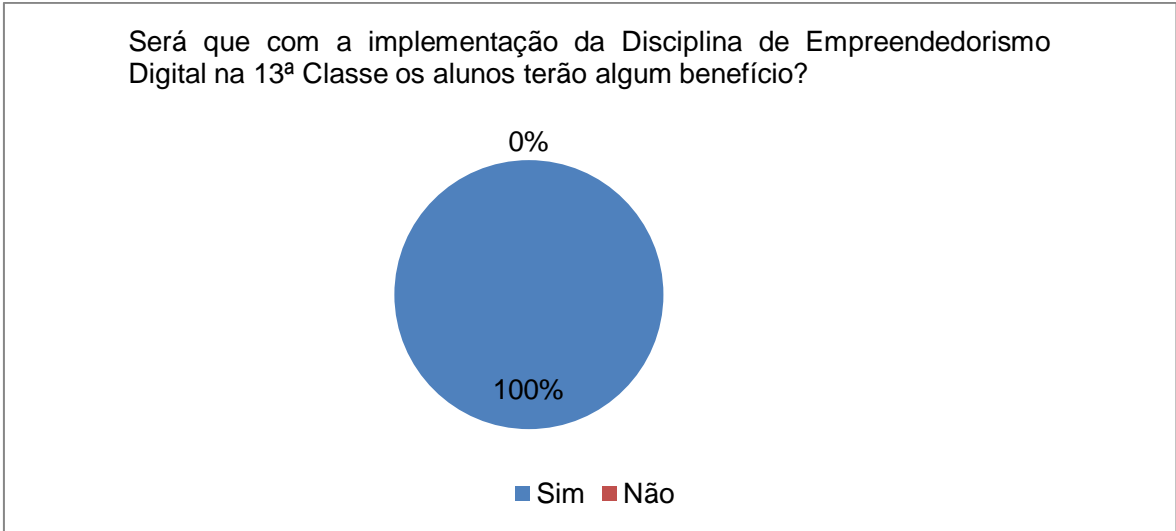


Gráfico 3. Será com a implementação da Disciplina de Empreendedorismo Digital na 13ª Classe os alunos terão algum benefício?

Gráfico 3 - Resposta da terceira pergunta, feita aos Professores.

O gráfico acima mostra que 100% dos professores acham que com a implementação da disciplina de E.D os alunos obterão benefícios.

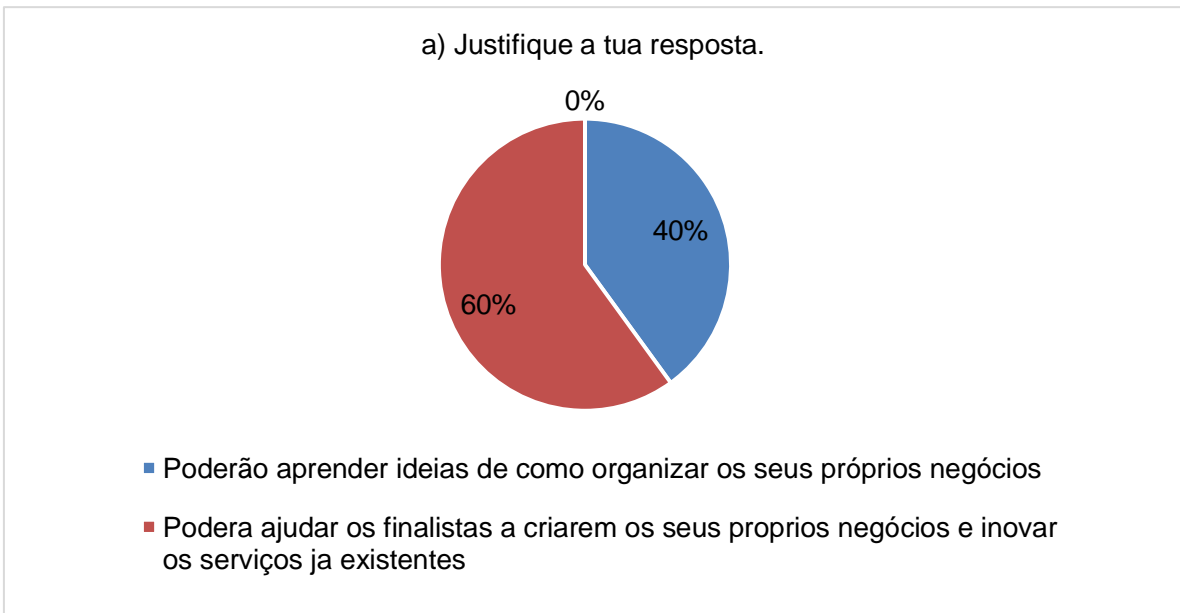


Gráfico 4. Justifique a tua resposta.

Gráfico 4- Resposta a pergunta nº 3 alínea a), feita aos professores.

O gráfico acima mostra que 40% dos professores responderam que com a implementação da cadeira de empreendedorismo digital os alunos poderão

aprender ideias de como organizar os seus próprios negócios, já 60% dizem que poderá ajudar os finalistas a criar os seus próprios negócios e serviços e inovar os já existentes.

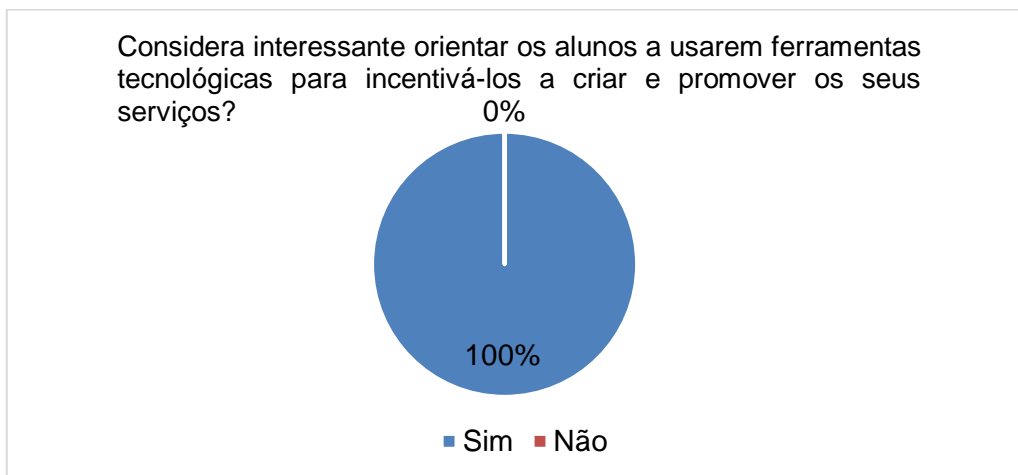


Gráfico 5. Considera interessante orientar os alunos a usarem ferramentas tecnológicas para incentivá-los a criar e promover os seus serviços?

Gráfico 5 - Resposta a pergunta nº 5, feita aos professores.

O gráfico acima nos mostra que 100% dos professores consideram sim interessante orientar os alunos a usar ferramentas tecnológicas para incentivá-los a criar e promover os seus próprios negócios.

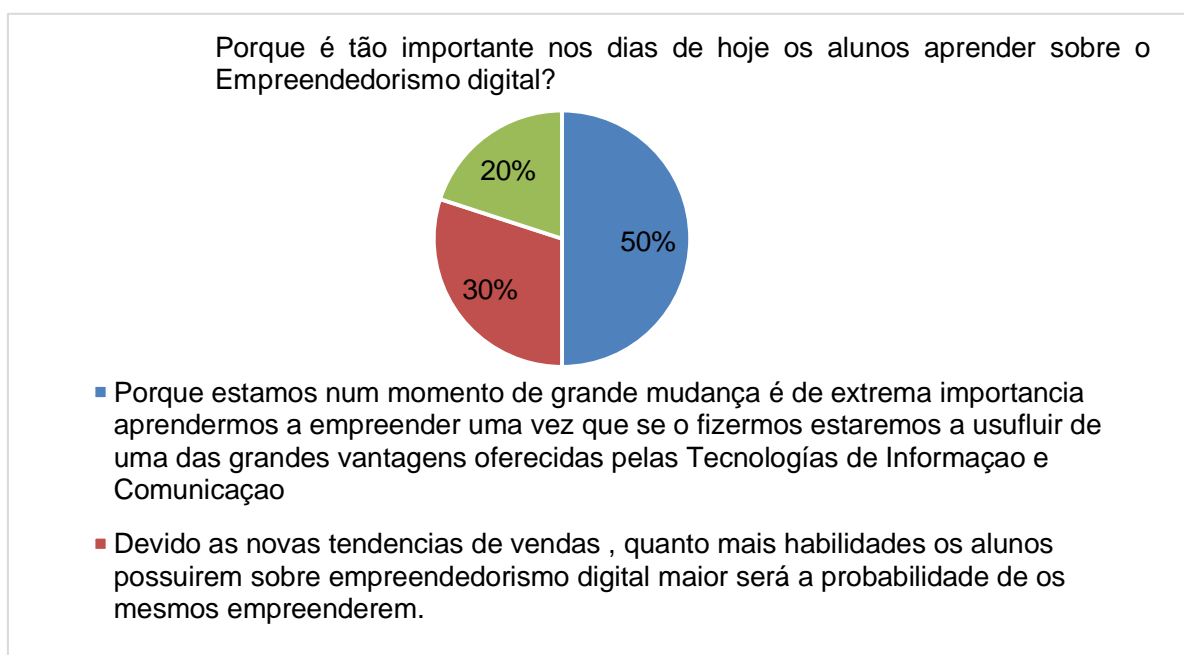


Gráfico 6. Porque é tão importantes nos dias de hoje os alunos aprender sobre o Empreendedorismo Digital?

Gráfico 6 - Resposta a pergunta nº 6, feita aos professores.

Relativamente a esta questão 50% dos professores inqueridos responderam que é muito importante nos dias de hoje que os alunos aprendem sobre empreendedorismo digital Porque estamos num momento de grande mudança, então é de extrema importância aprendermos a empreender uma vez que se o fizermos estaremos a usufruir de uma das grandes vantagens oferecidas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação, 30% responderam que é muito importante nos dias de hoje os alunos aprenderem sobre empreendedorismo digital Devido as novas tendências de vendas, quanto mais habilidades os alunos possuírem sobre empreendedorismo digital maior será a probabilidade de os mesmos empreenderem. Relativamente aos 20% disseram que é importante que nos dias de hoje os alunos aprendam sobre Empreendedorismo digital para criarem programas que facilitam a prestação de serviços.



Gráfico 7. Gostaria que a implementação da Disciplina de Empreendedorismo Digital fosse uma realidade no Curso de Informática de Gestão?

Gráfico 7- Resposta a pergunta nº 7, feita aos professores.

O gráfico acima nos mostra que 100% dos professores consideram positivo que a implementação da disciplina de Empreendedorismo Digital seja uma realidade no Curso de Informática de Gestão.

Esta questão objectiva averiguar o ponto de vista dos professores no que tange a implementação da disciplina

Com base as entrevistas, diálogo e inquéritos aplicados aos alunos chegou-se a conclusões seguintes:

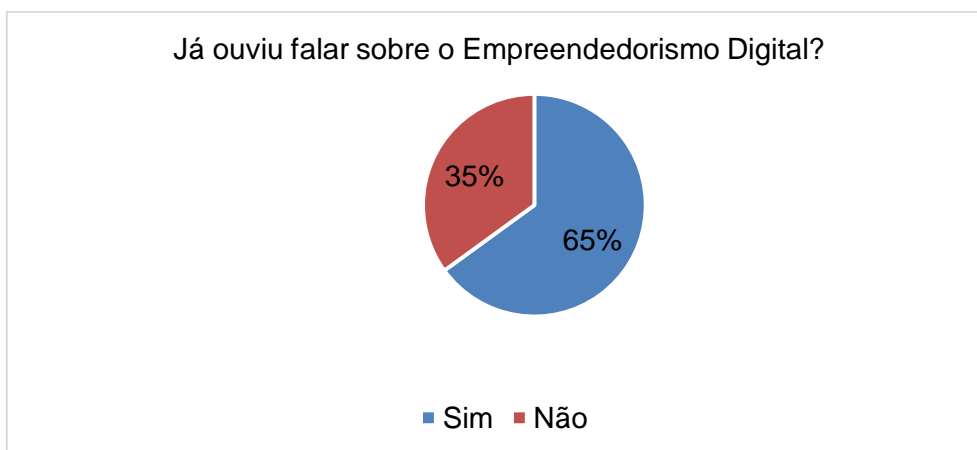


Gráfico 8. Já ouviu falar sobre o Empreendedorismo Digital?

Gráfica 8 - Resposta a pergunta nº 1 feita aos alunos.

O gráfico acima nos mostra que 65% dos alunos já ouviram falar sobre empreendedorismo digital, por outro lado 35% afirmam nunca ter ouvido falar do mesmo.

O objectivo desta pergunta é saber se no seu quotidiano este assunto tem sido abordado.

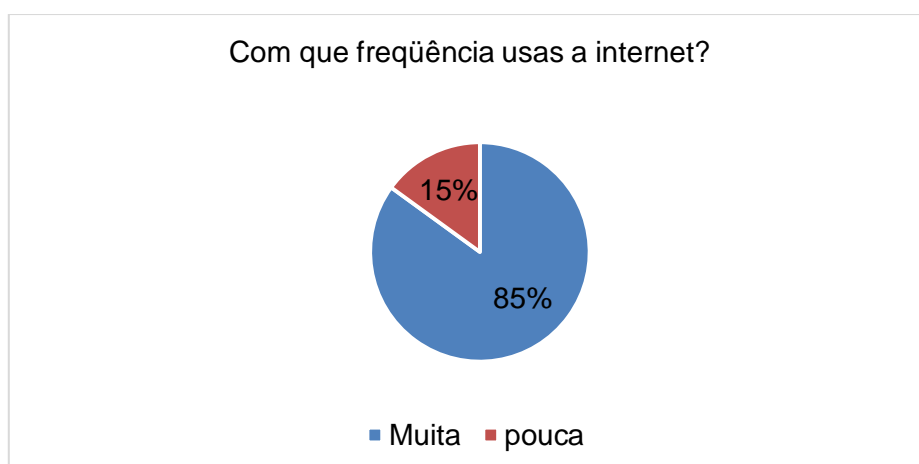


Gráfico 9. Com que frequência usas a internet?

Gráfico 9- Resposta a pergunta nº 2, feita aos alunos

O gráfico acima nos mostra que 85% dos alunos usam a internet com muita frequência enquanto 15% afirmam que usam a internet com pouca frequência.

A pergunta acima tem como objectivo saber a dimensão da conexão dos alunos com a internet

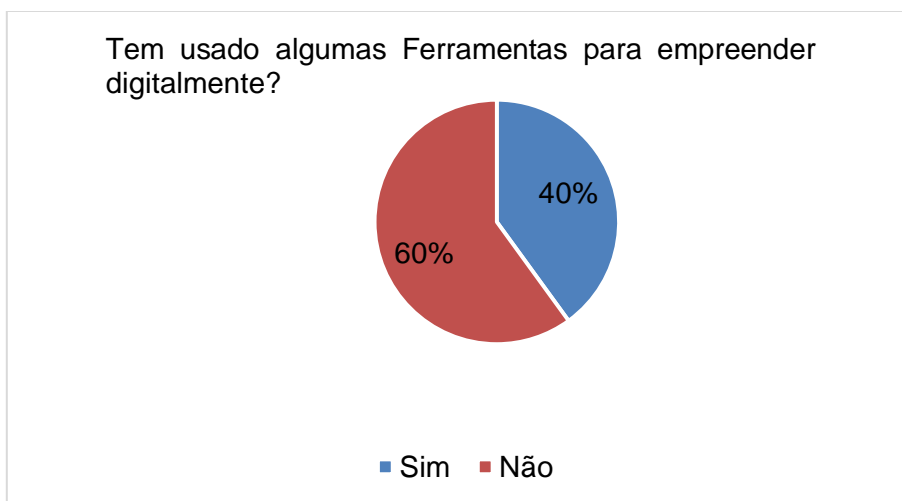


Gráfico 10. Tem usado algumas Ferramentas para Empreender digitalmente?

Gráfico 10 - Resposta a pergunta nº 3, feita aos alunos.

No gráfico acima podemos claramente observar que 40% dos alunos tem sim usado algumas ferramentas para empreender digitalmente enquanto 60% dizem nunca terem usado as ferramentas digitais para promover algum negócio.

A pergunta em causa tem como objectivo saber até que ponto os alunos utilizam as tecnologias para empreender.

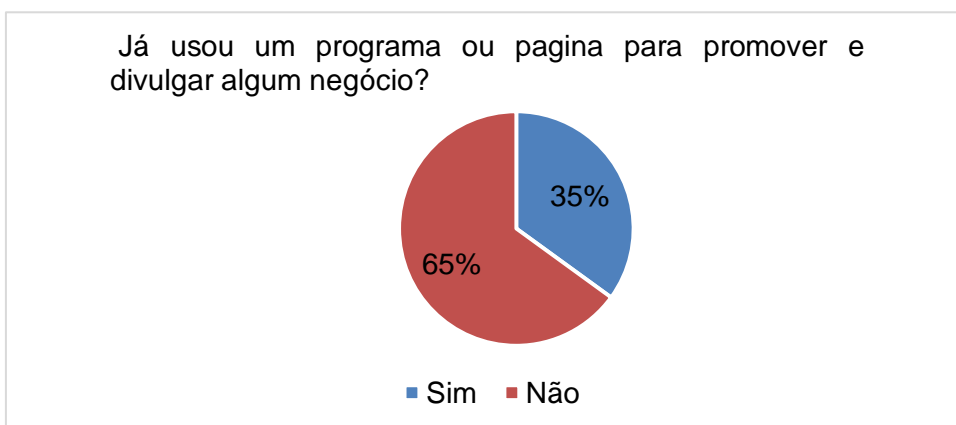


Gráfico 11. Já usou um programa ou página para promover e divulgar algum negócio?

Gráfico 11- Resposta a pergunta nº 4, feita aos alunos.

No gráfico acima mostra-nos que 35% dos alunos já usaram alguns programas para divulgar algum negócio enquanto 65% não tem usado ferramentas para promover negócios.

Essa pergunta tem como objectivo saber qual a rede que os alunos mais usam para divulgar os seus serviços e negócios.

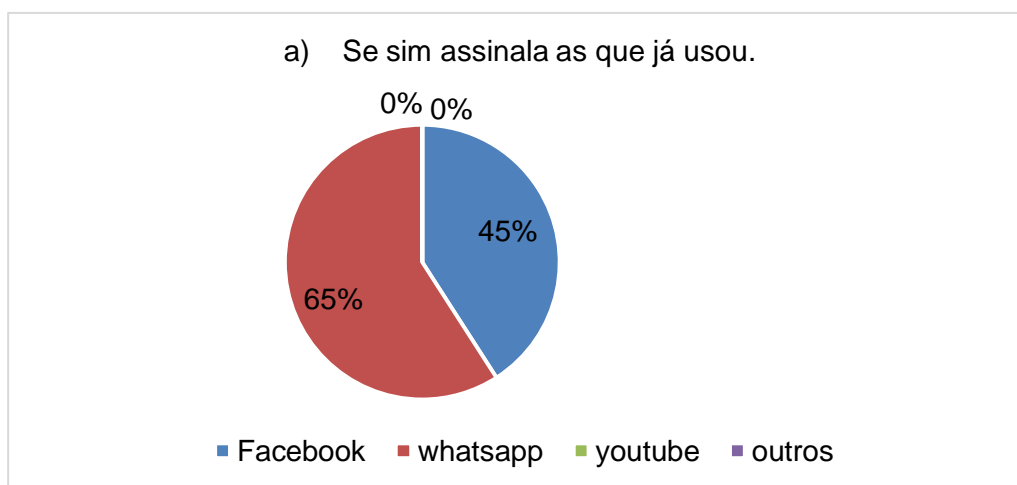


Gráfico 12. Se sim assinala as que já usou?

Gráfico 12- Resposta a pergunta nº 4 da alínea a), feita aos alunos.

Relativamente a esta questão vemos claramente que 45% usam o Facebook para divulgar os seus negócios, 65% utilizam o Whatsapp e os restantes os alunos não usam.

Gráfico 13 - Resposta a pergunta nº 5, feita aos alunos. Relativamente a pergunta 5 o gráfico nos mostra claramente que 25% dos alunos pensam trabalhar na área de programação, 30% empreendedorismo, 35% redes de computadores, 10% outras.

Essa pergunta tem como objectivo saber qual é área que eles pretendem desenvolver após a sua formação média, e se de alguma maneira essas mesmas estão relacionadas com o empreendedorismo digital.

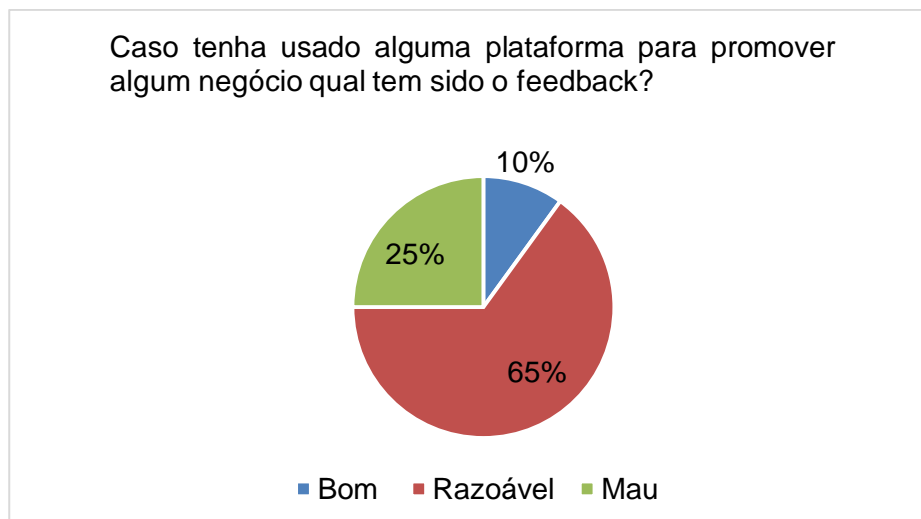


Gráfico 13. Caso tenha usado alguma plataforma para promover algum negócio qual tem sido o feedback?

Gráfico 14- Resposta a pergunta nº 6, feita aos alunos

O gráfico acima nos mostra que 10% dos nossos alunos inquiridos que usam as plataformas para empreender tem tido um bom feedback, 65% dos mesmos o feedback tem sido razoável e 25% o feedback tem sido Mau.

DESENHO TEÓRICO

Problema de Investigação

Com base nesta investigação levantou-se o seguinte problema:

Até que ponto a inclusão da disciplina de Empreendedorismo Digital no Curso de Informática de Gestão no Instituto Politécnico do Lubango nº131 pode contribuir para o fomento do auto emprego?

Objecto de estudo

Processo de ensino e aprendizagem.

Objectivos de investigação

Objectivo geral

- Propor a inclusão da disciplina de Empreendedorismo Digital no Curso de Informática de Gestão no IPOLUB.

Tarefas

- Fazer um diagnóstico do problema proposto;
- Fazer a busca bibliográfica sobre os conceitos de Empreendedorismo Digital;
- Elaborar um programa para a disciplina de Empreendedorismo Digital.

Campo de acção

O processo de Ensino-aprendizagem dos conteúdos de Empreendedores Digitais no Curso de Informática de Gestão do Instituto Politécnico do Lubango nº131 IPOLUB.

DESENHO METODOLÓGICO

A metodologia utilizada para este trabalho é de natureza qualitativa que De acordo com Martins (2008, p. 11), Citado Por (Melo, 2017) uma avaliação qualitativa “é caracterizada pela descrição, compreensão e interpretação de fatos e fenómenos”. A estratégia utilizada será, então, um estudo de caso.

População

Segundo (Graça, 2005) população é o conjunto de objectos, indivíduos ou resultados experimentais acerca do qual se pretende estudar alguma característica comum.

Para o presente trabalho, a população foi composta por todos estudantes e professores do Curso de Informática Gestão do IPOLUB.

Amostra

Segundo (Marconi & Lakatos, 2003) a amostra é uma parcela convenientemente seleccionada do universo (população); é um subconjunto do universo.

Para o presente trabalho utilizamos um tipo de amostra que é:

Amostra intencional ou de selecção racional: constitui um tipo de amostragem não probabilística e consiste em seleccionar um subgrupo da população que, com base nas informações disponíveis, possa ser considerado representativo de toda a população. (Prodanov & Freitas, 2013)

A amostra constituiu-se por 16 professores e 180 estudantes do Curso de informática de Gestão do IPOLUB.

Métodos de investigação

Neste trabalho aplicou-se os seguintes métodos: **Teóricos e Empíricos.**

Métodos teóricos:

Análise - Síntese: Permitiu estudar o problema, determinar as insuficiências que se manifestam com regularidade no Processo de Ensino Aprendizagem, desta forma, processar a informação teórica e empírica e determinar os resultados.

Indução - Dedução: facilitou a determinação dos aspectos gerais relacionados com o processo de Ensino-aprendizagem e formação por competências, o que contribuiu também para a sistematização da informação sobre o tema e a selecção dos aspectos essenciais para a elaboração do marco teórico de referências, assim como a interpretação dos dados empíricos obtidos que permitiram obter conclusões parciais e/ou gerais.

Métodos empíricos:

Entrevistas: permitiram saber as opiniões dos estudantes e professores sobre o Empreendedorismo digital.

Inquéritos: foram aplicados aos estudantes e professores para recolher dados e critérios que permitiram manter actualizado o diagnóstico da problemática.

Análise de documentos: facilitou a obtenção da informação contida em documentos relacionados com o problema proposto, o que contribuiu na elaboração da nossa proposta.

Estrutura do trabalho

O presente trabalho está estruturado da seguinte forma:

- ✓ Introdução;
- ✓ Fundamentação teórica sobre Empreendedorismo Digital;
- ✓ Proposta de inclusão da disciplina de Empreendedorismo Digital;
- ✓ Conclusões e sugestões;
- ✓ Bibliografia e anexos.

CAPITULO I. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA SOBRE EMPREENDEDORISMO DIGITAL

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA SOBRE EMPREENDEDORISMO DIGITAL

No decorrer deste capítulo far-se-á uma breve abordagem detalhada das teorias que fundamentam o empreendedorismo Digital, conceito e definição, sua importância, o Empreendedorismo e a escola e como eles se relacionam, Características do Empreendedorismo Digital, Empreendedorismo e o Papel do Empreendedor, Vantagens econômicas e sociais do empreendedorismo digital entre outros temas que iremos abordar.

1.1. Histórico sobre Empreendedorismo digital

Desde os tempos remotos até aos dias actuais surge uma necessidade extrema de as pessoas se comunicarem, trocar experiência e muito mais.

A Internet é um meio de comunicação que permite a troca de informações, a qualquer momento entre pessoas de diferentes locais e seu uso expande-se cada dia mais e garante mudanças em âmbito cultural, social, económico e político Castells, (2003). Entre essas transformações podem ser destacadas a criação de negócios citado por (Oliveira, Neto, Queiroz, & Duarte, 2019).

O modo digital de fazer negócios expandiu-se devido ao fácil acesso aos meios tecnológicos. Nesse ambiente a competitividade é maior e o número de consumidores aumenta cada vez mais, com possibilidades de internacionalização do negócio. Acredita-se que isso ocorra por conta da inclusão digital e do maior conhecimento que os consumidores vão adquirindo no decorrer do tempo, fazendo com que aumente a confiança nessa modalidade de negócio.

Segundo Fagundes (2004), citado por (Bernardo & Pereira, sd) “o comércio electrónico através da internet é o ramo de actividade económica que mais cresce no mundo”, e que abriga hoje vários tipos de actividades. O Empreendedorismo é tido no mundo como factor de desenvolvimento social e económico, tendo como objectivo principal à geração de emprego e renda.

1.2. Definição de conceitos

Empreendedor é o termo utilizado para qualificar, ou especificar, principalmente, aquele indivíduo que detém uma forma especial, inovadora, de dedicar-se a actividade de organização, administração, execução; principalmente na geração de empregos, na transformação de conhecimentos e bens em novos produtos – mercancias ou serviços; gerando uma nova técnica com o seu próprio conhecimento. É o profissional inovador que modifica, com a sua forma de atuar, qualquer área do conhecimento. Também é bastante utilizado – no contexto económico – para designar o fundador de uma empresa ou entidade, aquele que constrói tudo às suas custas, criando o que ainda não existia (Dicionário da Língua Portuguesa Porto Editora, 2007)

Segundo o autor Hisrich, (2004) em seu livro de Empreendedorismo define **Empreendedorismo** como sendo “o processo de criar algo diferente e com valor, dedicando tempo e o esforço necessários, assumindo os riscos financeiros, psicológicos e sociais correspondentes e recebendo as consequentes recompensas da satisfação económica e pessoal”.

Pode-se entender o **Empreendedorismo digital** como o desenvolvimento de um modelo de negócios para oferecer e criar um produto ou serviço diferenciado através de um meio digital gerando lucro. (meusuccesso.com, 2014)

Existe uma relação entre ensino e aprendizagem, ou seja os dois conceitos estão intimamente ligados, no entanto não existe ensino sem aprendizagem.

Processo de ensino e Aprendizagem - é o processo de aquisição e assimilação mais ou menos conscientes de novos produtos e novas formas de perceber, ser, pensar, e agir (Pilette, 2004).

Tecnologia de Informação e Comunicação – é o processo de tratamento, controlo e comunicação da informação, fundamentalmente através de meios electrónicos (computadores ou sistemas informáticos).

Segundo Pacievitch, (2009)**Tecnologia da informação e comunicação (TIC)** pode ser definida como um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma

integrada, com um objetivo comum. As TICs são utilizadas das mais diversas formas, na indústria (no processo de automação), no comércio (no gerenciamento, nas diversas formas de publicidade), no setor de investimentos (informação simultânea, comunicação imediata) e na educação (no processo de ensino aprendizagem, na Educação a Distância).

Currículo - o currículo é um dispositivo envolvido com a ressignificação do espaço, na medida em que ele é pensado e funciona como uma estrutura classificatório-disciplinar. E por ser uma estrutura, o currículo estrutura, isso é, um estruturante; por ser uma estrutura disciplinar, o currículo é um estruturante disciplinar. (Veiga-Neto, 2002).

Pode-se dizer que o currículo é muito importante no processo de ensino pois é através dele que são definidos os objetivos a serem atingidos, ou seja o currículo constitui assim um dos factores que maior influência tem na qualidade do ensino.

1.3. Empreendedorismo e educação: como eles se relacionam

A Educação empreendedora ocupa um espaço importante na Educação, Ana Mendes (2007) citado por Teixeira, (2012, p. 35). Isso porque ela pode desenvolver algumas habilidades da sociedade contemporânea, como autonomia, capacidade de se adaptar a situações novas e criar soluções. A proposta busca inspirar nos estudantes (independente da etapa de ensino e disciplina) a vontade de empreender.

A escola é um bom espaço para que essas habilidades possam ser desenvolvidas e vivenciadas, preparando os nossos alunos para este novo tempo, em que a criatividade, inovação e auto-gestão são cada vez mais valorizadas.

1.4. Empreendedorismo e o Papel do Empreendedor

A acção empreendedora pode ser definida como um processo dinâmico que envolve a geração de riquezas, obtida por meio de pessoas que assumem riscos em termos de património, tempo ou comprometimento.

Para alguns autores, as dificuldades encontradas a respeito da definição de Empreendedorismo são decorrentes da distorção de conceitos divulgados

principalmente pela mídia e pelo senso comum Farah; Cavalcanti; Marcondes, (2008), citado por Pereira & Bernardo, (2016). No entanto temos definições de empreendedorismo deturpadas pois não é um simples negociante que devemos considerar como empreendedor, uma vez que conceito de empreendedorismo consiste em criar uma ou mais actividades inovadoras a fim de gerar rendas. Todos os novos negócios podem ser caracterizados por Empreendedorismo, destacando ser necessário que haja algum tipo de inovação para que um indivíduo ou organização sejam de facto considerados empreendedores.

Nesta visão, o empreendedor é aquele que cria algo novo, algo diferente daquilo que já existe, não importa qual a motivação pessoal dos empreendedores bem-sucedidos, seu propósito maior é criar valor e fazer uma contribuição, e por meio da criatividade converter ou combinar recursos existentes em uma nova e mais produtiva configuração, e assim vendo nas mudanças e oportunidades que podem oferecer maior inovação económica ou social.

Quanto à classificação de inovação, esta pode variar de acordo a perspectiva do usuário ou área da organização, sendo dividida em inovação de produto, processo ou serviço. Em relação aos seus tipos (SASDELLI, 2012) considera três principais:

- Incremental – acontece quando há pequenas melhorias que aperfeiçoam o desempenho funcional do produto ou pelo menos uma ideia que o usuário tem do seu desempenho;
- Radical – surge quando são realizadas grandes melhorias, fazendo com que os princípios de funcionamento do produto sejam alterados, envolvendo uma nova tecnologia que torna mais antiga a anteriormente usada e que, muitas das vezes, exige novas formas de marketing;
- Fundamental – ocorre quando o impacto da inovação for de natureza que facilita o desenvolvimento de muitas outras inovações.

1.5. Empreendedorismo e Inovação social

Empreendedorismo é o principal factor de desenvolvimento de um país.

Daí que uma sociedade possa se desenvolver e necessário que os habitantes tenham uma visão ampla sobre a evolução do mundo, neste contexto o empreendedorismo surge para colmatar muitos défices e promover novas oportunidades para as famílias.

A formação de uma nova empresa é um processo bastante complexo e dinâmico, onde intervêm factores de natureza muito distinta (econômicos, sociais, culturais) o empreendedorismo é um processo de aprendizagem que envolve a assimilação e a troca de informação com o ambiente. (Silva, Santos, & Guedes, 2011).

Portanto a presença de indivíduos empreendedores poderá exigir que os mesmos façam um estudo de mercado para se poderem atualizar das necessidades que existem naquela comunidade e disponibilizar serviços que não existiam. Deste modo poderá ajudar a minimizar as carências.

1.6. Características do Empreendedorismo Digital

Diante dos vários conceitos de Empreendedorismo, talvez, as características de um empreendedor possam nos ajudar a compreender melhor como ele funciona, trabalha e se movimenta no mercado.

- Utiliza Criatividade e inovação;
- Tem coragem para vencer as dificuldades e novos desafios que possam surgir;
- Está sempre em busca de novas oportunidades;
- Cria valor na vida das pessoas;
- Disponível para assumir riscos;

1.6.1. Importância do E.D para escola

Actualmente os empreendedores digitais são reconhecidos como componentes essenciais para mobilizar capital, agregar valor aos recursos naturais, produzir bens e administrar os meios para administrar o comércio”. (SEBRAE, 2007, p.2).

O Empreendedorismo digital é importante para o desenvolvimento de qualquer sociedade porque ele trás consigo diversas melhorias como a criação de empregos e que de alguma forma reduz a instabilidade no ceio das famílias, e não só ele faz com que os jovens possam criar seus próprios negócios, ideias e acima de tudo ter uma visão diferente no que diz respeito as oportunidades que o mundo oferece.

Falando do E.D não foge a regra uma vez que ambos estão interligados, no entanto um é feito de forma tradicional que consiste em oferecer os produtos e serviços de maneira que tanto o empreendedor para expandir o negócio tem de se deslocar ou ir ao encontro dos clientes. Já o E.D o empreendedor usa as tecnologias para divulgar, apresentar, e por conseguinte vender aquilo que ele oferece de forma bem mais actual.

Nos dias de hoje já se fala muito de E.D e sua repercussão no mundo, podemos dizer que o mesmo trás consigo inúmeras vantagens dai que hoje empreender digitalmente é uma das maneiras mais fácil de conseguir ganhar com menor custo possível.

Portanto, dizer que o empreender digitalmente hoje, é muito vantajoso do que ter um empreendimento físico.

1.6.2. Importância do Empreendedorismo na Escola

O objectivo da escola, além de preparar os estudantes para o mercado de trabalho, é formar cidadãos críticos e conscientes, que possam contribuir como agentes de mudança na sociedade. O sistema actual de educação tem um foco na passagem de conteúdo para os alunos e na avaliação do quanto esse conteúdo foi compreendido.

Do ponto de vista da qualificação técnica necessária para a obtenção de um bom emprego, essa abordagem está correcta. Por outro lado, ela pode não desenvolver um conjunto de habilidades que tornariam o aluno apto a viver em uma sociedade cada vez mais rápida e digital. (Gobb, 2019)

Empreendedorismo e educação são duas oportunidades extraordinárias que precisam ser aproveitadas e interligados se quisermos desenvolver o capital humano necessário para a construção das sociedades do futuro. O empreendedorismo é o motor que alimenta a inovação, a geração de empregos e a economia e o crescimento. Somente criando um ambiente onde o empreendedorismo possa prosperar e onde empreendedores podem experimentar novas ideias e capacitar outros, podemos garantir que muitos dos problemas do mundo não ficará sem solução. (Lubis, 2020).

Ainda o autor acima referenciado ressalta também o empreendedorismo é o motor que alimenta a inovação, a geração de empregos e a economia e o crescimento Somente criando um ambiente onde o empreendedorismo possa prosperar e onde empreendedores podem experimentar novas ideias e capacitar outros, podemos garantir que muitos dos problemas do mundo não ficará sem solução. Igualmente importante é o poder que a educação tem em desenvolver as habilidades que geram uma mentalidade empreendedora e na preparação de futuros líderes para resolver soluções mais complexas, interligadas e problemas que mudam rapidamente. (Lubis, 2020).

A proposta da educação empreendedora é incluir atitudes e disciplinas no currículo escolar visando desenvolver essas habilidades. Assim, quando O empreendedorismo é o motor que alimenta a inovação, a geração de empregos e a economia e o crescimento Somente criando um ambiente onde o empreendedorismo possa prosperar e onde empreendedores podem experimentar novas ideias e capacitar outros, podemos garantir que muitos dos problemas do mundo não ficará sem solução.

Ao chegarem no mercado de trabalho, os estudantes poderão aplicar esses conhecimentos não só como empreendedores, mas também como executivos, autónomos, empregados ou servidores públicos.

Dessa forma, eles serão profissionais preparados para conviver no ambiente actual de constante transformação devido às novas tecnologias. Essa é a importância do Empreendedorismo na educação.

1.6.3. Características de um Empreendedor digital

No mundo de hoje para se ser um bom empreendedor digital é necessário ter algumas características, que de seguida passaremos a citar de acordo com (Selvedote, 2017):

- **Ser um Oportunista** - Ser capaz de ver uma oportunidade quando ela surge, a internet oferece varias possibilidades de trabalho para qualquer pessoa, este é um dos traços mais importantes que um Empreendedor Digital pode ter
- **Ser um Desafiador** - Com vários desafios que cada empreendedor enfrenta no seu dia-a-dia, o mesmo nunca pode desistir. Um empreendedor desafiado é aquele que é inspirado, sempre busca soluções e não pensa em problema, quando surge um, reage e procura novas soluções.
- **Aprender com os erros** - Os erros são uma parte inevitável para se aprender, todos nós já cometemos diversos, mas de tanto aprender podemos dizer que é mais fácil ter um negócio de sucesso aprendendo com líderes, pessoas formadas na área.
- **Seja Adaptável** - A constante mudanças nesta área, sempre temos que ser capazes de desviar-se da nossa própria visão, um Empreendedor Digital deve estar sempre alerta no mercado.
- **Seja um Explorado** - Tão importante quanto qualquer características citadas acima, é estar aberto para novos desafios A possibilidade de explorar e buscar novos resultados são essenciais para que esta neste ramo.

1.6.4. Como utilizar as tecnologias para fornecimento de produto

O Empreendedorismo digital está intimamente ligado ao marketing digital, e compreender isso é essencial para quem deseja se aventurar em negócios do mundo virtual, (Leite, 2019).

Muitos autores falam sobre as características de um empreendedor digital, destacamos algumas do autor acima referenciado tendo em conta que os mesmos fazem as mesmas abordagens, o autor apresenta algumas ferramentas tecnológicas para empreender digitalmente:

- **Grave vídeos** -O conteúdo em vídeo atrai bastante gente, mesmo que seja uma dificuldade de início, insista e logo se tornará natural;
- **Autoridade** - Tenha convicção do que fala. É importante ter autoridade no assunto para ganhar credibilidade do público;
- **Busque audiência** -Você precisa pessoas ter assistir, ler seus posts e alcançar cada vez mais público, só assim vai aumentar seu tráfego e começar a monetizar ou ganhar algum dinheiro;
- **Seja afiliado** -Se você não quer criar um produto digital, você pode ser um afiliado e vender produtos de outras pessoas e ganhar comissão por isso, via plataforma;
- **Seja motivado** - descubra formas de se motivar todos os dias. Somente com energia focada o sucesso vai chegar. Pratique resiliência;
- **Estude as redes sociais** -Facebook, Instagram, LinkedIn, Youtube, Whats aapp, Twitter, Pinterest, elas são as grandes aliadas e alavancadoras do mercado digital, estude cada uma delas para usá-las ao seu favor, da maneira mais eficaz possível.

Nos últimos tempos temos assistido a um progresso na literatura sobre as origens do empreendedorismo: de uma abordagem centrada nos traços de personalidade, factores psicológicos e variáveis demográficas, tem-se passado para uma abordagem que encara o Empreendedorismo como processo sócio - económico integrado em estruturas de rede, abandonando assim a tradicional visão do empreendedor como um indivíduo isolado. Nesta perspectiva, o capital social e as redes sociais tem um papel de destaque no empreendedorismo, considerando-se

que a formação e o desenvolvimento da empresa são facilitados (ou condicionados) pelas redes sociais e pelo contexto social em que a empresa está inserida. Estas redes permitem contornar algumas das restrições que o empreendedor enfrenta no processo de criação, facilitando a obtenção de recursos.(Silva, Santos, & Guedes, 2011).

Assim, as redes sociais através da promoção de produtos apresentam-se como uma mais-valia na hora do empreendedor promover o seu produto, não só porque se apresentam como fontes de informação privilegiadas mas também como fontes de suporte para um novo início.

Portanto, podemos dizer que poderá ser através das redes sociais que o empreendedor vai buscar capital económico e cultural que lhe permite trabalhar face às dificuldades inerentes ao processo de implementação, gestão e definição das técnicas organizacional iniciais.

1.7. Finalidades do E.D nos cursos técnicos de informática

Estudantes matriculados em cursos de empreendedorismo, de acordo com Hamburg (2015), devem adquirir diferentes competências conforme o foco de sua aprendizagem. O autor acima referenciado destaca algumas dessas competências:

- Competências empreendedoras, tais como: a compreensão e conhecimento acerca de como abrir e organizar um negócio, assim como habilidades pessoais e atitudes que definam um empreendedor, como, por exemplo, trabalhar em companhias e equipas multinacionais e com profissionais de línguas estrangeiras.
- Habilidades e competências profissionais tais como: conhecimento e compreensão de habilidades para resolução de problemas, trabalho em equipa e segurança e saúde no trabalho. Também é desejável conhecimento e compreensão de áreas relacionadas à operação dos diversos sectores de uma empresa, como por exemplo a área financeira, vendas etc.

- Competências sociais e de comunicação, tais como: conhecimento e compreensão de formas de comunicação e relacionamento interpessoal assim como ética, moral e respeito a cultura organizacional.
- Competências pessoais, tais como o desenvolvimento de: autonomia, responsabilidade, compreensão de seu papel em uma organização, sua performance e aprendizado.

A educação profissional técnica a nível médio inclui desde as qualificações profissionais técnicas a nível médio, como saída intermediário, até a correspondente habilitação profissional do técnico de nível médio. (Júnior & Matos, 2017)

Para os cursos técnicos a cadeira de empreendedorismo digital é uma mais-valia pois os alunos com conhecimentos já adquiridos sobre tecnologias serão capazes de gerar produtos e serviços de qualidade (Curricular, 2011) tais como:

- Manutenção e reparação de equipamentos informáticos através da criação de vídeos ou vídeo-conferências explicando passo a passo o processo;
- Instalação de sistemas informáticos (através das suas redes sociais publicar vídeos promovendo e divulgando o seu trabalho passo a passo);
- Desenvolver aplicativos;
- Criação de páginas Web para promoção de produtos e serviços.

No caso os alunos de informática já dotados de conhecimentos deverão promover estes serviços e uma grande ferramenta será o marketing digital. Utilizando as redes sociais, como o Facebook, Youtube e outras.

Na prática as estratégias funcionam como uma ponte entre a empresa e público-alvo, a fim de gerar maior interação e conseqüentemente, melhores resultados.

Através da internet é possível criar uma vitrine de uma empresa para o mundo todo, onde qualquer pessoa poderá visualizar seus produtos e serviços, independente de que ela seja uma microempresa ou uma multinacional. (Oliveria, Queiroz, & Duarte, 2019).

Temos a enfatizar que um estudante de empreendedorismo digital, deve estar completamente conectado com o marketing digital, comércio eletrônico e as formas de pagamento.

Assim sendo podemos definir o Marketing Digital como todas as ações que usam internet ou dispositivos eletrônicos para divulgar um produto ou uma marca. (Pereira M. , 2020).

O comércio eletrônico através da internet é o ramo de atividade econômica que mais cresce no mundo” (Fagundes, 2004, p. 24), citado por (Oliveria, Queiroz, Queiroz, & Duarte, 2019), neste ambiente virtual, tanto pequenas quanto médias e grandes empresas podem divulgar seus produtos e serviços, e assim consolidarem- se na rede mundial de computadores.

Com o crescimento expressivo do comercio surgiram novas tecnologias quando se fala de pagamentos tanto para quem vende como para quem compra, hoje apesar de ainda haver muitos riscos, já é possível fazer compras pela internet, e aproveitar as facilidades que as mesmas se têm destacado, várias são as formas de pagamento: (Eugénio, 2019).

- Cartões de crédito;
- Cartões de débito;
- Pagamentos por via TPA (Terminal de Pagamento Automático);
- Transferência electrónica de fundos;
- Carteiras digitais;
- Intermediadores de pagamento;
- Pagamento móvel;
- Links de pagamento;
- Boleto bancário.

Na escola em causa isto é no IPOLUB pensamos que com a implementação da cadeira de E.D os alunos poderão desenvolver actividades criativas com os conhecimentos anteriores que ele têm em outras disciplinas sendo que será fácil

os mesmos manusearem os equipamentos informáticos e aplicar de uma forma prática e muito interessante interagindo assim com os conhecimentos já apreendido em outras disciplinas.

Em suma uma das maiores vantagens do empreendedorismo digital é o aumento das vendas através do marketing digital e o comércio electrónico.

1.7.1. Vantagens Económicas e Sociais do Empreendedorismo Digital

Muitos são os autores que abordam acerca das vantagens económicas que o Empreendedorismo Digital trás consigo. Autores como (Roldão; Monte-Mor; Tardin, 2018; Pereira, 1962), pesa embora as abordagens tenham sido feitas em épocas diferentes, mais ambos consideram que o E.D tem desempenhado um grande papel no crescimento económico, visto que, o mesmo é responsável pelo aumento significativo de produtos e serviços disponibilizados no mercado, e não só, também é responsável pelo aumento de um grande número de empregos. Os mesmos ressaltam ainda que o crescimento e desenvolvimento económico andam juntos. (Oliveira, Neto, Aparecida, & Duarte, 2019) .

Com a disseminação da internet, empreender digitalmente é uma grande vantagem económica, visto que através da internet é possível comercializar seus produtos e serviços em qualquer lugar do mundo com custos menores, do que os de um empreendimento físico.

O Empreendedorismo digital aliado ao Empreendedorismo social procura facilitar a inclusão digital de todas as classes económicas, possibilitando que todas as pessoas sejam capazes de ter acesso à internet (Oliveira; Rocha; Pinto, 2009). Dessa forma, a vantagem do Empreendedorismo digital para a sociedade é oferecer por meio da internet produtos e serviços com preços acessíveis, possibilitando que os indivíduos sejam inseridos na economia de forma igual (Oliveira, Neto, Aparecida, & Duarte, 2019).

Para Najberg *et. al*, (2018) empreendedorismo social define a criação de oportunidades para a sociedade. Este empreendedor tem como objetivo solucionar problemas sociais, de curto, médio e longo prazo, tais como retirar

peças que estão em situação de risco social e ajudá-las a superar suas dificuldades, o que causa impacto direto sobre o crescimento e desenvolvimento econômico.

Kohn e Moraes (2007) caracterizam que há algum tempo a tecnologia era vista como algo de outro mundo, ou algo ainda distante da realidade. No entanto, o ciclo de implantação de novas tecnologias é cada vez mais acelerado, com mudanças importantes num curto espaço de tempo. Ainda de acordo com os autores os resultados desse processo são evidentes, sendo que essas transformações mudaram o cenário social na busca pela melhoria e pela facilitação da vida e das práticas dos indivíduos Citado por (Oliveira, Neto, Queiroz, & Duarte, 2019).

De acordo com (Lévy, 2010), a tecnologia modifica proximidades e práticas, isto é, o espaço pertinente para as comunidades humanas. O virtual trás benefícios para a sociedade, desde que as novas formas de se comunicar sejam usadas com um mínimo senso.

Falando um pouco da realidade do nosso país, Segundo o Map Enterpreuship Around World (em Português Mapa de empreendedores em todo o mundo), Angola é o sexto país mais empreendedor do mundo com cerca de 12,4%.

Há vários anos Angola tem enfrentado uma terrível crise econômica e financeira, deixando, assim, os empreendedores inquietos, assombrados, e muitos deles, desmotivados. A verdade é que se esta a lutar para alcançar tempos melhores, pois, com a fraca economia no país, está ser difícil para vários empreendedores enfrentar esse tempo de altos e baixos.

De facto, o impacto do Coronavírus têm afetado severamente a dinâmica das empresas, desde pequenas as multinacionais. Isso deve-se principalmente à orientação acerca do distanciamento social para conter o avanço da doença por todo o mundo, o sector da Tecnologia da Informação é, sem dúvidas, o maior gestor da inovação. Desse modo, é importante que o profissional aproveite o momento para rever processos e analisar as novas ofertas que surgem a partir das exigências de um comércio digital.(Stefanini, 2020).

Neste contexto já conseguimos observar localmente empresas como a rede de supermercados Kero que disponibilizou um aplicativo para que as pessoas pudessem comprar seus produtos via online e a área de restaurantes, que conseguiram se reinventar face a pandemia indo ao encontro dos seus clientes e por conseguinte a criação de alguns postos de trabalho. Deste modo conseguimos observar claramente a importância do Empreendedorismo digital na inovação dos negócios.

1.7.2. O Empreendedorismo Digital e a sua Repercussão no Mercado de Trabalho

A era vivenciada é única, visto que a palavra de ordem para lutar uma vaga no mercado de trabalho, cada dia mais competitivo, em qualquer área profissional, é aperfeiçoar os conhecimentos adquiridos. Na economia os trabalhadores devem ser capazes de reciclar-se em termos de capacitações, conhecimentos e maneiras de pensar, de acordo com um conjunto de alteráveis num meio de negócios em constante evolução” (Castells, 2004).

No mundo de hoje onde a geração nasce com o surgimento da internet, e das tecnologias de informação e comunicação e em um mundo virtual, é impossível pensar num convívio sem internet, telefone, computador, vídeo conferências, televisores e vídeos em alta definição e sem notícia em tempo real, onde a notícia se torna ultrapassada em pouco tempo.

Diante do perfil desta nova geração (onde o dinamismo exagerado promete uma reviravolta no mercado de trabalho, Tapscott (2010) afirma que “os jovens que cresceram usando a Internet estão a mudar tudo, das empresas aos governos”) e do momento vivenciado das grandes mudanças no mercado em função da globalização, as empresas buscam constantemente por profissionais multi-qualificados que auxiliem a trabalhar com visão sistémica, actuando e interagindo entre equipas de diferentes sectores citado por (Silva, Duarte, & Souza, 2013).

Ainda apegando-se a ideia deste autor, para isso é necessário que o jovem seja criativo, inovador, persistente, comunicativo, equilibrado, intuitivo e que tenha autoconfiança para ir a busca de novas oportunidades, ou seja um indivíduo,

acima de tudo empreendedor ou que possua técnicas para empreender, tendo sempre como objectivo atingir os melhores resultados.

As evoluções tecnológicas, que vemos nos últimos anos, mudaram consideravelmente o desenvolvimento das sociedades em termos políticos, económicos e culturais, o que colocou a escola numa encruzilhada. Por um lado, exige-se que a escola forme cidadãos socialmente activos, capazes de intervir e de promover mudanças, cidadãos empreendedores que acompanhem o progresso nos diferentes níveis, seguindo um processo de formação permanente ao longo da vida. (Tomé V. , 2011).

Dizer que ainda o Empreendedorismo digital trás consigo inúmeras vantagens dentre elas o acesso ao meio digital através da internet, é possível criar uma página de uma empresa para o mundo todo, onde qualquer pessoa poderá visualizar seus produtos e serviços, seja ela uma microempresa ou uma multinacional, também o facto de os custos serem menores, uma vez que não é necessário ter muitos funcionários, além da competitividade entre as empresas ser maior. A eficiência na divulgação de seus produtos e serviços, pois através da internet é possível divulgá-los de forma abrangente, e por conseguinte conquistar um maior número de clientes. (Cintra, 2010).

Ainda Ferris (2008), aponta também como vantagem a liberdade de se trabalhar em algo que realmente seja satisfatório e ter agilidade na jornada de trabalho. (Oliveria, Queiroz, Queiroz, & Duarte, 2019).

1.8. Modelos Curriculares

Segundo os autores (GRESS, 1978; KLEIN, 1985) citados por (Ribeiro, 2012), os modelos de organização curricular disponíveis não existem, na prática, sob formas «puras» e estão sujeitos a evolução ou adaptações, permanecendo sempre a hipótese de invenção de novos tipos de estruturas curriculares, em função das realidades concretas do ensino. Tendo em conta limitações e vantagens inerentes a cada um dos modelos disponíveis, pode ser benéfico e equilibrado utilizar diferentes estruturas para diferentes segmentos de um currículo total adoptado no sistema escolar, em vez de este se restringir a um único tipo de organização, facto que, na prática, tende a acontecer.

Deste modo existem alguns modelos Curriculares que de seguida passaremos a citar:

➤ **Modelo baseado em disciplinas**

As características e pontos de vista expressos pelos proponentes deste modelo podem sintetizar-se nas seguintes afirmações:

a) As disciplinas representam a fonte predominante dos conteúdos curriculares e programáticos a seleccionar, o método mais lógico e eficaz para a sua organização e, por esse facto, também o processo mais eficiente de aprender o conhecimento humano disponível;

b) A lógica ou estrutura de cada disciplina - o conjunto de conceitos fundamentais e processos necessários para a compreensão dessa disciplina determinam a escolha e organização dos conteúdos e métodos de Ensino-aprendizagem, cabendo, sobretudo, aos especialistas disciplinares o estabelecimento de tal estrutura e a participação na definição dos métodos da sua transmissão ou da assimilação pelos alunos desse corpo de conhecimentos logicamente estruturados;

c) Este tipo de organização curricular justifica-se, ainda, pela sua conveniência operacional - com tradição firmada - facilitando a sua concretização prática, designadamente em termos de horários lectivos, composição de turmas e do sistema tradicional de formação de professor por disciplinas. (Ribeiro, 2012).

➤ **Limitações do currículo baseado em disciplinas**

As limitações deste tipo de modelo curricular - pelo menos, na sua forma mais pura - têm que ver, em síntese, com os seguintes aspectos maiores:

a) É discutível que a organização lógica das disciplinas represente a melhor estrutura para a aprendizagem dos conteúdos curriculares, tendo presente que o processo de aprendizagem de uma matéria pelos alunos não segue, necessariamente, a lógica de transmissão de um saber já previamente completo e estruturado segundo critérios exclusivos do especialista dessa matéria;

b) Pode contribuir para a fragmentação de conhecimentos propostos ao educando, pondo em risco a relação ou integração de saberes provenientes de várias disciplinas, a qual é, na maioria dos casos, deixada à iniciativa e capacidade real dos alunos para o fazer;

c) Pode evidenciar um conflito difícil de sanar entre a formação geral do aluno e a acção especializada - concebendo o aluno como «miniatura» do especialista de uma disciplina e formando-o num estilo de pensar específico desse domínio - designadamente no contexto de uma educação básica alargada.

➤ **Modelo baseado em situações e funções sociais**

Os proponentes deste modelo - essencialmente centrado na sociedade - defendem-no como forma de atender a prioridades sociais, de garantir conhecimentos e aptidões socialmente relevantes e de aproximar os programas escolares da vida quotidiana, com que os alunos se defrontam ou venham a defrontar (Ribeiro, 2012).

A participação na comunidade e os problemas sociais constituem a fonte donde derivam conteúdos e experiências curriculares bem como o modo de estruturar os planos ou programas de ensino. O recurso a matérias e disciplinas do saber justifica-se, sempre, em virtude da sua relação com o problema social em estudo ou as situações e actividades sociais em vista, desempenhando, assim, uma função instrumental face a objectivos educacionais estabelecidos. (Lima, 2016)

Para a elaboração do nosso trabalho e da maneira como os tipos de modelos se apresentam pensamos que o modelo baseado em situações e funções sociais e o modelo baseado em disciplinas são os mais eficazes para a disciplina proposta pois os mesmos facilitam uma possível adaptação da disciplina de E.D na interacção com as demais, e que o aluno sendo interactivo será capaz de desenvolver uma relação saudável com o meio em que está inserido.

Uma das oportunidades decorrentes dos desafios recente e desenvolvimentos no campo é revisar a literatura académica com uma abordagem interdisciplinar para desenvolver uma compreensão holística de como o campo se desenvolveu no

passado, como o campo está avançado e oportunidades futuras são para pesquisa. No entanto, revisões sistemáticas são principalmente disciplinares específicas focadas no contexto. (Lubis, 2020)

1.9. Conclusões do Capítulo I

Assim como o mundo está em constante transformação, os currículos também precisam se actualizar. É preciso ter a mente aberta, as novas tecnologias, principalmente aquelas que auxiliam a recuperação de informação e que sejam úteis ao usuário.

As tecnologias na educação mantêm relação com a construção do conhecimento e possuem influências motivadoras no processo de ensino e de aprendizagem que permite desenvolvermos e potencializar habilidades para alunos. O empreendedorismo Digital vem favorecer o conhecimento da tecnologia ao aluno para potencializar as suas actividades, bem como desenvolver o raciocínio lógico, favorecer a interdisciplinaridade, estimular a imaginação e criatividade, facilitando na elaboração de actividades, e preparar o aluno para o trabalho em grupo e torná-lo auto sustentável na sua vida futura.

**CAPITULO II. PROPOSTA DE INCLUSÃO DA
DISCIPLINA DE EMPREENDEDORISMO
DIGITAL NO CURSO DE INFORMÁTICA DE
GESTÃO DO INSTITUTO POLITÉCNICO DO
LUBANGO**

2. PROPOSTA DE INCLUSÃO DA DISCIPLINA DE EMPREENDEDORISMO DIGITAL PARA OS ESTUDANTES DA 13 ANO DO CURSO DE INFORMÁTICA DE GESTÃO NO IPOLUB.

Ao longo deste capítulo abordaremos fundamentos do estado actual do currículo académico do curso de Informática de gestão, bem como a proposta do programa da nova disciplina, o conteúdo a leccionar e algumas orientações a seguir em termos metodológico para o tratamento do conteúdo de empreendedorismo digital para, a fim de enriquecer o documento com o conteúdo a ser proposto.

2.1. Estado actual do currículo académico ou plano curricular do curso de Informática de gestão

Um currículo ou plano curricular académico é um documento que tem como finalidade, orientar toda acção pedagógica na formação integral do estudante com base no desenvolvimento de atitudes, consciencialização de valores, considerando a multiplicidade de culturas e de variação etnolinguísticas, presentes num determinado país e a aquisição de conhecimentos inter-relacionados com as aptidões e capacidades que favorecem a prossecução dos estudos.

Segundo (Gonçalves, 2006) o estudo dos fundamentos e tendências teóricas sobre o currículo, é um fenómeno relativamente recente, no campo da educação. Enfatiza ainda que a Escola como Instituição Social, foi evoluindo em paralelo com a sociedade, pelo que, a sua transformação, não é simplesmente a expressão da evolução de um sistema educativo, que tende a ser mais desenvolvido, mas também como consequência da necessidade da adequação da escola às necessidades da sociedade.

Lopez & Macedo, (2014) afirmam que estudos históricos apontam que a primeira menção dos termos currículo data de 1633 quando ele aparece pela primeira vez nos registos da Universidade de Glasgow na Escócia referindo-se ao curso inteiro frequentado por estudantes:

O currículo é definido com as experiências de aprendizagem, planeadas e guiadas e os resultados de aprendizagem não desejadas formuladas através da

reconstrução sistemática do conhecimento e das experiências sob auspícios da escola para o crescimento contínuo e deliberado da competência pessoal e social do aluno.

Concordando com Alice Lopez e Elizabeth Macedo está claro e é óbvio afirmar que o ensino precisa ser planeado e que esse planeamento envolve a seleção de determinadas atividades/experiências ou conteúdos e sua organização durante o tempo que dure a formação.

Neste contexto a área de informática de gestão incorpora a formação que prepara o aluno para o exercício de profissões que englobam o desempenho de funções de trabalho de exigente valor técnico, que podem ser realizados de forma autônomas, embora enquadradas em diretivas gerais, requerendo competências de elaboração e codificação de programas informáticos, na análise instalação e gestão de sistemas informáticos, bem como na operação de computadores para tratamento informático aplicada a vários domínios.

Saberes teóricos de base, conhecimentos de:

- Matemática;
- Física;
- Língua estrangeira;
- Língua portuguesa;
- Normas de saúde e higiene no local de trabalho.

Saberes fazer sociais e relacionais

- Ao nível de relações Interpessoais;
- Ao nível das responsabilidades;
- Ao nível do trabalho em equipa;
- Ao nível de flexibilidade;
- Ao nível da segurança.

Em resumo o técnico profissional devera também, revelar hábitos de trabalho individual e de grupo, com sentido de responsabilidade, bom senso, tolerância e respeito pela diferença que permitem exercer funções de orientação e

coordenação. O aluno para ingressar no IPOLUB deverá ter a 9ª classe ou o equivalente.

O plano curricular do curso de Informática de gestão (em anexo) está bem delineado e aborda aspectos tão relevantes tal como apontam os objetivos:

- Montar e manter sistemas informáticos;
- Programar e gerir aplicações Informáticas;
- Instalar aplicações informáticas;
- Utilizar aplicações informáticas;
- Conhecer a estrutura e processos de uma empresa.

2.2. Proposta do programa da disciplina de empreendedorismo digital

Antes de partirmos para investigação, procurou-se saber os antecedentes do tema no Instituto Médio Politécnico do Lubango e notou-se que não houve indícios de que existiu um dia a disciplina de Empreendedorismo digital na história da Instituição.

Diante desta realidade, foi elaborado e aplicado um questionário online (formulário Google) para os professores e alunos da 13ª classe curso de Informática de gestão do Ipolub, considerando que nem todos têm condições de internet e fornecemos o também questionários em formato físico.

O questionário foi aplicado num período de 35 dias, para auferir os dados, visto que a aplicação do questionário coincidiu com as férias forçadas e numa época de pandemia em que os alunos estão em casa e alguns estudantes da 13ª classe já não se mostraram propriamente dispostos daí que foi um trabalho árduo pois muitas das vezes tivemos mesmo de ir ao encontro dos mesmos mas com ajuda dos professores da referida instituição também inquiridos os professores do curso de Informática de Gestão darem um subsídio para continuar com a investigação.

Escolheu-se a disciplina de Empreendedorismo Digital porque os estudantes durante a 10ª, 11ª, e 12ª Classes aprendem conceitos sobre Empreendedorismo mas de uma forma geral.

Na 13ª classe eles já não continuam e no entanto uma vez que os mesmos já terão noções básicas de Empreendedorismo e o seu curso é totalmente inovador e técnico surge a necessidade dos mesmos juntarem o útil ao agradável, isto é desenvolver técnicas de empreender digitalmente.

A sociedade está em constante crescimento e obedecendo os novos paradigmas de sustento num mundo completamente tecnológico e baseando-se aos conhecimentos de Empreendedorismo que os estudantes aprendem durante as classes anteriores neste contexto o autor propoe desenvolver uma base racional para considerar, analisar e interpretar o curricular de uma instituicao educacional. A base racional proposta pelo autor centra-se em quatro questoes fundamentais que uma vez respondidas permitem aelaboração de qualquer ou plano. Deste modo o autor acima refernciado faz menção de aiguns pontos que devem ser seguidos para elaboração de programa curricular, como oobjectivos educacionais que a escola deve procurar atingir, experiencias educacionais que podem ser oferecidas e que tenham a probabilidade de alcançar esses propositos, organização eficiente das experiencias educacionais e ter certeza de que os objectivos estao a ser alcançados. (Tyler)

Neste sentido sugerimos a proposta do nosso programa que aborda os seguintes pontos:

Tabela 1. Proposta do programa da Disciplina (E.D)

Conteúdo	Tempos lectivos
Tema I. Introdução à ao Empreendedorismo digital <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos e evolução • Características de um empreendedor digital • O Empreendedorismo e as TIC's. 	4 Tempos semanais

<p>Tema II. Principais formas de empreender num mundo digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visão geral do Comercio Electrónico. • Criação de produtos digital. • Características e semelhança do Marketing Digital I e comércio electrónico. 	<p>4 Tempos semanais</p>
<p>Tema III. Criação de produtos digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marketing digital para empreendedores. • Criação de produtos online. • Criação de produtos webs • Projecto de feira de E.D. 	<p>6 Tempos semanais</p>

2.2.1. Gestão da carga horária

O primeiro tema Introdução ao Empreendedorismo digital será ministrado no primeiro trimestre, o segundo principais formas de empreender num mundo digital no segundo trimestre e o terceiro tema no último trimestre Introdução de actividades de Empreendedorismo Digital.

Tema I. Introdução à ao Empreendedorismo digital terá a duração de aproximadamente.....16H

Tema II. Principais formas de empreender num mundo digital.....16H

Tema III. Introdução de actividades de Empreendedorismo Digital.....20H

Total.....52 horas

2.3. Requisito para estudar a disciplina de Empreendedorismo digital

Para que o estudante tenha sucesso na presente disciplina é necessário e importante que o professor saiba se os estudantes dominam os conceitos gerais sobre o Empreendedorismo.

Os conhecimentos anteriores que um estudante possui sobre o assunto podem condicionar o aprendizado. Há conhecimentos, isto é aprendizagens prévias, que se não tiverem sido concretizadas, não permitem a possibilidade de se aprender. Uma nova aprendizagem só se concretiza quando o material novo se incorpora, se relaciona, com os conhecimentos e saberes que se possui.

Além dos conceitos prévios é indispensável que os alunos estejam motivados para aprender a nova matéria. É indiscutível a importância da motivação na aprendizagem, um aluno pode ser inteligente, mas se ele não quiser aprender, ninguém poderá obrigá-lo a aprender.

Na visão de Gil (2013), é conveniente considerar que a motivação é algo do interior que tem origem de uma necessidade. As pressões externas podem aumentar o desejo de aprender, mas é necessário primeiramente o que se queira. Aprender, para nos servir de guia aos objetivos apropriados da nossa satisfação.

Ainda Gil (2011, p. 87) destaca uma série de recomendações que podem ser realizadas pelos professores com vista a favorecer nos estudantes o estímulo para aprendizagem:

- Procurar traduzir a motivação em termos de recompensas capazes de levar o estudante a trabalhar para obtê-las;
- Usar os motivos existentes para desenvolver novos motivos nos estudantes;
- Satisfazer a motivação dos estudantes quanto ao seu comportamento;
- Procurar determinar o que cada estudante encara como recompensas, pois nem sempre o que funciona como recompensa para um estudante funciona para outro;
- Não abandonar o estudante que parece não ter motivação para aprender;

- Aplicar o princípio de reforço positivo. Se um comportamento é consistentemente seguido de reforço, esse comportamento é fortalecido;
- Por outro lado, o reforço negativo pode ser utilizado para diminuir a frequência de comportamentos indesejáveis;
- Evitar formas de punição que possam causar problemas mais sérios do que aqueles que se pretende resolver;
- Seja entusiasta, simpático, procure acreditar nos estudantes e gostar deles.
- A maneira de ser do professor é factor altamente significativo na motivação;
- Procurar mudar o formato das aulas para torna-las mais interessantes;
- Proponha tarefas de dificuldade moderada. Tarefa com certo nível de dificuldade podem ser motivadoras, mas as que são percebidas como muito difíceis contribuem para desestimular os estudantes.

Portanto, na escola, a aula é a forma mais predominante de organização do processo de ensino e de aprendizagem. Podemos entender a aula como um conjunto de meios e condições pelos quais o professor dirige e estimula o ensino em função da actividade própria do aluno no processo de aprendizagem escolar e activa dos conteúdos. É indispensável realçar a relevância dos conteúdos para que esse processo se desenvolva com maior fluidez.

2.3.1. Metodologias que podem ser utilizadas para aplicarem o Empreendedorismo na escola

O desenvolvimento de uma educação empreendedora requer a utilização de novas estratégias de ensino que estimulem os alunos a filtrar as informações mais importantes, solucionar problemas e administrar as próprias emoções e situações complexas.

(Gobb, 2019), Destaca alguns exemplos de novas metodologias de aprendizagem que podem ser utilizadas nas escolas para o desenvolvimento de habilidades Empreendedoras:

- **Design Thinking** - Design Thinking é um processo focado na pessoa que é orientada pela solução dos problemas partindo de uma abordagem criativa, que busca enxergar as diferentes possibilidades.

Design Thinking não é um termo recente, entretanto trata-se de uma forma abstracta do modelo que é utilizado pelos designers para consolidação de ideias, seus conceitos podem ser interpretados e utilizados por qualquer pessoa interessada e é aplicado em vários cenários de negócios de negócios. (Pedro Vieira Souza Santos)

A aplicação desta metodologia propicia o desenvolvimento de diversas habilidades, como empatia, criatividade, relacionamento interpessoal, análise de problemas, pensamento analítico e poder de decisão.

- **Gamificação** - Esta técnica consiste em usar a dinâmica dos jogos para estimular o aprendizado, prender a atenção dos alunos ou ensinar algum tema mais complexo.

A proposta é usar os elementos dos jogos, como competição, socialização, desafios e premiações, para engajar os alunos, trazendo-os para uma realidade à qual já estão familiarizados.

O potencial da gamificação no ambiente escolar é grande. Ao promover a participação do aluno para ganhar as etapas dos jogos, ele vai desenvolver habilidades como trabalho em equipa, persistência, criatividade e resiliência, essenciais para a aplicação do Empreendedorismo na escola. (Gobb, 2019)

- **Aprendizagem Baseada em Projectos (PBL)** - A PBL é uma metodologia que aposta no aprendizado por meio da solução de um problema ou de um desafio prático.

A partir dessa metodologia, os alunos realizam um vasto processo de pesquisa, elaboração de hipóteses, busca por recursos e aplicação prática da informação até chegar a uma solução. Esse processo estimula o desenvolvimento de várias habilidades, como trabalho em equipa, protagonismo e pensamento crítico. (Gobb, 2019)

- **Sala de aulas Invertida** - Metodologia onde os alunos estudam os conteúdos curriculares em suas casas, por intermédio de plataformas EAD, e depois vão para a escola encontrar professores e colegas para tirar suas dúvidas e realizar actividades, projectos, pesquisas e experimentos, ou seja, o método inverte o sistema tradicional de ensino, onde a lição de casa é feita em sala e a aula é dada em casa.

A intenção é que o aluno tenha um papel activo no seu processo de aprendizagem. Assim, a sala de aula presencial se transforma no lugar para testes, debates e aplicações práticas do que foi estudado em casa. A proposta é desenvolver o protagonismo dos alunos, já que é responsabilidade deles o estudo dos conteúdos e a produtividade, por meio do gerenciamento do tempo nos estudos. (Gobb, 2019)

Essas são apenas algumas das novas metodologias que podem ser levadas para a sala de aula para aplicar o Empreendedorismo na escola.

2.4. Sugestões metodológicas gerais

Os trabalhos a apresentar fixam as técnicas de Empreendedorismo digital já aprendidos; fazer com que os alunos adquiram uma estrutura lógica de pensamento cada vez mais apurados para empreender digitalmente.

As exposições teóricas e práticas devem sempre contemplar uma ligação permanente entre a teoria e aplicação concreta da vida real, num clima de diálogo permanente em que o aluno será conduzido na procura de soluções para os possíveis problemas.

2.5. Objectivos gerais e específicos da disciplina de Empreendedorismo Digital

2.5.1. Objectivo geral

- Proporcionar aos estudantes conhecimentos teóricos e práticos a cerca do domínio do Empreendedorismo Digital.

2.5.2. Objectivos específicos

- Compreender aspectos técnicos e tecnológicos sobre o Empreendedorismo digital;
- Conhecer e aplicar as técnicas para desenvolver as práticas empreendedoras utilizando as TIC's;
- Desenvolver fóruns para promover a prática de actividades empreendedoras;

2.6. Conhecimento Prévio dos Alunos para o Asseguramento do Nível de Partida

Para o asseguramento do nível de partida no ensino os conteúdos de empreendedorismo digital são indispensáveis que os professores saibam se o aluno domina os conteúdos gerais sobre empreendedorismo.

Os conhecimentos anteriores que o aluno possui sobre o assunto podem condicionar a aprendizagem. Há conhecimentos anteriores que se não tiverem sido consolidados não permitem um novo conteúdo, o material novo só se concretiza quando o conteúdo se incorpora e se relaciona com os conhecimentos já aprendido.

2.6.1. Motivação

É indiscutível a importância da motivação na aprendizagem, um estudante motivado facilmente poderá compreender a matéria.

De acordo com Gil (2011, p. 2002) “a motivação é a força que estimula as pessoas a agir. No passado, acreditava-se que essa força era determinada principalmente pela acção de outras pessoas, como pais, professores, ou chefes. Hoje, sabe-se que a motivação tem sempre origem numa necessidade”.

Para Spector (2010), a motivação é um conceito que tem sido discutido há pelo menos um século, mas ainda é de difícil definição. A motivação organizacional é geralmente descrita como um estado interior que induz uma pessoa a assumir

determinados tipos de comportamento, ela tem a ver com a intensidade, direcção e persistência de um comportamento ao longo do tempo. (Silva & Oliveira, 2017).

No entanto há necessidade extrema de os principais autores do processo de ensino e aprendizagem, isto é, pais e professores se engajarem ao máximo para que o aluno esteja motivado e consiga entender e aplicar na vida prática o que tem aprendido na escola.

2.7. Avaliação do Processo de ensino e Aprendizagem

De acordo com (Pilette, 2004) a avaliação é um processo contínuo de pesquisas que visa interpretar os conhecimentos, habilidades e atitudes dos alunos, tendo em vistas mudanças esperadas no comportamento propostas nos objectivos afim, de que haja condições de decidir sobre alternativas do planeamento do trabalho do professor e da escola como um todo.

Para Kraemer (2006), avaliação vem do latim, e significa valor ou mérito ao objecto em pesquisa, junção do ato de avaliar ao medir os conhecimentos adquiridos pelo individuo. É um instrumento valioso e indispensável no sistema escolar, podendo descrever os conhecimentos, atitudes ou aptidões que os alunos apropriaram. Sendo assim a avaliação revela os objectivos de ensino já atingidos num determinado ponto de percurso e também as dificuldades no processo de ensino aprendizagem citado Por (OLIVEIRA, Sd).

2.8. Conclusões do capítulo II

Portando, analisamos o plano curricular em anexo na Instituição de ensino e em função disso, fizemos alguns ajustes e modificações, de acordo com os inquéritos aplicados aos professores e alunos. Introduziu-se a proposta da disciplina de empreendedorismo digital, abordou-se o programa da disciplina, seus objetivos e finalmente abordou-se sobre o que é necessário para se aprender e proporcionar o aprendizado do empreendedorismo digital.

Depois da análise do plano curricular e a análise dos dados recolhidos e tratamento dos resultados, pode-se afirmar que é indispensável a reformulação do plano curricular bem como a inclusão da disciplina de empreendedorismo digital para os estudantes do Curso de Informática de gestão da 13ª Classe, visto que a mesma ajudara os alunos para a vida e melhorara de certa forma a credibilidade do processo do todo educacional.

2.9. Conclusões Finais

O estudo realizado demonstrou que os estudantes e professores inqueridos do Instituto Politécnico do Lubango têm a necessidade de utilizar e introduzir a disciplina de empreendedorismo digital no processo de ensino e de aprendizagem para navegar em novas tendências de mercado tecnológico e deste modo a melhorar o seu perfil de saída para os novos desafios no mercado de trabalho.

A inserção da disciplina de Empreendedorismo Digital para a 13 classe do curso de Informática aplicada a gestão permitirá maior motivação por parte dos alunos, melhorará significativamente a sua aprendizagem integrando conceitos teóricos e práticos;

As aplicações oferecidas pela internet são uma tendência que estão a revolucionar o mundo e dar oportunidades para estudantes e não só criarem os seus próprios negócios e colmatar com alguns défices já existentes na sociedade, bem como minimizar problemas de desempregos existente na sociedade.

2.10. Sugestões

Desde já sugerimos que:

- a) A disciplina proposta de Empreendedorismo Digital seja introduzida para a validade do contributo elaborado.
- b) No futuro próximo se faça mais estudos relacionado com a temática, visto que desempenha um papel relevante na vida dos alunos e da sociedade em geral.
- c) O país passa por uma situação difícil, espera-se que com a implementação desta disciplina minimiza-se o índice de desemprego e assim todos sairão a ganhar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFIA

Alvarenga, E. M. (2012). *Metodologia da Investigação quantitativa e qualitativa*. Assunção - Paraguai.

Alvaro, A. (2012). Empreendedorismo e Inovação em Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) no Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. 1-10.

Alvaro, A. (2012). Empreendedorismo e Inovação em Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) no Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. 2.

Bernardo, A., & Pereira, J. A. (sd). EMPREENDEDORISMO DIGITAL: estudo do projeto Negócios Digitais desenvolvido pelo SEBRAE Maringá. *NEGÓCIOS ELECTRÓNICOS*.

Castells, M. (2004). *A sociedade em Rede*.

Corricular, P. (2011). *plano curricular do curso de informática*.

Coutinho, C. P. (2015). *avaliação da qualidade da investigação qualitativa: algumas considerações teóricas e recomendações práticas*. *Investigação qualitativa- inivação, dilemas e desafios*. Aracaju, Sergipe: Tiradentes.

Degen, R. J. (2009). *O empreendedor: empreender como opção de carreira*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.

Degen, R. J. (2009). *O empreendedor: empreender como opção de carreira*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.

desafiosesuccesso.com.br. (13 de Junho de 2016).

Dicionário da Língua Portuguesa Porto Editora. (2007). *Dicionário da Língua Portuguesa Porto Editora*. Lisboa: Porto Editora.

Eugênio, M. (2019). Receber pagamento on line: conheça as 8 melhores formas . *Lojavirtual* .

Ferreira, A. Q., Neto, L. G., & Santos, T. L. (2012). *Empreendedorismo na Educação: Estudo de caso do Cursos como educar seus filhos*. Coletanea de Artigos.

Filho, F. d. (08 de Janeiro de 2020). Empreendedorismo e planejamento estratégico.

Filipe, A. (Sd). Tecnologia para Empreendedores.

Gobb, C. (2019). A Importancia do Empreendedorismo na escola. *Imagine educação* .

Gobb, C. (2019). Importancia do Empreendedorismo na Escola.

Gonçalves, V. G. (2006). *Teorias do Desenvolvimento Curricular*. Lubango: Isced-Huíla.

Graça, M. M. (2005). *Introdução à Probabilidade e à Estatística Com complementos de Excel*. Departamento de Estatística e Investigação Operacional da FCUL.

Hisrich, R. D. (2004). *Empreendedorismo* (5ª ed.).

Júnior, J. M., & Matos, M. A. (Dezembro de 2017). O Ensino de Empreendedorismo sob Diferentes abordagens. *Revista Brasileira de Educação Profissional e Tecnológica* , 8.

Junior, J. M., & Matos, M. A. (2020). O ENSINO DE EMPREENDEDORISMO SOB DIFERENTES ABORDAGENS. *REVISTABRASILEIRA* .

kiala, B. M. (8 de fevereiro de 2020). estudo sobre empreendedorismo em Angola.

Leite, N. M. (2019). *Tecnologia e Educação Empreendedora*. São Paulo.

Lévy, P. (2010). *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Revista Universitária do AudioVisual.

Lima, M. (2016). Corriculos: Tipos de Corriculos Modelos Corriculares e funções corriculares. de 6 a 14.

Lopes, A. C., & Macedo, E. (2014). *Teorias do Curriculo*. Cortez.

Marconi, M. d., & Lakatos, E. M. (2003). *Fundamentos de Metodologia Científica*. Campos Elísios: ATLAS S.A.

Marconi, M. d., & Lakatos, E. M. (2003). *Fundamentos de Metodologia Científica*. São Paulo: Atlas S.A.

Martins, M. E. (2005). *Introdução à Probabilidade e à Estatística Com complementos de Excel*. Portugal.

Melo, S. B. (2017). *Proposta de formação em educação empreendedora para os instrutores do SENAT de Criciúma/SC*. Rio de Janeiro.

Mercado Pago, e. (23 de Dezembro de 2019). Tudo sobre pagamentos on-line e Soluções Mercado Pago.

meusuccesso.com. (26 de junho de 2014). <https://meusuccesso.com/artigos/empreendedorismo/empreendedorismo-digital-conceitoas-e-edefinições-115/>. Acesso em 12 de Agosto de 2020, disponível em <https://meusuccesso.com/artigos/empreendedorismo/empreendedorismo-digital-conceitoas-e-edefinições-115/>

Najberg, E., carvalho, j. B., Ferreira, V. d., & Freitag, M. S. (Agosto de 2018). Análise e caracterização dos casos vencedores do prêmio empreendedor social.

OLIVEIRA, A. A. (Sd). *AVALIAÇÃO: CONCEITOS EM DIFERENTES OLHARES, UMA EXPERIÊNCIA VIVENCIADA NO CURSO DE PEDAGOGIA*.

Oliveira, A. A., Neto, R. R., Aparecida, J. d., & Duarte, S. (2019). EMPREENDEDORISMO DIGITAL: SUAS CONTRIBUIÇÕES NO ÂMBITO ECONÔMICO E SOCIAL. *Revista Electronica Organizações e Sociedade*, 60-61.

Oliveira, A. A., Neto, R. R., Queiroz, J. d., & Duarte, S. (2019). DIGITAL ENTREPRENEURSHIP: ITS ECONOMIC AND SOCIAL CONTRIBUTIONS. *Revista electronica: Organizações e Sociedade*, 1-13.

Oliveria, A. A., Queiroz, N. R., Queiroz, J. d., & Duarte, S. (2019). DIGITAL ENTREPRENEURSHIP: ITS ECONOMIC AND SOCIAL CONTRIBUTIONS. *Revista electronica: Organizações e Sociedade*, 1-13.

Pacievitch, T. (2009). Tecnologia de Informação e comunicação.

Pedro Vieira Souza Santos, N. M. *A Metodologia Design Thinking como estratégia Gerencial para Empreendimentos*.

Pereira, J. A., & Bernardo, A. (2016). Empreendedorismo Digital Estudo do Projeto Negócios Digitais. pp. 95-96.

Pereira, J. A., & Bernardo, A. (2016). Empreendedorismo Digital Estudo do Projeto Negócios Digitais Realizado pelo Sebrae-PR em Maringá. *desenvolvimento em questão* , 298.

Pereira, M. (2020). o que é o marketing digital? Guia completo tudo que você precisa saber. *hotmart BLOG* .

Pereira¹, J. A., & Bernardo², A. (2016). Empreendedorismo Digital Estudo do Projeto Negócios Digitais.

Pilette, C. (2004). *Didactica Geral*. são paulo: atica.

Prodanov, C. C., & Freitas, E. C. (2013). *metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico*. Rio Grande do Sul, Brasil.

Ribeiro, A. C. (2012). *Educação po Competencias*. Paco Editorial.

SASDELLI, M. C. (2012). *UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DA QUALIDADE PARA A GERAÇÃO DE INOVAÇÃO EM PROCESSO: UM CASE DE ANÁLISE DE PERDA EM UMA INDÚSTRIA DE EMBALAGENS CARTONADAS*. PARANA.

Selvedote, R. (2017). Empreendedor digital e suas características.

Silva, B. D., Duarte, E. C., & Souza, C. P. (2013). Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: Afectos que potencializam o empreendedorismo de Geração Digital. 7.

Silva, B. D., Duarte, E. C., & Souza, K. P. (s.d). *Estudos curriculares: um debate contemporaneo*. CRV.

Silva, M. C., & Oliveira, E. C. (2017). MOTIVAÇÃO NO AMBIENTE DE TRABALHO: UM ESTUDO DE CASO REALIZADO EM UMA COOPERATIVA DE CRÉDITO DE LIVRE ADMISSÃO LOCALIZADA NA REGIÃO DO ALTO SÃO FRANCISCO NO ESTADO DE MINAS GERAIS. *Revista Acadêmica Conecta FASF* 2(1):99-125, .

Silva, M., Santos, P., & Guedes, A. (2011). *Tic e Empreendedorismo: o papel das redes Sociais*. Portugal: Actas das Jornadas Internacionais “Empreendedorismo, Ensino e Voluntariado”.

Souza, K. P., & Silva, B. D. (2014). COMPETÊNCIAS PARA COEMPREENDER:CONTRIBUTO PARA A COMPREENSÃO DO CONCEITO. 1-13.

Teixeira, C. M. (2012). *Um Estudo Sobre o Projecto Nacional de Educação para o Empreendedorismo* . Coimbra: Universidade de Coimbra.

Tomé, V. (s.d.). Educação para os Média: .

Tomé, V. (2011). *Educação para os Média: é urgrnte formar Professores*. LMC.

Veiga-Neto, A. (2002). *Espaço e Currículo*. Rio de Janeiro: D.P & A.

Anexos



INSTITUTO SUPERIOR DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO DA HUÍLA
ISCED-HUÍLA
INQUÉRITO DIRIGIDO AOS PROFESSORES DO INSTITUTO POLITÉCNICO
DO LUBANGONº131

Todas as informações recolhidas neste questionário serão **ANÓNIMAS** e **CONFIDENCIAIS**, sendo exclusivamente utilizadas no âmbito de um estudo que se está a desenvolver sobre a proposta de Inclusão da Disciplina de Empreendedorismo Digital. O referido estudo é parte integrante de trabalho de final do curso para obtenção de grau de licenciatura em Informática, no ISCED-HUÍLA. Este questionário tem por objectivo caracterizar a população alvo a estudar, bem como recolher a opinião da mesma sobre o Empreendedorismo Digital.

Por favor, responda o seguinte questionário de acordo com a sua opinião colocando um (X) nas alternativas que se enquadram com a sua opinião:

1. Qual disciplinas leccionas?

2. Acha vantajoso que os alunos da 13ª Classe do Curso de Informática de Gestão ao aprendam sobre conhecimentos de empreendedorismo digital?

Sim ()

Não ()

3. Será que com a implementação da Disciplina de Empreendedorismo na 13ª Classe os alunos terão algum benefício?

Sim ()

Não ()

a) Justifique a tua resposta.

4. Considera interessante orientar os alunos a usarem ferramentas tecnológicas para incentiva-los a criar e promover os seus serviços?

Sim () Não ()

5. Porque é tão importante nos dias de hoje o aluno aprender sobre o Empreendedorismo digital?

6. Gostaria que a implementação da disciplina de Empreendedorismo Digital fosse uma realidade no Curso de Informática de Gestão?

Sim () Não ()



INSTITUTO SUPERIOR DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO DA HUÍLA

ISCED-HUÍLA

INQUÉRITO DIRIGIDO AOS ALUNOS DO INSTITUTO POLITÉCNICO DO LUBANGO nº131

O presente inquérito visa obter informações sobre a implementação da Disciplina de Empreendedorismo Digital no curso de informática de gestão no IPoLUB na 13 Classe. Desde já agradecemos a vossa colaboração.

Por favor, responda o seguinte questionário de acordo com a sua opinião colocando um (X) nas alternativas que se enquadram com a sua opinião:

O empreendedorismo é o processo que incentiva a implementação de novos negócios ou mudanças em empresas já existentes.

1. Já ouviu falar sobre o Empreendedorismo Digital?

Sim () Não ()

2. Com que frequência usas a internet?

Muita () Pouca ()

3. Tem usado algumas Ferramentas para empreender digitalmente?

Sim () Não ()

4. Já usou um programa ou pagina para promover e divulgar algum negócio?

Sim () Não ()

a) Se sim assinala as que já usou

Facebook ()

Watsapp ()

Instagram ()

YouTube ()

Outros ()

5. Como futuro Informático como pensa em aplicar os conhecimentos adquiridos no mercado de trabalho?

Em programação;

Redes de computadores;

Técnico de informática;

Empreendedorismo;

Outras.

6. Caso tenha usado alguma plataforma para promover algum negócio qual tem sido o feedback?

Bom ()

Razoável ()

Mau ()

5 PLANO CURRICULAR / LISTAGEM DAS UNIDADES DE APRENDIZAGEM

Plano Curricular

Área de Formação: Informática

Curso: Técnico de Informática de Gestão

Disciplinas	Horas Curriculares Semanais		
	10ª Classe	11ª Classe	12ª Classe
Componente Sociocultural			
Português			
Inglês ou Francês	3	3	—
Formação de Atitudes Integradoras	3	3	—
Educação Física	2	2	—
Subtotal	2	2	—
Componente Científica			
Matemática	5	4	5
Organização e Administração de Empresas	3	4	5
Direito	—	—	3
Subtotal	8	8	13
Componente Técnica, Tecnológica e Prática			
Técnicas e Linguagens de Programação	6 = 3T+3P	4 = 2T+2P	—
Tecnologias de Informação e de Comunicação	4P	4P	3P
Bases de Dados e Redes de Computadores	4 = 1T+3P	3 = 1T+2P	—
Informática Aplicada à Gestão	—	3P	6 = 2T+4P
Sistemas de Informação	—	—	4 = 2T+2P
Projecto Tecnológico	—	—	6 6P(+6P)
Subtotal	14	14	19 (+6)
TOTAL	32	32	32 (+6)

Nota: Na disciplina de Projecto Tecnológico deve ocorrer desdobramento em turnos sempre que o número de alunos da turma for superior a 18.

Tabela 2. Grelha Curricular

Disciplinas	Horas curriculares semanais			
	10 Classe	11 Classe	12 Classe	13 Classe
Componente sócio cultural				
Português	3	3	--	--
Inglês ou francês	3	3	--	--
Formação de atitudes integradoras	2	2	--	--
Educação física	2	2	--	--
Subtotal	10	10		
Componente científica				
Matemática	5	4	5	--
Organização admnst de empresas	3	4	5	--
Direito			3	--
Empreendedorismo			4	
Subtotal	8	8	17	
Componente técnica				
Técnicas de Linguagem e Programação	6=3t+3P	4=2T+2P	--	--
Tecnologia de informação e comunicação	4P	4P	3P	--
Base de dados e redes de computadores	4P=IT+3P	3=IT+2P	--	
Informática aplicada a gestão	--	3P;	6=2T+2P	
Sistemas de informação	--	--	4=2T+2P	
Projeto tecnológico				6P(+6P)
Subtotal	14	14	19(+6t)	
Total	32	32	32(+6)	