

# EDUZINE

DEZEMBRO - 2024, ANO I, Edição 03, Programa Educação que Transforma do SEBRAE/PE



## Missão do Eduzine

Difundir conhecimentos sobre educação empreendedora para alunos, professores, gestores e toda comunidade escolar de instituições de ensino pernambucanas. Apresentando as ações e diretrizes do Programa Educação que Transforma do Sebrae/PE e as transformações e impactos proporcionados através dele na educação de Pernambuco.

## Cases de Sucesso



Alunos da UFPE chegam na final nacional do Desafio Liga Jovem 2 no Congresso Anual de Startups e Empreendedorismo - CASE - e conquistam o bronze para Pernambuco! (Pg. 01)

Práticas exitosas dos Agentes Locais de Inovação de Educação Empreendedora do Sertão do Araripe transformam a vida de estudantes sertanejos através da educação empreendedora. (Pg. 02)



## Variedades

AGENDA CULTURAL - Impacto Day da metodologia



Jovens de Impacto culmina em grande festa no auditório do Sebrae/PE. (Pg. 04)

CARDÁPIO DA EDUCAÇÃO - Inovação em foco:

Gamificação no trabalho e os caminhos do Novo Ensino Médio em 2025. (Pg. 04)

## Parceria de Sucesso

ETE José Alencar Gomes da Silva e Sebrae/PE implementam a educação empreendedora no dia a dia de sala de aula para inovar na educação. (Pg. 02)



## Destaques da Educação



Conexão Bett convida o Sebrae/PE para apresentar a educação empreendedora do Programa Educação que Transforma e seus impactos na comunidade escolar regional.



# Os melhores da educação

## Resultados de Impacto dezembro



15.738 professores(as)



284.210 estudantes da rede de ensino de Pernambuco



R\$5.971.399,00 para apoiar ações de educação da Região Metropolitana do Recife ao Sertão do São Francisco



Eventos educacionais: Miniempresa, Jovens de Impacto, Congresso Internacional de Inovação na Educação, Acelera no Enem, Campus Party

## Cases de Sucesso

**Estudantes da Universidade Federal de Pernambuco disputam a final nacional do Desafio Liga Jovem 2 que encerrou no Congresso Anual de Startups e Empreendedorismo realizado em São Paulo.**

Criadores do aplicativo Maia Tech, solução tecnológica para auxiliar estudantes neurodivergentes a planejarem seus estudos, grupo de estudantes do ensino superior da UFPE se engaja em uma maratona de ideação de soluções tecnológicas para resolver os desafios da sociedade. O Desafio Liga Jovem 2 – DLJ 2 – foi um evento que alcançou 55 mil inscrições em todo Brasil, trazendo estudantes do ensino fundamental anos finais, ensino médio, profissional e superior para pensarem em soluções empreendedoras e inovadoras para sanar desafios do mercado, comunidade e/ou sociedade.

O time composto por 01 mentor/professor e 05 estudantes da RMR passou por 03 fases da competição: estadual, regional e nacional. Se destacando frente a 4.990 estudantes pernambucanos inscritos no DLJ 2 e foram no Congresso Anual de Startup e Empreendedorismo disputar a etapa nacional representando Pernambuco, alcançando a terceira colocação na categoria ensino superior, conquistando cartões presentes, smartphones e viagem nacional com tudo pago para conhecer evento e ecossistema de inovação de SP.



## Agentes Locais de Inovação do Sertão do Araripe apoiam a implementação de educação empreendedora e inovação com escolas do Sertão Pernambuco

Em 2024, a Escola Professora Antônio Marinho Apolinário, em Trindade-PE, foi atendida pelo projeto Agente Local de Inovação da Educação Empreendedora, que promove empreendedorismo e inovação no ambiente escolar.

A escola adotou metodologias sobre finanças, marketing e vendas na era digital e realizou, em parceria com o Senar e o Sebrae/PE, um curso de produção de alimentos derivados do leite.

Voltado para alunos da EJA Campo, o curso capacitou os participantes no processamento de laticínios, fortalecendo habilidades práticas para o empreendedorismo.



O ALI Educação é um programa com duração de 12 meses, inteiramente gratuito, com 14 encontros na instituição de ensino parceira auxiliando na implantação de educação empreendedora e inovação no contexto escolar. Foi o que aconteceu também com a Escola Estadual Pedro Muniz Falcão, que através do ALI Educação promoveu a realização de uma oficina de artesanato em madeira.

A capacitação foi realizada através da parceria com um cliente do Sebrae do segmento da economia criativa. A oficina prática foi um sucesso e cada aluno produziu sua própria peça artística, estimulando o empreendedorismo associado ao talento territorial do artesanato, uma cultura forte da região.



## Parceria de Sucesso: ETE JOSÉ ALENCAR GOMES DA SILVA e SEBRAE/PE

Desde 2021, a Escola Técnica Estadual Prof. José Alencar Gomes da Silva, em parceria com o Sebrae-PE, promove educação empreendedora e inovação. A colaboração começou com o VI Papo de Administrador, avançando em 2022 com a Mostra INOVA e palestras no Dia do Administrador, focando em gestão, inovação e empreendedorismo digital.

A escola também desenvolve projetos como Ubuntu, CIRANDA, o Dicionário Antirracista e a Festa do Saci, que unem inclusão, liderança e sustentabilidade. Em 2024, a ETE participou do evento Jovem 360, organizado pelo Sebrae/PE, reforçando seu compromisso com transformação social e formação empreendedora.



# Tá bombando na rede

## Inteligência Artificial

O **Leonardo AI** é uma plataforma gratuita de inteligência artificial para criação de conteúdos digitais, como imagens e modelos 3D. Fácil de usar, ela permite desenvolver designs personalizados, protótipos visuais e materiais educativos, reduzindo custos e estimulando a criatividade. Para melhores resultados, recomenda-se descrever detalhadamente o cenário desejado, com suporte ao português.

O **GAMMA IA** é uma ferramenta de inteligência artificial que simplifica a criação de apresentações, relatórios interativos e materiais de comunicação. Intuitiva e sem exigir habilidades técnicas, a aplicação permite combinar texto, mídia e design a partir da descrição do tema da apresentação ou com base em descrições, textos prontos ou anotações. Os usuários com essa IA podem gerar slides e conteúdos em instantes, otimizando a produção de materiais didáticos e incrementando com criatividade e design.



## Campeão de Bilheteria HORA DA VIRADA

O curso Hora da Virada convida você a assumir o controle da sua vida, ajudando a identificar propósitos, criar um projeto de vida e transformá-lo em empreendimentos de sucesso. De forma prática e dinâmica, o curso desenvolve competências como aprendizagem ativa, empatia, criação de possibilidades e resolução de problemas.



# Variedades

## Agenda Cultural

**Sexta-feira, 06 de Dezembro**

Local: Rua Tabaiaras, nº 360, Ilha do Retiro, Recife/PE.

### IMPACTO DAY do Jovens de Impacto

Em 2024, a parceria entre o Programa de Educação Empreendedora do Sebrae/PE e a Verda impactou mais de 45.000 alunos de 100 escolas públicas de Pernambuco.

O evento de encerramento destacou projetos de empreendedorismo social desenvolvidos por alunos do ensino médio, com uma transmissão estadual que apresentou os principais resultados, iniciativas de destaque e participações motivadoras.



[Assista clicando aqui!](#)

## Cardápio da Educação

**GAMIFICAÇÃO: do mundo dos jogos ao ambiente de trabalho.**

Curioso para saber como as técnicas de gamificação podem incrementar seu dia a dia educacional, profissional ou empreendedor? Descubra como aplicar elementos de jogo em suas jornadas empreendedoras!



**O FUTURO DO ENSINO MÉDIO, os ajustes do Novo Ensino Médio e o futuro da educação em 2025.**

Quer descobrir como a reforma educacional do ensino médio vai impactar a rotina das escolas e comunidade escolar?



Baixe o e-book e conheça as mudanças na carga horária e itinerários formativos.

# Entretenimento

## Entrevista e Opinião



**CLÁUDIA AZEVEDO**, gestora regional do Programa Educação que Transforma do Sebrae/PE da Região Metropolitana do Recife. Gestora de projetos pelo Sebrae/PE, pós-graduada em Gestão da Qualidade em Serviços e bacharelada em Pedagogia.

Nesta conversa, discutimos o papel da escola na formação cidadã, a parceria família-escola no aprendizado e estratégias para preparar estudantes para um futuro digital, com foco em soft skills e educação empreendedora.

Se interessou? [Leia a entrevista na íntegra.](#)

Gerir o tempo é um desafio do profissional moderno. Ferramentas como Evernote, Trello e Google Agenda ajudam na produtividade e priorização diária. Aprenda como introduzir na sua rotina



A HeyGen permite criar avatares personalizáveis, ajustando perfil físico, étnico, voz, idioma e estilo, ideal para enriquecer apresentações com criatividade e originalidade.

Vamos embarcar nas novas tecnologias da inteligência artificial e diversificar a educação formal?

Já imaginou? [Clique aqui](#) e veja como!



# EDUZINE

## Quem somos?

Somos o Programa Educação que Transforma do Sebrae/PE, fomentamos a cultura do empreendedorismo inovador para gestores, professores, alunos e comunidade escolar pernambucana. Convidamos você para somar na transformação realizada através da educação, colaborando com a formação cidadã, construção de projetos de vida e impulsionando o protagonismo que transforma positivamente realidades.

**Quer levar algum de nossos projetos para sua escola?**

Então entra em contato com o time de gestores da educação empreendedora do Sebrae/PE abaixo e vamos ser parceiros!



**Gestor Estadual do Programa de Educação Empreendedora**  
Danilo Lopez - 81- 9.9148-2074 - danilolopez@pe.sebrae.com.br



**Recife, RMR e região**  
Cláudia Azevedo - 81 9.9963-6626 - claudiam@pe.sebrae.com.br



**Zona da Mata e região**  
Maria Ximenes - 81 2101-8221 - mariahx@pe.sebrae.com.br



**Caruaru e região**  
Samantha Farias - 81 9.9726-4625 - samanthaf@pe.sebrae.com.br



**Garanhuns e região**  
Jefferson Fernandes - 87 9.9127-0601 - jeffersonf@pe.sebrae.com.br



**Serra Talhada e região**  
Elvio Arruda - 81 9.7912-6007 - elviob@pe.sebrae.com.br



**Petrolina e região**  
Maria Regina Sento Sé - 87 9.9124-2510 - reginas@pe.sebrae.com.br



**Araripina e região**  
Luana de Alencar - 87 9.9126-5502 - luanaribeiro@pe.sebrae.com.br

Roteiro e Edição: Danilo Lopez | Produção visual e Diagramação: Clarice Tomaz Alves | Ilustrações: [storyset.com](http://storyset.com)