



CULTURA MAKER E HQ: autoria juvenil e empreendedorismo na ressignificação do Projeto de Vida

Rosinalva Neres Rocha; rocha.rosinalva@gmail.com; Universidade Federal de Lavras

Resumo

Este trabalho apresenta um relato de experiência em andamento, desenvolvido em uma escola pública do Nordeste de Minas Gerais, fundamentado na cultura maker como abordagem pedagógica centrada no aprender fazendo, na autoria e na produção de sentidos no espaço escolar. Parte-se da problematização de que práticas pedagógicas, especialmente no componente curricular Projeto de Vida, ainda se mostram, em muitos contextos, pouco conectadas às culturas juvenis e às múltiplas formas de expressão dos estudantes, o que contribui para o distanciamento entre escola e sujeitos e limita a identificação e o desenvolvimento de potencialidades individuais. Nesse cenário, a valorização de habilidades artísticas e narrativas emergentes no cotidiano escolar configura-se como possibilidade de reconfiguração das relações com o conhecimento, bem como de ressignificação do próprio Projeto de Vida, deslocando-o de uma abordagem prescritiva para uma perspectiva situada, sensível às trajetórias e às produções juvenis. A iniciativa emerge da identificação do potencial artístico de um estudante com habilidade na criação de desenhos de mangá, utilizando técnica de sombreamento linear por hachura, voltados à produção de histórias em quadrinhos (HQ). O processo criativo assume caráter híbrido, articulando produções à mão livre com o uso de ferramentas digitais não baseadas em inteligência artificial para finalização, edição e circulação dos materiais em plataforma digital institucional, concebida como espaço de visibilidade, curadoria e reconhecimento das criações juvenis, em diálogo com a cultura maker e práticas contemporâneas de produção criativa. O objetivo do estudo consiste em potencializar a elaboração de narrativas visuais autorais como prática maker e,



simultaneamente, promover o desenvolvimento de competências empreendedoras, compreendidas no campo da educação empreendedora e das metodologias ativas como a capacidade de criar, planejar, mobilizar recursos e atribuir valor social, cultural e simbólico às produções juvenis, articulando expressão cultural, tecnologia e projeto de vida. Metodologicamente, trata-se de uma abordagem qualitativa, de natureza interventiva, desenvolvida por meio de observação participante, escuta sensível e proposição de ações pedagógicas que envolvem oficinas de narrativas visuais, elaboração de protótipos (storyboards e HQs), produção autoral, digitalização e veiculação das produções na plataforma escolar, fundamentadas na cultura maker e na produção criativa contemporânea (Anderson, 2012), na compreensão da linguagem dos quadrinhos enquanto forma narrativa estruturada (McCloud, 2005) e em princípios da educação empreendedora voltados à criação, mobilização de recursos e geração de valor social no contexto educativo (Dolabela, 2004). Essas ações deslocam o talento individual de uma condição isolada para um espaço coletivo de criação, socialização e reconhecimento, no qual o fazer se constitui como processo de aprendizagem, produção de conhecimento e construção de trajetórias formativas mais significativas. Como resultados parciais, observam-se o fortalecimento da autoestima do estudante, maior engajamento nas atividades escolares e ampliação do reconhecimento por parte dos pares e professores, bem como a emergência de práticas pedagógicas que passam a incorporar autoria, colaboração e uso crítico das tecnologias digitais. Evidencia-se, ainda, o potencial de replicabilidade da experiência, uma vez que a integração entre cultura maker, produção de HQ e mediação digital se apoia em recursos acessíveis e em estratégias pedagógicas adaptáveis a diferentes contextos educacionais, ampliando as possibilidades de circulação das produções e de reconhecimento dos sujeitos. A experiência contribui diretamente para o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4), especialmente no que se refere à Meta 4.4, ao promover o desenvolvimento de competências relevantes para a vida, o trabalho e o empreendedorismo. Ao valorizar a autoria juvenil, a criatividade e a produção de narrativas visuais como práticas formativas, a proposta amplia oportunidades de aprendizagem significativa e fortalece habilidades relacionadas à criação, resolução de problemas, mobilização de recursos e inserção social. Conclui-se que a articulação entre

23 a 25 de Março de 2026 | Evento 100% Online

CONGRESSO INTERNACIONAL **IDEA 2026**

Inovação, Diálogo e Experiências na Aprendizagem

Educação e Humanidade: Conectando
Inteligências, Cultura e Propósito Global.



práticas maker, autoria juvenil e empreendedorismo educacional constitui-se como estratégia potente para ressignificar o componente Projeto de Vida, favorecendo a formação de estudantes mais implicados, criativos e protagonistas de seus próprios percursos formativos.

Palavras-chave: Cultura maker. Histórias em quadrinhos. Empreendedorismo juvenil. Projeto de Vida. Autoria juvenil.