

DA LUDICIDADE AO EMPREENDEDORISMO CRIATIVO: UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM ATIVA INSPIRADA NO SHARK TANK

ÉRICA PRATA DE OLIVEIRA¹; CÁCIA OLIVEIRA DANTAS²; DIEGO MARTINS GOMES³; GLEISON SILVA MORAIS⁴

¹Mestre em Desenvolvimento Local pela UNISUAM, professora no Centro Universitário UNIFACIG. E-mail: erica.prata@sempre.unifacig.edu.br

²Doutora em Ciências Fisiológicas pela Universidade Federal de Sergipe, Professora no Centro Universitário UNIFACIG. E-mail: cacia.oliveira@sempre.unifacig.edu.br

³Mestre em Construções pela Universidade Federal de Ouro Preto, Professor no Centro Universitário UNIFACIG. E-mail: diego.gomes@sempre.unifacig.edu.br

⁴Mestre em Educação Física pela Universidade Federal de Viçosa, Coordenador e Professor no Centro Universitário UNIFACIG. E-mail: ed.fisica@unifacig.edu.br

RESUMO

Este artigo apresenta um relato de boa prática pedagógica desenvolvida na disciplina de Ludicidade, com estudantes do curso de Educação Física, estruturada a partir de princípios de aprendizagem ativa, trabalho colaborativo, criatividade e aproximação entre formação acadêmica e situações profissionais. A proposta foi organizada por meio de uma simulação na qual os estudantes, divididos em grupos, assumiram o papel de equipes responsáveis por uma empresa de recreação. Cada grupo recebeu, por sorteio, um cenário fictício que representava um potencial cliente em busca de serviços recreativos para uma necessidade específica. A atividade foi desenvolvida em três etapas articuladas. Na primeira, os grupos elaboraram uma proposta de trabalho em formato de projeto, considerando as características do cenário sorteado, o público atendido, os objetivos, as atividades recreativas, os recursos necessários e a organização da intervenção. Na segunda etapa, produziram manualmente um cartaz publicitário destinado à divulgação da proposta, mobilizando síntese, criatividade e comunicação visual. Na terceira, apresentaram e defenderam o projeto oralmente, utilizando o cartaz como recurso de apoio, em uma dinâmica inspirada no programa Shark Tank, na qual precisavam demonstrar a pertinência e a viabilidade da proposta para conquistar o interesse do suposto contratante. A experiência favoreceu a participação dos estudantes, a tomada de decisões, a resolução de problemas, a comunicação oral, a organização coletiva e a aplicação dos conhecimentos da ludicidade em uma situação simulada de atuação profissional. Conclui-se que a prática possibilitou integrar conhecimentos conceituais e procedimentais, colocando os estudantes em posição ativa no processo de aprendizagem e aproximando o conteúdo acadêmico de desafios relacionados ao planejamento e à oferta de serviços de recreação.

Palavras-chave: Educação Física; Ludicidade; Aprendizagem ativa; Recreação; Formação profissional.

FROM LUDICITY TO CREATIVE ENTREPRENEURSHIP: AN ACTIVE LEARNING EXPERIENCE INSPIRED BY SHARK TANK

ABSTRACT

This article presents a report of a good pedagogical practice developed in the Ludicity course with Physical Education students, structured around active learning, collaborative work, creativity, and the connection between academic education and professional situations. The proposal was organized as a simulation in which students, divided into groups, assumed the role of teams responsible for a recreation company. Each group received, by random draw, a fictional scenario representing a potential client seeking recreational services for a specific need. The activity was carried out in three interconnected stages. First, the groups prepared a work proposal in project format, considering the characteristics of the assigned scenario, target audience, objectives, recreational activities, required resources, and organization of the intervention. Second, they manually created an advertising poster to promote the proposal, mobilizing synthesis, creativity, and visual communication. Third, they orally presented and defended their project using the poster as a supporting resource in a dynamic inspired by the television program Shark Tank, in which they had to demonstrate the relevance and feasibility of the proposal to

gain the interest of the hypothetical client. The experience encouraged student participation, decision-making, problem-solving, oral communication, collective organization, and the application of knowledge about ludicity in a simulated professional context. It is concluded that the practice integrated conceptual and procedural knowledge, placing students in an active role in the learning process and bringing academic content closer to challenges related to planning and providing recreation services.

Keywords: Physical Education; Ludicity; Active learning; Recreation; Professional education.

1 INTRODUÇÃO

A formação em Educação Física demanda experiências que ultrapassem a exposição teórica e permitam ao estudante analisar situações, planejar intervenções, tomar decisões e comunicar propostas relacionadas aos diferentes campos de atuação profissional. Na disciplina de Ludicidade: Lazer, Recreação, Jogos e Brincadeiras, essa necessidade torna-se especialmente relevante, uma vez que o futuro profissional pode atuar no planejamento, na organização e na condução de experiências recreativas destinadas a públicos, espaços e objetivos diversos.

No ensino superior, as metodologias ativas têm sido utilizadas para ampliar a participação do estudante e aproximar o processo formativo de situações nas quais é necessário investigar, decidir, produzir e justificar soluções. No campo da Educação Física, Melo, Brito e Sá (2021) identificaram, em estudantes de graduação, contribuições dessas metodologias para a facilitação da aprendizagem. Em uma revisão voltada à Educação Física, Quixabeira et al. (2021) também destacam o uso de experiências reais ou simuladas, a resolução de desafios, a criatividade e a construção coletiva do conhecimento como características importantes dessas estratégias.

Entre as possibilidades de aprendizagem ativa, a Aprendizagem Baseada em Projetos mostra-se particularmente pertinente quando se pretende articular conhecimentos acadêmicos e demandas de atuação profissional. Oliveira e Runte-Geidel (2023) descrevem sua aplicação no ensino superior como uma abordagem voltada ao desenvolvimento de competências por meio da construção de projetos. Pascon et al. (2022), em experiência com estudantes universitários, organizaram essa metodologia em etapas que envolveram uma questão orientadora, investigação, criação, desenvolvimento e apresentação de resultados, ressaltando autonomia e elaboração de projetos como resultados formativos.

Essa aproximação é ainda mais evidente em experiências realizadas na própria formação em Educação Física. Voltan e Carvalho (2022) relataram uma Feira de Negócios em Educação Física baseada em Project-Based Learning, na qual estudantes desenvolveram produtos ou serviços associados às práticas profissionais da área. Os autores observaram maior engajamento

quando os estudantes reconheciam significado e utilidade no conteúdo, além do desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e aspectos atitudinais.

Com base nesses pressupostos, foi desenvolvida uma prática pedagógica na disciplina de Ludicidade: Lazer, Recreação, Jogos e Brincadeiras em que a turma foi organizada em seis grupos. Cada grupo assumiu o papel de uma empresa de recreação e recebeu, por sorteio, um dos seis cenários profissionais: Hotel Fazenda, Resort, Projeto Social, Festa de Família, Centro de Convivência de Idosos ou Rua de Lazer Comunitária. A atividade foi organizada em três etapas: elaboração de um projeto de atendimento, produção manual de um cartaz publicitário e apresentação e defesa da proposta em dinâmica inspirada no programa Shark Tank.

Assim, o objetivo deste artigo é relatar e analisar essa experiência pedagógica, destacando sua organização e suas possibilidades formativas para a articulação entre ludicidade, planejamento, criatividade, resolução de problemas, comunicação, trabalho colaborativo e aproximação com situações de atuação profissional.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de um relato de experiência pedagógica desenvolvido no contexto da disciplina de Ludicidade: Lazer, Recreação, Jogos e Brincadeiras, com estudantes de graduação em Educação Física. A prática foi planejada como uma situação simulada de atuação profissional, tendo como eixo a criação de soluções recreativas para diferentes públicos e espaços de intervenção.

A turma foi organizada em seis grupos. Por meio de sorteio, cada grupo recebeu um cenário distinto, elaborado como uma situação-problema na qual uma instituição, organização ou cliente necessitava contratar uma empresa de recreação. Foram utilizados seis contextos: Hotel Fazenda, direcionado a crianças e famílias; Resort, com foco em adolescentes; Projeto Social, destinado a crianças e adolescentes; Festa de Família, envolvendo público intergeracional; Centro de Convivência de Idosos; e Rua de Lazer Comunitária, voltada à participação de crianças, jovens, adultos e idosos.

Os cenários apresentavam desafios específicos. No Hotel Fazenda, a demanda envolvia ampliar a interação entre crianças de diferentes idades, reduzir a centralidade do uso de celulares e tablets e favorecer a participação das crianças mais tímidas. No Resort, o desafio consistia em tornar a programação mais atrativa aos adolescentes, estimulando cooperação e protagonismo e evitando propostas consideradas infantis ou excessivamente competitivas. No Projeto Social, os estudantes deveriam propor experiências recreativas acessíveis, com poucos

recursos materiais, que contribuíssem para reduzir conflitos, exclusões e dificuldades de convivência.

Na Festa de Família, a situação-problema exigia a elaboração de atividades capazes de promover a integração entre crianças, adolescentes, adultos e idosos, respeitando características e limitações das diferentes faixas etárias. No Centro de Convivência de Idosos, a proposta deveria estimular participação ativa, socialização e valorização das experiências de vida, considerando aspectos de saúde, segurança e condições físicas e emocionais. Já na Rua de Lazer Comunitária, o desafio envolvia planejar atividades gratuitas, inclusivas e diversificadas para ocupação positiva do espaço público e participação de diferentes gerações da comunidade.

Embora os cenários apresentassem públicos e necessidades distintas, todos os grupos receberam uma estrutura comum para elaboração da proposta. O projeto deveria apresentar nome, público-alvo, breve introdução fundamentada por citações, objetivo, duas atividades recreativas, materiais necessários, adaptações para garantir inclusão, estratégias de mediação do professor ou recriador e referencial bibliográfico. Essa organização buscou assegurar fundamentação acadêmica sem retirar dos estudantes a autonomia para construir soluções adequadas à situação recebida.

A prática foi desenvolvida em três etapas sequenciais e articuladas. Na primeira etapa, os grupos assumiram simbolicamente o papel de uma empresa de recreação e elaboraram uma proposta de trabalho em formato de projeto para atender à solicitação apresentada no cenário sorteado. Para isso, precisaram interpretar o problema, reconhecer as características do público, selecionar atividades e justificar as decisões tomadas.

Na segunda etapa, cada grupo confeccionou manualmente um cartaz destinado à divulgação de sua proposta. O material deveria funcionar como uma peça de propaganda da empresa de recreação e do projeto elaborado, exigindo seleção das informações consideradas mais relevantes, criatividade, organização visual e capacidade de síntese.

Na terceira etapa, os grupos apresentaram e defenderam oralmente suas propostas utilizando o cartaz como recurso de apoio. A dinâmica foi inspirada no programa Shark Tank: os estudantes deveriam apresentar o projeto como uma solução profissional e buscar convencer o suposto contratante de que sua proposta respondia adequadamente à demanda apresentada. A apresentação, portanto, não se limitou à exposição do trabalho produzido, mas incorporou argumentação, justificativa das escolhas e comunicação persuasiva.

A observação pedagógica da atividade considerou o envolvimento dos estudantes nas diferentes etapas, a relação entre o cenário sorteado e a solução construída, a organização do projeto, a adequação das atividades ao público, a preocupação com inclusão e mediação, a

criatividade do cartaz, a comunicação oral, a argumentação e a participação coletiva. Por se tratar de um relato de prática pedagógica, a análise concentra-se na descrição e reflexão sobre o processo de ensino e aprendizagem vivenciado.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A organização da atividade em seis situações-problema distintas ampliou as possibilidades de aplicação dos conteúdos da disciplina. Em vez de desenvolverem uma proposta genérica de recreação, os estudantes precisaram responder a demandas relacionadas a diferentes públicos, espaços e objetivos. A diversidade dos cenários evidenciou que o planejamento recreativo não pode ser reproduzido de maneira uniforme, pois deve considerar faixa etária, características do contexto, recursos disponíveis, necessidades de inclusão e formas de mediação.

Esse desenho pedagógico aproxima-se do que Quixabeira et al. (2021) descrevem como uso de experiências reais ou simuladas para a resolução de desafios em diferentes contextos. A situação-problema sorteada funcionou como ponto de partida para a construção coletiva de soluções, evitando que a atividade se restringisse à reprodução de conceitos. Em Educação Física, Melo, Brito e Sá (2021) também apontam a metodologia ativa como facilitadora do processo de aprendizagem no ensino superior, reforçando a pertinência de estratégias em que o estudante participa diretamente da construção do trabalho.

Nos cenários destinados a crianças e famílias, adolescentes e participantes de projeto social, os desafios enfatizaram problemas como uso excessivo de dispositivos eletrônicos, baixa adesão, excesso de competitividade, conflitos e exclusões. Já os cenários intergeracional, de idosos e comunitário exigiram atenção à convivência entre diferentes gerações, segurança, acessibilidade, socialização e participação coletiva. Dessa maneira, o sorteio colocou cada grupo diante de um problema específico e tornou necessária a adaptação dos conhecimentos estudados à realidade simulada.

A primeira etapa, dedicada à construção do projeto, favoreceu planejamento e tomada de decisões. Os grupos precisaram articular fundamentação, objetivos, atividades, materiais, adaptações inclusivas e estratégias de mediação. A exigência de duas atividades recreativas não significava apenas selecionar brincadeiras, mas construir escolhas coerentes com o público e com a necessidade apresentada pelo cliente. Essa estrutura guarda aproximação com experiências de Aprendizagem Baseada em Projetos no ensino superior, nas quais a investigação, a criação e a apresentação de um produto constituem partes articuladas do processo formativo (Pascon et al., 2022; Oliveira e Runte-Geidel, 2023).

A relação entre projeto e atuação profissional foi particularmente relevante. Voltan e Carvalho (2022), ao desenvolverem uma Feira de Negócios com estudantes de Educação Física, demonstraram a possibilidade de utilizar projetos para trabalhar administração, marketing e empreendedorismo vinculados à própria área profissional. De modo semelhante, a presente prática exigiu que os estudantes transformassem conhecimentos da Ludicidade em uma proposta de serviço recreativo, reconhecendo público, demanda, recursos e formas de apresentação da solução.

A segunda etapa acrescentou uma dimensão criativa e comunicacional ao processo. Ao confeccionarem manualmente o cartaz de propaganda, os estudantes precisaram transformar uma proposta acadêmica mais extensa em uma comunicação visual objetiva e atrativa. O cartaz deixou, portanto, de ser apenas um recurso estético e passou a constituir parte da estratégia de apresentação do projeto, exigindo síntese, organização de informações e definição de uma identidade de comunicação para a suposta empresa de recreação.

Na terceira etapa, a dinâmica inspirada no Shark Tank deslocou a apresentação tradicional de trabalhos para uma situação de defesa da proposta. Os grupos precisaram explicar o projeto, demonstrar sua adequação ao cenário e argumentar em favor das escolhas realizadas. Estudos que utilizam o Shark Tank como recurso pedagógico mostram que essa lógica pode contribuir para contextualizar conteúdos e estimular participação ativa. Kaljo e Kruper (2026) descrevem um workshop inspirado no Shark Tank voltado ao desenvolvimento de comunicação persuasiva e colaboração.

O trabalho em grupo também assumiu papel relevante, uma vez que a atividade demandou diferentes competências: pesquisa e escrita acadêmica, planejamento, criatividade visual, organização, argumentação e apresentação oral. A construção coletiva possibilitou distribuição de responsabilidades e negociação de ideias. A própria organização em pequenos grupos e a produção de projetos, observada em outras experiências de aprendizagem baseada em projetos, pode favorecer autonomia, motivação e responsabilização dos estudantes pelo processo desenvolvido (Pascon et al., 2022).

O caráter lúdico da simulação mostrou-se coerente com o próprio objeto da disciplina. Os estudantes não apenas estudaram possibilidades de recreação, mas participaram de uma experiência estruturada por papéis, desafio, criação e apresentação. Nesse sentido, a ludicidade esteve presente simultaneamente como conteúdo formativo e como estratégia de organização da aprendizagem, enquanto a diversidade dos cenários favoreceu a compreensão de que práticas recreativas necessitam ser planejadas de modo contextualizado e adequado às características dos participantes.

Como limitação deste relato, não foram utilizados instrumentos quantitativos ou escalas padronizadas para mensurar os efeitos da atividade sobre a aprendizagem. As considerações decorrem da observação pedagógica do processo e dos produtos elaborados. Em novas aplicações, podem ser incorporadas rubricas de avaliação, autoavaliação e avaliação entre pares, permitindo registrar de maneira mais sistemática aspectos como participação, colaboração, criatividade, fundamentação, adequação ao cenário e qualidade da argumentação.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada demonstra a possibilidade de trabalhar os conteúdos da disciplina de Ludicidade por meio de uma situação pedagógica que integra planejamento, criatividade, comunicação e resolução de problemas. A divisão da atividade em três etapas — elaboração do projeto, produção do cartaz e apresentação inspirada no Shark Tank — possibilitou que os estudantes percorressem um processo que partiu da análise de uma demanda e culminou na defesa de uma solução construída coletivamente.

A simulação de uma empresa de recreação aproximou a atividade acadêmica de uma situação possível de atuação profissional, contribuindo para que os conhecimentos da disciplina fossem mobilizados de maneira aplicada. O cartaz, por sua vez, ampliou o desafio ao incorporar comunicação visual e síntese, enquanto a apresentação oral exigiu argumentação e capacidade de demonstrar a pertinência da proposta.

Considera-se, portanto, que a prática pode ser utilizada como estratégia de aprendizagem ativa na formação em Educação Física, especialmente em componentes curriculares relacionados à ludicidade, recreação e lazer. Sua estrutura também permite adaptações para diferentes turmas e cenários, mantendo como elemento central o protagonismo dos estudantes na criação e defesa de soluções para demandas contextualizadas.

REFERÊNCIAS

BELL, Robin. Sustentando o Kit de ferramentas do educador em empreendedorismo: conceitualizando a influência das filosofias e teorias educacionais. **Entrepreneurship Education**, v. 4, p. 1-18, 2021. DOI: 10.1007/s41959-020-00042-4. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s41959-020-00042-4>.

KALJO, Kristina; KRUPER, Abbey. EquityRx Tank: uma oficina lúdica inspirada no programa shark tank para desenvolve habilidades de comunicação persuasiva e colaboração na área da educação em profissões as saúde. **Medical Science Educator**, v. 36, p. 795-801, 2026. DOI: 10.1007/s40670-026-02685-9. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40670-026-02685-9>

MELO, Lúcio Leite de; BRITO, Carlos Alexandre Felício; SÁ, Ivo Ribeiro de. A metodologia ativa enquanto facilitadora do processo de aprendizagem de estudantes de Educação Física: um caso no ensino superior privado do ABC Paulista. **Revista CBTecLE**, v. 4, n. 1, p. 9-27, 2021. Disponível em: <https://revista-cbtecle.cps.sp.gov.br/index.php/CBTecLE/article/view/234>

OLIVEIRA, Esmeralda Aparecida de; RUNTE-GEIDEL, Ariadne. Aprendizagem baseada em projetos: uma aplicação em um curso superior tecnológico em uma instituição pública. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 17, e4122103, 2023. DOI: 10.14244/198271994122. Disponível em: <https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/4122>

PASCON, Daniela Miori et al. Aprendizagem baseada em projetos no ensino remoto para estudantes ingressantes da graduação em enfermagem. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 56, e20220058, 2022. DOI: 10.1590/1980-220X-REEUSP-2022-0058pt. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reusp/a/pXTkVJBq8XwHPzT7hjcBpgh/?lang=pt>

QUIXABEIRA, Alderise Pereira da Silva et al. Metodologias ativas e o ensino de Educação Física: uma revisão da literatura. **Revista Observatório**, v. 7, n. 1, p. 1-14, 2021. DOI: 10.20873/uft.2447-4266.2021v7n1a12pt. Disponível em: <https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2021v7n1a12pt>

TAKEMOTO, Takuji; OE, Hiroko. Educação em empreendedorismo nas universidades: desafios e perspectivas futuras sobre a implementação de jogos online. **Entrepreneurship Education**, v. 4, p. 19-37, 2021. DOI: 10.1007/s41959-020-00043-3. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s41959-020-00043-3>

VOLTAN, Daniel Zonzini; CARVALHO, Beatriz Leme Passos. Project-Based Learning: o caso da Feira de Negócios em Educação Física. **Revista Brasileira de Ensino Superior**, v. 6, n. 3, p. 67-81, 2022. DOI: 10.18256/2447-3944.2022.v6i3.2880. Disponível em: <https://seer.atitus.edu.br/index.php/REBES/article/view/2880>