ISSN: 2358-8829

# *DESIGN THINKING* COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Ana Maria Lopes Chaves Khouri [1]
Vitor Breno Rocha Oliveira [2]

## INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de competências socioemocionais constitui um desafio da educação profissional, nota-se, por exemplo, na formação de jovens aprendizes a necessidade de articulação entre conhecimentos técnicos e habilidades relacionais. Ao discutir a aprendizagem socioemocional por meio de metodologias ativas, Cavalcanti (2023) destaca a importância de situações em que os estudantes participem efetivamente, enfrentando desafios e refletindo sobre suas experiências. Na proposta relatada, essa articulação orientou a escolha de uma atividade em que os estudantes participassem da elaboração de soluções para desafios relacionados ao mundo do trabalho, provocando a mobilização de competências socioemocionais durante todo o processo de construção e apresentação dos jogos.

Na perspectiva de Freire (1996), ensinar não se limita à transmissão de conhecimentos; implica criar condições para que os educandos produzam e construam saberes. Dessa forma, a participação dos estudantes assume, assim, importância na organização da atividade, pois eles são convidados a elaborar suas próprias propostas, em vez de apenas executar uma tarefa previamente definida em todos os seus detalhes. No caso da intervenção, a produção dos jogos constituiu o meio pelo qual os jovens puderam

[1] Instrutora de Educação Profissional do Serviço Nacional de Educação Comercial (SENAC/BA). Especialista em Docência em Educação Profissional e Ensino Técnico pela UNOPAR; Especialista em Gestão Empresarial pela Fundação Dom Cabral; MBA em Psicologia Organizacional pela AVM Educacional. Graduada em Administração de Empresas pela Universidade Estudal do Sudoeste da Bahia (UESB), anamarialopesch@gmail.com;
[2] Instrutor de Educação Profissional do Serviço Nacional de Educação Comercial (SENAC/BA). Mestre em Administração pelo Núcleo de Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal da Bahia (NPGA/UESB). Especialista em Políticas Públicas e Desenvolvimento pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB); MBA em Finanças Corporativas e Controladoria pela Faculdade Dom Alberto. Graduado em Ciências Econômicas pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), vitor_broliveira@hotmail.com;

transformar os temas discutidos em propostas concretas, assumindo responsabilidades pelas escolhas realizadas ao longo do processo.

Essa compreensão converge com o Modelo Pedagógico Senac, que organiza as situações de aprendizagem pelo ciclo ação-reflexão-ação, articulando a realização de uma prática, a análise do próprio fazer e uma nova ação mais qualificada (Senac, 2015). Ao examinar o que foi realizado e reconhecer possibilidades de aperfeiçoamento, a reflexão não se limita ao encerramento da proposta: ela pode acompanhar seu desenvolvimento e orientar a retomada das decisões. O documento institucional destaca essa relação entre fazer e analisar o próprio fazer como núcleo da orientação metodológica do Modelo Pedagógico Senac.

Nessa perspectiva, o *Design Thinking* surge como uma estratégia que dialoga com esse ciclo, ao valorizar processos centrados nas pessoas, voltados à compreensão de desafios e à produção de alternativas (Brown, 2020; Cavalcanti; Filatro, 2016). Na intervenção, essa aproximação orientou a organização das atividades em cinco momentos: empatia, definição, ideação, prototipagem e teste. A criação dos jogos foi precedida pela análise de situações do mundo do trabalho e pela delimitação dos problemas que seriam abordados. Posteriormente, a aplicação em outras turmas permitiu aos estudantes observar suas produções em uso e receber *feedbacks* sobre aspectos que não haviam percebido durante a elaboração.

Assim, este trabalho relata uma intervenção na Unidade Curricular I, com jovens aprendizes de Serviços Administrativos do Senac de Vitória da Conquista – Bahia, que culminou na criação de jogos sobre o mundo do trabalho. O objetivo é apresentar o desenvolvimento da proposta e analisar as percepções dos estudantes sobre as aprendizagens construídas a partir da articulação entre princípios do *Design Thinking* e o ciclo ação-reflexão-ação. A relevância do relato está em discutir como essa articulação pode orientar situações de aprendizagem nas quais os jovens participem da construção das propostas e da reflexão sobre seus resultados.

## METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, realizado com as turmas 2026.35.29 e 2026.35.30 do curso de Aprendizagem

ISSN: 2358-8829

em Serviços Administrativos do Senac Vitória da Conquista, iniciadas em março de 2026. A intervenção foi desenvolvida na Unidade Curricular I, denominada Desenvolvimento Socioemocional, e articulou princípios do *Design Thinking* ao ciclo ação-reflexão-ação do Modelo Pedagógico Senac.

As atividades foram organizadas em cinco momentos. Na etapa empatia, os estudantes utilizaram o Mapa da Empatia (Gray; Brown; Macanufo, 2012) para analisar situações do mundo do trabalho. Na definição, cada equipe delimitou um problema relacionado a um dos temas propostos. A ideação ocorreu por meio de *brainstorming*, seguida da prototipagem, com a elaboração dos jogos. No teste, os jogos foram aplicados em outras turmas, recebendo *feedbacks* dos jogadores e realizando sua autoavaliação ao final do processo.

Os temas abordados foram meio ambiente e sustentabilidade; comunicação e *feedback*; liderança e trabalho em equipe; diversidade e inclusão; postura profissional e ética; e gestão do tempo e produtividade. Os diários de bordo apoiaram a reflexão ao longo do processo. Ao final, foi aplicado um questionário on-line anônimo, respondido por 59 jovens. A apresentação dos resultados reúne as avaliações dos respondentes e suas percepções sobre as dificuldades, os aprendizados e os aspectos identificados após a aplicação dos jogos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados do questionário, respondido por 59 jovens, indicaram avaliações positivas sobre a criação e a aplicação dos jogos. Na etapa de empatia, 88% dos respondentes afirmaram ter utilizado situações discutidas no Mapa da Empatia na elaboração das propostas. Esse resultado sugere uma conexão entre a análise inicial das situações do mundo do trabalho e as escolhas dos grupos, sem constituir uma medida de desenvolvimento da empatia.

A criação dos jogos também foi percebida como favorável à fixação dos temas. Em uma escala de 1 a 5, esse item apresentou média de 4,41, com 91,5% de notas 4 ou 5. A Tabela 1 reúne os principais indicadores da experiência.

ISSN: 2358-8829

**TABELA 1 – Indicadores de percepção dos Jovens Aprendizes sobre a experiência com os jogos, 2026**

| Indicador | Resultado |
|---|---|
| Utilização das situações do Mapa da Empatia na criação dos jogos | 88% |
| Contribuição da criação do jogo para fixar os temas | Média 4,41 |
| Importância de observar a aplicação do jogo em outra turma | Média 4,78 |
| Feedback revelou aspectos antes não percebidos | 78% |

Fonte: Elaboração própria com base no questionário aplicado (2026)

Durante a ideação, a decisão entre as propostas foi indicada como uma dificuldade, buscando o consenso por meio do diálogo. A construção dos jogos exigiu, portanto, a negociação das escolhas necessárias à realização da atividade. Essas situações podem ser interpretadas como oportunidades de mobilização de competências socioemocionais, em aproximação com a discussão de Cavalcanti (2023) sobre aprendizagem socioemocional com metodologias ativas, sem que a participação comprove, por si só, o desenvolvimento dessas competências.

A autoria dos estudantes também constituiu uma dimensão relevante. Ao transformar os temas em produções próprias, os grupos assumiram decisões sobre as propostas construídas, aproximando-se da concepção de Freire (1996), segundo a qual ensinar implica criar condições para a produção e a construção do conhecimento. Os jovens puderam, assim, atuar como sujeitos da aprendizagem, e não apenas executar uma tarefa inteiramente definida pelo docente.

A aplicação em outras turmas ampliou a análise das produções. A importância de observar outra turma utilizando o jogo recebeu média de 4,78, com 98,3% de notas 4 ou 5. Já a percepção de que a outra turma aprendeu o tema apresentou média de 4,14, com 79,7% de notas 4 ou 5. Este último resultado expressa a avaliação dos criadores dos jogos, não uma aferição independente da aprendizagem dos demais participantes.

Para 78% dos respondentes, os *feedbacks* revelaram aspectos antes não percebidos, sobretudo a duração excessiva de alguns jogos e a necessidade de apresentar o tema antes da dinâmica. O teste permitiu confrontar a proposta com sua utilização por outros estudantes, dialogando com o caráter experimental do *Design Thinking* e com a identificação de possibilidades de aperfeiçoamento (Brown, 2020; Cavalcanti; Filatro, 2016).

ISSN: 2358-8829

Esse movimento também se aproxima do ciclo ação-reflexão-ação do Modelo Pedagógico Senac, ao relacionar a prática à análise do próprio fazer (Senac, 2015). Os dados evidenciam a realização da ação e o reconhecimento de melhorias, sem que sua identificação seja confundida com sua implementação.

Em conjunto, os achados sugerem que a proposta criou oportunidades de participação e reflexão sobre as produções. Seu alcance, contudo, permanece vinculado às duas turmas e às percepções registradas no questionário, permitindo discutir a pertinência pedagógica da articulação adotada, sem estabelecer relações causais ou comprovar efeitos duradouros sobre as competências socioemocionais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência indica que a articulação entre princípios do *Design Thinking* e o ciclo ação-reflexão-ação pode constituir uma estratégia pertinente para a educação profissional. A elaboração e a aplicação dos jogos proporcionaram oportunidades de participação e autoria coletiva, nas quais os estudantes precisaram negociar escolhas e refletir sobre suas produções. Conforme as percepções dos jovens e os registros do processo, a proposta permitiu trabalhar os temas do mundo do trabalho em uma atividade que exigiu seu envolvimento na construção das soluções.

O teste com outras turmas ampliou essa reflexão, pois os feedbacks revelaram aspectos que não haviam sido percebidos durante a criação. As observações sobre a duração dos jogos e a necessidade de apresentar previamente os temas mostraram a importância de confrontar as propostas com suas condições de uso. Assim, o valor formativo da intervenção não esteve apenas nos jogos produzidos, mas na possibilidade de analisar o próprio fazer e reconhecer caminhos para seu aperfeiçoamento.

Por envolver duas turmas e apoiar-se, em parte, em dados de autopercepção, os resultados devem ser compreendidos de forma situada, sem comprovar efeitos duradouros sobre as competências socioemocionais. Para novas aplicações, recomenda-se apresentar os conteúdos antes das dinâmicas, adequar sua duração e utilizar instrumentos de acompanhamento antes e depois da intervenção. Com esses cuidados, a proposta pode contribuir para aprofundar práticas de educação profissional orientadas pelo protagonismo dos jovens na construção de suas aprendizagens.

## REFERÊNCIAS

BROWN, T. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

CAVALCANTI, C. C. **Aprendizagem socioemocional com metodologias ativas**: um guia para educadores. São Paulo: Saraiva Uni, 2023.

CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. **Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2016.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GRAY, D.; BROWN, S.; MACANUFO, J. **Gamestorming:** jogos corporativos para mudar, inovar e quebrar regras. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.

SENAC. Departamento Nacional. **Concepções e princípios**. Rio de Janeiro: Senac, Departamento Nacional, 2015. 34 p. (Coleção de Documentos Técnicos do Modelo Pedagógico Senac, 1). Disponível em: https://www.dn.senac.br/wp-content/uploads/2020/10/DT_1_Concepcoes-e-Principios.pdf. Acesso em: 15 ago. 2026.