

EMPREENDEDORISMO SOCIAL NA PRÁTICA: A EXPERIÊNCIA DA EQUIPE IMPACT GAP NO FOZINOVA 2025

José Vitor Kohler

josevitor.kohler@gmail.com
UNIVALI

Gabriel Blanger

gbblanger19@gmail.com
UNIVALI

Suzete Antonieta Lizote

lizote@univali.br
UNIVALI

Fernando César Lenzi

lenzi@univali.br
UNIVALI

André Moraes dos Santos

amsantos@univali.br
UNIVALI

Resumo: A inovação social, aliada ao empreendedorismo social, representa a aplicação de soluções criativas e sustentáveis para enfrentar desafios sociais, combinando propósito social com modelos de negócio viáveis. Na prática, essa abordagem permite transformar problemas em oportunidades de impacto, por meio de iniciativas que geram valor social e, ao mesmo tempo, são economicamente sustentáveis. Este estudo descreveu a participação da equipe Impact GAP no Evento FozInova 2025, focado em cidades costeiras inteligentes e sustentáveis, com o propósito de resolver problemas locais através da inovação social e dos ODS. A experiência parte de uma disciplina de empreendedorismo social de um programa de pós-graduação em Administração. Inicialmente, a equipe buscou desenvolver uma solução para a queda de idosos com base em equipamentos de segurança feitos de material reciclável, mas percebeu a falta de inovação e a necessidade de pivotar. Com o auxílio de mentores e professores, a ideia evoluiu para uma plataforma digital que conecta idosos (população 60+) a grupos de corrida, nutricionistas, fisioterapeutas e preparadores físicos, visando melhorar o condicionamento físico e prevenir quedas. A plataforma, inspirada em modelos de gamificação, buscará receita através de patrocínios e anúncios. A proposta tem potencial de gerar impactos sociais significativos, contribuindo para a promoção da saúde e bem-estar da população idosa, redução dos índices de quedas e, consequentemente, menor pressão sobre o sistema de saúde pública. Tecnicamente, a plataforma se apresenta como uma solução de baixo custo, escalável e com potencial de personalização segundo as demandas locais. Socialmente, a proposta promoverá inclusão digital, fortalecimento dos vínculos comunitários, melhoria na qualidade de vida dos idosos e geração de oportunidades para profissionais da saúde. Além disso, servirá como referência para outras cidades e instituições interessadas em desenvolver soluções de impacto social.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo tem por objetivo descrever a experiência vivida no evento FozInova 2025, que teve como foco o desenvolvimento de soluções inovadoras para cidades costeiras inteligentes e sustentáveis. A proposta surge no contexto da disciplina Empreendedorismo Social e Inovação para o Desenvolvimento Sustentável: *Hackathon de Impacto Local*”, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade do Vale do Itajaí - Univali.

A metodologia utilizada no evento foi um conjunto de várias ferramentas e etapas. As etapas do evento foram em torno da metodologia Zero to Hero, que representa uma abordagem sistemática para o desenvolvimento de projetos e empreendimentos, partindo de uma ideia inicial “zero” até a concretização de uma solução viável e bem-sucedida “herói”. Fundamentada em princípios de validação contínua e desenvolvimento enxuto, essa metodologia enfatiza a necessidade de identificar e validar um problema real antes de propor uma solução, conforme preconizado por autores como Blank (2020). As etapas subsequentes envolvem a prototipagem, a criação de um Produto Mínimo Viável (MVP) para testes e feedback com usuários reais, e a apresentação final do projeto (*pitch*), alinhando-se com conceitos de inovação aberta e *design thinking* (Brown, 2009).

Nesse contexto, os conceitos de inovação aberta e *design thinking* foram fundamentais para a condução das atividades durante o evento. A inovação aberta, segundo Bejarano et al., (2023), refere-se a um modelo no qual organizações e equipes inovadoras transcendem seus limites internos, colaborando com atores externos, como universidades, startups, comunidades e especialistas, para acelerar o desenvolvimento de soluções e gerar maior impacto social e econômico. Essa lógica colaborativa permite a cocriação de soluções mais robustas, especialmente em ambientes complexos e de alta incerteza, como os desafios urbanos. Complementarmente, o *design thinking*, conforme destacam Bonini e Sbragia (2024), se configura como uma abordagem centrada no ser humano, que busca entender profundamente as necessidades dos usuários, combinando empatia, ideação, experimentação e prototipagem rápida. Ao integrar essas metodologias, o evento proporcionou aos participantes uma experiência prática na geração de soluções criativas, viáveis e desejáveis, alinhadas tanto às demandas sociais quanto aos princípios de sustentabilidade e impacto positivo.

A situação-problema enfrentada foi o envelhecimento populacional e, como consequência, o aumento das quedas de idosos, uma questão social relevante, especialmente em contextos urbanos. A oportunidade deste trabalho residiu na integração entre teoria e prática, promovendo o desenvolvimento de competências empreendedoras e a aplicação de metodologias de inovação social voltadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Inicialmente, a equipe concentrou seus esforços no desenvolvimento de uma solução voltada para a prevenção de quedas em idosos, por meio da criação de equipamentos de segurança confeccionados a partir de materiais recicláveis. Contudo, à medida que o projeto avançava e as análises de viabilidade e inovação eram aprofundadas, tornou-se evidente que a proposta, embora socialmente relevante, carecia de um caráter inovador capaz de se diferenciar no mercado e gerar real impacto escalável. Essa constatação levou o grupo à necessidade estratégica de pivotar, ou seja, de redirecionar seu modelo de negócio.

Com o apoio técnico e metodológico de mentores e professores, a equipe realizou uma reestruturação completa da proposta, passando a focar não apenas nos efeitos das quedas, mas nas suas causas estruturais, especialmente no sedentarismo e na fragilidade muscular associados ao envelhecimento. A partir dessa nova perspectiva, surgiu a concepção de uma plataforma digital, interativa e dinâmica, destinada a conectar pessoas idosas (população 60+) a uma rede de profissionais da saúde, como fisioterapeutas, nutricionistas e preparadores físicos, além de grupos comunitários de caminhada, corrida e outras atividades físicas.

A plataforma incorpora estratégias de *gamificação*, utilizando desafios, metas e recompensas como ferramentas de engajamento, a fim de estimular a adesão dos idosos às práticas de autocuidado e atividade física regular. Do ponto de vista econômico, o modelo de negócios foi desenhado para se sustentar por meio de parcerias comerciais, patrocínios institucionais e inserção de publicidade segmentada, tornando-se financeiramente viável sem comprometer sua missão social.

Do ponto de vista social, a proposta apresenta um elevado potencial de impacto, ao promover não apenas a prevenção de quedas, mas também a melhoria geral da saúde física, mental e social da população idosa. Essa iniciativa contribui de maneira direta para a redução da sobrecarga nos sistemas públicos de saúde, ao minimizar a incidência de acidentes e hospitalizações decorrentes de quedas, bem como outras complicações associadas ao sedentarismo e ao isolamento social.

Em termos tecnológicos, trata-se de uma solução escalável, de baixo custo de implementação e com alta capacidade de customização, podendo ser adaptada às realidades e às necessidades específicas de diferentes municípios, comunidades ou regiões. No campo social, além de fomentar a inclusão digital da população idosa, muitas vezes marginalizada pelos avanços tecnológicos, a plataforma fortalece os vínculos comunitários, estimula a economia local por meio da geração de demanda para profissionais da saúde e cria um ambiente propício ao envelhecimento ativo, saudável e digno.

A proposta da plataforma está fortemente alinhada aos ODS da Agenda 2030 da ONU, contribuindo diretamente para o ODS 3 – Saúde e Bem-Estar: ao promover a prevenção de doenças não transmissíveis, a melhoria do condicionamento físico e a redução do risco de quedas entre idosos, a plataforma contribui para o aumento da qualidade de vida, o envelhecimento saudável e a redução da mortalidade prematura.

Por fim, a solução proposta não se limita ao seu contexto de origem, possuindo potencial de replicabilidade em outras cidades e regiões, que enfrentam desafios semelhantes relacionados ao envelhecimento populacional. Dessa forma, consolida-se como uma referência inspiradora para gestores públicos, organizações da sociedade civil, startups de impacto social e demais instituições comprometidas com o desenvolvimento de soluções inovadoras voltadas ao bem-estar e à qualidade de vida da população idosa.

2 DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A experiência dos autores no FozInova 2025 se inicia em sala de aula, no dia 29 de maio de 2025. Inicialmente foram designados 4 artigos para leitura. O primeiro deles, Comini et al. (2012), caracteriza os negócios sociais sob três perspectivas: europeia, norte-americana e de países emergentes, utilizando casos brasileiros para ilustrar. O estudo conclui que, apesar das diferenças, todas as abordagens buscam resolver problemas sociais com sustentabilidade financeira por meio de mecanismos de mercado. As perspectivas fornecem uma estrutura analítica para compreender o campo dos negócios sociais, destacando que no Brasil, este campo está em construção e se baseia em diversas influências conceituais.

Bittencourt et al. (2023) analisam a implementação do desenvolvimento sustentável em negócios sociais, apresentando ações e serviços de empresas brasileiras e seu alinhamento com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU). A pesquisa qualitativa revela que negócios sociais são organismos autossustentáveis que geram impacto socioambiental positivo por meio de práticas como logística reversa, reciclagem e qualificação de mão de obra, promovendo o bem-estar social e ambiental. O estudo enfatiza a necessidade de profissionalização e adoção de práticas de gestão modernas para esses negócios.

Koerich e Cancellier (2019) exploram as origens, evolução e caracterização da inovação frugal, um conceito relevante em mercados emergentes, sendo definida como a

criação de soluções novas ou aprimoradas com o uso mínimo de recursos, visando atender às necessidades de consumidores de baixa renda, muitas vezes na Base da Pirâmide (BoP). Shahid et al. (2023), por sua vez, abordam a inovação frugal como um motor para o empreendedorismo sustentável, investigando como ela contribui para resolver desafios sociais e ambientais em países em desenvolvimento. Através de estudos de caso no Paquistão, os autores demonstram que o empreendedorismo baseado em inovação frugal não só gera lucro, mas também produz resultados sociais significativos (como empoderamento feminino e acesso à saúde acessível) e ambientais (produtos e técnicas de produção sustentáveis). A pesquisa concluiu que a inovação frugal fomenta o crescimento inclusivo e a criação de novos mercados e oportunidades de emprego em contextos de recursos limitados.

De forma muito proveitosa, os professores conduziram uma discussão dos artigos relacionando-os com os propósitos do empreendedorismo social, especialmente no que tange impacto social na região da Foz do Rio Itajaí. Em determinado momento os professores deixam claro que um negócio social, além de obviamente ter um impacto social, precisa sobretudo ser financeiramente viável. Essa viabilidade se dá por profissionalização na gestão da entidade, cultura organizacional e um ambiente voltado para inovação. Em outro momento, foi colocado “não há problema algum no fato de um negócio social ter lucro, lucro não é pecado”. Essa afirmação reforça a necessidade de viabilidade econômica de um negócio social.

Quando discutido de forma ampla, Comini et al. (2012) afirmam que o foco do empreendedorismo social muda bastante em termos geográficos. Na Europa, por exemplo, o fenômeno é mais social e comunitário, já nos Estados Unidos, a ideia de valor compartilhado se destaca, e em países emergentes, diferente dos demais existem mais o propósito do impacto social de fato. Esse último, dentro no contexto brasileiro fica evidente quando olhamos para negócios sociais como um exemplo bastante regional da Casa Biel. A Casa Biel é uma organização que oferece apoio integral a crianças e suas famílias durante e após o tratamento contra o câncer. Fornecem abrigo, alimentação, lazer, transporte e atendimento multiprofissional, o que se enquadra no âmbito do empreendedorismo social, pois prioriza a resolução de um problema social (o apoio a famílias com crianças em tratamento oncológico) e busca gerar um impacto positivo na comunidade (Biel, 2025).

Logo na sequência, após um breve intervalo, entramos em mais detalhes sobre o evento FozInova 2025, quando discutimos os objetivos, metas, metodologia, avaliação e premiação. Deixando claro que seriam necessários negócios inovadores, de impacto social, principalmente, impacto social em cidades costeiras. Finalizando a aula, também foram utilizados exemplos de inovações frugais.

2.1 A PREPARAÇÃO PARA O EVENTO

Com o grupo constituído, o próximo passo foi a definição do nome, em uma enquete foi selecionado o nome “Impact GAP”. A proposta de apresentar o conceito do universo acadêmico por meio da palavra “GAP”, sinalizando que o objetivo seria buscar uma lacuna de impacto na comunidade. Durante os dias antecedentes do evento, muito se discutiu no grupo quais ideias poderiam ter mais relação com a atividade dos membros do grupo, para isso, cada membro fez uma breve apresentação para que os demais membros se conhecessem e pudessem ter uma melhor integração.

Entre o compartilhamento de notícias, matérias e artigos, (Cavalcante et al., 2015; Queiroz et al., 2020; Siqueira et al., 2011), se discutiu em qual vertente iríamos seguir, com base na vivência e intimidade dos membros do grupo, optou-se por focar na ideia de “Biotecnologia e Bem-estar”. Esse era um dos focos do evento, relacionando-se à ODS 3, meta 3 e 4, na qual, visa até 2030, reduzir em um terço a mortalidade prematura por doenças não transmissíveis via prevenção e tratamento, e promover a saúde mental e o bem-estar. O

tema foi aprofundado em uma breve pesquisa prévia por parte dos membros do grupo, embora até o dia do evento, nenhuma ideia concreta e convincente havia sido desenvolvida.

2.2 O EVENTO

O evento FazInova 2025 ocorreu nos dias 7 e 8 de junho. O primeiro dia iniciou logo cedo, às 8h da manhã, entre retiradas de kits e *coffee* a equipe parecia engajada, ao fundo, sons de músicas animadas, toda uma atmosfera para proporcionar dois dias intensos de muito aprendizado. Às 9:30 ocorreu a primeira palestra, com o espanhol Cristóbal Miralles Insa sobre o desenvolvimento colaborativo de soluções inovadoras para abordar necessidades e desafios sociais complexos, que se caracterizam por um impacto transformador, fomentar a sustentabilidade e promover o bem-estar e a inclusão social. Mas a expectativa ainda estava em volta do início dos trabalhos e desenvolvimento das ideias para o evento.

Logo após a palestra, as 12 equipes foram direcionadas para suas respectivas salas, eram 3 salas compartilhadas com 4 a 6 equipes. Esse formato “próximo” entre as equipes serviu para proporcionar um clima saudável de concorrência, e, para criar uma atmosfera voltada para o mesmo objetivo: criar um negócio de grande impacto social com viabilidade econômica. Sendo assim, a equipe se reuniu para discutir qual problema seria norteador para a criação da ideia.

Em aproximadamente 1 hora de reunião, chegou-se a um consenso que o problema a ser atendido seria: “O envelhecimento populacional e a queda de idosos”. Esse problema se baseou primordialmente na projeção da pirâmide etária brasileira, na qual espera-se um aumento exponencial da população idosa no Brasil (IBGE, 2025). Complementando esse fenômeno, constatou-se por meio de uma breve pesquisa acadêmica que um dos problemas mais relevantes com a população idosa, são as quedas, seja em ambientes internos ou externos (Diretrizes & Pereira, 2008; Sales, 2024). Adicionalmente, uma validação inicialmente relevante foi feita com uma profissional na área da saúde, membro do grupo.

Animados, os integrantes do grupo Impact GAP iniciou os trabalhos. Usando suas melhores habilidades de pesquisadores, todos ficaram focados em identificar artigos acadêmicos e eventuais soluções mapeadas para resolver esse problema. Parecia que estávamos conduzindo uma revisão sistemática da literatura, estávamos em busca de um GAP. Conseguimos. Mapeamos algumas das principais causas de quedas em idosos, dentre elas estavam: falta de estrutura como barras de apoio e tapetes antiderrapantes nas residências (Almeida et al., 2012). Encontramos finalmente um problema para solucionar. Sendo assim, chamamos um dos mentores para concluir a primeira etapa, que era a identificação do problema.

Ao entender a relevância do nosso problema, um dos mentores ficou entusiasmado e concordou, logo fomos e passamos da etapa de validação. Em um momento de “passar de etapa”, semelhante a uma espécie de *gameficação*, como se fosse passar de fase, é feita toda uma comemoração com as palavras “rema, rema, rema. Rema, rema, rema. Remou!”. Isso também fortalece a cultura e ambientação do evento, proporcionando uma atmosfera de produtividade e uma leve competição entre as equipes. Afinal de contas, “porque o outro grupo está passando de etapa e eu ainda estou aqui?”

Agora, a próxima etapa era de fato criar uma ideia relevante, para isso, uma das mentoras insistiu e deu uma ideia (e exigência): vocês precisam validar o problema com o público-alvo, ou seja, precisaríamos conversar com algum idoso ou próximo de algum para entender qual a real dor. Com prontidão, um dos membros do grupo disparou mensagens para autoridades do ramo na região, como o presidente da associação de idosos de Itajaí e outras autoridades. Em poucos minutos tivemos alguns retornos, animadores para a ideia, embora reforçando e expondo um problema social. Em um dos casos, o entrevistado chegou a pontuar que sua mãe quase morreu há 1 mês em decorrência de uma queda na calçada do seu bairro.

Problema validado no âmbito acadêmico, profissional e pessoal. Agora o foco era em criar uma solução para isso, que atendesse uma demanda regional, afinal, o foco do evento ainda eram regiões costeiras. O grupo começou a trabalhar nisso, em determinados momentos dávamos ideias, hora mirabolantes, hora que faziam sentido, mas que não convenciam o resto da equipe. Isso também acontecia por parte de outros membros da equipe, parece que o grupo não estava com o entrosamento adequado. Entre trocas de ideias, chegamos em um consenso: produzir equipamentos de segurança com material reciclável. Inicialmente a ideia era produzir barras de segurança e tapetes antiderrapantes com materiais recicláveis.

A equipe, tomada por um excesso de confiança, acreditou que realmente era um problema relevante e algo inovador. O foco naquele momento era entender sobre engenharia de materiais, entender quais materiais e processos poderiam e seriam necessários para produzir tais equipamentos. Talvez por falta de algum membro com conhecimento de *know-how* no ramo, ficamos pesquisando por muito tempo em detalhes superficiais em uma ideia pouco promissora. Ficamos incansavelmente buscando formas de produzir, maquinário necessário, material, pessoal, mas sem nenhuma clareza. Descrevendo agora parecia óbvio que a ideia não era promissora, mas naquele momento estávamos acreditando que realmente era algo com potencial. Foi com essa ideia que fomos para casa, cansados, após um longo dia. Muita coisa ainda estava por vir no segundo dia de evento.

2.2.1 SEGUNDO DIA, ERA NECESSÁRIO PIVOTAR

Parece que ao dormir, caímos na real, a ideia não tinha nada de inovadora. Pesquisamos na internet e encontramos vários produtos feitos com materiais recicláveis e com baixíssimo custo. Durante as buscas, encontramos tapetes antiderrapantes à venda por R\$ 39,90, como este da Figura 1.

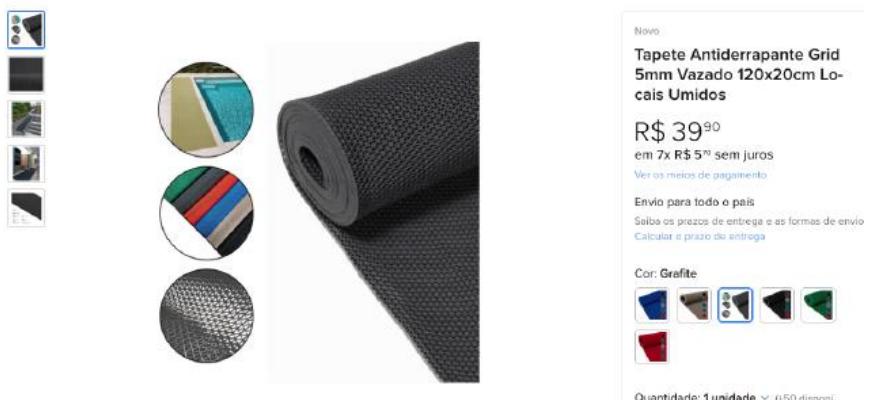


Figura 1: Tapete antiderrapante de baixo custo
Fonte: MOB Shops (2025).

Perplexos e desapontados de que a ideia não era inovadora, entramos em um misto de desespero e preocupação. Qual seria a nossa ideia então? Conversamos com uma das mentoras do evento que nos disse de forma bem objetiva: “Talvez seja hora de pivotar, quanto antes vocês tomarem essa decisão, melhor”. Dito isso, tomamos essa decisão, vamos descartar a ideia dos equipamentos de segurança e pensar em algo melhor, mas sem renunciar ao nosso problema de origem: queda em idosos.

Em uma manhã fria de domingo, de pé, com a cuia de chimarrão transitando entre os membros do grupo e o auxílio dos professores, chegamos a uma conclusão: buscar solucionar a causa raiz do problema da queda de idosos. Para isso, é necessário melhorar o condicionamento físico para que eles tenham bom preparo, e, a ciência ampara isso, inclusive é a variável mais relevante na prevenção do problema (Almeida et al., 2012; Diretrizes &

Pereira, 2008; Sales, 2024). Esse passou a ser o nosso foco, melhorar o condicionamento físico dos idosos, ao invés de atuar para remediar, resolvemos atuar para prevenir a queda.

2.2.2 A IDEIA FINAL

Após algumas conversas com mentores, integrantes da equipe, pesquisas e validações resolvemos criar o seguinte negócio: uma plataforma, na qual constaria a população 60+ a grupos de corrida, nutricionistas, fisioterapeutas e preparadores físicos. A finalidade era motivar o idoso a querer participar, criar um senso de pertencimento. Para isso, buscamos criar uma estrutura de desafios, semelhante ao aplicativo Strava. Essa estrutura iria motivar o idoso com pequenas recompensas ao concluir desafios, inclusive surgiu a ideia de oferecer viagens pagas para corridas intermunicipais e interestaduais para as pessoas mais assíduas e com melhor performance nos esportes.

Sem muito tempo para repensar ou fazer alterações, essa foi a ideia final. Uma espécie de “Hub de Saúde”, que buscará integrar o idoso aos profissionais e grupos de atividades esportivas. A receita financeira virá de patrocinadores interessados em expor as ,marcas durante os treinos ou até mesmo anúncios digitais na plataforma, neste momento inclusive conseguimos validar e obter o pré-aceite de um apoio de um dos mentores. “Martelo batido”, essa foi a ideia final, agora o próximo passo era estruturar e preparar a apresentação do *pitch* final. A Figura 2 ilustra a interface protótipo do aplicativo.



Figura 2: Interface do aplicativo
Fonte: Elaborado pelo grupo Impact Gap (2025)

O *pitch* final deveria ter 4 minutos de duração, nada mais do que isso. Ao dar o tempo, o microfone era cortado e a palavra era passada à banca avaliadora. Um *pitch* de apresentação, frequentemente chamado de "elevator pitch", é uma apresentação curta, estruturada e persuasiva, projetada para comunicar rapidamente a essência de uma ideia, projeto ou negócio ao público. Seu principal objetivo é capturar a atenção, transmitir informações importantes e motivar o ouvinte a se interessar ou agir (Bateman & Cabezas, 2024; Marunovich & Kravchenko, 2025). Sendo assim, a apresentação estava pronta, restava agora ir para a apresentação final.

Durante os intensos 4 minutos de apresentação, toda a mensagem foi passada de forma clara e objetiva. Conseguimos mostrar ao público presente e à banca o nosso público-alvo, problema, ideia de negócios, formas de rentabilizar e outros detalhes importantes. A banca examinadora fez questões pertinentes em relação à viabilidade do negócio, detalhes do

público-alvo e perguntas sobre a formação dos membros do grupo. Essa experiência proporcionou uma oportunidade de vivência em uma cultura extremamente contagiente, esse ambiente de *startups*, com metodologias dinâmicas, passos bem definidos e agilidade reflete muito bem o mundo no qual vivemos, muito dinâmico e ágil.

3 RESULTADOS E IMPACTOS

A participação da equipe Impact GAP no FozInova 2025, gerou resultados e impactos significativos no desenvolvimento de habilidades dos participantes e na compreensão do processo de empreendedorismo social. A experiência proporcionou um ambiente imersivo e dinâmico, simulando o ecossistema de startups e fomentando a aplicação prática de conceitos acadêmicos. Um dos principais resultados da experiência foi o aprimoramento de habilidades essenciais para o mercado de trabalho e o contexto acadêmico. A necessidade de pivotar a ideia inicial – de equipamentos de segurança para uma plataforma de prevenção de quedas em idosos – demonstrou a importância da flexibilidade, resiliência e capacidade de adaptação diante de novos desafios e validações de mercado. Essa mudança de rumo, inicialmente percebida como um contratempo, revelou-se um aprendizado fundamental sobre a interação e aprimoramento contínuo de um produto ou serviço.

A colaboração e o trabalho em equipe foram intensamente exercitados. A busca por um consenso, a troca de ideias e a necessidade de alinhar diferentes perspectivas para chegar a uma solução final, mesmo com o tempo limitado, reforçaram a importância da sinergia do grupo. A realização de pesquisas rápidas e validações com o público-alvo e especialistas na área da saúde demonstrou a relevância de uma abordagem orientada por dados e a capacidade de integrar informações de diversas fontes para embasar as decisões. Além disso, a estrutura do evento e a metodologia empregada, com etapas bem definidas e a constante busca por validação, proporcionaram um aprendizado prático sobre gestão de projetos inovadores. A prática do *pitch* final de 4 minutos, por sua vez, aprimorou as habilidades de comunicação, síntese e persuasão, elementos fundamentais para apresentar ideias de forma clara e impactante. A Figura 3 traduz em imagem um dos momentos da construção da ideia durante o evento.

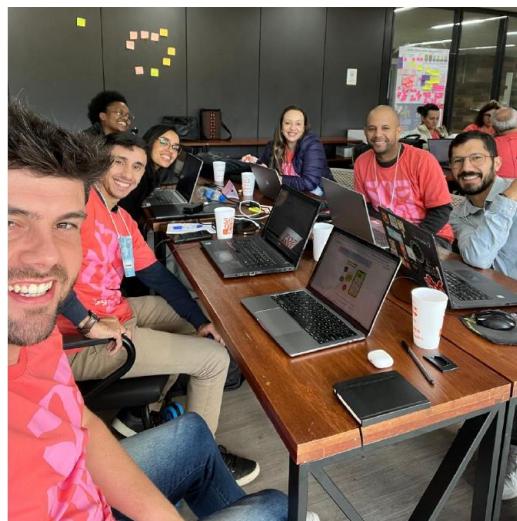


Figura 3: Equipe Impact GAP
Fonte: Acervo pessoal dos autores (2025)

No contexto acadêmico, a vivência no FozInova 2025 reforçou a importância da interdisciplinaridade e da aplicação prática do conhecimento. A discussão inicial em sala de aula sobre empreendedorismo social, a viabilidade financeira de negócios sociais e a

compreensão de casos como a Casa Biel, foram solidificadas pela experiência prática de criar e validar uma ideia. A busca por um "GAP de impacto" na comunidade, que norteou a escolha do nome "Impact GAP", ilustrou a conexão entre a teoria e a prática da pesquisa acadêmica. A identificação do problema do envelhecimento populacional e das quedas em idosos, embasada em dados do IBGE (2025) e em pesquisas acadêmicas (Diretrizes & Pereira, 2008; Sales, 2024), evidenciou a capacidade de transpor o rigor científico para a identificação de problemas sociais reais.

A imersão em um ambiente de startups, com a cultura contagiante de produtividade e inovação, proporcionou aos autores uma perspectiva valiosa sobre as metodologias dinâmicas e a agilidade necessárias no mundo contemporâneo. Essa vivência complementa a formação acadêmica tradicional, oferecendo uma compreensão mais holística e prática sobre a criação e desenvolvimento de negócios de impacto social com viabilidade econômica. Do ponto de vista organizacional, a experiência evidencia como centros de inovação, universidades e eventos como *hackathons* podem ser catalisadores de desenvolvimento econômico e social, estimulando o surgimento de negócios sustentáveis e socialmente responsáveis.

A proposta da uma plataforma para a população 60+ tem potencial para gerar impactos sociais significativos, contribuindo para a promoção da saúde e bem-estar da população idosa, redução dos índices de quedas e, consequentemente, menor pressão sobre o sistema de saúde pública, melhoria na qualidade de vida dos idosos e geração de oportunidades para profissionais da saúde. Tecnologicamente, ela se apresenta como uma solução de baixo custo, escalável e com potencial de personalização segundo as demandas locais. Além disso, poderá servir como referência para outras cidades e instituições interessadas em desenvolver soluções de impacto social focadas no envelhecimento ativo e saudável.

A experiência no FozInova 2025, portanto, consolidou-se como um marco no desenvolvimento pessoal e profissional dos autores, e reforçando o valor da aprendizagem experencial no cenário acadêmico.

4 CONCLUSÕES

A participação da equipe Impact GAP no FozInova 2025 representou uma experiência transformadora, que funcionou como um verdadeiro laboratório de aprendizado, inovação e desenvolvimento de competências. A vivência prática no contexto do empreendedorismo social evidenciou, de forma concreta, a importância de uma abordagem holística para a solução de problemas sociais complexos.

Entre os principais aprendizados, destaca-se a necessidade de desenvolver uma postura de adaptabilidade e resiliência em ambientes de inovação. A experiência de pivotar, ou seja, reavaliar e alterar a proposta inicial frente às validações e aos *feedbacks* recebidos, reforçou na prática que a flexibilidade no planejamento estratégico não é apenas desejável, mas essencial. O FozInova deixou claro que a persistência em uma ideia inviável pode ser tão prejudicial quanto a ausência de ideias, reafirmando a importância da mentalidade de crescimento contínuo.

Outro aspecto fundamental foi a constatação do valor da colaboração interdisciplinar e da construção de redes de apoio. A troca constante de conhecimentos entre os membros da equipe, mentores e público-alvo foi decisiva para o aprimoramento da solução desenvolvida, demonstrando que a inovação dificilmente ocorre de forma isolada. Esse processo de cocriação fortaleceu a percepção de que validar constantemente hipóteses é um fator crítico para o sucesso de projetos de impacto.

No aspecto acadêmico, a experiência proporcionou uma conexão direta entre teoria e prática. Conceitos como empreendedorismo social, modelos de negócios sustentáveis, metodologias ágeis e inovação social foram vivenciados de forma aplicada, conferindo sentido prático às discussões teóricas realizadas em sala de aula. Isso reforça o papel das

universidades como agentes de transformação social, ao fomentar ambientes de aprendizagem que conectam o saber acadêmico às reais demandas da sociedade.

No campo profissional, o evento impulsionou o desenvolvimento de competências essenciais, como gestão do tempo sob pressão, comunicação assertiva, síntese de informações (especialmente no *pitch*) e trabalho colaborativo em contextos de alta incerteza. Esses atributos são indispensáveis no mercado contemporâneo, marcado pela dinamicidade, pela competitividade e pela necessidade de respostas rápidas e criativas.

Por outro lado, o processo também revelou desafios importantes. A gestão do tempo, as dificuldades técnicas em áreas específicas, como engenharia de materiais, e a resistência inicial a soluções digitais foram pontos de atenção que impactaram o desenvolvimento da primeira proposta, reforçando a necessidade de incorporar desde o início práticas de *team building* e capacitações voltadas para validação ágil de ideias.

Além disso, a experiência trouxe reflexões sobre o papel dos centros de inovação na economia regional. A literatura acadêmica corrobora a percepção de que ambientes de inovação, quando bem estruturados e conectados ao mercado e às redes institucionais, são catalisadores de desenvolvimento econômico e social (Florida, 2014; Porter, 1989; D'Andrea et al., 2023; Nanyangwe & Phiri, 2021). A vivência no FozInova ilustra como esses espaços podem potencializar talentos, gerar emprego, estimular o empreendedorismo e contribuir para a diversificação econômica da região da Foz do Rio Itajaí.

Em síntese, participar do FozInova 2025 foi mais do que um desafio acadêmico; foi uma oportunidade singular de vivenciar na prática os desafios e as possibilidades do empreendedorismo social. Consolidou-se, portanto, a compreensão de que este campo exige não apenas paixão e propósito, mas também rigor metodológico, disciplina, adaptabilidade, colaboração e visão sistêmica. As lições aprendidas e as competências desenvolvidas pavimentam o caminho para futuras iniciativas, tanto acadêmicas quanto profissionais, comprometidas com a geração de impacto social positivo e sustentável.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, S. T. de; SOLDERA, C. L. C.; CARLI, G. A. de & GOMES, I. RESENDE, T. de L.** Análise de fatores extrínsecos e intrínsecos que predispõem a quedas em idosos. Revista da Associação Médica Brasileira, v. 58, 2012, pp. 427-433. <https://doi.org/10.1590/S0104-42302012000400012>.
- BATEMAN, J. & CABEZAS, P.** Slide Structure of Pitch Decks From an Accelerator Program. Business and Professional Communication Quarterly, 2024. <https://doi.org/10.1177/23294906241257448>.
- BEJARANO, J. B. P.; WILDER, J.; ZARTHA, SOSSA, Z. & RAMÍREZ-CARMONA, M.** Open innovation: A technology transfer alternative from universities. A systematic literature review. Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity, v. 9, n. 3, set. 2023, 100090.
- BIEL, C.** CASA BIEL - Associação Gabriel Costa Coelho. CASA BIEL - Associação Gabriel Costa Coelho, 2025. <https://casabiel.org.br/>.
- BITTENCOURT, F. T. R.; BALOG, D. L. T.; SINAY, M. C. F. D. & ZOUAIN, D. M.** Negócios sociais e desenvolvimento sustentável. Desenvolvimento em Questão, v. 21, n. 59, 2023, e11185. <https://doi.org/10.21527/2237-6453.2023.59.11185>.
- BLANK, S.** The Four Steps to the Epiphany: Successful Strategies for Products That Win. Wiley, 2020.
- BONINI, L. A. & SBRAGIA, R.** O Modelo de Design Thinking como Indutor da Inovação nas Empresas: Um Estudo Empírico. Revista de Gestão e Projetos, v. 2, n. 1, 2011, pp. 3-25. <https://doi.org/10.5585/gep.v2i1.36>.
- BROWN, T.** Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. HarperBusiness, 2009.
- CAVALCANTE, D. P. M.; SILVA, L. de J. da; MATOS, N.; BORGES, I.; ARAÚJO, D. P. & PINHEIRO, H. A.** Perfil e ambiente de idosos vítimas de quedas atendidos em um ambulatório de Geriatria e Gerontologia

no Distrito Federal. Revista Kairós-Gerontologia, v. 18, n. 1, 2015, pp. 93-107. <https://doi.org/10.23925/2176-901X.2015v18i1p93-107>.

CHRISTENSEN, C. M.; McDONALD, R.; ALTMAN, E. J. & PALMER, J. E. Disruptive Innovation: An Intellectual History and Directions for Future Research. Journal of Management Studies, v. 55, n. 7, 2018, pp. 1043-1078. <https://doi.org/10.1111/joms.12349>.

COMINI, G.; BARKI, E. & AGUIAR, L. T. D. A three-pronged approach to social business: A Brazilian multi-case analysis social businesses. Revista de Administração, v. 47, n. 3, 2012, pp. 385-397. <https://doi.org/10.5700/rausp1045>.

D'ANDREA, F. A. M. C.; SANTOS, D. A. G. dos; COSTA, C. V. P. & ZEN, A. C. Why startups fail in emerging entrepreneurial ecosystems? REGEPE Entrepreneurship and Small Business Journal, v. 12, n. 3, 2023, artigo 3. <https://doi.org/10.14211/regepe.esbj.e2055>.

DIRETRIZES, S. B. de G. e G. P. & PEREIRA, S. R. M. B. Quedas em idosos. Sociedade Brasileira de Geriatria e Gerontologia, 2008. http://www.projetodiretrizes.org.br/projeto_diretrizes/082.pdf.

FLORIDA, R. The Rise of the Creative Class – Revisited: Revised and Expanded. Basic Books, 2014.

FOZINOVA 2025. Fozinova 2025. 2025. <https://fozinova.my.canva.site/>.

IBGE. Projeções da População. IBGE, 2025. <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/9109-projecao-da-populacao.html>.

KOERICH, G. V. & CANCELLER, É. L. P. D. L. Inovação frugal: origens, evolução e perspectivas futuras. Cadernos EBAPE.BR, v. 17, n. 4, 2019, pp. 1079-1093. <https://doi.org/10.1590/1679-395174424>.

MARUNEVICH, O. V. & KRAVCHENKO, A. N. Enhancing scientific communication skills through Elevator Pitch instruction in ESP classes at technical universities. Tambov University Review. Series: Humanities, 2025. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2025-30-1-67-83>.

NANGANYWE, J. & PHIRI, J. The influence of marketing strategies on growth and sustainability in the original equipment manufacturing industry. Open Journal of Business and Management, v. 9, n. 3, 2021, <https://doi.org/10.4236/ojbm.2021.93077>.

PORTER, M. L. Vantagem Competitiva: Criando e Sustentando um Desempenho Superior. GEN Atlas, 1989.

QUEIROZ, A. C. C. N.; FEITOSA, C. O. P. dos S.; RODRIGUES, G. M. de M. & SOUSA, J. da C. Intervenções na prevenção de quedas de idosos em ambiente domiciliar. Revista Brasileira Interdisciplinar de Saúde – ReBIS, v. 2, n. 4, 2020. <https://revistatest2.rebis.com.br/index.php/revistarebis/article/view/174>.

SALES, R. da S. Quedas em idosos em ambiente domiciliar: Fatores intrínsecos, redução de danos e diminuição emergências. Anais do Congresso Trauma Emergência, v. 3, n. 1, 2024. <https://www.even3.com.br/anais/traumaemergencia/798254>.

SCHUMPETER, J. A. The Theory of Economic Development. Routledge, 2021.

SHAHID, M. S.; HOSSAIN, M.; SHAHID, S. & ANWAR, T. Frugal innovation as a source of sustainable entrepreneurship to tackle social and environmental challenges. Journal of Cleaner Production, v. 406, 2023, 137050. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2023.137050>.

SIQUEIRA, F. V.; FACCHINI, L. A.; SILVEIRA, D. S. da; PICCINI, R. X.; TOMASI, E.; THUMÉ, E.; SILVA, S. M. & DILÉLIO, A. Prevalence of falls in elderly in Brazil: A countrywide analysis. Cadernos de Saúde Pública, v. 27, 2011, pp. 1819-1826. <https://doi.org/10.1590/S0102-311X2011000900015>.