

Publicação da Associação Nacional de Entidades Promotoras de Empreendimentos Inovadores

locus científico

Volume 10 | Número 01 | Dezembro de 2025

ISSN 1981-6804

Trilhando Emoções e Competências: O Uso do App Anna para Desenvolver Soft Skills na Jornada Inova da Rede de Ecossistemas de Pernambuco

Carla Pasa Gómez, Denise Clementino de Souza, Simone de Lira Almeida, Genésio Gomes da Cruz Neto, Ademir Macedo Nascimento, Paulo Hugo Espírito Santo Lima, Ivaldir Honório de Farias Junior

Trilhando Emoções e Competências: o uso do App Anna para desenvolver Soft Skills na Jornada Inova da Rede de Ecossistemas de Pernambuco

Carla Pasa Gómez¹, Denise Clementino de Souza², Simone de Lira Almeida³, Genésio Gomes da Cruz Neto⁴, Ademir Macedo Nascimento⁵, Paulo Hugo Espírito Santo Lima⁶, Ivaldir Honório de Farias Junior⁷

Resumo

A Jornada Inova REPE é um esforço conjunto da Universidade de Pernambuco (UPE) e da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) para promover jornadas de inovação aberta GovTech visando desenvolver competências e habilidades empreendedoras em ambientes universitários, incentivando a solução de problemas reais do estado de Pernambuco. O projeto tem como resultados previstos a entrega de soluções aos desafiadores, mas também o processo de formação de inovadores e empreendedores para fortalecer o ecossistema pernambucano. Coerente portanto, está o desenvolvimento de soft skills de trabalho em equipe, comunicação eficiente, resolução de problemas e proatividade. O alcance estadual da Jornada exigiu soluções virtuais e para isso foi escolhido o App Anna, que avaliou as habilidades e competências socioemocionais dos participantes. Como resultados foram atendidos 263 participantes que puderam fazer uma autoavaliação de suas soft skills e participar de 27 trilhas sobre estas competências.

Palavras-chave

Jornadas inovadoras, Soft skills, App Anna, Qualificação de potenciais empreendedores.

Abstract

The Inova REPE Journey is a partnership between the University of Pernambuco (UPE) and the Federal University of Pernambuco (UFPE) to promote GovTech open innovation journeys aimed at developing entrepreneurial skills and abilities in university environments, encouraging the solution of real problems in the state of Pernambuco. The project's expected results include the delivery of solutions to challengers, but also the process of training innovators and entrepreneurs to strengthen the Pernambuco ecosystem. Therefore, it is consistent with the development of soft skills in teamwork, efficient communication, problem-solving and proactivity. The statewide scope of the Journey required virtual solutions and for this, the Anna App was chosen, which assessed the socio-emotional skills and abilities of the participants. As a result, 263 participants were served, who were able to self-assess their soft skills and participate in 27 trails on these skills.

¹ Carla Pasa Gómez, UFPE. PROPAD. E-mail: carla.gomez@ufpe.br

² Denise Clementino de Souza, UFPE. PPGIC e PPHTur. E-mail: denise.csouza@ufpe.br

³ Simone de Lira Almeida, UFPE. Parquetec. E-mail: simone.almeida@ufpe.br

⁴ Genésio Gomes da Cruz Neto, UPE. E-mail: professorgenesis@gmail.com

⁵ Ademir Macedo Nascimento, UPE. E-mail: ademir.nascimento@upe.br

⁶ Paulo Hugo Espírito Santo Lima, UPE. E-mail: paulo.hugo@poli.br

⁷ Ivaldir Honório de Farias Junior, UPE. E-mail: ivaldir.farias@upe.br

Key words

Innovative journeys, Soft skills, Anna app, Qualification of potential entrepreneurs.

Introdução

O ecossistema de inovação de Pernambuco tem se consolidado como um dos mais dinâmicos do Nordeste brasileiro, reunindo atores institucionais, acadêmicos, governamentais e empresariais em torno de um propósito comum: fomentar o desenvolvimento científico, tecnológico e socioeconômico por meio da inovação colaborativa.

Por iniciativa do Governo do Estado de Pernambuco, surge a Rede de Ecossistemas de Pernambuco (REPE) que se configura como uma estratégia inovadora de articulação territorial, voltada à promoção do desenvolvimento regional por meio do fortalecimento de ecossistemas locais de inovação e empreendedorismo. A Rede atua como catalisadora da descentralização das ações de inovação, incentivando a criação de conexões entre os pólos acadêmicos e produtivos das diversas regiões do estado.

Além da REPE o Governo do Estado de PE lançou a Usina Pernambucana de Inovação que atua como plataforma aberta de inovação, funcionando como ponte entre órgãos e entidades governamentais, instituições de ensino superior, centros de pesquisa, organizações da sociedade civil e empreendedores. Essa dinâmica de quádrupla hélice promove um ambiente de inovação aberta, onde diferentes saberes e competências se somam na construção de respostas criativas e eficazes às demandas sociais.

Atores importantes da REPE estão as Universidades de Pernambuco (UPE) e a Federal de Pernambuco (UFPE), que desempenham papel central na formação de capital humano qualificado, na promoção do empreendedorismo universitário e na transferência de tecnologia.

Em 2024 as duas universidades firmaram um Acordo de Cooperação Técnica (ACT) para fortalecer a cooperação entre as instituições na execução de projetos de inovação e fortalecer o protagonismo das Universidades no ecossistema de Pernambuco. A iniciativa busca promover ações conjuntas que estimulem o empreendedorismo universitário e a inovação, integrando os esforços do Parque Tecnológico e Científico da UFPE e da Agência de Inovação da UPE. O acordo prevê a realização de diversas atividades colaborativas, incluindo a implementação de programas de inovação aberta.

Uma das iniciativas para colocar em marcha o ACT foi a apresentação do projeto Jornada Inova REPE ao edital da Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (FACEPE) em 2024 (com início em março de 2025) que tem como objetivo promover jornadas de inovação aberta GovTech visando desenvolver competências e habilidades empreendedoras em ambientes universitários, incentivando a solução de problemas reais do estado de Pernambuco.

Tendo como pauta os desafios postos no âmbito da REPE, o projeto se propõe a atuar nas diversas Unidades da UPE e UFPE, mobilizando e engajando estudantes, professores e mentores para atuar nas cidades de Recife, Caruaru, Garanhuns, Petrolina, Arcoverde, Nazaré da Mata e Palmares.

Foram escolhidos, inicialmente, 20 desafios na Usina Pernambucana de Inovação lançados por órgãos da gestão pública estadual como a Secretaria do Meio Ambiente e Sustentabilidade, Polícia Civil, Fundação de Hematologia e Hemoterapia de Pernambuco, Secretaria da Fazenda, Secretaria de Educação e Companhia Pernambucana de Saneamento.

As soft skills como elemento desafiador da educação empreendedora

A educação empreendedora desloca o eixo da acomodação pessoal e prova a inquietação de competências e habilidades para pensar de forma crítica e criativa, organizar informações e ideias, tomar decisões, mas sobretudo desencadeia reflexões críticas em busca de propósito que faça sentido para o participante, aprendendo a olhar para dentro de si, se encontrando para transformar o que está ao seu redor buscando a satisfação com o que se faz. Por isso, “orientar as pessoas a descobrirem o que ela sempre fez de melhor, auxiliar para que ela dê valor a isso, e até transforme em negócio é uma das missões da educação empreendedora” (Cardoso, 2017, p. 72).

Ao longo dessa jornada, os desafios de atitude pessoal e posteriormente coletiva (equipe) vão se configurando e moldando a noção do líder e da equipe. É, portanto, a habilidade de execução em ambientes de pressão, complexidade, com grupos diversos (seja de consumidores ou equipe) que o processo de reflexão sobre a própria experiência vivenciada consolida o desenvolvimento de competências e habilidades chamadas de soft skills.

E na medida em que os desafios de atitudes vão se tornando mais complexos é preciso dominar princípios de diálogo qualificado e permitindo que todos sejam considerados no processo de melhoria e evolução, sem confronto, exercitando a escuta ativa, empatia e a atenção aos outros.

Ou seja, os desafios de atitudes convocam os empreendedores a exercitar a autoconsciência, por meio de atividades que trabalhem o limite da zona de conforto, a explorar a inteligência emocional e desenvolver a autoconfiança, comprometimento, autonomia e atitudes empreendedoras.

Esse esforço de investigação e análise são coerentes com os estudos de Zichella & Reichstein (2022) que sugeriram que os programas de empreendedorismo incluam conteúdos e ementas que forneçam consciência dos mecanismos cognitivos envolvidos na tomada de decisão de empreendedores capazes de gerar consciência na e da aprendizagem.

Todos os participantes da Jornada Inova REPE foram convidados a desenvolver suas competências e habilidades socioemocionais com o uso do App Anna, uma plataforma online, que desenvolveu:

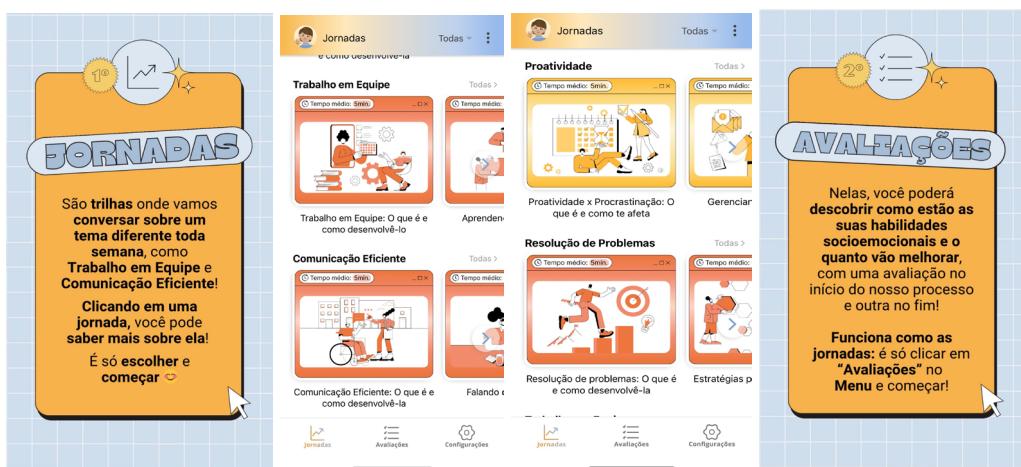
- Trabalho em equipe: o que é e como desenvolver; aprendendo a se adaptar; equilibrando a fala e a escuta; aceitando o diferente; motivando grupos; lidando com feedbacks.
- Comunicação eficiente: o que é e como desenvolver; falando com confiança; aprendendo a dizer não; equilibrando sinceridade e empatia; falando a mesma língua; lidando com opiniões diferentes.
- Resolução de problemas: o que é e como desenvolver; passo a passo para a solução; utilizando sua experiência para criar soluções; a pressa pode ser inimiga da solução; aprendendo a pedir ajuda; estratégias para priorizar e agir; questionário de resolução de problemas.
- Proatividade: proatividade x procrastinação; o que é e como te afeta; gerenciando imprevistos; planejamento inteligente; pequenos passos, grandes resultados; conheça seu tipo de procrastinação; procrastinação ou atraso?; procrastinação e atitude.

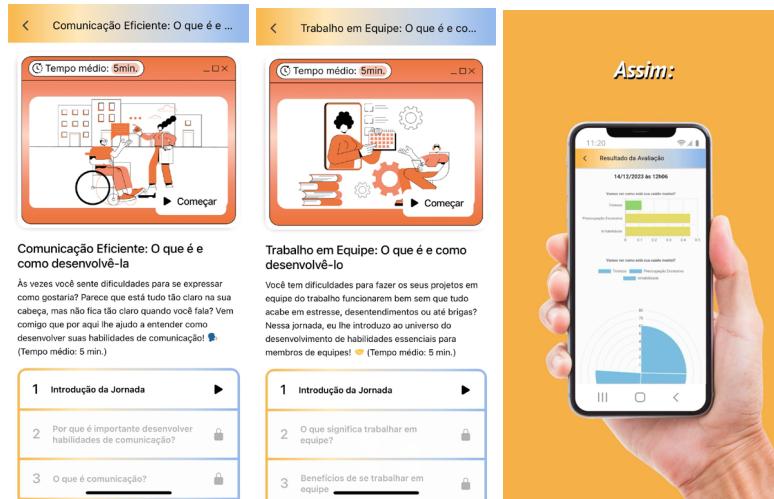
Metodologia

Durante 7 semanas, através da interação do usuário com o App, foram avaliadas individualmente as seguintes categorias de competência: (a) comunicação eficiente; (b) trabalho em equipe; (c) resolução de problemas: pensamento criativo e flexibilidade; tomada de decisão sob pressão; e, (d) proatividade e autonomia na busca por soluções.

A metodologia utilizada para a avaliação e o desenvolvimento das soft skills teve início com a fase “Jornadas”, que abordou trilhas de competências e habilidades socioemocionais, seguida pela fase “Avaliações”, visando o autoconhecimento dos participantes.

Figura 1: Avaliação e Desenvolvimento de Soft Skills (2025)

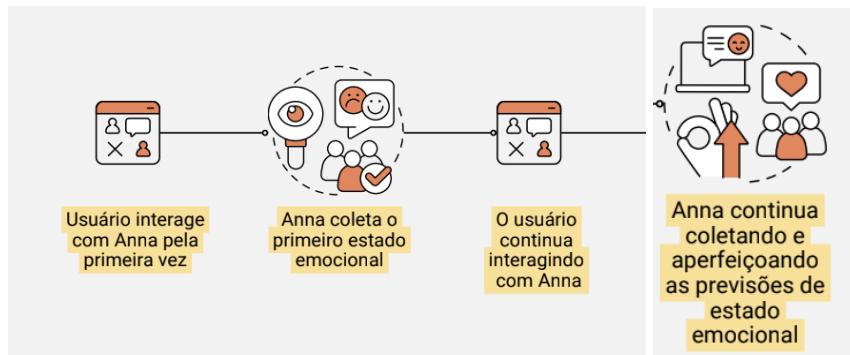




Fonte: App Anna

Com o uso da inteligência artificial, o App Anna monitorou as emoções dos participantes permitindo que cada um refletisse sobre seu progresso.

Figura 2: Monitoramento dos Participantes (2025)



Fonte: App Anna

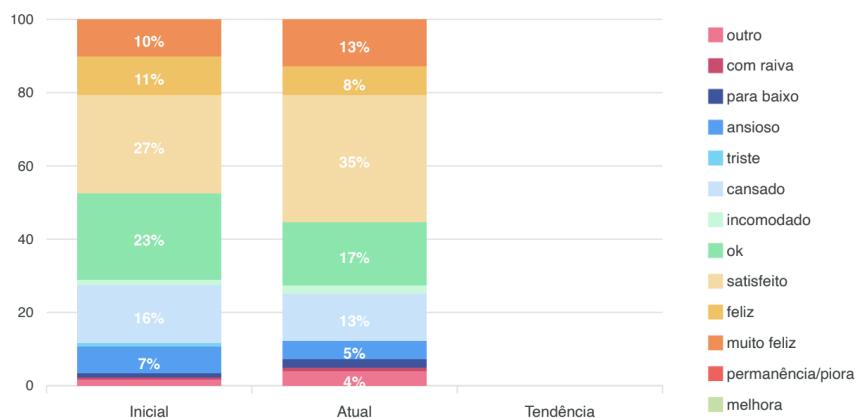
A evolução do estado emocional acompanhado do desenvolvimento das competências foram trabalhadas simultaneamente as semanas de ideação e demonstram tanto em análise individual quanto coletiva que o objetivo foi alcançado. A exemplo das figuras a seguir:

Figura 3: Evolução do Estado Emocional (2025)



Fonte: App Anna

Figura 4: Percentual da Evolução do Estado Emocional (2025)



Fonte: Anna

Concluída a fase de desenvolvimento das soft skills, espera-se que os participantes entrem na fase de desafios de realização do MVP uma vez que é aqui que inicia a jornada de solução do problema de forma efetiva pois espera-se que o aprendizado adquirido venha das críticas para melhorar ou refazer o proposto.

Aprender com a experiência do usuário/clientes a partir da validação do protótipo é ter um novo aprendizado sobre o processo como um todo, sobretudo para perceber o que é preciso melhorar, refazer, abandonar, incluir, ajustar antes de realizar altos investimentos no produto/serviço final.

Nessa mesma direção espera-se que o empreendedor seja capaz de desenvolver sua habilidade de networking se expondo e se conectando com outros empreendedores, reforçando e consolidando a importância do desenvolvimento das soft skills.

Discussão

O impacto da intervenção ainda está sendo acompanhado, uma vez que neste momento a Jornada ainda está ocorrendo (julho de 2025) e, portanto, não há como mensurar a influência do desenvolvimento realizado com o uso do App Anna nas etapas de prototipação e geração de negócios.

Por outro lado, os reflexos diretos e indiretos do desenvolvimento das soft skills podem ser percebidos no acompanhamento constante das equipes nas diferentes fases da Jornada. Na fase inicial da Jornada, o acompanhamento do desenvolvimento das competências almejadas foi realizado considerando a interação diária dos participantes com o App (Figura 5), o que resultou em intervenções da equipe organizadora para promover o engajamento.

Figura 5: Métrica de acompanhamento de interações do participante com o App

média de interações por usuário/por dia



Fonte: Anna

Uma destas intervenções foi no tema formação de equipes realizadas através de lives, disponibilização de material gráfico e interação remota com uso de comunicação no grupo de WhatsApp. Como resultados tem-se o exemplo da formação de grupos de participantes que não se conheciam entre si, com formações diferentes, provenientes de Universidades e de localidades diferentes que colocaram em prática o desenvolvimento das competências trabalho em equipe e resolução de problemas (Figura 6).

Figura 6: Exemplo de intervenção para a formação de equipes

Desafio 3	Desafio 4	Desafio 5	Desafio 6	Desafio 7	Desafio 8	Desafio 9
Líder: Patrícia M. Beatriz S., Lucas X. Marina M., Taiane E., Renata G.	Líder: Membros:	Líder: Membros:	Líder: Membros: Danilo P., Diego B., Denilson S., Diogo R., Houemakou R., Jefferson R., José G., Lucas R., Matheus G., Rafael A.	Líder: Membros:	Líder: Membros: Ana F., Marcelo S., Luis F.	Líder: Sully F.

Das 20 equipes selecionadas para participar da 3^a fase da Jornadas, 02 desistiram na primeira semana sob a alegação de excesso de atividades e falta de tempo para atender as demandas futuras da Jornada. Dentre as 18 restantes, destaca-se a equipe do Desafio 7 apresentada na Figura 6 para elucidar as mudanças mensuráveis nas competências dos participantes, continuidade do engajamento e efeitos posteriores do desenvolvimento das competências socioemocionais.

A equipe formada por 02 profissionais de mercado (com experiência e maturidade profissional), estudantes de graduação de universidades pública e privadas (pouca ou nenhuma experiência profissional) e de mestrado (estudante estrangeiro proveniente de Benin) de áreas distintas como Administração, Engenharia Biomédica, Marketing, Desenvolvimento de Sistemas e Engenharia da Computação, residentes e atuantes em 3 diferentes regiões do estado (Região Metropolitana do Recife, Agreste e Mata Sul) desponta na Jornada tanto pela sua diversidade quanto pela demonstração efetiva do desenvolvimento das soft skills.

Ao longo da Jornada (meses de março a julho de 2025 - ainda em andamento) houve conflitos entre a equipe que resultou na saída de um participante que demonstrou pouco engajamento, participação nas tarefas e dificuldades de relacionamento com os demais. Naquele momento foi possível acompanhar como a equipe conduziu o problema demonstrando autogestão, liderança situacional, gestão de conflitos ao se comunicar, tomada de decisões em grupo resultando em um processo transparente e sem prejuízos para ambas as partes envolvidas.

A equipe evidencia que as competências foram apreendidas, desenvolvidas e evoluídas. Ainda como resultado desse esforço, a equipe obteve aprovação em um edital de subvenção econômica para o desenvolvimento do MVP construído na Jornada (Edital FACEPE Pró-Startup Operações - 18/2025).

Apesar dos resultados parciais elucidados, a Jornada enfrenta desafios organizacionais e metodológicos que se transformam em aprendizados. Dentre os desafios está a (a) gestão das equipes, uma vez que a Jornada é remota e que mesmo com o uso de plataformas digitais como a InoveNow e WhatsApp ainda desafiam a competência de comunicação eficiente; e, (b) melhoria dos procedimentos metodológicos da Jornada como o acompanhamento das emoções ao longo dos meses e a sua influenciam na resolução de problemas, trabalho em equipe e, proatividade, uma vez que o uso do App ocorreu apenas na 1^a fase da Jornada.

Dentre os aprendizados está o da influência positiva do desenvolvimento das soft skills em Jornadas inovadoras e empreendedoras, o uso de ferramentas como o App Anna para a realização de atividades remotas, a replicabilidade e escalabilidade da Jornada com capacidade de amplificação e capilaridade ainda a ser explorada em outros contextos.

Conclusão

A Jornada Inova REPE como parte da estratégia institucional de fortalecimento do papel das Universidades na hélice dos desenvolvimentos cumpre com a função de educação ao possibilitar qualificação de soft skills para os estudantes e membros do ecossistema. A Jornada como parte de um esforço de Rede de Ecossistemas promovido pelo governo do Estado de Pernambuco, através da Secretaria de Ciência e Tecnologia e da Fundação de Apoio consolidam o esforço coletivo para promover impacto positivo no desenvolvimento da inovação e empreendedorismo do estado.

Como resultados foram atendidos 263 participantes que puderam fazer uma autoavaliação de suas soft skills e participar de 27 trilhas sobre estas competências, garantindo aos potenciais empreendedores um incremento de suas qualificações.

Agradecimentos

À Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia de Pernambuco (FACEPE)

Referências

CARDOSO, Aline Michelle. Educação empreendedora: métodos alternativos de ensino e aprendizagem para formação do empreendedor. Dissertação (Programa de Mestrado em Administração). **Campo Limpo Paulista, SP: FACCAMP**, 2017.

ZICHELLA, Giulio; REICHSTEIN, Toke. Students of entrepreneurship: Sorting, risk behaviour and implications for entrepreneurship programmes. **Management Learning**, v. 54, n. 5, p. 727-752, 2023. <https://doi.org/10.1177/13505076221101516>.