

 <https://doi.org/10.61917/3086-2833.2026.36>

Da ideia à inovação: vivências empreendedoras e tecnológicas no Senac

Jonas da Silva Aquino
jonas.aquino@pe.senac.br
CEP Garanhuns

Resumo

Este relato descreve de forma resumida a experiência vivida no CEP Garanhuns (PE) a partir da participação em dois projetos interdisciplinares: o GuardBot, uma ferramenta virtual destinada a auxiliar cidadãos na comunicação com a Polícia Civil; e o Lunet, uma plataforma focada no fortalecimento de pequenos empreendimentos por meio de marketing digital, treinamento e redes de contatos, todos com emprego de inteligência artificial. Com o desenvolvimento dessas iniciativas, surgiram reflexões acerca de inovação, utilização da IA na automação de tarefas, responsabilidade social, uso ético da tecnologia e preparação para o mercado de trabalho. O texto discute o trajeto dos projetos, os obstáculos superados, as lições aprendidas em grupo e os impactos na formação profissional na área de tecnologia, inovação, empreendedorismo e prestação de serviços, em relação ao contexto atual e aos desafios no atendimento ao cliente.

Palavras-chave: tecnologia aplicada a serviços; empreendedorismo jovem; inovação social; formação profissional; inteligência artificial.

1 Introdução

O evento aconteceu durante as atividades normativas do Centro de Educação Profissional (CEP) Garanhuns do Senac PE, em que os alunos foram incentivados a desenvolver soluções concretas para problemas reais encontrados em nosso Estado e na cidade de Garanhuns, disponíveis no *site* Desafios de Pernambuco (Usina Pernambucana de Inovação, 2026). Esse ambiente busca apoiar micro e pequenas empresas pernambucanas de base tecnológica em projetos inovadores que atendam desafios de órgãos da administração pública, unindo teoria, prática e tecnologia. “[...] Nossa tarefa é ajudar aos alunos em seu aprendizado; buscamos seu



Esta obra está licenciada sob uma licença Creative Commons
- Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional.

êxito e não seu fracasso, e a qualidade de nossa relação com os alunos pode ser determinante para conseguir nosso objetivo profissional” (Morales, 1999).

Ainda segundo Tunes, Tacca e Bartholo Júnior (2005, p. 690), o professor é o principal instrumento de busca das possibilidades e potencialidades de que o aluno é capaz e traça objetivos para que alcance seu máximo potencial. “Na esfera de ações do professor, existe um impacto no aluno que é intencional e esperado como realização, fato que não se pode afirmar que existia da parte do aluno.”

Nesse cenário, foram desenvolvidos dois projetos. O primeiro, GuardBot, funciona como um assistente virtual acessível, que interage com o cidadão por meio de botões ou mensagens diretas, conduzindo-o por fluxos conversacionais simples e objetivos. Por meio dele é possível registrar boletins de ocorrência, realizar denúncias anônimas, localizar delegacias próximas, agendar atendimentos presenciais e até avaliar o atendimento recebido, tudo em poucos cliques, com uma interface intuitiva e sem a burocracia comum nos atendimentos tradicionais, tornando o contato com a polícia mais rápido, seguro e descomplicado.

O segundo projeto, Lunet, tem como objetivo impulsionar o crescimento de pequenas e médias empresas, democratizando o acesso ao marketing profissional, à automação e a estratégias modernas por meio de planos de marketing abertos, relatórios em tempo real em *dashboards*, interações com a comunidade interna, tráfego pago, análise de projetos e consultorias automatizadas de forma simples, eficiente e escalável. Dessa forma, podemos nos tornar presentes e referência em todo o Brasil, valorizando a transparência, o compromisso, a cooperação e o foco no impacto.

A finalidade deste relato é documentar a jornada dessas experiências, considerando como elas ajudaram na formação de habilidades técnicas, empresariais e interpessoais, que são essenciais para o trabalho na área de tecnologia e inovação e em diversas outras áreas de serviços.

2 Descrição da experiência

O GuardBot surgiu a partir da identificação de um problema real no *site* Desafios de Pernambuco. Muitos cidadãos lidam com longas esperas, papéis, receio

de se expor e com a falta de clareza ao registrar ocorrências e denúncias delicadas. Por isso, a equipe desenvolveu um assistente digital com uma interface intuitiva, operando 24 horas por dia, que pode guiar os usuários, simular o processo de registro de ocorrências, receber relatos anônimos, identificar delegacias próximas e auxiliar na marcação de atendimentos presenciais, sempre respeitando as diretrizes da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e a privacidade desde o início do projeto. Para alcançar isso, foram utilizadas entrevistas e reuniões com integrantes da Polícia Civil de Pernambuco, diálogos simples combinados com tecnologia de inteligência artificial baseada em modelos de linguagem no *backend*, permitindo que as interações dos usuários fossem compreendidas e respondidas de maneira mais fluida e personalizada. Também foram utilizadas tecnologias *web* no *frontend* e um protótipo criado no Figma, unindo conhecimentos de usabilidade, segurança da informação e experiência do usuário em uma única solução, conforme a Figura 1.

Figura 1 – GuardBot



Fonte: autoria própria (2025).

O Lunet gerou reflexões a respeito da importância do suporte para que pequenos negócios se mantenham competitivos em um mercado que se torna cada vez mais digital. A plataforma evidenciou que o marketing, a publicidade paga e o desenvolvimento de habilidades são essenciais para a sobrevivência e a expansão, especialmente para os microempreendedores e empreendedores de pequeno porte que carecem de tempo ou conhecimento técnico para utilizar as redes sociais e desenvolver estratégias de comunicação de forma independente. Ao abordar temas

como gamificação, comunidades e trilhas de aprendizado, a equipe entendeu que envolver o usuário também implica em reconhecer sua realidade, suas limitações e sua necessidade de pertencimento e suporte constante (Figura 2).

Figura 2 – Lunet



Fonte: autoria própria (2025).

Para Vigotski, Luria e Leontiev (2019), a aprendizagem sempre inclui relações entre as pessoas. A partir do momento em que se tem uma aproximação com o aluno será mais fácil compreender quais serão as dificuldades da aprendizagem e como deverão ser aplicadas metodologias mais eficazes e estimulantes para aqueles alunos, continuamente em sala de aula, potencializando o processo da aprendizagem.

Esta vivência também destacou o valor do trabalho em equipe: cada membro trouxe competências particulares, mas foi a comunicação e a atenção ao outro que possibilitaram a criação de soluções reais. Os debates sobre o público-alvo, comunicação, identidade visual e a estratégia de negócios revelaram que um projeto sólido não se limita a uma ideia inicial, mas sim à dinâmica de experimentar, falhar, modificar e aprender coletivamente.

3 Aprendizados

Entre os ensinamentos mais significativos está a percepção de que iniciativas tecnológicas valiosas surgem de questões reais identificadas na vida diária de

indivíduos, empresas e organizações. No GuardBot, a intenção foi tornar a interação com a Polícia Civil mais amigável e disponível; no Lunet, a meta foi oferecer ferramentas de marketing e treinamento a pequenos negócios de forma mais ampla. Em ambas as situações, tornou-se evidente que ouvir o usuário e reconhecer suas dificuldades é o passo inicial para qualquer ideia inovadora.

Um aprendizado relevante foi o desenvolvimento de habilidades como planejamento, administração do tempo, comunicação clara e apresentações em formato de *pitchs*, fundamentais tanto na esfera acadêmica quanto no mercado de trabalho. A criação de protótipos, apresentações e registros de projetos demandou uma boa dose de organização, transparência e habilidade de síntese, o que proporcionou mais confiança ao apresentar ideias. Ainda abordamos a familiarização com temas como LGPD, estruturas de negócios, elementos de gamificação, experiência do usuário e marketing digital, o que ampliou a compreensão sobre as interconexões entre diferentes áreas na formulação de soluções integradas. A vivência comprovou que o profissional da atualidade deve superar a habilidade técnica, incorporando também a comunicação, o atendimento, a presença nas redes sociais e a utilização estratégica de plataformas digitais.

4 Conclusão

A participação nos projetos GuardBot e Lunet no Senac ofereceu uma experiência rica em inovação, cooperação e responsabilidade social, unindo tecnologia, inteligência artificial, empreendedorismo e formação profissional. Ao lidar com desafios relacionados à comunicação, viabilidade técnica e atendimento ao público, a equipe não apenas criou soluções prototipadas, mas também adquiriu novas visões sobre a função de quem atua para ajudar cidadãos e pequenos empreendedores. No contexto do trabalho, principalmente no setor de tecnologia e inovação, essa vivência ressalta a necessidade de especialistas que sejam mais críticos, digitais, sensíveis às necessidades sociais e que consigam mesclar conhecimento técnico, empatia e uma visão de negócios em suas iniciativas e serviços.

Além disso, o percurso demonstrou que a aplicação de inteligência artificial, a automação e as plataformas digitais deixaram de ser um diferencial remoto e passaram a ser partes integrantes do dia a dia de qualquer setor que envolva atendimento e cuidado com pessoas. Ao participar do desenvolvimento de um *chatbot* voltado à segurança pública e de uma plataforma de apoio a pequenos negócios, ficou mais evidente como essas tecnologias podem ser ajustadas para agendamentos, acompanhamento de clientes, personalização de serviços e formação continuada de profissionais da beleza. Essa compreensão expande as possibilidades de carreira e estimula uma atitude de atualização contínua, pesquisa e disposição para colaborações interdisciplinares.

Referências

MORALES, Pedro. **A relação professor-aluno**. São Paulo: Loyola, 1999.

TUNES, Elizabeth; TACCA, Maria Carmen V. R.; BARTHOLO JÚNIOR, Roberto dos Santos. O professor e o ato de ensinar. **Cadernos de Pesquisa**, v. 35, n. 126, p. 689-698, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/5VcSDPXY78pqQYKTVYTD7Fv/?format=pdf&lang=pt>. Acessado em: 12 jan. 2026.

VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 16. ed. São Paulo: Ícone, 2019.

USINA PERNAMBUCANA DE INOVAÇÃO. **Desafios de Pernambuco**: ambiente onde desafiadores e solucionadores se conectam. Disponível em: <https://desafios.pe.gov.br/>. Acesso em: 12 jan. 2026.