

Projeto Empreendedor Jovem: Capacitação para a Transformação Social

Irândi de Jesus Silva

Universidade Federal de Sergipe | irandisylva.10@gmail.com

Jucileia Aparecida da Silva

Universidade Federal de Sergipe | juci_morais@academico.ufs.br

Resumo: A implementação de metodologias ativas como o *Design Thinking* na educação tem se mostrado eficaz para engajar jovens estudantes. A narrativa gamificada utilizada no projeto transformou os alunos em protagonistas, incentivando a participação ativa e a resolução criativa de desafios. Explorar o impacto da aplicação do *Design Thinking* em contextos educacionais, utilizando estratégias de gamificação para promover o aprendizado interativo. A metodologia foi estruturada em encontros temáticos, incorporando elementos de gamificação por meio da analogia com uma "liga de heróis", na qual os alunos assumiam o papel de heróis enfrentando desafios. Ferramentas foram utilizadas para desenvolver habilidades de resolução de problemas de maneira imersiva e envolvente. Os participantes demonstraram alto nível de engajamento, desenvolvendo habilidades como pensamento crítico, criatividade e trabalho em equipe. A prototipação e a apresentação final (*pitch*) foram pontos-chave para consolidar o aprendizado. A abordagem baseada em *Design Thinking*, aliada à gamificação e à analogia da "liga de heróis", demonstrou ser eficaz na promoção do aprendizado dinâmico e significativo. O projeto reforça a importância de metodologias inovadoras na educação e sugere melhorias para futuras implementações.

Palavras-chave: *Design Thinking*; gamificação, empreendedorismo, metodologias ativas

Abstract: The implementation of active methodologies such as *Design Thinking* in education has proven effective in engaging young students. The gamified narrative used in the project turned students into protagonists, encouraging active participation and creative problem-solving. To explore the impact of applying *Design Thinking* in educational contexts, using gamification strategies to promote interactive learning. The methodology was structured around thematic meetings, incorporating gamification elements through the analogy of a "league of heroes," where students assumed the role of heroes facing challenges. Tools and activities were used to develop problem-solving skills in an immersive and engaging way. Participants demonstrated high levels of engagement, developing skills such as critical thinking, creativity, and teamwork. Prototyping and final presentations (*pitch*) were key elements in consolidating learning. **Conclusions:** The approach based on *Design Thinking*, combined with gamification and the "league of heroes" analogy, proved to be effective in fostering dynamic and meaningful learning. The project highlights the importance of innovative methodologies in education and suggests improvements for future implementations.

Keywords: *Design Thinking*; gamification, entrepreneurship, active methodologies

Introdução

Os jovens representam uma parcela significativa da população mundial, mas enfrentam desafios expressivos para ingressar no mercado de trabalho. Entre as principais barreiras, destacam-se a falta de qualificação, a ausência de oportunidades e a crescente informalidade. No Brasil, de acordo com projeções do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística IBGE, 2023c, em 2023 a população jovem de 15 a 29 anos totalizava aproximadamente 50 milhões de pessoas, representando 23,6% da população total. Contudo, projeções para 2050 indicam uma redução dessa parcela para cerca de 41 milhões, ou 17,4% da população brasileira. Apesar disso, a taxa de desemprego entre jovens continua sendo significativamente superior à média da população IBGE, 2023a.

Na Região Nordeste do Brasil, especificamente no estado de Sergipe, os números apresentam valores alarmantes. Segundo a Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios Contínua (PNADC) IBGE, 2023b, mais de 16 mil jovens no estado não concluíram o ensino médio e estão desempregados. Além disso, mais de 64 mil jovens que completaram o ensino médio estão fora do mercado de trabalho. Essa situação impacta negativamente o desenvolvimento econômico local e evidencia a ineficácia das políticas públicas voltadas à integração dos jovens no mercado de trabalho. Oliveira, 2024 destaca que a ausência de qualificação adequada nos municípios de Sergipe compromete a utilização eficiente de recursos públicos e perpetua a pobreza em comunidades.

Para os jovens de comunidades em situação de vulnerabilidade socioeconômica, os desafios são ainda maiores, pois esses indivíduos enfrentam barreiras como o acesso limitado à educação de qualidade, ausência de redes de apoio e maior exposição à informalidade, o que resulta em empregos de baixa remuneração e condições precárias Kluge et al., 2017. Nesse cenário, a educação surge como uma ferramenta indispensável para a inclusão social e econômica, especialmente quando aliada ao empreendedorismo. Diante disso, a educação empreendedora destaca-se como um meio essencial para desenvolver as habilidades dos jovens, capacitando-os a identificar oportunidades, inovar e agir de maneira proativa em diferentes contextos. Segundo Dolabela, 2007, a Pedagogia Empreendedora foca no desenvolvimento comunitário por meio da capacitação dos indivíduos, entendendo o empreendedor como alguém que gera valor para a comunidade e contribui para o seu progresso por meio das ações pessoais.

Justificativa

Para início, este projeto é classificado como uma ação de extensão universitária, ou seja, uma iniciativa que busca levar os conhecimentos e recursos produzidos na universidade para a comunidade, promovendo aprendizado mútuo, desenvolvimento social e aplicação prática do conhecimento acadêmico. O Projeto Empreendedor Jovem surgiu como uma demanda da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e do Trabalho de São

Cristóvão - SE, que identificou a necessidade de preparar jovens estudantes da rede pública para desenvolver habilidades empreendedoras, promovendo sua autonomia e contribuindo para o progresso socioeconômico local. Em resposta a essa demanda, o Centro de Empreendedorismo da Universidade Federal de Sergipe (UFS) mobilizou alunos da graduação para atuar de forma protagonista no planejamento e execução das atividades, utilizando os recursos e ferramentas disponíveis na instituição para criar uma experiência educativa prática e alinhada às necessidades do público-alvo. Sob esta visão, a iniciativa representa uma oportunidade de fortalecer a relação com a comunidade, integrando a prática extensionista ao aprendizado acadêmico e promovendo uma conexão mais direta entre a universidade e o meio social.

A ideação desse projeto buscou também alinhamento aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas, especialmente no ODS 4, que visa garantir uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade para todos ODS 4, s.d. Este ODS destaca a importância de uma educação que prepare os indivíduos para os desafios do futuro, promovendo a igualdade de oportunidades e a integração de conhecimentos essenciais para a construção de uma sociedade mais justa e sustentável. Nesse contexto, as escolas desempenham um papel central, não apenas como instituições de ensino, mas como espaços formadores de cidadãos conscientes e preparados para os desafios da vida e do mercado de trabalho.

Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça a importância dessa visão educacional, sugerindo que as instituições de ensino adotem abordagens que envolvam os alunos em atividades práticas, projetadas para estimular o empreendedorismo, a criatividade e a inovação. A BNCC destaca que o aprendizado prático é fundamental para preparar os alunos para um futuro profissional bem-sucedido, em que as habilidades de resolução de problemas e adaptação a novas situações serão imprescindíveis. Nesta visão, isso é vital para garantir que todos os alunos, independentemente de sua origem social ou econômica, tenham acesso a uma educação de qualidade que os prepare para os desafios futuros, tanto no contexto profissional quanto pessoal Ministério da Educação, 2023.

Diante de todo o contexto apresentado e das justificativas anteriormente expostas, esperava-se que o Projeto Empreendedor Jovem, alinhado à essas diretrizes, constituiria-se em uma iniciativa estratégica para o desenvolvimento sólido de jovens estudantes, tanto do ensino superior, através da ação de extensão, quanto dos estudantes da escola de ensino fundamental. Essa união de expectativas, poderia promover o desenvolvimento de competências empreendedoras e incentivando a criação de soluções inovadoras, focando na identificação e seleção dos jovens de acordo com suas necessidades locais e contextuais. Consequentemente, buscou-se oferecer uma formação que transcendesse a capacitação técnica, favorecendo também o desenvolvimento de características pessoais e profissionais essenciais, tais como autonomia, trabalho em equipe, criatividade e liderança, reforçando, assim, o papel transformador da educação empreendedora na promoção de oportunidades e inclusão social, em ambos grupos de estudantes (universitários e do ensino fundamental).

Metodologia

O projeto foi elaborado e desenvolvido pela equipe de estudantes e orientadora da Universidade Federal de Sergipe, como um projeto de extensão cadastrado em edital oficial nesta Universidade, durante o ano de 2024. Este projeto buscava atender, além da demanda de formação em extensão dos estudantes do ensino superior envolvidos com o projeto, também a demanda da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e do Trabalho de São Cristóvão - SE, como mencionado anteriormente. A escola selecionada para o desenvolvimento do projeto foi a Escola Municipal Dr. Martinho de Oliveira Bravo, identificada como uma escola sensível e aberta a projetos dessa natureza.

Após uma primeira visita à escola para alinhamento junto a equipe pedagógica e reconhecimento do perfil da escola, dos estudantes e da comunidade próxima a escola, realizamos estudos aprofundados sobre diversas metodologias educacionais que poderiam estar melhor alinhadas ao perfil dos alunos e dinâmicas escolares. Essa integração de informações gerou um panorama abrangente e detalhado, que orientou com precisão cada etapa de construção do projeto.

O desenvolvimento do projeto seguiu um processo colaborativo, dinâmico e iterativo, fundamentado nos princípios do *Design Thinking* (DT). Diante disso, esta abordagem inovadora e centrada no ser humano busca compreender e solucionar problemas de forma criativa, utilizando experiências de vida como ponto de partida. O DT é um processo frequentemente dividido em três fases principais: imersão/inspiração, ideação e prototipação/interação. A etapa inicial, de imersão, envolve o pesquisador em uma investigação profunda e empática com o público-alvo, promovendo a coleta de dados e *insights*. A fase de ideação transforma essas informações em soluções criativas, enquanto a prototipação foca em testar e iterar essas soluções Brown, 2008.

A metodologia do DT também foi usada como base para a execução do projeto juntos aos alunos, onde os mesmos seguiram as mesmas fases para identificar problemas e criar soluções. Tal abordagem permitiu que as atividades fossem planejadas para estimular a curiosidade e criar conexões concretas entre o conteúdo e a realidade das crianças promovendo não apenas um aprendizado mais eficaz, mas também buscando uma experiência enriquecedora, capaz de engajar os alunos em sua totalidade – emocional, cognitiva e social.

Adicionalmente, houve uma preocupação constante em manter o engajamento e a atenção das crianças durante as atividades, reconhecendo a atenção como um elemento dinâmico, relacional e profundamente influenciado pelo contexto em que está inserido.

O fluxograma apresentado na Figura 1 ilustra o passo a passo seguido durante o desenvolvimento do projeto. Ele destaca as etapas principais, desde a fase de imersão, para construção do projeto, até a prototipação e validação, mostrando como as metodologias baseadas no *Design Thinking* foram aplicadas para alcançar os objetivos do projeto. Vale ressaltar que ao longo do processo, a atenção e o foco na interação constante e no recebimento de *feedbacks* ao longo do processo foi crucial para realizar ajustes em tempo

real, garantindo que as estratégias e metodologias fossem ajustadas de maneira ágil às demandas emergentes que surgiam no decorrer do trabalho.

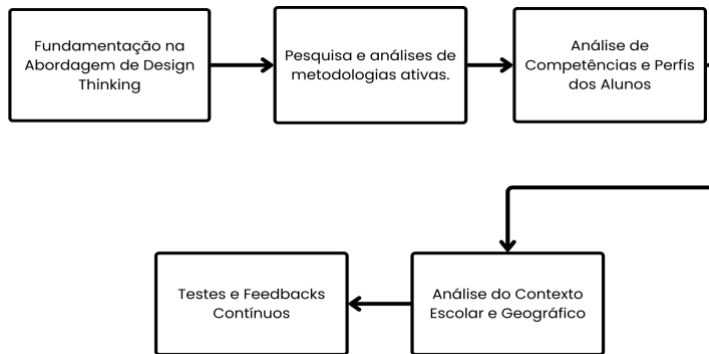


Figura 1: Fluxograma do processo metodológico, mostrando as etapas de imersão, ideação, prototipação e validação.

Para avaliar o impacto da aplicação da metodologia, foram aplicados questionários diagnósticos antes e depois da realização das atividades, com o objetivo de identificar percepções, aprendizados e possíveis mudanças de atitude dos participantes ao longo do processo. Todos os questionários foram respondidos de forma anônima, sem qualquer identificação individual dos alunos, assegurando a confidencialidade das informações. Além disso, a execução do projeto contou com a autorização formal da escola, garantindo o respeito à privacidade e à voluntariedade da participação.

Resultados e Discussão

A partir da análise e do estudo detalhado de todas as metodologias mencionadas anteriormente, como resultado final, foi desenvolvida a Trilha Empreendedor Jovem, uma proposta pedagógica inovadora que alia aprendizado ativo, colaboração e criatividade. Estruturada em encontros temáticos cuidadosamente planejados, a trilha foi implementada na cidade de São Cristóvão-SE, na Escola Municipal Dr. Martinho de Oliveira Bravo, com a participação de 32 alunos do 8º ano do ensino fundamental. O objetivo central da iniciativa foi oferecer uma abordagem educativa moderna, que estimulasse o pensamento crítico e o empreendedorismo, por meio de atividades práticas e dinâmicas, contribuindo para a formação integral dos estudantes em um contexto de preparação para desafios futuros, tanto no âmbito acadêmico quanto no social e profissional.

A equipe responsável pelo desenvolvimento da trilha foi selecionada a partir de critérios específicos que visavam garantir a competência pedagógica e experiência prática dos integrantes. Um bolsista externo foi escolhido para compor o time, atuando em conjunto com outros membros do Centro de Empreendedorismo da UFS. Os candidatos precisavam compreender profundamente os conceitos de educação e empreendedorismo, demonstrar capacidade criativa e ter experiência prévia em lecionar aulas. Já a seleção da turma participante da trilha foi realizada em conjunto com a direção escolar, considerando o perfil dos alunos, seu comportamento, engajamento em atividades externas, bem como aspectos

de sua inserção social. Essa abordagem permitiu formar um grupo que estivesse alinhado às necessidades pedagógicas e sociais do projeto, garantindo maior eficácia no desenvolvimento das atividades propostas.

Dessa maneira, o grande diferencial da trilha foi a abordagem gamificada, baseada em uma narrativa central na qual os alunos assumiram papéis de super-heróis enfrentando “vilões” que representavam problemas reais, promovendo engajamento ativo, criatividade e colaboração. Os alunos foram organizados em grupos que formavam verdadeiras “ligas de heróis”, combinando seus superpoderes individuais — simbolizando habilidades, talentos e características únicas de cada participante — para resolver os desafios propostos de maneira coletiva e estratégica. Cada liga foi desafiada a trabalhar com problemas relacionados a diversos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, incluindo erradicação da pobreza, educação de qualidade, igualdade de gênero e ações contra mudanças climáticas, ampliando a consciência social dos participantes e conectando-os a questões globais. Além disso, a trilha foi estruturada em encontros sequenciais, com duração planejada e critérios claros de participação, garantindo a progressão lógica das atividades e o acompanhamento do desenvolvimento de cada grupo. Dessa combinação de narrativa envolvente, dinâmica colaborativa, foco em problemas reais e alinhamento com ODS resultou o sucesso da trilha, proporcionando aos alunos uma experiência significativa, motivadora e transformadora.

Ao longo do planejamento e das pesquisas iniciais, o número e a estrutura dos encontros temáticos foram cuidadosamente definidos, garantindo uma progressão pedagógica clara e consistente. O ciclo de atividades seguiu uma sequência planejada para promover o desenvolvimento integral das competências empreendedoras e criativas dos participantes. Ao todo, essa sequência metodológica contemplou 7 encontros temáticos, garantindo que cada etapa fosse desenvolvida de maneira progressiva, promovendo aprendizado prático, reflexivo e colaborativo.

No primeiro encontro da trilha, intitulado *Insights* Empreendedores, os alunos foram introduzidos ao universo do empreendedorismo de forma envolvente e dinâmica. Durante essa etapa, foram apresentadas ferramentas e conceitos fundamentais para despertar a mentalidade empreendedora, como a identificação de oportunidades de negócios e a importância do pensamento inovador, além de desmistificar a visão dos alunos sobre o empreendedorismo. Logo depois, por meio de atividades práticas e discussões estimulantes, foi criado um ambiente de troca de ideias, permitindo que os alunos vissem o papel crucial da criatividade e inovação no desenvolvimento de soluções impactantes.

Em seguida, foi realizada uma etapa voltada para a criatividade, onde os alunos foram incentivados a explorar sua capacidade de criar e inovar. Durante essa fase, foram propostas dinâmicas que desafiavam os participantes a dar novas funções a objetos e peças do ambiente local, estimulando a ideia de recontextualização e inovação. Por exemplo, os alunos foram convidados a pensar: "Qual função dar para uma caneta além da função dela de escrever?". Essa atividade desafiava-os a transformar itens simples em soluções criativas para problemas específicos, utilizando sua imaginação para pensar em aplicações alternativas

e inusitadas. Essas atividades ajudaram a despertar o poder criativo dos alunos, incentivando-os a criar coisas novas a partir de materiais ou ideias aparentemente comuns. Esse momento da trilha foi crucial para estimular a autoconfiança dos alunos e demonstrar o valor da originalidade no processo de resolução de problemas, mostrando como a criatividade pode gerar soluções inovadoras e impactantes com recursos simples.

No encontro de ideação, o objetivo principal foi ajudar os alunos a gerar ideias viáveis e estruturadas para resolver os problemas propostos. Utilizando ferramentas como o Mapa de Empatia, os alunos exploraram as necessidades do público-alvo e refletiram sobre como suas soluções poderiam atender a essas demandas de forma mais eficaz. Em seguida, dinâmicas de brainstorming adaptadas à temática dos heróis permitiram que os alunos pensassem de maneira criativa e fora da caixa, desafiando-os a buscar soluções inovadoras e originais. Essa abordagem estimulou a capacidade de pensar de forma colaborativa e a analisar as ideias sob diferentes perspectivas, permitindo que os alunos encontrassem soluções mais completas e alinhadas aos objetivos do projeto.

Na fase de criação, os alunos tiveram a oportunidade de transformar suas ideias abstratas em soluções tangíveis utilizando o *Business Model Canvas* (BMC). O BMC é uma ferramenta estratégica composta por nove blocos principais — segmentos de clientes, proposta de valor, canais, relacionamento com clientes, fontes de receita, recursos principais, atividades principais, parcerias principais e estrutura de custos — que permitem compreender e estruturar a lógica de funcionamento de uma organização de maneira clara e visual (Osterwalder e Pigneur, 2005). No contexto do projeto, essa ferramenta foi adaptada para o contexto dos heróis, de forma a facilitar a compreensão dos conceitos e possibilitar que os estudantes visualizassem a viabilidade de suas ideias e entendessem como elas se conectariam com o público-alvo e o mercado. Durante essa etapa, o principal objetivo foi que os alunos conseguissem não apenas definir uma solução para o problema proposto, mas também analisar de forma crítica e estruturada a viabilidade e o impacto dessa solução frente à problemática identificada, avaliando o potencial de implementação e os recursos necessários para a sua realização.

Já na fase de prototipação, os alunos puderam dar forma física às suas ideias. Utilizando materiais simples como cartolinas, papéis, entre outros, os alunos desenharam e construíram protótipos visuais de suas soluções. A prototipação permitiu que eles experimentassem suas ideias de forma tangível, ajustando e melhorando-as conforme identificavam desafios ou oportunidades de melhoria. Nesse processo, os alunos foram incentivados a pensar em como suas soluções poderiam ser aplicadas de forma prática, visualizando seus projetos em um formato que facilitasse a comunicação e compreensão das propostas. Outrossim, a interação entre a direção escolar e o empenho dos professores foi fundamental durante todo o projeto, principalmente nesta fase pois na ausência dos organizadores, os professores desempenharam um papel crucial ao apoiar as ligas no desenvolvimento e aprimoramento de suas ideias, oferecendo orientação e estímulos essenciais. Logo, o objetivo da prototipação foi testar, ajustar e refinar as ideias,

transformando-as de conceitos em soluções que pudessem ser viáveis e eficazes no mundo real.

Análogo a isso, os alunos passaram por uma capacitação intensiva sobre *pitch*, com o objetivo de apresentarem suas ideias de maneira eficaz e persuasiva. O *pitch* é uma apresentação breve e objetiva, cuja função é comunicar um projeto ou ideia de forma impactante e convincente, despertando rapidamente o interesse do público. Essa habilidade é especialmente valorizada em contextos de empreendedorismo e educação empreendedora, onde se espera que o apresentador conecte ideia, valor e narrativa em poucos minutos Dana et al., 2025. Durante a capacitação, os alunos exploraram diferentes formatos de *pitch*, aprenderam a construir uma narrativa envolvente que destacasse os pontos fortes de suas soluções e despertasse o interesse da futura banca avaliadora. Essa fase foi essencial para desenvolver habilidades de comunicação, tornando os alunos mais confiantes e preparados para expor suas ideias de forma clara e concisa. Ferramentas digitais como apresentações em slides foram integradas ao processo, permitindo que os estudantes, com o apoio de seus mentores, projetassem *pitches* visualmente atraentes, facilitando a compreensão das propostas tanto pela futura avaliação quanto pelo público presente na culminância final.

A trilha culminou em um evento final, no qual os alunos participaram de uma sessão de *pitch*. Nessa atividade, tratada como o momento mais sério e decisivo da jornada, os grupos apresentaram seus projetos a uma banca avaliadora composta por professores e especialistas em inovação e empreendedorismo. A dinâmica foi conduzida dentro da narrativa gamificada proposta na trilha: aquele era o dia em que os “heróis” finalmente enfrentariam o “vilão”, representado pelos desafios reais que buscavam solucionar. Cada grupo apresentou suas soluções de forma clara e persuasiva, recebendo em seguida feedbacks construtivos da banca, que destacou os pontos fortes de cada proposta e sugeriu caminhos para aprimoramento. Apesar da tensão característica desse momento, a experiência reforçou que o propósito principal não era a competição, mas sim o aprendizado. Assim, ao final do evento, todos os participantes foram reconhecidos e celebrados, mostrando que, na prática, todos os “heróis” saíram vencedores por sua dedicação e crescimento ao longo da trilha.

Diante do exposto, antes de iniciar esses encontros temáticos, realizamos a pesquisa com o objetivo de compreender a realidade dos alunos em relação aos conceitos de criatividade e empreendedorismo. A investigação foi conduzida para identificar aspectos como:

O nível de conhecimento sobre os conceitos de empreendedorismo;

A percepção dos alunos sobre sua própria criatividade;

A afinidade com o trabalho em grupo e colaboração.

Os resultados da pesquisa trouxeram dados significativos para o planejamento da Trilha Empreendedor Jovem. Foi constatado que **73% dos alunos não sabiam de fato o que significa empreender**, evidenciando uma lacuna conceitual sobre o tema. Além disso, apenas **9 dos 32 participantes** se consideravam criativos, o que indicava uma necessidade

de atividades que estimulassem a capacidade de gerar ideias inovadoras. Outro dado relevante foi que apenas **47% dos alunos demonstraram preferência pelo trabalho em grupo**, destacando a importância de incluir dinâmicas colaborativas durante os encontros. Essas informações moldaram a estrutura e os objetivos da trilha, assegurando que as atividades propostas fossem compatíveis com a realidade dos participantes.

Ao final da trilha, os resultados demonstraram um impacto significativo no desenvolvimento dos alunos. Embora **17%** ainda não soubessem o que é o conceito real de empreendedorismo, houve uma grande evolução em outras áreas. A percepção dos alunos sobre o trabalho em grupo mudou substancialmente, com **86% afirmando agora gostar de trabalhar em equipe**, refletindo o sucesso das dinâmicas colaborativas implementadas ao longo do projeto. Ademais, **25 dos 32 participantes** se consideraram criativos, um avanço notável em relação aos dados iniciais. Esse progresso também foi observado no desenvolvimento das habilidades de comunicação dos alunos, como relatado pela gestora escolar: "Antes deste projeto, a gente via muita vergonha por parte dos alunos. Sinto que o projeto desenvolveu essa habilidade de se comunicar, pois percebi que pessoas que antes eram muito tímidas agora estão interagindo e colaborando em conjunto."

Discussões a Respeito dos Trabalhos

Os resultados obtidos reforçam a eficácia de metodologias ativas como o *Design Thinking* no contexto educacional, especialmente quando aplicadas a públicos jovens. A adoção de uma narrativa gamificada, que transformou os alunos em super-heróis enfrentando desafios, provou ser uma estratégia altamente eficaz para engajar os participantes e manter sua motivação ao longo de toda a trilha de aprendizagem. Esses achados se alinham com a literatura existente sobre metodologias ativas e gamificação. Por exemplo, os estudos de Dolabela, 2007 indicam que o uso de metodologias centradas no aluno promove habilidades colaborativas, pensamento crítico e autonomia. Observou-se que, no presente projeto, 86% dos alunos relataram maior interesse e disposição para trabalhar em equipe, corroborando esses achados e confirmando que atividades interativas e participativas favorecem a construção de competências sociais e cognitivas.

Destaca-se, ainda, que os encontros temáticos favoreceram o desenvolvimento de competências como pensamento crítico, criatividade, trabalho em equipe e comunicação, por meio de atividades interativas e colaborativas. O uso de ferramentas como o *Business Model Canvas* foi útil para introduzir conceitos práticos de empreendedorismo e inovação, estimulando a reflexão sobre problemas reais e a formulação de soluções viáveis, em consonância com a literatura que aponta a eficácia de instrumentos estruturados na promoção da aprendizagem ativa.

Outro aspecto central da pesquisa envolveu o reconhecimento do contexto social e geográfico das escolas participantes, o que se mostrou fundamental para a adequação da metodologia às realidades locais. A análise detalhada da infraestrutura disponível, dos desafios enfrentados pelos alunos no dia a dia e das iniciativas educacionais já existentes possibilitou a criação de estratégias pedagógicas adaptadas, garantindo acessibilidade,

engajamento e relevância para todos os participantes. Esse cuidado metodológico se alinha com estudos que enfatizam a importância da contextualização da aprendizagem, evidenciando que a adaptação das atividades ao perfil e às necessidades específicas dos alunos é essencial para maximizar os resultados educacionais, reduzir desigualdades e aumentar a inclusão.

Diante dos avanços e dos resultados positivos alcançados, também é importante discutir os limites e desafios enfrentados. Limitações temporais foram evidentes: alguns grupos não conseguiram concluir todas as atividades dentro do período disponível, sugerindo a necessidade de ajustes na duração de cada etapa. Quanto ao escopo e representatividade, o estudo envolveu 32 alunos de uma única escola, o que limita a generalização dos resultados para outras realidades escolares e contextos socioeconômicos. Além disso, surgiram dificuldades metodológicas relacionadas à adaptação do *Design Thinking* para alunos do 8º ano, exigindo simplificação de ferramentas e atividades, o que, por sua vez, limitou a complexidade das soluções propostas. Esses desafios evidenciam a necessidade de ajustes contínuos e refinamento das estratégias pedagógicas, reforçando que a implementação de metodologias ativas exige planejamento iterativo, flexibilidade e acompanhamento próximo por parte da equipe docente.

Considerações Finais

Este projeto representou um marco significativo na implementação de metodologias ativas voltadas para o público jovem, promovendo um aprendizado que vai além dos conteúdos tradicionais e se alinha às demandas contemporâneas da educação. Ao integrar elementos como gamificação, criatividade e empreendedorismo, a trilha pedagógica desenvolvida se destacou por oferecer uma experiência imersiva e prática, capaz de engajar os participantes de maneira profunda e significativa. Então, essa abordagem possibilitou que os alunos não apenas absorvessem novos conhecimentos, mas também os aplicassem em situações concretas, estimulando a autonomia e o protagonismo estudantil.

A escolha da narrativa da “liga de heróis” foi determinante para o sucesso da iniciativa, pois transformou a jornada educacional em uma experiência envolvente, na qual os estudantes se sentiram protagonistas de uma história interativa. A associação entre desafios lúdicos e problemas reais manteve a motivação ao longo do processo, estimulando a mentalidade de resolução de problemas e a busca por soluções criativas. Destaca-se também que os encontros foram estruturados de forma sequencial e complementar, equilibrando teoria e prática por meio de atividades colaborativas, desafios criativos e reflexões individuais, o que possibilitou um aprendizado diversificado e adaptado a diferentes estilos cognitivos.

Apesar dos avanços significativos, ainda há espaço para expandir e aprimorar a iniciativa. Como próximos passos, sugere-se a ampliação do escopo do projeto, envolvendo um número maior de participantes e explorando novas temáticas que possam complementar o desenvolvimento dos alunos. Além disso, seria altamente recomendável a realização de uma análise de impacto longitudinal, acompanhando o progresso dos participantes ao longo do

tempo para avaliar de que forma as competências adquiridas durante a trilha são aplicadas em seus contextos acadêmicos e profissionais. Esse acompanhamento permitiria identificar oportunidades de refinamento na metodologia e compreender os efeitos de longo prazo da experiência educacional proporcionada pelo projeto. Em suma, este projeto demonstrou que a integração de metodologias ativas, aliada a uma abordagem criativa e prática, tem o potencial de transformar significativamente o processo de aprendizado. Seja no âmbito acadêmico ou profissional, os conhecimentos e habilidades desenvolvidos durante a trilha educacional representam um diferencial significativo para o crescimento pessoal e para a construção de trajetórias mais inovadoras e empreendedoras.

Referências

- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard business review*, 86, 84–92, 141.
- Dana, L.-P., Crocco, E., Giacosa, E., Culasso, F., & outros. (2025). *The art of the elevator pitch: state-of-the-art and research agenda*. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 21(73).
<https://doi.org/10.1007/s11365-025-01083-8>
- Dolabela, F. (2007). Pedagogia Empreendedora. *Revista de Negócios*, 9(2), 127–130.
<https://doi.org/10.7867/1980-4431.2004v9n2p%0p>
- IBGE. (2023a). *Desemprego 2023*. Recuperado abril 12, 2024, de <https://www.ibge.gov.br/explica/desemprego.php>
- IBGE. (2023b). *Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios Contínua (PnadC) 2023*. Recuperado abril 12, 2024, de <https://www.ibge.gov.br/estatisticas-sociais/trabalho/9179-pesquisa-nacional-por-amostragem-de-domicilios-continua.html>
- IBGE. (2023c). *Projeções da população do Brasil e Unidades da Federação por sexo e idade: 2010-2060*. Recuperado abril 12, 2024, de <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/9109-projecao-da-populacao.html?=&t=resultados>
- Kluve, J., Puerto, S., Robalino, D., Romero, J. M., Ruppert-Bulmer, F., Stöterau, J., Weidenkaff, F., & Witte, M. (2017). Interventions to improve the labour market outcomes of youth: a systematic review of training, entrepreneurship promotion, employment services and subsidized employment interventions (3ie Systematic Review 37). International Initiative for Impact Evaluation (3ie). London. <https://doi.org/10.23846/sr51209>
- Ministério da Educação. (2023). Base Nacional Comum Curricular (BNCC) [Acessado em: 02 jan. 2025].
<https://basenacionalcomum.mec.gov.br>
- ODS 4. (s.d.). Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4 - Educação de Qualidade [Acessado em: 02 jan. 2025]. <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>
- Oliveira, K. F. (2024). *Observatório do mercado de trabalho e renda em Sergipe*. São Cristóvão.
<https://observatorio.se.gov.br/radar-do-emprego>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2005). Clarifying business models: Origins, present, and future of the concept. *Communications of the Association for Information Systems*, 16, 1–25.
<https://doi.org/10.17705/1CAIS.01601>
- Pochmann, M. (2004). *Proteção social na periferia do capitalismo, considerações sobre o Brasil*. São Paulo em *Perspectiva*, 18(2), 3–16. <https://doi.org/10.1590/S0102-88392004000200002>