ISSN: 2358-8829

EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA NA PRÁTICA: UMA JORNADA LÚDICA PARA O PROTAGONISMO JUVENIL

Jakline Maria Alves Soares da Silva [1]

INTRODUÇÃO

As transformações sociais, econômicas e tecnológicas ampliam a necessidade de práticas educacionais que ultrapassem a transmissão de conteúdos e favoreçam a formação integral dos estudantes. Nesse cenário, a educação empreendedora pode contribuir para o desenvolvimento de criatividade, autonomia, colaboração, planejamento e resolução de problemas. Essa perspectiva não se limita à criação de empresas, envolve também a capacidade de identificar necessidades, transformar ideias em ações e assumir responsabilidades diante de desafios (DOLABELA, 2008; LACKÉUS, 2015).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) valoriza a formação integral e propõe competências relacionadas ao pensamento crítico e criativo, à argumentação, à cooperação, à responsabilidade e à construção do projeto de vida (BRASIL, 2018). O protagonismo juvenil, nesse contexto, relaciona-se à participação dos jovens nas decisões e ações que afetam sua realidade, reconhecendo-os como sujeitos capazes de elaborar propostas e contribuir para mudanças no ambiente em que vivem (COSTA, 2000).

As experiências práticas e os recursos lúdicos podem favorecer a articulação entre conhecimentos e situações cotidianas, criando oportunidades para que os estudantes analisem alternativas, tomem decisões e reflitam sobre consequências. Foi nessa perspectiva que estudantes participantes do programa Miniempresa, desenvolvido pela Junior Achievement, constituíram a Gaba Studios e criaram o jogo “Choices: Escolhas que Transformam”, voltado à reflexão sobre escolhas nas dimensões pessoal, acadêmica, profissional e social.

O objetivo deste artigo é relatar a experiência de criação do jogo no contexto do programa Miniempresa, vivenciado na Escola Técnica Estadual Central Barreiros (ETECB) e discutir suas contribuições percebidas para o desenvolvimento de

[1] Mestre em Química pelo programa PROFQUI na Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE, professora da Educação Básica em Pernambuco, jaklinedejesus2@gmail.com;

ISSN: 2358-8829

competências empreendedoras e socioemocionais, relacionadas ao protagonismo juvenil e ao projeto de vida.

METODOLOGIA

O trabalho caracteriza-se como relato de experiência, de natureza descritiva e abordagem qualitativa, fundamentado nas vivências de estudantes do Ensino Médio Técnico da Escola Técnica Estadual Central Barreiros, localizada em Barreiros, Pernambuco, durante sua participação no programa Miniempresa, da Junior Achievement. A experiência envolveu a criação e a gestão da miniempresa estudantil Gaba Studios, responsável pelo desenvolvimento do jogo educativo “Choices: Escolhas que Transformam”.

O processo teve início com a identificação de situações observadas no ambiente escolar relacionadas à necessidade de refletir sobre escolhas pessoais, acadêmicas e profissionais. Em seguida, os estudantes participaram de sessões de geração de ideias, pesquisas exploratórias e reuniões de planejamento para definir o conceito do produto, o público-alvo e suas características. A elaboração do jogo tomou como referência uma adaptação da Roda da Vida, organizando situações em dimensões como vida acadêmica, trabalho, saúde, relacionamentos, desenvolvimento pessoal e lazer.

Para simular o funcionamento de uma empresa, os participantes assumiram responsabilidades em áreas como presidência, recursos humanos, produção, finanças, marketing e vendas. Essa organização permitiu vivenciar tarefas relacionadas ao planejamento, à produção, à divulgação e à comercialização do produto, além de exigir decisões coletivas e divisão de responsabilidades.

A sistematização qualitativa considerou observação dos participantes, registros escritos das reuniões, relatórios elaborados pelos integrantes e depoimentos espontâneos sobre as aprendizagens percebidas. As informações foram organizadas em eixos interpretativos: protagonismo juvenil; aprendizagem empreendedora; reflexão sobre projeto de vida; e competências socioemocionais. Por se tratar de um relato de experiência, os resultados expressam a análise contextual das vivências e não uma mensuração experimental de efeitos.

REFERENCIAL TEÓRICO

ISSN: 2358-8829

3.1 Educação empreendedora e formação integral dos jovens

A educação empreendedora pode ser compreendida como uma abordagem formativa que mobiliza conhecimentos, atitudes e habilidades para reconhecer oportunidades, desenvolver ideias e agir diante de problemas. Dolabela (2008) defende uma compreensão do empreendedorismo que não se restringe à abertura de negócios, mas se relaciona à capacidade de transformar ideias em ações. De modo semelhante, Lackéus (2015) distingue perspectivas centradas na criação de empresas daquelas que valorizam o desenvolvimento de competências empreendedoras aplicáveis a diferentes contextos da vida.

Essa compreensão dialoga com a BNCC, especialmente com as competências que valorizam pensamento científico, crítico e criativo, cultura digital, argumentação, empatia, cooperação, responsabilidade e projeto de vida (BRASIL, 2018). No contexto escolar, atividades que envolvem planejamento, identificação de necessidades e construção coletiva de soluções podem aproximar os conteúdos de situações concretas e criar oportunidades para que os jovens participem ativamente da aprendizagem.

O programa Miniempresa, da Junior Achievement Brasil, constitui uma experiência institucional de educação empreendedora que aproxima os estudantes de etapas de criação e gestão de uma empresa estudantil. Sua relevância para este relato está na possibilidade dos participantes experimentarem funções, responsabilidades e decisões que integram o desenvolvimento de um produto. Contudo, as contribuições formativas dependem da intencionalidade pedagógica, da participação efetiva dos estudantes e da reflexão sobre as experiências vivenciadas.

3.2 Protagonismo juvenil e projeto de vida

O protagonismo juvenil está associado à participação ativa dos jovens na compreensão e transformação de sua realidade. Costa (2000) destaca a importância de oportunidades nas quais adolescentes assumam responsabilidades e participem de ações com significado social. Na escola, isso exige mais do que delegar tarefas: pressupõe escuta, diálogo e participação nas decisões, de modo que os estudantes possam apresentar ideias, avaliar alternativas e compreender os efeitos de suas escolhas.

O projeto de vida, por sua vez, envolve reflexão contínua sobre interesses, valores, possibilidades e objetivos pessoais, acadêmicos e profissionais. A BNCC contempla essa

ISSN: 2358-8829

dimensão ao destacar a importância de escolhas alinhadas à cidadania, ao mundo do trabalho e às aspirações dos estudantes (BRASIL, 2018). O projeto de vida não deve ser tratado como plano rígido, mas como processo que pode ser revisto diante de novas experiências e condições sociais.

A educação empreendedora pode articular essas dimensões ao propor situações em que os jovens identifiquem necessidades, estabeleçam objetivos, planejem ações e assumam responsabilidades compartilhadas. Assim, o protagonismo diz respeito à participação ativa na realidade, enquanto o projeto de vida favorece a reflexão e o planejamento das trajetórias; ambos podem ser trabalhados por meio de experiências contextualizadas.

3.3 Aprendizagem experiencial como estratégia educacional

A aprendizagem experiencial compreende o conhecimento como processo que envolve experiência, reflexão, elaboração de conceitos e experimentação. Kolb (1984) descreve um ciclo composto por experiência concreta, observação reflexiva, conceituação abstrata e experimentação ativa. A experiência, portanto, não produz aprendizagem automaticamente: é a reflexão sobre o que ocorreu e a possibilidade de testar novas ações que contribuem para transformar a vivência em conhecimento.

Na educação empreendedora, esse enfoque permite que os estudantes enfrentem desafios, tomem decisões, cooperem e avaliem resultados. A criação de um produto demanda planejamento, mobilização de recursos, comunicação e ajustes diante de problemas, oferecendo situações para relacionar conceitos a ações. A mediação docente e os momentos de sistematização são importantes para que as atividades não se restrinjam à execução de tarefas, mas contribuam para compreender o que foi aprendido.

3.4 Ludicidade, jogos educativos e gamificação

Huizinga (2000) analisa o jogo como fenômeno cultural marcado por regras, envolvimento e formas próprias de interação. Em contextos educacionais, jogos podem criar situações em que os participantes interpretam informações, formulam estratégias, tomam decisões e lidam com diferentes resultados. Seu valor pedagógico depende da relação com os objetivos de aprendizagem e da reflexão promovida durante ou após a atividade.

ISSN: 2358-8829

É importante distinguir jogos educativos de gamificação. Jogos educativos são atividades estruturadas como jogos com objetivos formativos; gamificação é a utilização de elementos de design de jogos em contextos que não são, originalmente, jogos (DETERDING et al., 2011). Fardo (2013) discute possibilidades de aplicação da gamificação na educação, mas o uso de recursos lúdicos não garante, por si só, aprendizagem ou motivação: a adequação ao público, a clareza dos objetivos e a mediação pedagógica são fatores extremamente relevantes.

No presente relato, o "Choices: Escolhas que Transformam" foi concebido para apresentar situações próximas da realidade juvenil e estimular a análise de escolhas e consequências. A proposta relaciona ludicidade, reflexão e projeto de vida ao convidar os participantes a considerar dimensões acadêmicas, profissionais, pessoais e sociais de suas trajetórias.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A sistematização das vivências da Gaba Studios permitiu organizar os resultados em quatro eixos relacionados: protagonismo juvenil, aprendizagem empreendedora, reflexão sobre projeto de vida e competências socioemocionais. Esses eixos se sobrepõem na prática, pois a elaboração do jogo exigiu decisões coletivas, planejamento e interação entre os integrantes.

Além da distribuição de funções, a dinâmica de trabalho demandou articulação entre as áreas, pois decisões sobre o produto precisavam considerar sua apresentação, sua viabilidade e a comunicação com o público. As reuniões e os momentos de planejamento constituíram espaços para comparar alternativas, justificar escolhas e ajustar propostas. Essa dimensão coletiva é relevante porque o protagonismo não se resume à execução independente de tarefas: envolve participação nas decisões e compreensão de como as ações individuais se relacionam com os objetivos comuns. No relato, a estrutura da miniempresa ofereceu situações concretas para esse exercício, embora a intensidade da participação possa ter variado entre os integrantes.

Durante o planejamento e a execução das atividades, os estudantes apresentaram ideias, discutiram propostas e assumiram responsabilidades relacionadas à organização da miniempresa e ao desenvolvimento do produto. A divisão em setores funcionais aproximou os participantes de tarefas de produção, finanças, marketing e vendas,

ISSN: 2358-8829

exigindo coordenação entre diferentes funções. Essas situações criaram oportunidades para exercer iniciativa, liderança, comunicação e tomada de decisão, aspectos associados ao protagonismo juvenil discutido por Costa (2000).

A equipe também precisou transformar uma ideia em um produto com características definidas e possibilidade de comercialização. A elaboração das regras e dos materiais do jogo exigiu criatividade, planejamento e ajustes diante de questões de viabilidade. Essas vivências aproximam-se da perspectiva de educação empreendedora que valoriza a transformação de ideias em ações (DOLABELA, 2008; LACKÉUS, 2015). A análise, contudo, baseia-se nos registros e nas observações da experiência, não em instrumentos padronizados de mensuração de competências.

A criação do jogo também exigiu decisões sobre linguagem, organização das situações e adequação ao público juvenil. A equipe precisou considerar como apresentar dilemas sem impor respostas únicas, permitindo que os participantes discutissem alternativas e justificassem seus posicionamentos. Essa característica é importante para a abordagem do projeto de vida, uma vez que escolhas pessoais são influenciadas por valores, oportunidades, relações e condições concretas. Assim, o jogo foi pensado como disparador de conversa, e não como instrumento capaz de determinar qual decisão seria correta para todos. A mediação de quem conduz a atividade pode aprofundar a reflexão, acolhendo diferentes perspectivas e evitando julgamentos sobre as experiências dos participantes.

O desenvolvimento do “Choices: Escolhas que Transformam” levou os estudantes a discutir situações relacionadas aos estudos, ao trabalho, à saúde, aos relacionamentos, ao desenvolvimento pessoal e ao lazer. A adaptação da Roda da Vida contribuiu para organizar essas dimensões e orientar a elaboração de cartas e situações simuladas. Desse modo, o processo de criação do produto também se tornou uma oportunidade de refletir sobre desafios enfrentados por jovens e sobre como as escolhas podem se relacionar com objetivos e responsabilidades.

Durante os testes e as aplicações relatadas pela equipe, os participantes demonstraram interesse pelas situações apresentadas e relacionaram alguns cenários a experiências de seu cotidiano. Esses registros sugerem que o jogo pode funcionar como disparador de diálogo e reflexão, tornando questões abstratas mais próximas das vivências juvenis. A interpretação é coerente com a compreensão de projeto de vida como processo de reflexão e revisão de objetivos, conforme a perspectiva formativa da BNCC (BRASIL,

ISSN: 2358-8829

2018). Não se afirma, entretanto, que uma partida isolada produza mudanças duradouras nas escolhas dos participantes.

Embora os registros indiquem oportunidades de exercitar competências relacionais, a experiência apresenta limites que precisam ser considerados. Não foi aplicado instrumento padronizado antes e depois da atividade, nem houve grupo de comparação; por isso, não é possível atribuir causalmente mudanças específicas ao programa ou ao jogo. A contribuição deste relato consiste em sistematizar as situações de aprendizagem observadas e discutir como foram mobilizadas no contexto da Miniempresa. Em aplicações futuras, questionários de percepção, rodas de conversa registradas sistematicamente e critérios de observação previamente definidos poderão ampliar a análise das aprendizagens e permitir comparar as percepções dos estudantes antes e depois da experiência.

A organização da miniempresa exigiu diálogo entre participantes com diferentes opiniões e habilidades. A definição de estratégias e a resolução de problemas demandaram negociação, escuta, cooperação e compromisso com tarefas compartilhadas. Como o andamento do projeto dependia da articulação entre setores, os estudantes puderam perceber a relação entre responsabilidades individuais e resultados coletivos.

Essas situações podem ser interpretadas à luz da aprendizagem experiencial de Kolb (1984): os desafios constituíram experiências concretas, enquanto as reuniões e os ajustes ofereceram oportunidades de reflexão e experimentação de novas soluções. Em conjunto, a gestão da Gaba Studios e a criação do jogo aproximaram conhecimentos técnicos e competências relacionais, contribuindo para uma experiência educativa contextualizada. Tais contribuições devem ser entendidas como aprendizagens percebidas no percurso, sem generalização automática para outros grupos ou contextos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência descrita ao longo deste trabalho, evidenciou possibilidades pedagógicas da educação empreendedora quando os estudantes participam de processos de criação, organização e gestão de um produto. A elaboração do produto vendável e rentável mobilizou planejamento, criatividade, comunicação, colaboração e tomada de decisões, ao mesmo tempo que abriu espaço para discutir escolhas e projeto de vida.

Os registros analisados indicam que o protagonismo foi favorecido pelas oportunidades de participação nas decisões e pela assunção de responsabilidades. O jogo, por sua vez, mostrou potencial como recurso de diálogo e reflexão sobre dimensões da vida juvenil. Essas conclusões dizem respeito à experiência relatada e não equivalem à comprovação de efeitos de longo prazo ou de impacto mensurado por instrumentos específicos.

Como contribuição educacional, o relato mostra uma possibilidade de articular empreendedorismo, aprendizagem experiencial e ludicidade em uma prática contextualizada. Recomenda-se que experiências semelhantes incluam momentos explícitos de reflexão e avaliação, além de estudos posteriores que investiguem a recepção do jogo por diferentes grupos de estudantes e analisem suas contribuições com instrumentos sistemáticos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, aos estudantes integrantes da Gaba Studios, à Junior Achievement e à Escola Técnica Estadual Central Barreiros pelo apoio e pelas oportunidades de aprendizagem proporcionadas durante a experiência. Agradeço também a Letícia Melo pela parceria, incentivo e contribuições ao longo desta trajetória.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 18 ago. 2026.

COSTA, Antonio Carlos Gomes da. Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011, Tampere. Proceedings [...]. New York: ACM, 2011. p. 9-15. DOI: https://doi.org/10.1145/2181037.2181040.

DOLABELA, Fernando. Oficina do empreendedor. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. RENOTE, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: https://doi.org/10.22456/1679-1916.41629.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JUNIOR ACHIEVEMENT BRASIL. Programas. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: https://jabrasil.org.br/programas/. Acesso em: 6 ago. 2026.

KOLB, David A. Experiential learning: experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1984.

LACKÉUS, Martin. Entrepreneurship in education: what, why, when, how. Paris: OECD Publishing, 2015. (OECD Local Economic and Employment Development (LEED) Papers, n. 2015/06). DOI: https://doi.org/10.1787/cccac96a-en.