



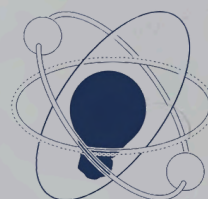
EMEIF FÉLIX ARAÚJO  
CAMPINA GRANDE/PB  
felixaraujomunicipal.com

**Memorial**

**Empreendedorismo, Educação Financeira,  
Propriedade Intelectual e Marketing Digital**



RELATÓRIO DE PROJETO INTEGRADOR CONDUZIDO POR JOÃO ADEMAR DE ANDRADE LIMA  
E SUBMETIDO AO "II PRÊMIO PI NAS ESCOLAS" DO INPI (FORMAÇÃO INICIAL/NEGÓCIOS)



**PROGRAMA  
PI NAS ESCOLAS**

## RESUMO DO PROJETO

O presente Projeto Integrador da Escola Municipal Félix Araújo foi desenvolvido entre julho e setembro de 2024 com alunos do 5º Ano do Ensino Fundamental, abordando práticas adaptadas e conceitos de Empreendedorismo, Educação Financeira, Propriedade Intelectual e Marketing Digital. Ao longo dele, as crianças desenvolveram ideias de empreendimentos, criaram marcas, elaboraram planos de negócios e construíram protótipos, culminando com a socialização dos resultados à comunidade escolar e agentes externos. O ciclo foi encerrado numa visita à sede do Sebrae de Campina Grande, onde participaram de uma aula prática sobre Empreendedorismo e Projeto de Vida e receberam devolutivas de suas propostas.

Essa iniciativa se conecta diretamente às ações do GESPI – Grupo de Educadores para Socialização da Propriedade Intelectual e está alinhada com os ODS – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, especialmente os ODS 4 (Educação de Qualidade), ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico), ODS 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura) e ODS 12 (Consumo e Produção Responsáveis).

Além disso, o projeto atuou como uma estratégia adicional de aprendizagem, com ênfase nas competências práticas, criativas e tecnológicas. Com uma abordagem interdisciplinar, integrou o aprendizado de negócios e tecnologia de forma contextualizada e experiencial, assegurando o desenvolvimento de novas competências e revisão de conteúdos essenciais.

## PROFESSOR IDEALIZADOR

### João Ademar de Andrade Lima

Professor Educação Básica 2 na Rede Pública Municipal de Campina Grande. Doutor em Ciências da Educação (DEP-ECHS-UTAD/PPGEd-CE-UFRN) e Pós-Doutor pela Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento (ACAD-INPI).

Mestre em Engenharia de Produção.

Graduado em Direito, Desenho Industrial, Computação e Pedagogia.

Pós-graduando em Ensino de Empreendedorismo e Propriedade Intelectual na Educação Básica (CA-CEAD-UFPI).

Criador e líder do GESPI – Grupo de Educadores para Socialização da Propriedade Intelectual (DGP-CNPq).

## OBJETIVO GERAL

Promover o desenvolvimento integral dos alunos através de uma educação empreendedora, financeira e tecnológica, aliando teoria à prática, e estimulando a criatividade, a inovação e o pensamento sustentável, preparando-os, enquanto Projeto de Vida, para desenvolver soluções de negócios e apresentar suas criações de maneira profissional.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Este Projeto Integrador visou, especificamente:

- Introduzir conceitos de Empreendedorismo e Educação Financeira, estimulando a criação de planos de negócios;
- Ensinar o valor da Propriedade Intelectual, promovendo o respeito às marcas e à proteção das criações autorais;
- Desenvolver habilidades de Marketing Digital, capacitando os alunos a criar e divulgar suas ideias;
- Estimular o pensamento crítico e o trabalho em equipe, através da criação de soluções inovadoras;
- Alinhar as atividades com os ODS, conscientizando sobre a importância de atitudes empreendedoras e da inovação para o desenvolvimento sustentável.

## BASE METODOLÓGICA E APORTE TEÓRICO

A metodologia adotada baseou-se na Aprendizagem Criativa e no Construcionismo, com uma abordagem prática em que os alunos aprendem fazendo (learning by doing). As atividades foram realizadas de maneira interdisciplinar, envolvendo teoria e prática por meio de oficinas que integraram o uso de ferramentas digitais, conceitos de negócios e Propriedade Intelectual.

Durante o projeto, os alunos participaram de atividades criativas, como a criação de nomes e marcas próprias, o desenvolvimento de planos de negócios e a construção de estratégias de marketing digital.

A base teórica do projeto foi sustentada pelos construtos do portal [propriedadeintelectual.wiki.br](http://propriedadeintelectual.wiki.br) (produto final do estágio pós-doutoral do Professor João Ademar) onde estão disponibilizados, também, todos os planos de aula construídos e utilizados no projeto.

# INOVAÇÃO NO PROJETO

A inovação deste projeto reside na integração de conceitos de Empreendedorismo, Educação Financeira, Propriedade Intelectual e Marketing Digital de forma prática e acessível para crianças do Ensino Fundamental. Ao longo de seus 08 (oito) encontros, os alunos foram incentivados a criar suas próprias “empresas” e refletir sobre o impacto de suas ideias no mercado, desenvolvendo habilidades estratégicas e táticas. O uso de ferramentas digitais para criar logotipos e desenvolver ações de marketing trouxe uma abordagem contemporânea, enquanto o contato direto com o Sebrae permitiu que os alunos aplicassem o conhecimento em um ambiente real, conectando teoria a uma experiência ricamente perceptível e apreensível.

## ALINHAMENTO COM OS ODS

Este projeto esteve alinhado com quatro dos ODSs da ONU:



ODS 4 – Educação de Qualidade: Oferece uma educação inclusiva e equitativa, promovendo o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como criatividade, inovação e tecnologia.



ODS 8 – Trabalho Decente e Crescimento Econômico: Estimula uma mentalidade empreendedora desde cedo, preparando os alunos para um futuro de negócios inovadores e responsáveis.



ODS 9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura: Ensina conceitos de inovação e Propriedade Intelectual, promovendo o respeito à criatividade como um motor de inovação sustentável.



ODS 12 – Consumo e Produção Responsáveis: Conscientiza os alunos sobre o uso responsável de recursos em suas criações, incentivando o uso de materiais recicláveis e de baixo custo.

# EMPREENDEDORISMO COMO ENTRADA PARA PI

O Projeto Integrador destacou o Empreendedorismo como uma habilidade crucial para o desenvolvimento pessoal e profissional. Os alunos vivenciaram a jornada de criação de negócios desde a concepção de uma ideia até o planejamento e a apresentação de planos de negócios. O foco na Propriedade Intelectual diferenciou o projeto, ensinando aos alunos a importância de proteger suas criações e inovações, promovendo o respeito à criatividade e incentivando a produção autoral desde cedo.

## RESULTADOS ALCANÇADOS

Os resultados alcançados foram bastante expressivos. Os alunos adquiriram conhecimentos práticos sobre temas relevantes ao seu cotidiano, desenvolvendo marcas, artes visuais e apresentando planos de negócios revisados. Esse processo proporcionou uma compreensão inicial, mas significativa, sobre desafios e oportunidades que enfrentarão no futuro, aplicáveis não apenas ao mundo dos negócios, mas às suas missões de vida. O engajamento de parceiros, da escola e das famílias também foi fundamental para o desenvolvimento socioemocional dos alunos, fortalecendo o espírito de colaboração.

Além disso, o projeto culminará com a participação dos alunos na Feira de Empreendedorismo, organizada pela Secretaria Municipal de Educação em novembro próximo, ampliando o impacto do aprendizado prático, à medida que receberão feedback direto da comunidade visitante.

## CRONOGRAMA GERAL DAS ATIVIDADES

- 10/07/24** • Noções gerais e preparação para o projeto;
- 11/07/24** • Início do desenvolvimento dos Planos de Negócio simplificado;
- 12/07/24** • Criação da marca e de sua arte (logo);
- 18/07/24** • Introdução à Educação Financeira e Planejamento de Custos; e
- 22/07/24** • Aplicação das marcas para simulação de divulgação em mídias sociais;
- Agosto** • Seleção dos planos a irem para a segunda etapa + devolutiva.
- 16/09/24** • Prototipagem dos negócios (produto mínimo viável);
- 18/09/24** • Estratégias de apresentação e venda da ideia; e
- 20/09/24** • Gravação do Pitches e apresentação à comunidade escolar.

# PLANOS DE AULA

## Plano nº 1 → Noções gerais e preparação para o projeto

### Objetivo

Introduzir os alunos ao conceito de Empreendedorismo, estimulando o pensamento criativo e a identificação de oportunidades de negócios.

### Conteúdo

- Explicar o que é Empreendedorismo de forma simples e acessível.
- Pesquisar juntamente com os alunos exemplos de empreendedores jovens ou de negócios conhecidos que possam ser interessantes para eles.
- Mostrar vídeo [“5 ideias para ganhar dinheiro sendo criança”](#), como exemplo.
- Procurar informações específicas, como a idade do empreendedor, a ideia de negócio e como começaram.

### Estratégias

- **Atividade Inicial:** “Se eu fosse um empreendedor?”
  - Pedir aos alunos que pensem em algo que gostariam de vender ou um serviço que gostariam de oferecer.
  - Compartilhar as ideias com a classe.
  - Anotar algumas das ideias no quadro para referência futura. **(ver núvem de palavras da página 8).**
- **Desenvolvimento:**
  - A partir das ideias apresentadas, abrir discussão sobre oportunidades de negócio:
    - Dividir os alunos em pequenos grupos e pedir para discutirem e listarem problemas que eles veem no dia a dia e como poderiam resolver esses problemas com um negócio.
    - Cada grupo deve apresentar suas ideias para a classe.

### Recursos

- Material de escrita.
- Computadores/tablets/celulares e acesso à Internet.
- Quadro branco e marcadores.

## Plano nº 2 → Estrutura do Plano de Negócio

### Objetivo

Guiar os alunos na preparação de um Plano de Negócio simplificado, incluindo pesquisa de benchmarking, identificação do público-alvo, criação de uma marca e desenvolvimento de um slogan.

### Conteúdo

- Apresentar o que é e a importância de se fazer um Plano de Negócio.
- Explicar o que é um benchmarking e fazer pesquisas sobre negócios semelhantes aos que serão idealizados pela turma.
- Mostrar a importância de se bem identificar e definir o público-alvo do negócio.
- Pensar na marca (nome e logo) e procurar se ela “já existe” na base de dados do INPI.
- Desenvolver um slogan.

### Estratégias

- **Atividade Inicial:** Revisão da aula anterior
  - Fazer uma breve revisão sobre o que é Empreendedorismo e relembrar as ideias de negócios que os alunos imaginaram na primeira aula.
  - Explicar o objetivo da aula de hoje: iniciar o desenvolver de um Plano de Negócio simplificado.
- **Desenvolvimento:**
  - Dividir dos alunos de acordo com os grupos.
    - Cada grupo deve debater e confirmar sua ideia de negócio.
  - Atividade de pesquisa: benchmarking
    - Com o uso de dispositivo conectado à internet, os alunos deverão pesquisar sobre negócios semelhantes ao que eles escolheram.
    - Observar os seguintes pontos:
      - Quais são os principais produtos ou serviços oferecidos?
      - Quais são os preços praticados?
      - Como é a apresentação dos produtos (embalagem, design etc.)?
      - Que tipos de estratégias de marketing são usadas?
  - Cada grupo deve listar os principais pontos observados e refletir como essas informações podem ser úteis para o desenvolvimento do seu próprio negócio.



## Plano nº 3 → Criação da Arte da Marca (Logo)

### Objetivo

Guiar os alunos na criação da arte da marca (logo) para seus negócios, começando com um desenho no papel e depois digitalizando-o usando a ferramenta Canva.

### Conteúdo

- Apresentar o conceito de logo.
- Associar a logo ao público-alvo.
- Praticar o desenho da marca no papel.
- Digitalizar a logo no [Canva](#).

### Estratégias

- **Atividade Inicial:** Revisão da aula anterior
  - Explicar o objetivo da aula de hoje: desenhar e digitalizar a arte da marca (logo).
  - Lembrar as marcas e os slogans que os alunos criaram na aula passada.
- **Desenvolvimento:**
  - O que é uma logo?
    - Explicar o conceito de logotipo e sua importância para a identidade visual de um negócio.
    - Pesquisar/mostrar exemplos de logotipos conhecidos e discutir o que os tornam eficazes.
  - Atividade de desenho
    - Distribuir folhas de papel e lápis de cor para os alunos.
    - Orientá-los a desenharem suas logo, incentivando a criatividade e originalidade, oferecendo feedback e sugestões conforme necessário.
  - Apresentação do Canva
    - Mostrar como acessar e usar o Canva.
    - Fazer uma breve demonstração, criando uma logo simples para que os alunos entendam as funcionalidades básicas.
  - Atividade prática no Canva
    - Pedir que os alunos acessem o Canva.
    - Orientá-los a recriar digitalmente seus desenhos de logo, utilizando as ferramentas de design disponíveis.
    - Ajudar os alunos a explorar diferentes fontes, cores e elementos gráficos para aprimorar suas logos.

- Apresentação e Feedback
  - Cada grupo deve apresentar sua logo para a turma.
  - Promover uma sessão de feedback, onde os alunos podem dar sugestões e elogios aos colegas.

### Recursos

- Computadores/tablets/celulares e acesso à Internet.
- Canva ou outra(s) ferramenta(s) de design gráfico online.
- Quadro branco e marcadores.

Foto 02: Criação de logo para negócio idealizado



## Plano nº 4 → Introdução à Educação Financeira e Planejamento de Custos

### Objetivo

Introduzir conceitos básicos de educação financeira e ajudar os alunos a identificar os itens e custos necessários para iniciar seus negócios.

### Conteúdo

- Introduzir conceitos de educação financeira.
- Identificar itens necessários para os negócios idealizados.
- Calcular e planejar, mesmo que de forma simplificada, os custos para o início do negócio.
- Abordar noções básicas de orçamento.

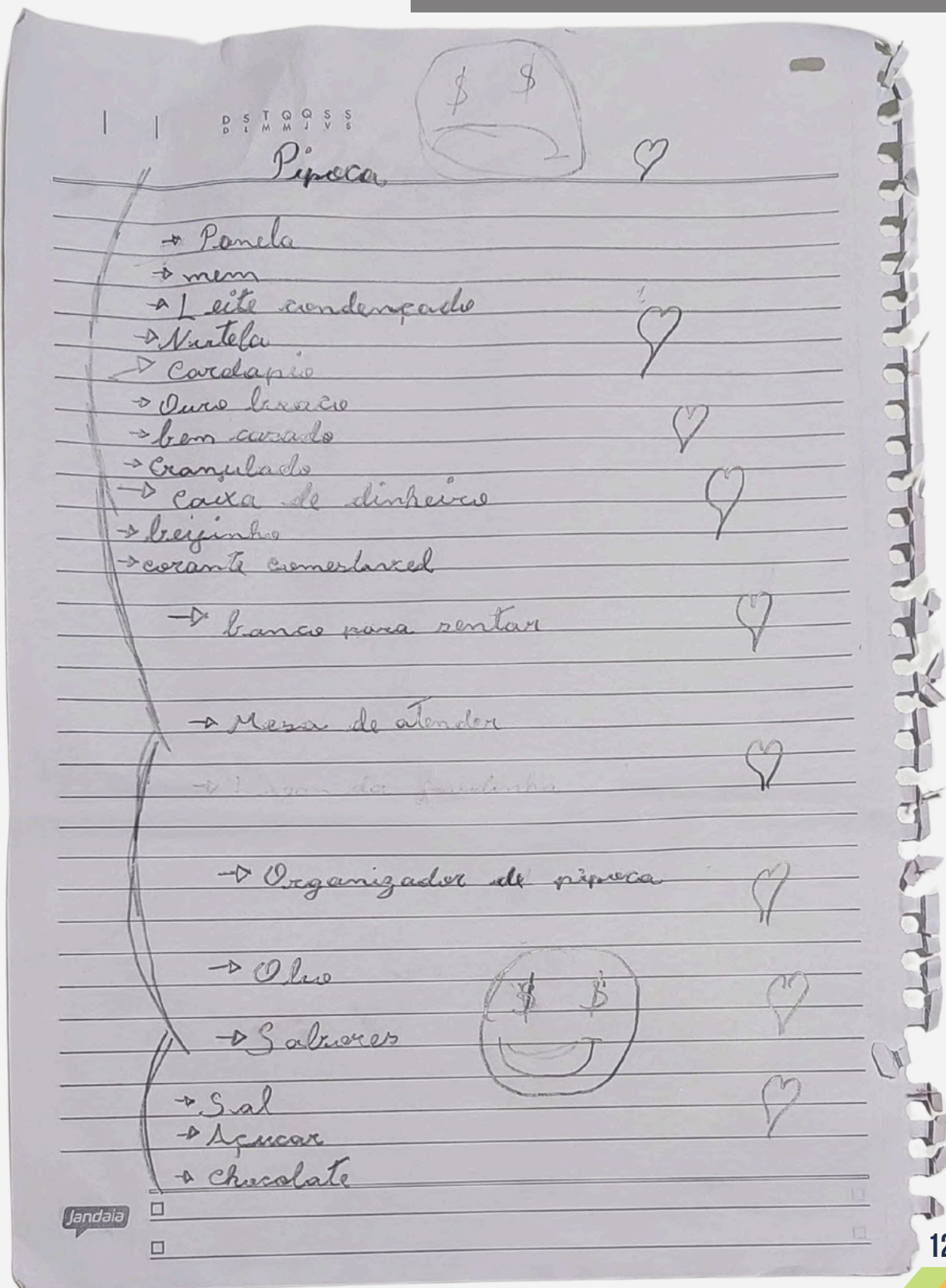
### Estratégias

- **Atividade Inicial:** “Bora pensar em dinheiro?”
  - Explicar o objetivo da aula de hoje: aprender sobre educação financeira e planejar os custos iniciais do negócio.
- **Desenvolvimento:**
  - Introdução à educação financeira
    - Explicar o que é educação financeira e sua importância.
    - Introduzir conceitos como receita, despesa, lucro e orçamento.
  - Atividade rápida: pedir aos alunos para darem exemplos de receitas e despesas que eles conhecem no dia a dia.
    - Mostrar vídeo [“Educação Financeira para Crianças”](#) como exemplo.
  - Atividade prática (componentes do negócio)
    - Pedir que cada grupo identifique e liste os itens necessários para iniciar seus negócios. Por exemplo: materiais, equipamentos, ingredientes, embalagens etc., incluindo produção, marketing e vendas.
  - Cálculo e planejamento de custos
    - Explicar como calcular os custos dos itens listados.
    - Solicitar que cada grupo estime o custo de cada item em sua lista, a partir de informações sobre preços.
    - Praticar a soma dos custos para obter o total de despesas iniciais.
  - Noções básicas de orçamento
    - Explicar o que é um orçamento e sua importância para manter o controle financeiro.
    - Pedir para que cada grupo crie um orçamento simples, considerando suas receitas e despesas esperadas.

## Recursos

- Folhas de papel e lápis.
- Calculadoras (opcional).
- Tabela de preços estimados.
- Quadro branco e marcadores.

Foto 03: "É muita coisa pra fazer pipoca!"



## Plano nº 5 → Aplicação das Marcas para simulação de divulgação em Mídias Sociais

### Objetivo

Ensinar os alunos a aplicar suas marcas em diferentes materiais de divulgação, com foco na criação de posts para mídias sociais.

### Conteúdo

- Introduzir formas de aplicação de marcas.
- Levar os alunos à criação de materiais de divulgação.
- Explorar o desenvolvimento de posts para mídias sociais.

### Estratégias

- **Atividade Inicial:** Mostrar os logotipos finalizados a partir das ideias dos alunos **(ver páginas 14 a 18)**
  - Explicar o objetivo da aula de hoje: aplicação da marca em diferentes materiais e em posts para mídias sociais.
- **Desenvolvimento:**
  - Introdução à aplicação de marcas
    - Explicar como uma marca pode ser aplicada em diferentes materiais, como cartões de visita, banners, embalagens etc.
    - Mostrar exemplos de boas aplicações de marca e discutir a importância da consistência visual.
  - Atividade prática no [Canva](#)
    - Pedir que os alunos usem o Canva para criação de materiais de divulgação para seus negócios, como cartões de visita, folhetos, etiquetas etc., bem como posts para mídias sociais.
    - Orientá-los a usar a logo e as cores da marca para garantir a consistência visual.
    - Oferecer feedback e sugestões conforme necessário.

### Recursos

- Computadores/tablets/celulares e acesso à Internet.
- Canva ou outra(s) ferramenta(s) de design gráfico online.
- Quadro branco e marcadores.

Foto 04: Simulação de mídias para Redes Sociais

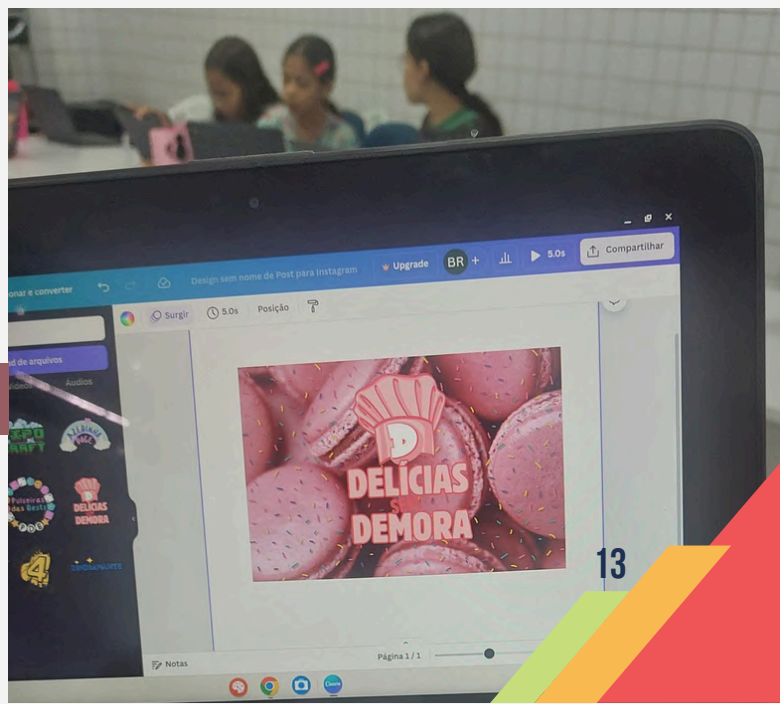




Foto 05: Ideação vs. arte final de "Pulseiras das Bests"

PULSEIRAS  
DAS  
BESTS



Foto 06: Ideação vs. arte final de "Bijulinha"

BIJULINHA

Bijulinha

LENDAS

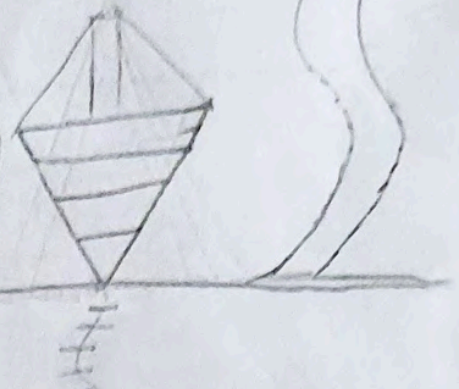


Foto 07: Ideação vs. arte final de "Lendas Pipas"

Foto 08: Ideação vs. arte final de "Delícias sem Demora"

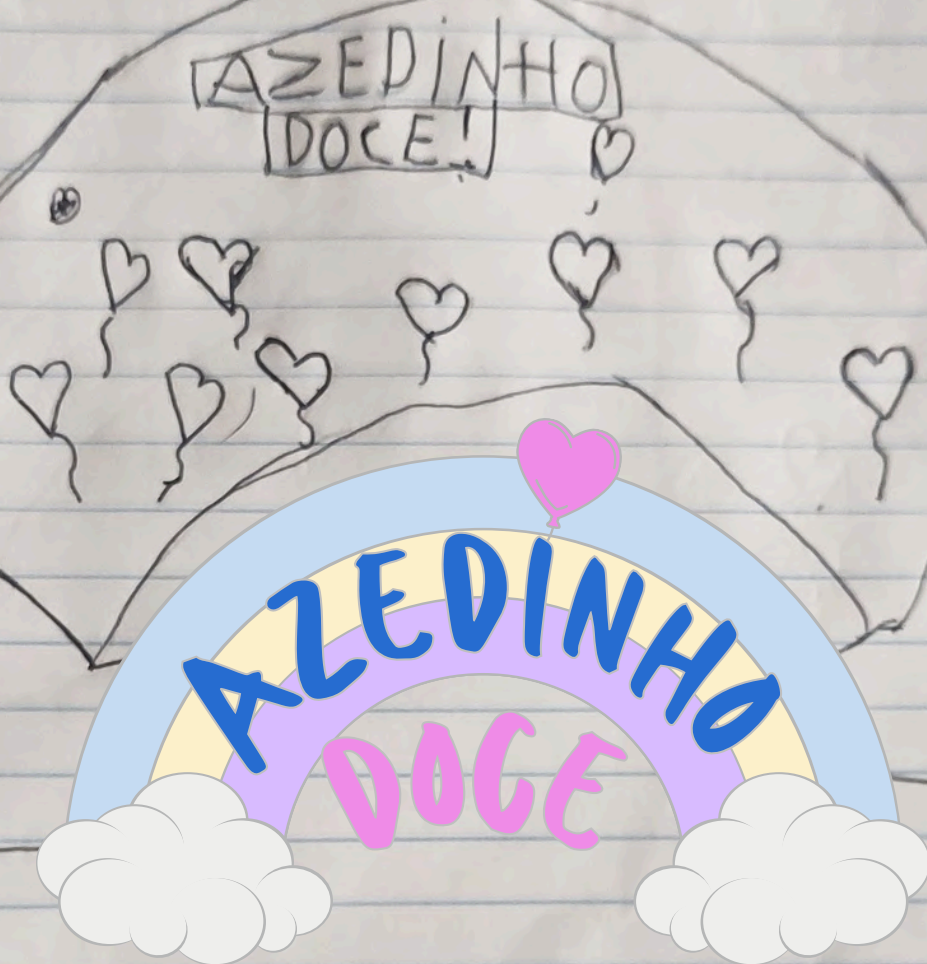


DINDINAMANTE

DINDIAMANTE

Foto 09: Ideação vs. arte final de "Dindiamante"

Foto 10: Ideação vs. arte final de "Azedinho Doce"



D D O C C E

**DOCES**  
**Vento**

Foto 11: Ideação vs. arte final de "Doces ao Vento"

Foto 12: Ideação vs. arte final de "Pamonha4Match"

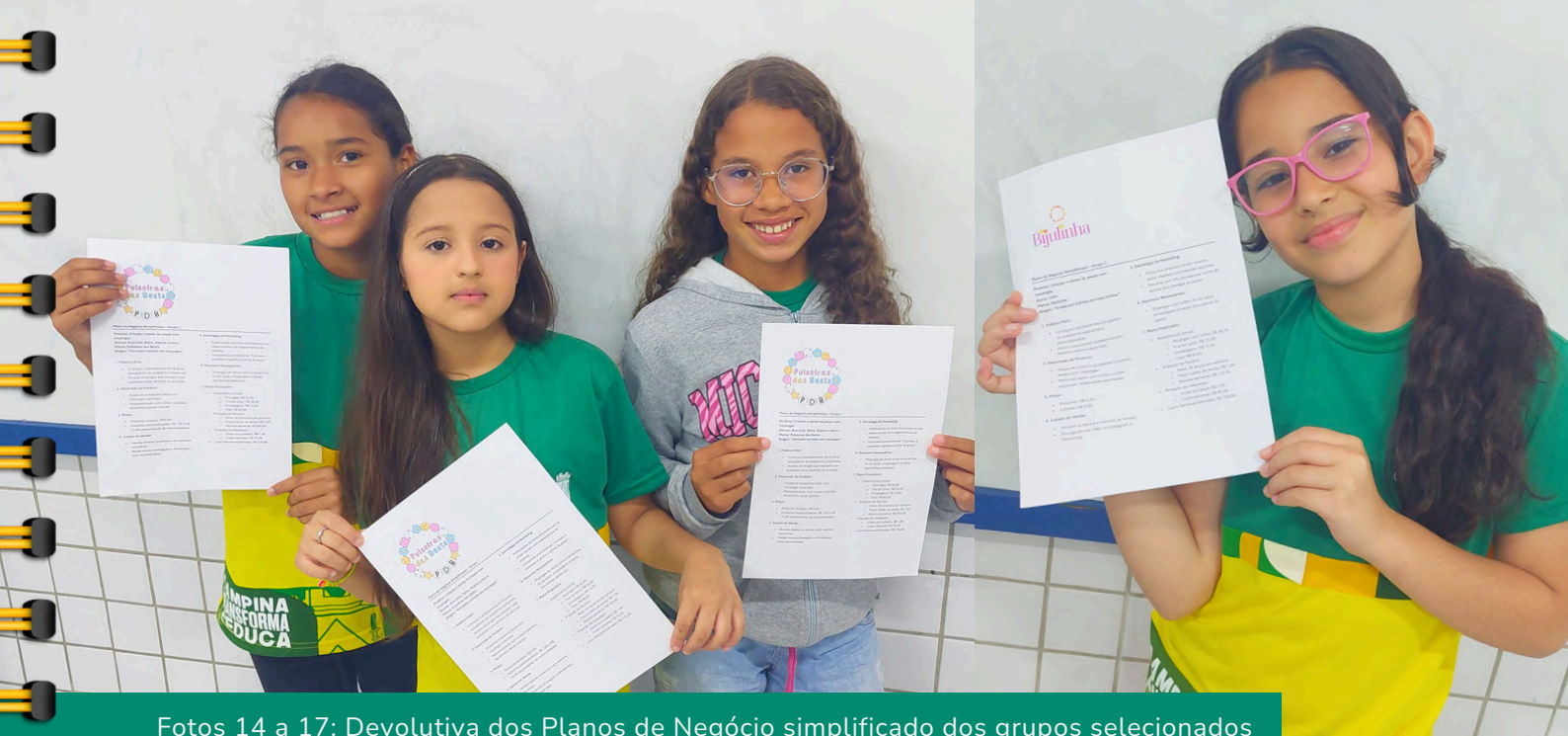


**PAMONHA**  
**4**  
**MATCH**

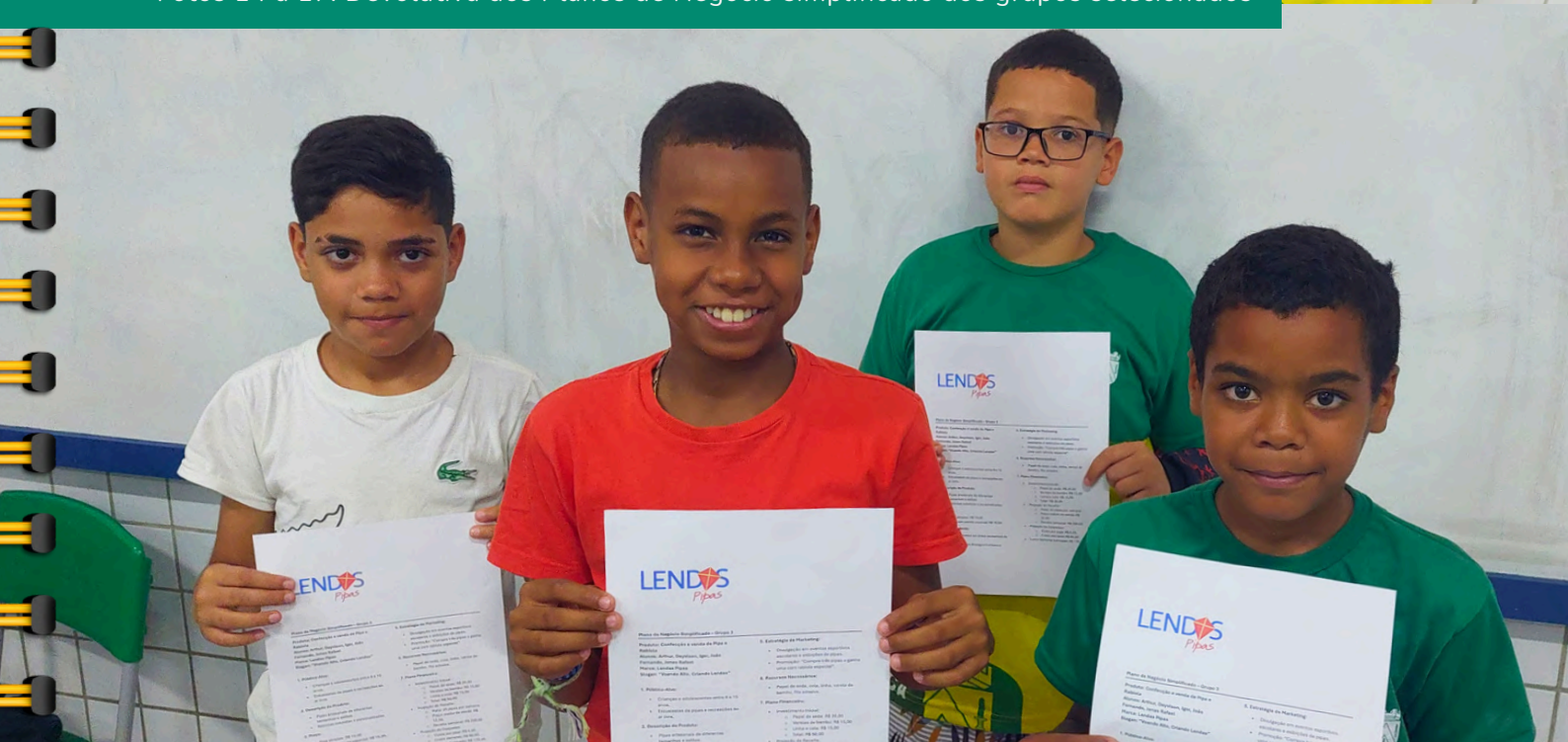


Foto 13: Ideação vs. arte final de "PipoCraft"





Fotos 14 a 17: Devolutiva dos Planos de Negócio simplificado dos grupos selecionados



## Plano nº 6 → Prototipagem dos negócios (MVP)

### Objetivo

Guiar os alunos na criação de um protótipo simplificado do seus negócios, estimulando a aplicação prática de suas ideias e possibilitando ajustes antes da implementação completa.

### Conteúdo

- Explicar o conceito de MVP (Produto Mínimo Viável).
- Prototipar o produto ou serviço pensado, seja em forma física ou como uma simulação.
- Testar o MVP entre os colegas para receber feedback.

### Estratégias

- **Atividade Inicial:** Revisão do plano de negócios
  - Revisar os elementos-chave dos negócios criados nas aulas anteriores (público-alvo, marca, orçamento).
  - Explicar o objetivo da aula de hoje: criação de uma versão simplificada do produto ou serviço para testar com os colegas.
- **Desenvolvimento:**
  - Explicação sobre MVP
    - Explicar de forma simples o conceito de MVP: um protótipo inicial que permite testar a viabilidade da ideia com o mínimo de recursos.
    - Exemplificar produtos e serviços reais a partir de (como começaram com) seus MVPs.
  - Construção do protótipo
    - Dividir os grupos e pedir para que eles comecem a pensar em como construir seu MVP.
    - Pode ser um protótipo físico (maquetes, mockups, amostras) ou uma simulação de serviço (encenação, apresentação).
  - Testes e feedback
    - Cada grupo apresentará sua ideia de MVP para a classe.
    - A turma dará feedback sobre o que poderia melhorar ou ser ajustado antes do “lançamento” final.

### Recursos

- Materiais variados (papel, canetas, cola etc.).
- Computadores/tablets/celulares e acesso à Internet.
- Quadro branco e marcadores.

## Plano nº 7 → Estratégias de apresentação e venda da ideia

### Objetivo

Guiar os alunos a estruturarem e apresentarem um “pitch” (apresentação curta e objetiva) para vender suas ideias de negócios de forma persuasiva.

### Conteúdo

- Explicar o conceito de pitch e sua importância.
- Instruir como estruturar um pitch eficaz (problema, solução, mercado, diferencial).
- Levar os alunos à prática de apresentação do pitch de seus negócios.

### Estratégias

- **Atividade Inicial:** Revisão do MVP e feedbacks da aula anterior
  - Discutir os ajustes feitos com base no feedback do MVP.
  - Explicar o objetivo da aula de hoje: apresentação das ideias dos negócios para possíveis clientes ou investidores.
- **Desenvolvimento:**
  - Explicação sobre pitch
    - Definir o que é um pitch e sua importância no mundo dos negócios.
    - Explicar a estrutura básica de um pitch:
      - Problema: identificar a demanda do cliente.
      - Solução: explicar como o produto resolve essa demanda.
      - Mercado: destacar quem são os clientes.
    - Diferencial: mostrar o que torna seu negócio “diferente”.
  - Prática do pitch
    - Cada grupo terá um tempo para preparar e ensaiar seu pitch.
    - Incentivar os alunos a manterem a apresentação curta e direta.
  - Apresentação e feedback
    - Cada grupo fará seu pitch para a turma e para o professor.
    - Feedback será oferecido sobre clareza, persuasão e estrutura.

### Recursos

- Material de escrita para esboço do pitch.
- Computadores/tablets/celulares e acesso à Internet.
- Quadro branco e marcadores.

## Plano nº 8 → Apresentação final à comunidade escolar

### Objetivo

Preparar e realizar uma apresentação final onde os alunos exibem seus negócios, incluindo seus MVPs e pitches.

### Conteúdo

- Finalizar o projeto com apresentação do negócio completo, incluindo MVP e pitch.
- Gerar feedback final para apresentação a outros colegas e professores.

### Estratégias

- **Atividade Inicial:** Preparação final para a apresentação
  - Discutir os ajustes feitos com base no feedback do MVP.
  - Explicar o objetivo da aula de hoje: apresentação final (simulação/prática para uma “venda” do negócio).
- **Desenvolvimento:**
  - Montagem de espaços
    - Solicitar que cada grupo idealize a montagem espaços, como sendo um stand, para exibir seu MVP e distribuir materiais de divulgação (flyers, cartões de visita etc.).
    - Estimular os alunos a organizarem seus espaços de forma criativa e atraente.
  - Apresentação dos pitches
    - Corrigir eventuais ruídos nos pitch, finalizando-os.
    - Cada grupo terá um momento para (re)apresentar seu pitch para o público presente.
    - A plateia (colegas, professores e, se possível, familiares) poderá fazer perguntas e dar feedback.
  - Encerramento
    - A turma e o público oferecerão feedback final.
    - Encerramento com a celebração do esforço dos alunos!

### Recursos

- Espaço físico e elementos para apresentação (mesas, cartazes etc.).
- Data show ou tela grande conectado(a) a computador em rede, para exibição de material digital.
- Convite aos familiares.

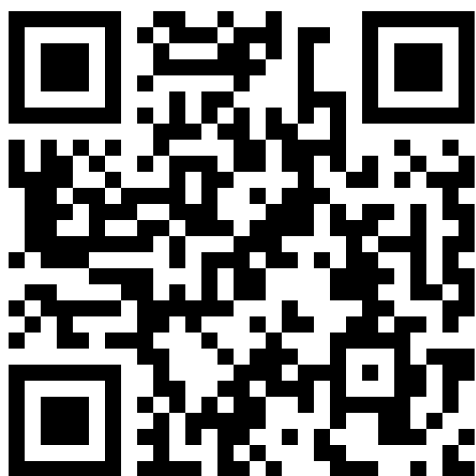
## PITCHES

Apresentamos aqui os resultados finais dos projetos selecionados, por meio dos pitches gravados. O comprometimento e a desenvoltura dos alunos ficaram evidentes em cada apresentação, demonstrando domínio dos conceitos de vendas e criatividade adquiridos ao longo do projeto.

Nos vídeos, foram inseridos jingles personalizados, criados com o uso de uma ferramenta de IA e baseados nos slogans dos negócios idealizados pelos grupos. Isso também gerou reflexões importantes sobre direitos autorais no contexto das ferramentas generativas.

A qualidade final alegrou a todos pelo encantamento e impressionou pela clareza com que cada grupo apresentou suas soluções inovadoras.

Confira através dos QR Codes abaixo:



# CULMINÂNCIA

A culminância deste Projeto Integrador sobre Empreendedorismo, Educação Financeira, Propriedade Intelectual e Marketing Digital foi marcada por uma inspiradora visita dos alunos participantes dos 04 (quatro) negócios selecionados à sede do Sebrae de Campina Grande. Lá, eles tiveram a oportunidade de vivenciar o ambiente empreendedor em sua essência, sendo recebidos pela Professora Ohana Trajano, Doutora em Administração (FEA-USP), que ofereceu uma palestra motivadora sobre Empreendedorismo e Projeto de Vida.

A experiência proporcionou uma rica troca de conhecimentos e reflexões, ampliando a visão dos alunos sobre suas futuras possibilidades e reforçando o impacto da jornada de aprendizagem que vivenciaram. Esse encerramento especial simbolizou a concretização dos objetivos que começaram a ser desenhados desde o início do projeto, e agora seguirão sendo mostrados, tanto cientificamente como aqui neste memorial, como em momentos práticos, como da prevista Feira de Empreendedorismo da Secretaria Municipal de Educação, em novembro, quando terão a oportunidade de apresentar seus planos e protótipos ao público em geral.

Fotos 18: Palestra da Professora Ohana Trajano



## VEJA MAIS!

Todo o processo deste Projeto Integrador veio sendo registrado em diversas plataformas e momentos, desde os Planos de Aula originais até postagens no Blog da Escola Municipal Félix Araújo. Assim, cada etapa da jornada foi cuidadosamente documentada, permitindo que todos pudessem acompanhar o progresso e o desenvolvimento dos alunos e suas ações. Convidamos a explorar esses registros e testemunhar passo a passo a evolução aqui relatada. São materiais que revelam não apenas o aprendizado técnico e criativo dos estudantes, mas também o amadurecimento socioemocional que vivenciaram ao longo dessa experiência transformadora.



[Planos de Aula originais](#) (última atualização em 20 de setembro de 2024).



[Verbete em propriedadeintelectual.wiki.br](#) (última atualização em 6 de setembro de 2024).



[Post sobre a finalização da primeira etapa do projeto](#) (em 22 de julho; ao final, links para todas as postagens das relacionadas ocasiões, feitas nas redes sociais do GESPI, via @gespinoinsta e @gespinoface).



[Post sobre a culminância do projeto](#) (em 23 de setembro; ao final, links para todas as postagens das relacionadas ocasiões, feitas nas redes sociais do GESPI, via @gespinoinsta e @gespinoface).

## POR FIM...

Agradecemos pela leitura deste memorial, que reflete a importância dos Projetos Integradores para um aprendizado mais amplo dos nossos alunos. Abordar Empreendedorismo, Educação Financeira, Propriedade Intelectual e Marketing Digital desde cedo é um desafio disruptivo, contudo essencial para prepará-los para um futuro de oportunidades.

Essa experiência não só amplia seus horizontes, mas também gera bases vindouras para o próprio desenvolvimento local, formando cidadãos inovadores e comprometidos, transformando ideias em ações que impactam positivamente a comunidade e inspiram novas gerações. Isto é o maior motivo para a nossa boa sensação de missão cumprida!