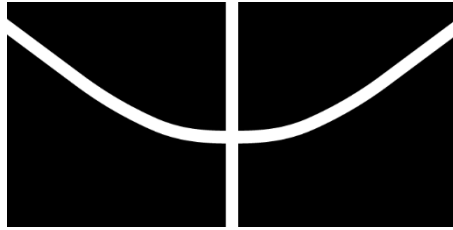


MIRELA BORGES MARTINHO FREIRE



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)
INSTITUTO DE ARTES (IDA)
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS (VIS)

A ARTE DE SER CRIANÇA

Brasília– DF

2020

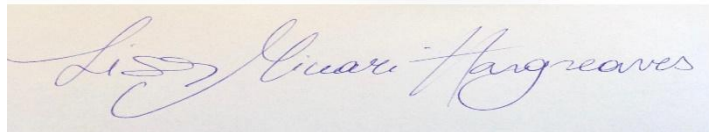
MIRELA BORGES MARTINHO FREIRE

A ARTE DE SER CRIANÇA:

O PROTAGONISMO INFANTIL E O FAZER ARTÍSTICO
COMO POTENCIAIS TRANSFORMADORES DE
ENSINO-APRENDIZAGEM

Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais,
habilitação em licenciatura do Departamento de
Artes Visuais do Instituto de Artes da
Universidade de Brasília – IDA/UnB. Orientadora:
Profa. Dra. Lisa MinariHargreaves

ORIENTADORA:



Orientadora: Profa. Dra. Lisa MinariHargreaves

BANCA EXAMINADORA:



Profa. Dra. Ana Paula Caixeta



Profa. M.a. Andiara Ruas Simão

Brasília– DF

2020

Em meio ao caos pandêmico, dedico as entrelinhas desta escrita à força eluta de todos os corpos que expandiram a esfera física e transcenderam em busca de luz e sossego.

AGRADECIMENTOS

a) HABITAR (o ser)

Antes de tudo e todos, saúdo a mim mesma. Pela resiliência e coragem de seguir os meus instintos criativos e correr atrás do que me faz feliz. Digo que a Arte salva o indivíduo de um massacre interno e qualquer um que esteja se sentindo perdido, deve procurar seguir esse caminho!

b) TRANSITAR (entre os meios)

Ao silêncio e afeto dos amigos. Se não fosse esse antônimo entre presença e ausência, as palavras seriam malditas.

Ao melhor ombro amigo, que foi o responsável por abrir as portas do mundo artístico e não poupou esforços em me acolher quando tudo parecia desmoronar. Sem você, nada disso faria sentido!

À minha maior saudade, que acreditou e estimulou minha escrita acadêmica mesmo estando há um oceano de distância. Saiba que esse amor é muito maior que a geografia dos nossos corpos e que seu incentivo foi essencial para chegar até o fim!

À família, que são os catetos do meu triângulo e a base de qualquer operação, sintam-se afagados também. Essa vitória é nossa!

c) OCUPAR (espaços)

Em especial, agradecer aos outros dois integrantes do Coletivo Arterê, pois sem a sinergia deles eu não teria descoberto as infinitas possibilidades de ocupar os espaços como Arte e a coletividade. Há oito anos atrás, vocês começaram essa história contígua a mim e aqui deixo-os orgulhosos por trazer a nossa essência como precursora dessa trajetória docente.

Enfim, nesse espaço não me cabe citar nomes e sim agradecer imensamente a todos os envolvidos por terem realizado esse sonho junto comigo.

Muito obrigada!

RESUMO

A pesquisa descrita nesse trabalho aborda a importância de estimular a autonomia infantil através da vivência e experiência do fazer artístico em um espaço como o Ateliê. Ao efetivar a criação de um Ateliê no ambiente escolar é possível contribuir para o processo da escuta, da função do educador como facilitador de conhecimento e da documentação pedagógica dentro do âmbito escolar. Isso porque, esse ambiente de relações e teorias interpretativas conecta e dialoga com todos os outros espaços de aprendizagem, proporcionando a interdisciplinaridade do ensino. O resultado final desse compilado de teorias foi experimentado através de um projeto de aprendizagem ativa, apresentado em um formato de feira colaborativa. Uma prática totalmente enriquecedora na qual foi possível investigar, experimentar e vivenciar, rente aos alunos do Ensino Fundamental 1 do Colégio "A", a arte de ser criança dentro de uma perspectiva empreendedora.

Palavras-chave: Ateliê; Arte; Criatividade; Interdisciplinaridade; Metodologias Ativas;

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. SÍNTESE HISTÓRICA	12
2.1. Breve contexto de Reggio Emília	12
2.2. A Pedagogia da Escuta	14
2.3. O Ateliê e a dimensão estética	17
2.3.1. Arte e Criatividade	19
2.3.2. O Coletivo Arterê	22
3. PRÁTICAS DE APRENDIZAGEM	24
3.1. Metodologias Ativas	24
3.2. Projeto Feira de Empreendedorismo.....	28
3.2.1. Contextualização	28
3.2.2. Educação Financeira	29
3.2.3. Design de Produtos	31
3.2.4. Moedas Comunitárias	32
3.2.5. Culminância.....	33
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	38

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

APÊNDICE A: Resumo Gráfico do TCC	43
APÊNDICE B: Quadro com as etapas do Design Thinking	43
APÊNDICE C: Gráfico da pesquisa interacional	44
APÊNDICE D: Quadro de definições dos temas e materiais	46
ANEXO A: Logotipo do Coletivo Arterê	46
ANEXO B: Capa do Manual da Oficina de Criações Coletivas do Coletivo Arterê.....	47
ANEXO C: Ilustrações das Moedas Comunitárias	48

1. INTRODUÇÃO

Pretende-se com esse estudo elucidar a importância do ensino da Arte e da criatividade nos anos iniciais da educação, uma vez que os mesmos são responsáveis por iniciar as habilidades motoras, emocionais e culturais do indivíduo. Explorar e incentivar o uso das linguagens artísticas nas práticas pedagógicas possibilita o estímulo do pensamento crítico e analítico das crianças, além de ser um campo fértil para promover o universo lúdico e imaginativo.

Nessa perspectiva, cabe também analisar o papel do professor no contexto escolar, visto que com o avanço das novas ferramentas de aprendizagem o docente deixa de estar à frente dos processos de ensino. Percebe-se então que, em relação as inovações educacionais, o professor tem em suas mãos a responsabilidade de instigar o aluno de forma criativa e reflexiva e propor por meio de desafios a participação e a autonomia na sala de aula.

Diante dessa análise, escutar a criança e exercitar a interatividade por meio de práticas ativas de aprendizagem oportuniza o intercâmbio social, cultural e emocional do sujeito. Cabe então, o perfil de um educador problematizador em constante formação e a construção de uma aprendizagem autônoma e crítica, por parte dos alunos.

Sem dúvida, essas inovações educacionais somadas a interdisciplinaridade do ensino abrem espaço para que o professor desempenhe a função de mediador do conhecimento, estimulando novos aprendizados e oferecendo a oportunidade para que os alunos atuem como protagonistas na sociedade.

Espera-se que o tema abordado contribuía para mobilizar questionamentos, inquietações e reflexões, dando sua devida valorização as práticas artísticas como potencial transformador de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, incentivando uma nova forma de criar, ser e pensar da criança.

2. SÍNTESE HISTÓRICA

2.1. Breve contexto de Reggio Emília

A cidade de Reggio Emilia, localizada no norte da Itália, com cerca de 130.000 habitantes, faz parte da região de Emilia Romagna, cuja capital é Bologna. A contextualização da história de Reggio Emilia data de 1945, no pós-guerra Europeu.

Acreditava-se que a Europa Ocidental não se recuperaria da catástrofe instaurada pelos bombardeios dos alemães. Dessa forma, o governo viu-se na responsabilidade de garantir a alimentação, racionalizando-a em diversas regiões da Europa. Fábricas, cidades, estradas, portos, ferrovias e escolas foram destruídas durante a Segunda Guerra Mundial.

Devido a essas condições e somado aos traumas gerados pela 2ª Guerra Mundial, toda a Europa passou por um período de instabilidade política e econômica. Com esse cenário de destruição, mulheres, trabalhadores e comerciantes, uniram-se aos moradores do vilarejo de Vila Cella – distante 8km de Reggio Emilia - com o intuito de reerguer sua história social, econômica, cultural e política.

Com a venda de um tanque de guerra, seis cavalos além da terra doada por fazendeiros, material retirado de construções bombardeadas e três caminhões deixados pelos alemães, iniciou-se o movimento de reconstrução da cidade. Toda a comunidade mobilizou-se afim de reestruturar as bases sócio econômicas e culturais de Emilia Romagna, cujo projeto tinha como ponto de partida a construção de uma escola para pequenas crianças.

A possibilidade de aprendizagem através do desenvolvimento intelectual, emocional, moral e social das crianças proporcionou ao vilarejo de Vila Cella, a criação da primeira escola da comunidade, denominada – *Scuola Comunale dell'Infanzia XXV Aprile* – Escola Comunitária da Infância, 25 de abril.

Atraído pelo projeto educativo e impulsionado pelas teorias psicopedagógicas da Europa nos anos 50 e 60, Loris Malaguzzi, um jovem pedagogo e também jornalista

na época, foi fazer a cobertura do sistema educacional que estava nascendo e encantou-se com a iniciativa. Por fim, decidiu se juntar a proposta que estava emergindo no vilarejo de Vila Cella.

Esta ideia pareceu-me incrível! Corri até lá em minha bicicleta e descobri que tudo aquilo era verdade. Encontrei mulheres empenhadas em recolher e lavar pedaços de tijolos. As pessoas haviam-se reunido e decidido que o dinheiro para começar a construção viria da venda de um tanque abandonado de guerra, uns poucos caminhões e alguns cavalos deixados para trás pelos alemães em retirada. (MALAGUZZI, 1999, p.59)

Logo após a euforia inicial, em 1963, foi inaugurada a primeira escola municipal direcionada para crianças pequenas, *Robinson Crusoe*. Vale ressaltar que, a necessidade da criação de uma escola para crianças pequenas surgiu da demanda das mulheres do vilarejo de Villa Cella, que buscavam um espaço seguro e acolhedor para deixar seus filhos enquanto trabalhavam fora de suas residências.

Contudo, a abordagem reggiana só começou a ser reconhecida na década 90, a partir de uma publicação jornalística. À época, a revista americana – *Newsweek* – reportou que a pedagogia Reggio Emilia estava sendo considerada um dos melhores sistemas educacionais do mundo e por esse motivo conquistou visibilidade internacional.

Em Villa Cella, então um bairro de Reggio, pais e filhos juntaram pedras e areia do rio, fizeram tijolos e transportaram madeira. Em 1946, um professor chamado Loris Malaguzzi andou de bicicleta para dar uma olhada no trabalho em andamento. Ele ficou tão impressionado que nunca saiu. Quando se aposentou como diretor em 1985, ele havia construído um programa elogiado por educadores da primeira infância em todo o mundo por seu compromisso com a inovação. "Uma escola precisa ser um lugar para todas as crianças", diz ele, "não com base na idéia de que são todas iguais, mas que são todas diferentes. (NEWSWEEK, 1991)

Após permanecer por mais de sete anos à frente da escola para crianças pequenas em Vila Cella, o jovem Malaguzzi, (1999, p. 60) critica a interferência do Estado nas ações educacionais e, admite uma "[...] estúpida e intolerável indiferença para com as crianças, à sua atenção oportunista e obsequiosa para com a autoridade e à sua esperteza auto proveitadora, empurrando um conhecimento pré-embalado". Com isso, deixa para trás a cidade e toda sua história com o vilarejo, propondo um novo engajamento educacional na região de Reggio Emilia.

Investir na educação infantil como oportunidade para uma nova perspectiva de vida, foi a premissa que a cidade precisava para reerguer a sua história. Com um mecanismo inovador e transformador, vivido por meio de um trabalho humanitário e embasado nas teorias do professor Malaguzzi, o vilarejo de Vila Cella virou referência como modelo de ensino e mais tarde daria nome e sentido a Pedagogia da Escuta.

O modelo de ensino deu tão certo que acabou sendo municipalizado e engloba 40% dos municípios de Reggio Emilia. Atualmente, são mais de 13 creches e 21 pré-escolas na cidade, contemplando 40% da rede pública do município.

2.2. A Pedagogia da Escuta

A Pedagogia da Escuta– também conhecida como abordagem reggiana – valoriza o processo educativo cultural e criativo. Essa abordagem pedagógicatem como eixo principal, compreender a pluralidade e a complexidade de cada criança ao adotar uma metodologia de ensino baseado no protagonismo infantil.

Dessa forma, é possível compartilhar conhecimentos e saberes por meio da Arte e suas múltiplas linguagens, como: a dança, a música, o desenho, a pintura, a interpretação. Segundo Hamze, a Pedagogia da escuta (2002):

É uma abordagem inovadora e possibilita o desenvolvimento intelectual das crianças através do foco sistemático no perfil simbólico, levando as crianças pequenas a uma condição surpreendente de desenvolturas simbólicas e à criatividade. (HAMZE, 2002)

Inspirado pelas ideias de Jean Piaget, Lev Vygotsky, John Dewey e Maria Montessori, o jovem Malaguzzi instaurou as diretrizes para a iniciação do projeto educacional e deu o nome de Pedagogia da Escuta. A base dessa proposta encontra-se nas “Cem linguagens”, poesia de LorisMalaguzzi.

A criança é feita de cem. A criança tem cem mãos, cem pensamentos, cem modos de pensar, de jogar e de falar. Cem, sempre cem modos de escutar as maravilhas de amar. Cem alegrias para cantar e compreender. Cem mundos para descobrir. Cem mundos para inventar. Cem mundos para sonhar. A criança tem cem linguagens (e depois, cem, cem, cem), mas roubaram-lhe noventa e nove. A escola e a cultura separam-lhe a cabeça do corpo (...). Dizem-lhe: que as cem não existem. A criança diz: ao contrário, as cem existem. (MALAGUZZI, “As Cem Linguagens da Criança”).

Partindo do princípio estabelecido por Malaguzzi, em sua poesia “Cem Linguagens”, a abordagem reggiana assume que os educadores e os pais têm como papel principal, a escuta. "Além de estar atento à fala, é preciso estar disponível e ter sensibilidade para ouvir as cem, as mil linguagens, símbolos e códigos que as crianças usam para se expressar" explica a consultora científico-pedagógica de Reggio Emilia, Carla Rinaldi. Para o educador, não só o que a criança pensa é válido como também a forma que elas pesquisam e produzem conhecimento.

Nessa perspectiva a criança torna-se instrutora do seu próprio ensino-aprendizagem e sua individualidade deve ser preservada e valorizada, afim de identificar as múltiplas linguagens de cada uma. O ideal é aprender como a criança aprende e não se limitar ao que o professor ensina, bem diferente dos modelos de Educação Tradicional - onde é privilegiado um método pré-estabelecido de ensino baseado na memorização.

O diferencial dessa abordagem é pensar nas crianças como indivíduos cheios de potenciais e habilidades. Segundo Fillipini (2009), a escola é tida como um espaço de vida e questionamentos: “Cada um de nós tem o direito de ser protagonista, de ter papel ativo na aprendizagem na relação com os outros. Esse é o motor da educação”. É justamente esse o ponto a ser trabalhado na abordagem reggiana: o protagonismo infantil no processo de ensino e aprendizagem.

A professora Ana Mae Barbosa – referência em estudos sobre Arte-educação no Brasil – explica que a Arte e a criatividade são formas de criar soluções de uma maneira inovadora.

É absolutamente importante o contato com a arte por crianças e adolescentes. Primeiro, porque são envolvidos, além da inteligência e do raciocínio, o afetivo e o emocional, que estão sempre fora do currículo escolar. Segundo, porque estimula o desenvolvimento da inteligência racional, medida pelo teste de QI. (BARBOSA, entrevista revista Época)

As mais recentes teorias de arte-educação compreende que o educador torna-se o agente mediador dentro do contexto educacional. Com isso, o professor não é mais o único detentor de conhecimento, ele é o meio que interage com o sujeito e também com o ambiente.

Ana Mae Barbosa enxergou nas Artes, a potencialidade de educar. Para a educadora, aprender através de práticas artísticas deve ser parte de uma educação integral. Barbosa (2002) afirma que:

[...] No encontro com a Arte enquanto objeto de conhecimento haverá sempre a necessidade de um educador sensível, capaz de criar situações em que, possa ampliar a leitura e a compreensão de homens e mulheres sobre seu mundo, sua cultura. Capaz, ainda de abrir diálogos internos, enriquecidos pela socialização dos saberes e das perspectivas pessoais de cada produtor/fruidor/aprendiz. São vários os mediadores possíveis, mas na escola, certamente, o educador é o principal deles, cabendo-lhes mediações pedagógicas profissionais competentes frente à cultura. Uma mediação sempre será a articulação e não rebaixamento entre as histórias pessoais e coletivas dos aprendizes de Arte, entrelaçada na teia sócio histórico cultural da humanidade nessa área de conhecimento. (BARBOSA, 2002, p.56)

Na Pedagogia da Escuta, as aulas são construídas pelos educadores junto aos pais das crianças - que nesse caso transformam-se em voluntários - por meio de projetos que interagem diversas áreas, como: arte, ciência e matemática. As atividades são exploradas ao máximo, até que a criança se dê por satisfeita e quando voltam à escola passam a se expressar por meio de símbolos artísticos, como desenhos, pinturas, esculturas, entre outras manifestações artísticas.

Além de considerar a pluralidade e a complexidade dos alunos, entende-se a afetividade como integrante essencial das relações nas escolas e isso estabelece um elo entre o ambiente escolar e a família. Ou seja, manter a criança atuante em todo o processo de ensino-aprendizagem faz da escola um espaço de transformação. Conseqüentemente, como resultado da abordagem reggiana, a criança é capaz de construir o sentido do seu ensino e se tornar protagonista da sua própria aprendizagem.

Dar ênfase e valorizar a infância, faz do sujeito o próprio aprendiz de suas experiências. Essa abordagem se tornou referência educacional no sentido de transformar o professor como um facilitador de aprendizagem, as crianças como

construtoras do próprio desenvolvimento educacional também quando considera o ambiente escolar, como o terceiro professor.

Diante de tais afirmações, é possível concluir que o contexto atual necessita de uma transformação no método de ensino. Visto que, com as novas ferramentas educacionais, incluindo o uso de novas tecnologias, se faz necessário transitar para uma perspectiva de ensino mais eficiente e criativa, na qual busca-se na interdisciplinaridade e no protagonismo infantil, transformar o indivíduo em um sujeito múltiplo e capaz de construir o sentido de tudo que lhe é apresentado.

Identificar, reconhecer e compartilhar as características da Pedagogia da Escuta é uma forma de estudar mudanças no cenário da Educação Infantil. Desse modo, fica evidente que essa abordagem pedagógica busca orientar, cultivar e guiar o desenvolvimento intelectual, social e moral das crianças e com isso intensificar a sua perspectiva sócia construtivista diante da sociedade.

2.3. O Ateliê e a dimensão estética

Entre as características originais da Pedagogia da Escuta, destaca-se o reconhecimento e acolhimento da estética como uma das dimensões mais importantes da vida humana. Entende-se por estética, a parte da filosofia que evidencia a beleza do sensível e os fenômenos artísticos.

A estética, é vista nas instituições reggianas como ativadora de aprendizagem. Segundo, Vea Vecchi – uma das primeiras atelieristas a trabalhar em Reggio Emilia – “Por linguagens poéticas, entendemos aquelas formas de expressão mais fortemente caracterizadas pelos aspectos expressivos e estéticos, como a música, o canto, a dança, a fotografia”. A dimensão estética é definida pela atelierista como:

Um processo de empatia que coloca em relação o sujeito com as coisas e as coisas entre si. Como um fio fino, uma aspiração à qualidade que faz escolher uma palavra no lugar de outra, assim como uma cor, uma tonalidade, uma música, uma fórmula matemática, uma imagem, um gosto de comida... É uma atitude de cuidado e de atenção para aquilo que se faz, é desejo de significado, é maravilhamento, curiosidade. É o contrário da indiferença e da

negligência, do conformismo, da falta de participação e de emoção. (VECCHI, 2017, p. 28)

Duarte Jr. (1994, p. 33) afirma que: “[...] a experiência estética solicita uma mudança na maneira pragmática de se perceber o mundo”. Schiller, também discorre sobre essa necessidade estética na formação do indivíduo:

Quando o homem é apenas forma deixa de tê-la, e com o estado nega também a pessoa. Em poucas palavras: a realidade somente pode ser-lhe exterior na medida em que ele é autônomo, e somente nesta medida ele é sensível; somente na medida em que é sensível a realidade está nele e ele é uma força pensante”. (SCHILLER, 1991, p. 84)

Dentro dessa perspectiva, Loris Malaguzzi idealizou a criação de um espaço de aprendizagem por meio de experimentações e vivências, como parte do projeto das escolas de Reggio Emilia. Ao sugerir a criação desse espaço – conhecido como Ateliê- Malaguzzi (1999, p. 84) afirma o intuito: "Queríamos mostrar como as crianças pensavam e se expressavam, o que produziam e inventavam, por meio de suas mãos e de sua inteligência". O conceito é definido por Malaguzzi (1999):

O atelier, em nossa abordagem, é um espaço adicional dentro da escola, onde é possível explorar com nossas mãos e nossas mentes, onde podemos refinar nossa visão através da prática das artes visuais, trabalhar em projetos ligados a atividades planejadas em sala de aula, explorar e combinar ferramentas, técnicas e materiais novos. (MALAGUZZI, 1999, p. 152)

Segundo Gandini (2012), os Ateliês buscam promover “[...] ao máximo a ideia da diversidade, incentivando uma nova pedagogia que enfatizasse a subjetividade (e interconectividade) da criança” (GANDINI et al., 2012, p. 191). Dessa forma, esse ambiente diversificado tem o intuito de colocar a criança como a principal protagonista do ensino-aprendizagem.

Conforme Bassi (2007):

O ateliê, antes de tudo, é uma metáfora da ideia de escola entendida como grande laboratório, oficina das ideias e de práticas educativas, que acolhe e amplifica as abordagens e os olhares criativos de adultos e crianças. Outra metáfora é a das cem linguagens, entendendo por linguagens todas as formas cognitivas e expressivas que oferecemos às crianças; são linguagens possíveis no seu processo de crescimento individual e de grupo (a linguagem verbal, gráfica, musical, poéticometafórica, do corpo etc.) (BASSI, 2007, p. 6).

Ciente do seu papel em relação com o desenvolvimento escolar, tornar o espaço do Ateliê como um instrumento pedagógico capaz de contribuir na construção educacional da criança é extremamente necessário, porque a expressão artística tem a capacidade de imaginar hipóteses, elaborar alternativas, resolver problemas, além de proporcionar o pensar fora da “caixinha” e com isso o fato de enxergar o mundo além do óbvio.

O ateliê serve a duas funções. Em primeiro lugar, ele oferece um local onde as crianças podem tornar-se mestres de todos os tipos de técnicas, tais como pintura, desenhos e trabalhos com argila –todas as linguagens simbólicas. Em segundo lugar, ele ajuda que os professores compreendam como as crianças inventam veículos autônomos de liberdade expressiva, de liberdade cognitiva, de liberdade simbólica e vias de comunicação (VECCHI, 1999, p. 130).

Sendo assim, a criação de um espaço como o Ateliê proporciona uma alternativa lúdica de aprendizagem. Isso porque, esse espaço de descobertas e possibilidades, conecta e dialoga com toda a dimensão estética do indivíduo, evidenciando as habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais da criança.

2.3.1. Arte e Criatividade

Quando Winnicott (1975), aborda o impulso criativo como condição para uma vida saudável, isso implica que o mesmo acredita que a criatividade é o que dá sentido à vida.

O impulso criativo é algo que pode ser considerado como uma coisa em si, algo naturalmente necessário a um artista na produção de uma obra de arte, mas também algo que se faz presente em qualquer pessoa – bebê, criança, adolescente, adulto ou velho – se inclina de maneira saudável para algo ou realiza deliberadamente alguma coisa, desde que seja com fezes ou o prolongar do ato de chorar como fruição de um som musical. Está presente tanto no viver momento a momento de uma criança retardada que frui o respirar, como na inspiração de um arquiteto ao descobrir subitamente o que deseja construir, e pensa em termos do material a ser utilizado, de modo que seu impulso criativo possa tomar forma e o mundo seja testemunha dele. (WINNICOTT, 1975, p. 100).

Para Vygotsky (2009), é “[...] exatamente a atividade criadora que faz do homem um ser que se volta para o futuro, erigindo-o e modificando o seu presente” e completa que a atividade criadora se manifesta em “[...] todos os campos da vida

cultural, tornando também possível a criação artística, a científica e a técnica”(VIGOTSKI, 2009, p.14). Ou seja, criar é produzir algo novo e é exatamente essa atividade criadora que faz do homem um ser que se volta ativamente para si, para seu contexto e para o futuro.

Alencar (1993), afirma que a “criatividade implica a emergência de um produto novo, seja uma ideia, ou invenção original, seja a reelaboração e aperfeiçoamento de produtos ou ideias já existentes”. O autor também acrescenta que quanto mais o indivíduo apresente traços criativos, mais confiante ele será para expressar suas ideias.

Se o indivíduo se percebe e se avalia como competente, capaz e criativo, ele tende a ter mais confiança em expressar ideias e em exibir comportamento criativo. Por outro lado, se o indivíduo se percebe como incapaz e não criativo, esta percepção irá refletir em suas ações, limitando as possibilidades de uma expressão mais plena de seu potencial e talento. (ALENCAR, 1997, p 8)

A partir desse ponto de vista, é possível estimular os aspectos intelectuais, emocionais, estéticos e criativos do indivíduo. Segundo Costa (2004), “A arte invade todos os campos da vida humana e deve estar presente nas diferentes disciplinas e práticas pedagógicas”.

Nessa perspectiva, a introdução do Ateliê no ambiente escolar é o espaço propício para o desenvolvimento do pensamento, da autonomia e por consequente, da troca de experiências e vivências em um fluxo contínuo. Dessa maneira, inserir uma prática lúdica e criativa no cotidiano escolar proporciona e favorece a relação entre docentes, crianças e comunidade.

Fayga Ostrower (2004), vê no ato criador a possibilidade de evitar a alienação do homem contemporâneo. A artista, acreditava que “todos nós dispomos da potencialidade dessa linguagem e, sem nos darmos conta disso, usamos seus elementos com a maior espontaneidade ao nos comunicarmos uns com os outros” (OSTROWER, 2004, p.09).

Quando a Arte é trabalhada e estimulada é possível proporcionar o alumbramento do universo lúdico de cada criança, principalmente por ser um campo fértil para a criatividade e a imaginação. Holm (2007), afirma que:

Quando se trabalha com a primeira infância, arte não é algo que ocorra isoladamente. Ela engloba: controle corporal, coordenação, equilíbrio, motricidade, sentir, ver, ouvir, pensar, falar e ter segurança. E ter confiança para que a criança possa se movimentar e experimentar. E que ela retorne ao adulto, tenha contato e crie junto. O importante é ter um adulto por perto, coparticipando e não controlando. (HOLM, 2007).

Dessa forma, o protagonismo infantil pode transformar o ensino-aprendizagem, pois é um conhecimento que torna o indivíduo mais consciente, em um nível profundo e sensível do ser. Modinger(2013), destaca:

Criatividade e artes são processos inteligentes: tanto o produzir quanto o apreciar são comportamentos que requerem operações complexas de análise, comparações e reconhecimentos de cores, texturas, sons, movimentos, tonalidades de vozes e percepções muito sutis e variadas, que exigem noções de espacialidade, sonoridade e domínio corporal, entre outras. As artes não são pautadas apenas no sensível e no intuitivo. (MODINGER, 2013, p. 42).

De acordo com o autor, é possível desenvolver e despertar atitudes como o senso crítico; a autonomia e a sensibilidade do indivíduo por meio das práticas criativas, no entanto “(...) as artes não são pautadas apenas na sensível e no intuitivo. (MODINGER, 2013, p. 42). Assim, é possível compreender que a importância da Arte na Educação também está relacionada com a capacidade de compreensão e organização das ideias e ações.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998):

A integração entre os aspectos sensíveis, afetivos, intuitivos, estéticos e cognitivos, assim como a promoção de interação e comunicação social, conferem caráter significativo às artes visuais. Tal como a música, as Artes visuais são linguagens e, portanto, uma das formas importantes de expressão e comunicação humanas, o que, por si só, justifica sua presença no contexto da educação, de um modo geral, e na educação infantil, particularmente” (RCNEI, 1998 p. 85).

Dessa maneira, à medida que a criança compreende o mundo através da Arte, a mesma consegue se apropriar e transformar os conhecimentos de acordo com a sua maneira. De acordo com Ferraz e Fusari (1993), “A arte se constitui de modos específicos de manifestação da atividade criativa dos seres humanos ao interagirem com o mundo em que vivem, ao se conhecerem e ao conhecê-lo”. (FERRAZ E FUSARI, 1993, p. 16).

Assim, o ensino da Arte é um instrumento pedagógico capaz de construir aprendizados de maneira interdisciplinar, assim como desenvolver a criatividade e expressar emoções.

2.3.2. O Coletivo Arterê

O interesse em estudar e vivenciar o ato criador como ferramenta de aprendizagem iniciou-se na fusão de três jovens artistas em meados de 2012, na cidade de Brasília.

Ao ingressar no departamento de Educação Artística da Faculdade de Artes Dulcina de Moraes (FADM), a ideia de criar um coletivo de cunho artístico e criativo nasceu da contrapartida de ter nessa vivência, um novo modelo de ensino. Até porque, a própria faculdade em sua essência não desejava se moldar aos padrões interpretativos e mecanizados da Educação Tradicional.

Essa faculdade, em seu planejamento, não será uma Escola que padronize estilos interpretativos – escola de virtuosismos e técnicas apenas. É uma escola que, através de seus cursos de cultura e de formação estético-filosófica, tem como objetivo colocar o aluno em conhecimento e harmonia com todas as artes, educando-lhe o sentido do Belo e, conseqüentemente, aperfeiçoando-lhe o espírito para um conceito mais alto e mais puro da existência humana. ”(Texto extraído do programa do espetáculo “Mulheres”, encenado em Brasília, em 1982)

Ao longo dos três anos acadêmicos, O Coletivo Arterê - assim denominado por Juliana Lue, Mirela Borges e Vinícius Souza - propôs através de oficinas criativas e eventos culturais a produção do fazer artístico e coletivo, em diversas técnicas e superfícies e explorados por meio de desenhos, oficinas, pinturas e estamparias.

É importante frisar que a origem do nome do grupo, surgiu através de uma tempestade de ideias, também conhecido como *Brainstorming*. Essa técnica propõe um discurso em grupo no âmbito criativo, com a finalidade de resolução de problemas ou concepção de trabalhos.

Traduzido à letra, o termo remete-nos para a ideia de exercício do cérebro e na prática o objectivo é esse mesmo já que, num grupo, a ideia que um dos membros tem pode despoleta a de outro fazendo com que todos ampliemos a nossa capacidade normal de pensar sobre um determinado assunto ou questão (Mullen et al, 1991).

Nesse *Brainstorming*, Arterê é um anagrama de Arte + Erê¹. Isso porque, os três integrantes do coletivo acreditam que para potencializar o ato criador é necessário despertar a criança interior que habita em cada um.

Da união entre o Coletivo Arterê e a Faculdade de Artes Dulcina de Moraes, surgiram intervenções urbanas, pinturas, oficinas, cursos e exposições pelos espaços da faculdade, bem como a implementação de um Ateliê como espaço de convivência e interação entre alunos, professores, artistas e comunidade local. Essa proposta teve a premissa de retomar o fluxo artístico nas mediações da FADM e proporcionar um ambiente de produção e troca de conhecimentos.

As ações das oficinas de criações coletivas propostas pelo Coletivo Arterê no espaço do Ateliê, baseava-se em três premissas: Incentivar o desenvolvimento artístico; expandir a arte coletiva e gerar produtividade no ambiente acadêmico. Vale ressaltar, que a criatividade é o elemento básico que determina os comportamentos do sujeito e geralmente associa-se as expressões artísticas. Já as criações ou trabalhos realizados em equipe, visam agrupar uma quantidade de pessoas em função de um mesmo objetivo.

Nesse contexto, o fluxo criativo do coletivo desenvolveu parâmetros para estimular a Arte por meio de “[...] conceitos que constituem o método de criações coletivas. São eles: cores, simetria, formas geométricas, ponto, linha e textura”. (SOUZA, 2017). O Coletivo por meio dessas oficinas estimulava os participantes a criarem desenhos e pinturas coletivas.

Ainda segundo SOUZA (2017), o objetivo é apresentar a técnica coletiva “[...] de forma prática e sintética com a finalidade de munir os participantes do conhecimento necessário para a realização do método. (SOUZA, 2017, p. 32). De acordo com o dicionário Houaiss (1982), a sinergia é a “coesão dos membros de um grupo ou coletividade em prol de um objetivo comum”. Dessa forma, as oficinas ministradas pelo Coletivo Arterê buscavam por meio da mutualidade de comportamentos, unir esforços em prol do mesmo objetivo pictórico.

¹ERÊ na língua africana *Yorubá*, significa o Espírito infantil.

Contudo, não foram só as técnicas coletivas expressas em oficinas que o Coletivo Arterê se especializou. Visando oportunidade de negócios, o grupo de artista visualizou no comércio de estampas coletivas o caminho para se tornarem pequenos empreendedores. Nesse caso, o Coletivo Arterê enxergou no próprio processo artístico a oportunidade de transformá-lo em uma organização lucrativa.

Em suma, se a criatividade é uma das ferramentas mais importantes para o empreendedor que deseja inovar, é importante compreender que o ato criativo potencializa ideias consideradas não convencionais e contribui para a expansão da visão empreendedora.

A partir desse resgate criativo, é possível concluir que a pluralidade de técnicas e ferramentas em que o Coletivo Arterê adquiriu aos longos dos anos acadêmicos motivou a potencializar a criatividade e a coletividade no contexto escolar, assim como a ampliação do campo de visão cultural e empreendedora dos estudantes.

Dessa maneira, que formulei um comportamento de educadora que trabalha com a mediação pedagógica, me colocando como uma facilitadora e motivadora de aprendizagem, o que contribuiu ativamente para que o estudante alcançasse seus objetivos. Nesse caso, assumi um novo papel: o de mediadora de conhecimento.

Com isso, foi através dessas práticas artísticas vivenciadas com o Coletivo Arterê, que desencadeei o processo de pesquisa e formação de uma educadora que utiliza a combinação de metodologias ativas, criatividade e inquietações do olhar como recursos para reinventar/reconstruir o cenário atual da educação formal.

3. PRÁTICAS DE APRENDIZAGEM

3.1. Metodologias Ativas

A educação formal está em um impasse diante de tantas mudanças na sociedade: como evoluir para tornar-se relevante e conseguir que todos aprendam

de forma competente a conhecer, a construir seus projetos de vida e a conviver com os demais (VALENTE, 2014).

As novas tecnologias vistas como ferramenta facilitadora de aprendizagem, supõe alterações no método de ensino tradicional. Isso mostra que os avanços tecnológicos proporcionam uma mudança no sistema de ensino tradicional, com uma tendência já consolidada para modelos de ensino híbridos.

A educação é híbrida também porque acontece no contexto de uma sociedade imperfeita, contraditória em suas políticas e em seus modelos, entre os ideais afirmados e as práticas efetuadas; muitas das competências socioemocionais e valores apregoados não são coerentes com o comportamento cotidiano de uma parte dos gestores, docentes, alunos e famílias (BACHIC, TANZI NETO e TREVISANI. 2015. p. 26).

No ensino híbrido - cuja prática de estudo alia tecnologia a encontros presenciais – os educadores e estudantes podem aprender e ensinar em locais e tempos distintos pois a dinâmica dessa metodologia, possibilita uma maior flexibilidade de ambiente e tempo para estudar. Para Bacich e Moran (2015),

Híbrido significa misturado, mesclado, blended. A educação sempre foi misturada, híbrida, sempre combinou vários espaços, tempos, atividades, metodologias, públicos. Agora esse processo, com a mobilidade e a conectividade, é muito mais perceptível, amplo e profundo. (BACICH; MORAN, 2015, p. 1).

O ponto principal a ser trabalhado dentro da perspectiva híbrida, é permitir que o aluno busque atuar no centro do processo de aprendizagem, participando ativamente na construção do seu conhecimento. Com isso, o ensino híbrido, ou “*Blendedlearning*”, é considerado uma Metodologia Ativa de Aprendizagem.

Ensino híbrido é qualquer programa educacional formal no qual um estudante aprende, pelo menos em parte, por meio do ensino on-line, com algum elemento de controle dos estudantes sobre o tempo, o lugar, o caminho e/ou ritmo. (HORN, Michel B., STAKER, Hearther. 2015. p. 34)

Por Metodologia Ativa, entende-se a mudança do paradigma educacional, cuja finalidade é a de inserção do aluno como protagonista do seu processo de aprendizado. Estas metodologias são modelos de ensino que visam o desenvolvimento, a autonomia e a participação dos alunos de forma integral.

Pereira (2012) define:

Por Metodologia Ativa entendemos todo o processo de organização da aprendizagem (estratégias didáticas) cuja centralidade do processo esteja, efetivamente, no estudante. Contrariando assim a exclusividade da ação intelectual do professor e a representação do livro didático como fontes exclusivas do saber na sala de aula. (PEREIRA, 2012, p.6)

São alguns exemplos de Metodologias Ativas: Sala de Aula Invertida (*FlippedClassroom*); Aprendizagem Baseada em Projetos (*Project Based Learning - PBL*); Ensino Híbrido (*Blended Learning*) e a Aprendizagem Investigativa (*Design Thinking*).

Nessa pesquisa, utilizou-se a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), ou *Project Based Learning (PBL)*, sendo esta, a modalidade de ensino que enfatiza as práticas pedagógicas através de projetos educacionais e interdisciplinares. Esta metodologia envolve tarefas e desafios a fim de desenvolver um projeto ou um produto, levando em conta a participação ativa do aluno.

A aprendizagem baseada em projetos é uma proposta de ensino-aprendizagem que se concentra na concepção central e nos princípios de uma tarefa, envolvendo o aluno na investigação de soluções para os problemas e em outros objetivos significativos, permitindo assim ao estudante trabalhar de forma autônoma na construção do seu próprio conhecimento. (MARKHAM et. al. 2008, POZO 1998).

O método ABP foca nas vivências práticas, na construção coletiva do conhecimento e estimula competências como: o pensamento crítico, o protagonismo e o trabalho. É uma estratégia de ensino e aprendizagem que busca alcançar um objetivo compartilhado por meio da interação e colaboração. Powell e Weenk (2003), definem a Aprendizagem Baseada em Projetos como:

O ensino baseado em projetos foca na atividade do aluno trabalhando em equipe, relacionando aprendizagem e solução de projetos de grande escala e diversas possibilidades. Cada projeto é apoiado por diversas disciplinas com aulas teóricas, unidas por um tema que registra a unidade do currículo. Uma equipe de estudantes analisa o projeto, fornece solução e entrega em um prazo determinado, um produto da equipe como um protótipo e também um relatório em grupo. Os alunos mostram o que aprenderam discutindo com os tutores e refletindo como alcançaram o resultado final. (POWELL e WEEENK, 2003, p. 28).

Assim como na ABP, a Aprendizagem Investigativa – conhecida por *Design Thinking* – é estruturada através do levantamento de questões e na resolução de problemas. As etapas desse processo devem ser construídas por meio de desafios,

cuja proposta é a de imaginar hipóteses e encontrar múltiplas soluções para os problemas levantados. De acordo com Lockwood (2010),

O design thinking é a reunião de três qualidades: pensamento, raciocínio e pesquisa, cujo objetivo é envolver os consumidores, os designers e os empresários em um processo de integração, o qual pode ser aplicado a produtos, serviços e projetos de negócio. É uma credencial para imaginar futuros estados e trazer produtos, serviços e experiências para o mercado. (LOCKWOOD, 2010)

Logo, o uso de Metodologia Ativas busca estimular a criatividade e buscar soluções para problemas reais; além de incentivar a pesquisa científica e o protagonismo infantil dentro ambiente escolar. Assim, os estudantes também conseguem trabalhar a responsabilidade, a proatividade, a independência e o trabalho colaborativo.

As metodologias ativas de ensino aproximam-se cada vez mais dos espaços formais de ensino, por trazerem contribuições positivas nos processos de ensino e de aprendizagem. Estratégias de ensino norteadas pelo método ativo têm como características principais: o aluno como centro do processo, a promoção da autonomia do aluno, a posição do professor como mediador, ativador e facilitador dos processos de ensino e de aprendizagem e o estímulo à problematização da realidade, à constante reflexão e ao trabalho em equipe (DIESEL; MARCHESAN; MARTINS, 2016).

Dentro desse contexto, a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), permite o desenvolvimento de competências socioemocionais indispensáveis para o futuro – como o trabalho em equipe, a criatividade e a resolução de problemas. Dessa forma, estas metodologias contribuem para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos alunos.

Sendo assim, se faz necessário compreender que as novas abordagens pedagógicas devem valorizar o protagonismo do estudante no seu processo de pesquisa, proporcionando o ensino de maneira ativa, autônoma, questionadora e criativa assim como o processo de formação do professor enquanto mediador de conhecimento.

Dessa forma, ao trazer as metodologias ativas para dentro de sala de aula, incentiva-se o aluno a uma nova maneira de conceber o aprendizado e com isso estimula-se a resolução de problemas por meio de soluções práticas e criativas.

Foi diante desse cenário que o projeto titulado “Feira de Empreendedorismo” – realizado no período de minha docência enquanto professora de Arte e Educação Financeira do Colégio “A”, localizado na região administrativa de Águas Claras (RA-XX)– foi pensado como forma de introduzir e apresentar uma nova proposta educacional para o Ensino Fundamental 1, pautada em uma aprendizagem baseada em projetos e metodologias ativas.

3.1. PROJETO FEIRA DE EMPREENDEDORISMO

3.1.1. Contextualização

No Brasil, o movimento do empreendedorismo começou a tomar forma na década de 1990 quando entidades como o Sebrae (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas) e Softex (Sociedade Brasileira para Exportação de Software) foram criadas. (Dornelas, 2001).

O Sebrae (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas), é uma entidade privada sem fins lucrativos. Com foco no estímulo em educação empreendedora, o Sebrae atua com capacitações, novos mercados, tecnologia, inovação e articulações de políticas públicas para empresas e sociedade. Essa entidade foi criada para dar apoio aos pequenos empresários a fim de possibilitar a competitividade e a sustentabilidade dos empreendimentos de micro e pequeno porte.

Diante desse cenário, destaca-se a educação empreendedora para o Ensino Fundamental proposta pelo Sebrae, cujo incentivo visa proporcionar aos alunos e professores: o autoconhecimento, novas aprendizagens e a coletividade.

A metodologia citada é propagada através dos Jovens Empreendedores Primeiros Passos – JEPP e está estruturada em nove cursos, um para cada ano do Ensino Fundamental.

O Programa Nacional de Educação Empreendedora do Sebrae, através da metodologia do curso Jovens Empreendedores Primeiros Passos (JEPP), busca promover a eco sustentabilidade, ética e

cidadania, cultura da inovação e cooperação, e o plano de negócio. O curso incentiva comportamentos empreendedores, de forma a estimular o protagonismo juvenil e a iniciativa futura na busca de possibilidades de inserção no mundo do trabalho por meio de uma postura empreendedora e autônoma. (SEBRAE).

O objetivo do curso é incentivar o espírito empreendedor da criança e orientá-las para os negócios nas novas gerações. “A ideia é a de que a educação deve atuar como transformadora desse sujeito e incentivá-lo à quebra de paradigmas e ao desenvolvimento das habilidades e dos comportamentos empreendedores”. (SEBRAE). Dessa forma, o JEPP busca por meio de atividades lúdicas, sensibilizar os estudantes a assumirem riscos calculados, a tomarem decisões e a terem um olhar observador para que possam identificar oportunidades de inovações e negócios.

Esse curso agrega os quatro pilares da Educação definidos pela UNESCO: a) aprender a conhecer, b) aprender a fazer, c) aprender a conviver e d) aprender a ser. Esses pilares educacionais desenvolvem o pensamento crítico e autônomo, a inteligência; a criatividade; a sensibilidade; a responsabilidade e a ética; além de proporcionar a diversidade de personalidades e talentos.

A partir desse engajamento, foi proposto aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental do Colégio “A” - 1º ao 4º ano - uma “Feira de Empreendedorismo”, cujo caráter interdisciplinar e criativo foi influenciado pela abordagem do JEPP.

3.1.2. Educação Financeira

Define-se como um ensino interdisciplinar, o movimento que engloba diversas experiências e interage duas ou mais disciplinas ao mesmo tempo. Dessa maneira, o projeto Feira de Empreendedorismo envolveu a participação de todas as disciplinas da grade curricular do Ensino Fundamental 1 do Colégio “A”, em busca de objetivos e metas a atingir de maneira coletiva e colaborativa.

Para introduzir o tema de Empreendedorismo aos alunos do Ensino Fundamental, foi utilizada uma atividade lúdica durante a aula de Educação

Financeira. Logo após apresentar a temática por meio da ludicidade, abrimos uma roda de conversa para dialogar sobre o novo termo em questão. Dentre os assuntos financeiros comentados, destacou-se as relações: empregos e salários; negócios e produtos.

Ao explicar esses conceitos, alguns alunos se identificaram com o empreendedorismo pelo fato de produzirem e comercializarem diversos produtos entre si, como: adesivos, desenhos, colares, pulseiras, entre outros. Logo, chegamos à conclusão que ser um empreendedor refere-se à busca por novas oportunidades de negócios, utilizando a criatividade e inovação como ferramenta de desenvolvimento para uma nova ideia ou produto.

Em seguida a apresentação do tema proposto para a Feira de Empreendedorismo e conforme o nível escolar dos alunos, foi sugerido durante as aulas de Educação Financeira e Artes, várias atividades de criatividade e pesquisa para definir o produto que cada turma iria produzir.

O projeto da Feira de Empreendedorismo, engloba conceitos do *Design Thinking* - cuja premissa é colocar as pessoas no centro do desenvolvimento do produto e não somente como consumidor final. Não se pode negar que o próprio processo de criação com a experimentação dos materiais envolve não somente o produto final, mas também as etapas e a construção da ideia por meio da criatividade e resolução de problemas.

O objetivo da concepção de um produto por essa abordagem é obter resultados a curto ou médio prazo, envolvendo as etapas da: 1) Empatia; 2) Definição; 3) Ideação; 4) Prototipação; 5) Testagem. Logo, o *Design Thinking* por meio desses pilares, permite compreender o que o consumidor deseja comprar.

Para o *Design Thinking* é muito importante a colaboração e criação entre diferentes pessoas, tornando assim esse método um processo interdisciplinar e de conhecimento criativo. Dessa forma, o intuito é atender diferentes tipos de consumidores com o mesmo produto. Cada etapa do processo foi compreendido conforme a tabela (APÊNDICE B).

Durante a terceira etapa do *Design Thinking*, os alunos levantaram questões para a escolha do produto a partir de uma pesquisa interacional (APÊNDICE C) com os familiares e parentes. Até porque, o contato com o público que irá se beneficiar desse produto é essencial para a criação do mesmo.

Através desse modelo, foi possível chegar a soluções criativas para os questões levantadas. Assim, cada turma por meio do *Brainstorming*, identificou ideias e levantou hipóteses para definir o melhor produto para investigar, testar e produzir.

3.1.3. Design de Produtos

A partir dos resultados do *Brainstorming* e através dos problemas levantados, foi possível investigar conceitos e definir o melhor produto que atendesse a demanda do público esperado na Feira de Empreendedorismo do Colégio “A”, datada para o mês de setembro de 2019.

Os produtos escolhidos por cada turma dos Anos Iniciais do Colégio “A”, basearam-se nos desejos e nas necessidades do público-alvo. Com isso, o foco foi considerar as necessidades do consumidor e desenvolver produtos que tenham mais de uma funcionalidade à sua disposição. Assim, foi determinante cada etapa do processo do *Design Thinking* para chegar as definições dos temas e materiais (APÊNDICE D).

Definido os temas, partimos para a elaboração e funcionalidade do *design* de produtos de cada turma. Nesse momento, foi analisado os benefícios e as características das ideias, do protótipo a fabricação e testes iniciais da solução, a fim de chegar a um conclusão sobre a identidade visual e a possível embalagem para conservação da peça.

O 1º ano do Ensino Fundamental decidiu produzir bolos de chocolates e porta-objetos feitos com barbante, guardanapos, garrafas de vidro e materiais recicláveis. Já o 2º ano optou em produzir itens de papelaria como lápis, cadernos criativos e itens de vestimenta feitos com pompom de lã. Aprofundando o fazer

artístico com o barbante, o 3º ano desenvolveu objetos de decoração como a Mandala dos Sonhos e o Mensageiro dos Ventos, e precisou de palitos de churrasco, fio encerado e miçangas. Dentro da temática das Ervas Aromáticas, o 4º ano optou em produzir aromatizadores para ambientes feitos com ervas da horta comunitária do Colégio “A” e também chaveiros produzidos a partir de embalagens de plásticos recicláveis.

A parte do desenvolvimento e produção dos produtos ficou a cargo das professoras de cada turma, tornando assim, esse processo colaborativo com as demais disciplinas da grade curricular. As professoras regentes complementaram assuntos vigentes da Feira de Empreendedorismo, como: Fauna e flora, preservação do meio ambiente, contas matemáticas, expressões verbais, entre outros.

Vale ressaltar que além do aspecto empreendedor e interdisciplinar, a Feira de Empreendedorismo do Colégio “A”, também abordou em sua essência a responsabilidade ambiental. Demonstrando assim, o interesse pelas causas ecológicas e a integração sustentável do homem com o meio ambiente.

3.1.4. Moedas Comunitárias

Após concluir todas as etapas do *Design Thinking* os alunos começaram a articular através de desenhos e pinturas, a criação das moedas comunitárias que usaríamos para a compra e venda dos itens na Feira de Empreendedorismo.

Como explicado nas aulas de Educação Financeira, cada Cédula do Real carrega em suas estampas, animais. A presença desses animais tem o objetivo de compartilhar e proteger a Fauna Brasileira. Representar essas espécies nas cédulas é uma forma de estar atento as preocupações sociais brasileiras também com a preservação do meio ambiente.

Sendo assim, ao trazer esse conceito para a Feira do Empreendedorismo foi indagado aos alunos qual elemento do Colégio “A” seria representativo a ponto de ser estampado nas moedas comunitárias. As crianças chegaram à conclusão que o

mascote – no caso, um “Solzinho” - era o símbolo de maior representação do Colégio “A”. Isso porque, é a figura que está presente nos uniformes, nos convites, na faixa de entrada do colégio, nos boletins e nos eventos culturais da instituição.

Porém, no ano de 2019, essa mascote foi substituída por uma nova proposta: um “Monstrinho”. Dessa forma, as referências para a criação dos desenhos nas moedas comunitárias poderiam estar relacionadas tanto com o “Solzinho” quanto com o “Monstrinho”.

A criação dessas moedas foi pensada justamente por entender que a criança ainda está desenvolvendo sua maturidade financeira e por isso muitas delas ainda não sabem manusear as Cédulas do Real. Sendo assim, foi articulado um local específico – Caixa – e uma professora responsável para o câmbio da Cédula do Real na Moeda Comunitária do Colégio “A”.

Para facilitar a relação de compra e troca, estabelecemos que os valores dos produtos deveriam ser inteiros, descartando a possibilidade de utilizar as quantias de: 1 centavo, 5 centavos, 10 centavos, 25 centavos e 50 centavos. Logo, os alunos produziram notas nos valores de 1 real, 2 reais, 5 reais, 10, reais, 20 reais e 50 reais, com estampas de “Solzinho” ou “Monstrinho”.

Nesse ponto, a ideia de produzir as Moedas Comunitárias facilitou a desenvoltura das crianças enquanto vendedores. Até porque a Feira de Empreendedorismo foi baseada na metodologia do *Design Thinking* e isso significa que os alunos estão à frente de todo o processo.

O sistema de comércio foi então determinado da seguinte maneira: O público dirigia-se ao caixa para trocar as Cédulas do Real em Notas Comunitárias e assim poderem usufruir da compra e venda em cada barraquinha na Feira de Empreendedorismo.

3.1.4.1. Culminância

Para a realização da Feira de Empreendedorismo cada ano do Ensino Fundamental teve sua barracquinha para enfeitar e montar, de acordo com seus temas. As professoras regentes acompanharam seus alunos nessas barracquinhas, com a intenção de oferecer suporte em relação aos valores, produtos e troco, caso fosse preciso.

Durante toda a Feira de Empreendedorismo, as crianças abordaram o público que transitavam nas mediações do Colégio “A”, com estratégias de publicidade e ações de *marketing*. Essa abordagem teve o intuito de descrever os benefícios e as vantagens dos itens que estavam à venda, visando tornar os produtos mais atrativos.

O público composto em grande parte, pelos pais, irmãos e familiares das crianças de todo o Colégio “A” – envolvendo o Ensino Infantil ao Fundamental – não mediram esforços quando viram o lado empreendedor dos alunos e compraram todos os produtos das barracquinhas, acabando com o estoque produzido por todas as turmas.

Como boa parte do material a escola forneceu e a outra parte foi composta de materiais recicláveis, a estimativa de lucro superou a expectativa inicial e totalizou um montante de R\$ 1.620 reais, obtidos com a venda de todos os produtos. A culminância do projeto determinou a repartição de 30% desse valor para instituições carentes e os demais 70% foram destinados a alguma experiência de lazer e diversão para as crianças que fizeram e elaboraram a Feira de Empreendedorismo.

É importante frisar que também foram os alunos, em uma votação direta, que sugeriram as opções e decidiram o que gostariam de fazer com o dinheiro que ganharam na Feira de Empreendedorismo, enfatizando mais uma vez o espírito empreendedor por meio do método de *Design Thinking*. Sendo assim, o valor arrecado foi utilizado para proporcionar um dia divertido com brincadeiras, banho de mangueira, parque de diversão e alimentação para os novos empreendedores do Colégio “A”.

O encantamento dos pais ao vivenciar esse momento com seus filhos, trouxe a certeza que a implementação da disciplina de Educação Financeira no Colégio “A”

proporcionou um aprofundamento intelectual, econômico, social e ambiental para cada criança envolvida no projeto.

Com isso, a maior notoriedade que esse projeto teve foi dar acesso às informações básicas sobre empreendimento e gerenciamento de finanças, aumentando assim as chances de o aluno ser um adulto mais consciente dos seus rendimentos, além de mostrar para as crianças que é possível lidar com o dinheiro de maneira saudável e sustentável.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A reflexão que foi observada durante a Feira de Empreendedorismo do Colégio “A”, é que a escola que trabalha com as inovações educacionais é um espaço que visualiza a transformação no método educacional. O fato é que promover a Arte e a criatividade por meio de um projeto empreendedor, possibilita a manifestação de todas as linguagens.

Pode-se afirmar então, que através da expressão artística a criança expressa seus sentidos, reflete suas emoções e estimula sua imaginação, visualizando o mundo além do óbvio. Isso porque, ao adotar o critério de acreditar na capacidade de pensar, imaginar e aprender de cada criança, esse sistema de ensino impulsiona às crianças a pesquisar argumentos, imaginar hipóteses, observar o outro e a experimentar a criatividade, dentro e fora do contexto escolar.

Nesse cenário, a concepção que a criança é um ser social, potencialmente criativo e se transforma a partir da relação com o outro, faz da escola o ambiente propício para o aluno explorar e compreender o mundo através das linguagens gráficas e visuais. Com isso, é fundamental pontuar que a ação pedagógica através do fazer artístico promove a construção de uma escola participativa e ativa no ensino e aprendizagem.

Vale lembrar que o princípio da Pedagogia da Escuta acredita em um espaço de convivência e troca de experiências ligado a produção de diversas linguagens e percepções dos sentidos. É nessa perspectiva que a implementação do Ateliê no

desenvolvimento escolar é um tema a ser refletido, por justamente se tratar de um espaço versátil, reversível e de aprendizagem significativa.

A Aprendizagem Baseada em Projetos e o Design Thinking, utilizados para a criação do projeto interdisciplinar do Colégio “A”, contribuíram significativamente para o desenvolvimento da Feira de Empreendedorismo, pois ao integrar diferentes tipos de conhecimento e estimular o protagonismo infantil por meio de práticas artísticas, foi possível propagar o trabalho em equipe e a criatividade.

Além disso percebeu-se que foi possível dar visibilidade à escuta, ao processo de pesquisa e formação do pensamento crítico e expressivo das crianças. Dessa forma, a utilização das teorias das Metodologias Ativas de Aprendizagem e da Pedagogia da Escuta proporcionaram a construção de indivíduos críticos, autônomos e socioemocionais, capazes de levantar questões e solucionar problemas de forma criativa, interdisciplinar e colaborativa.

É importante frisar também, que o estímulo ao empreendedorismo e as novas abordagens de ensino encaram a relação com a família como um elo fundamental para o desenvolvimento do aluno e por isso os pais devem constar com uma participação ativa dentro do contexto escolar, atuando assim de forma cooperativa no ensino-aprendizagem dos seus filhos.

Outro fator percebido durante a Feira de Empreendedorismo do Colégio “A”, foi o desempenho das crianças com o senso de liderança. A característica de ser líder permite que você aprenda a conduzir a si mesmo e facilita as relações pessoais. Por esse motivo, essa habilidade trouxe diversos benefícios para a formação de caráter da criança durante o desenvolvimento do projeto.

Dessa maneira, ao trabalhar a responsabilidade através do empreendedorismo, as crianças conseguiram estabelecer metas e datas a serem respeitadas, o que possibilitou o planejamento e a organização de suas atividades, impactando positivamente na sua rotina escolar. Nesse contexto, ensinar empreendedorismo para as crianças significou formar pessoas com senso de criatividade e liderança.

Notei que a elaboração e o sucesso da Feira de Empreendedorismo só foram possíveis pela interlocução da Arte com o fazer Empreendedor. Além disso, outro ponto relevante para o êxito do projeto, foi o envolvimento do processo de pesquisa, das práticas artísticas e o papel do educador enquanto mediador e facilitador de conhecimento.

Tendo em vista os resultados alcançados nesta pesquisa, verificou-se que é possível estimular o protagonismo infantil e deslocar o papel do professor de detentor para mediador do saber. Com isso, é notório concluir a importância de repensar o espaço educacional atual como um ambiente acolhedor, questionador, criativo e interdisciplinar para assim, incentivar os alunos a aprenderem de forma autônoma e participativa, partindo de problemas e situações reais e sendo protagonistas da própria aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ÂNGELO, Eduardo Bom. *Empreendedor corporativo: a nova postura de quem faz a diferença*. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- ALENCAR, E. M. L. S. de; FLEITH, D. de S. *Criatividade- múltiplas perspectivas*. 3. ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2003.
- ALENCAR, E. M. L. S. de. *O perfil do professor facilitador e do professor inibidor da criatividade segundo estudantes de pós-graduação*. Boletim da Academia Paulista de Psicologia. São Paulo, v. 19, n.1, p. 84-94, jan. 2000.
- BACHIC, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (org). *Ensino Híbrido: personalização e Tecnologia na Educação*. Porto Alegre: Penso. 2015.
- BACICH, L.; MORAN, J. *Aprender e ensinar com foco na educação híbrida*. Revista Pátio, nº 25, junho, 2015, p. 45-47. Disponível em: Acesso em: 24 jun. 2020.
- BAKER, K. A. (2017). *Encontrando o meu caminho para a a/r/tografia*. Revista VIS: Revista Do Programa De Pós-Graduação Em Arte, 16(2), 8-26. <https://doi.org/10.26512/vis.v16i2.20649>
- BARBOSA, Ana. Mae. *A imagem no ensino da Arte*. São Paulo: Max Limonad, 2002.
- BARBOSA, Ana Mae. *A importância do ensino das artes na escola*. Entrevista Revista Época 2016. Disponível em: <https://epoca.globo.com/ideias/noticia/2016/05/importancia-do-ensino-das-artes-na-escola.html>>. Acesso em: 27 de abril de 2020.
- BARONE, Tom; EISNER, Elliot. *Artsbasedresearch*. Los Angeles: Sage, 2012.

BARONE, Tom; EISNER, Elliot. *A Pesquisa Educacional Baseada nas Artes*. Tradução: Leonardo Charréu (UFMS, Jun. 2013). In: GREEN, Judith; CAMILLI, Gregory; ELMORE, Patricia. *Complementary methods in Educational research*. Nova Iorque: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2006.

BASSI, L. *Reggio Emília: uma experiência inspiradora*. 43. ed. Brasília, DF: DPE/SEB, 2007. (Revista Criança do Professor de Educação Infantil).

BERRETT, D. *How 'flipping' the classroom can improve the traditional lecture*. The Chronicle of Higher Education, Feb. 19, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio*. Brasília: Ministério da Educação, 2002.

CAMARGO, S. H. C. R. V.; FARAH, O. E. *Gestão empreendedora e intraempreendedora: estudos de casos brasileiros*. Ribeirão Preto: Villimpress, 2010.

COSTA, Cristina. *Questões de Arte: o belo, a percepção estética e o fazer artístico*. São Paulo: Ed. Moderna, 2004.

DELORS, Jacques (Coord.). Os quatro pilares da educação. In: *Educação: um tesouro a descobrir*. São Paulo: Cortezo. p. 89-102.

DIESEL, A.; MARTINS, S. N.. Metodologias ativas de ensino na educação Universitária: o impacto de práticas pedagógicas inovadoras em cursos na área da gestão organizacional. In: 10º Congresso Internacional de Educación Superior - Universidad 2016, 2016, Havana (Cuba). Memórias do 10º Congresso Internacional de Educación Superior, v. 10. p. 2023-2029, 2016

DOLABELA, Fernando. *Oficina do Empreendedor*. Rio de Janeiro: Sextante, 2008. ISBN 9788575424032

DORNELAS, José Carlos Assis. *Transformando ideias em negócios*. 2.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

DORNELAS, José Carlos Assis. *Empreendedorismo corporativo: como ser empreendedor, inovar e se diferenciar na sua empresa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008. xii, 166 p.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. *Fundamentos estéticos da educação*. – 2. ed. – Campinas, SP: Papirus, 1988.

_____. et al. (Orgs). *O papel do ateliê na educação infantil: a inspiração de Reggio Emilia*. Porto Alegre: Penso, 2012.

_____. Faculdade de Artes Dulcina de Moraes. Disponível em: <<https://www.dulcina.art.br/copia-graduacao>> Acesso em: 8 de jun. de 2020.

FERRAZ, Heloisa; FUSARI, Maria F. de Resende; *Arte na educação escolar*. São Paulo: Cortez, 1993.

FILIPPINI, Tiziana. *O papel do pedagogo*. In: EDWARDS, Carolyn, Lella, FORMAN, George. *As Cem Linguagens da Criança. a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999. P. 123-127.

HAMZE, A. *A arte de registrar ideias*. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/arte-ideias.htm>>. Acesso em: 17 de abril de 2020. *As diversas linguagens da criança*. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/as-diversas-linguagens-da-crianca.htm>>. Acesso em: 17 de abril de 2020.

HIGGINS, Lee. *Representação de prática: música na comunidade e pesquisa baseada nas artes*. Revista da ABEM, Porto Alegre, v. 18, n. 23, p. 7-14, mar. 2010.

HOLM, A. M. *Baby - Art: os primeiros passos com a arte*. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2007.

HSRICH, Robert. D. *et al. Entrepreneurship*. 1986, p.96.

LEGGO, C.; SINNER, A; IRWIN, R; PANTALEO, K; GOUZOUASIS, P; GRAUER, K. *Lingering in liminal spaces: a/r/tography as living inquiry in a languageartsclass*. *International Journal of Qualitative Studies in Education*. Vol.24, No.2 March-April, 239-256 - 2011

LOCKWOOD, T. *Design thinking: integrating innovation, customer experience, and brand value*. New York: Allworth, 2010.

LOWENFELD, Viktor. *A criança e a sua arte*. Tradução de Miguel Maillat. 2.ed. São Paulo: Mestre Jou, 1976.

MALAGUZZI, Loris. *História, ideias e filosofia básica*. In: EDWARDS, Carolyn; GANDINI, Lella; FORMAN, George. *As Cem Linguagens da Criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

MARKHAM, T; Larmer, J; Ravitz, J. (Orgs). *“Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de ensino fundamental e médio”*. Porto Alegre: Artmed. 2008

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO – MEC. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso em: 18 de mai. de 2020.

MÖDINGER, Carlos Roberto (et al.). *Artes visuais, dança, música e teatro: práticas pedagógicas e colaborações docentes*. Erechim: Edelbra, 2012.

MULLEN, B.; JOHNSON, C. & Salas, E. (1991). *Productivity loss in Brainstorming Groups: a meta-analytic integration*. Basic and Applied Social Psychology, (pp. 3-23). Vol. 12 (1).

NEEWSWEEK, *A School Must Rest On The Idea That All Children Are Different* on 12/1/1991. Disponível em: <<https://www.newsweek.com/school-must-rest-idea-all-children-are-different-200976>>. Acesso em 15 maio de 2020.

NÓVOA, A. *Formação contínua de professores: realidades e perspectivas*. Aveiro: Univ. Aveiro, 1991.

OSTETTO, L. *Educação Infantil Saberes e Fazeres da Formação de Professores*. São Paulo. Editora: Papyrus. 2010

OSTROWER, F. *Criatividade e processos de criação*. 25 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2010.

PEREIRA, R. *Método Ativo: Técnicas de Problematização da Realidade aplicada à Educação Básica e ao Ensino Superior*. In: VI Colóquio internacional. Educação e Contemporaneidade. São Cristóvão, SE. 20 a 22 setembro de 2012.

POWELL, P. C.; WEENK, W. *Project-led engineering education*. Utrecht: Lemma Publishers, 2003.

POZO, J. I. org. (1998). *“A solução de problemas: aprender a resolver, resolver para aprender”*. Porto Alegre: ArtMed Editora.

RINALDI, C. *O currículo emergente e o construtivismo social*. In: EDWARDS, Carolyn; GANDINI, Lella; FORMAN, George. *As Cem Linguagens da Criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

SCHILLER, F. *Cartas sobre a educação estética da humanidade*. – São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária LTDA – EPU, 1991.

_____. *Universos da arte*. 24. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004

VALENTE, J. A. *Aprendizagem Ativa no Ensino Superior: a proposta da sala de aula invertida*. Notícias, Brusque, 2013. Disponível em: . Acesso em: 02 set. 2015.

VALENTE, J.A. *Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida*. Educar em Revista, n. 4, 2014.

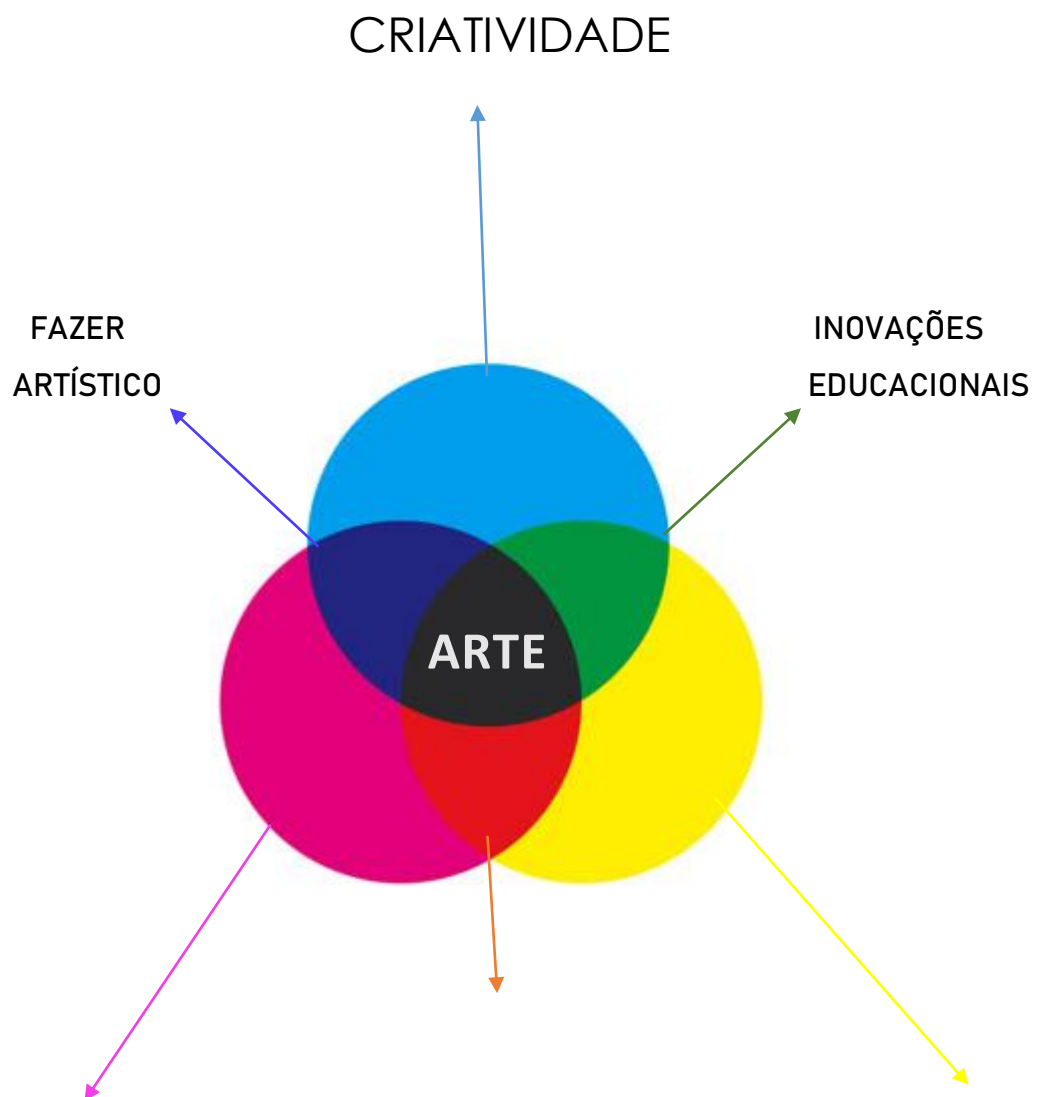
VECHI V. *Arte e criatividade em Reggio Emilia: Explorando o papel e a potencialidade do ateliê na educação da primeira infância*. Editora Phorte, 1º ED (2017).

VECHI, V. *O papel do atelierista*. In: EDWARDS, C.; GANDINI, L.; FORMAN, G. *As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na Educação da primeira infância*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999. p. 129-141.

VIGOTSKI, L. S. *Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico: livro para professores*. Trad. Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

WINNICOTT, D. W. (1975). *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago Ed. LTDA, 1975.

APÊNDICE A —Resumo Gráfico do TCC.



PROTAGONISMO
INFANTIL

PRÁTICAS DE ATELIÊ
ATIVAS

METODOLOGIAS

Fonte: Autoria Própria

APÊNDICE B — Quadro com Etapas do *Design Thinking*.

1) EMPATIA	A primeira etapa do <i>Design Thinking</i> é justamente se colocar no lugar do outro para compreender o que ele precisa. A partir dessa busca em entender as experiência, o comportamento e decisões do indivíduo, é possível identificar os seus reais desejos e necessidades.
2) DEFINIÇÃO	Depois de ter colocado a empatia em ação, é o momento de direcionar a uma problemática. Levantar questões e encontrar diferentes tipos de soluções para o problema, que foi analisado na primeira etapa do processo, é uma forma de alcançar a definição do produto.
	Após identificar as principais necessidades do indivíduo, é preciso criar ideias para a concepção do produto. Uma das formas de estimular

3)IDEAÇÃO	esse processo é por meio do <i>Brainstorming</i> - que é um método de juntar informações para expandir o pensamento criativo.
4) PROTOTIPAÇÃO	Essa etapa é a responsável por visualizar a ideia através de um protótipo. Além disso, é o momento de investigar a aceitação do produto com o público-alvo. Ou seja, é a fase para descobrir se a ideia agrada ou ainda apresenta aspectos relevantes a ser ajustado.
5) TESTAGEM	Nessa última fase, o produto é devidamente testado e aprovado para a produção em escala. Contudo, durante a testagem podem ser identificado novos problemas a serem resolvidos. Portanto, mesmo sendo a última parte da criação do produto pode não ser o final por completo, tendo que voltar a uma etapa específica para reajustar as falhas.

Fonte: Autoria Própria

APÊNDICE C — Gráfico da pesquisa interacional.



Fonte: Autoria Própria

APÊNDICE D — Quadro de definição dos temas e materiais.

ANO/TURMA	TEMAS/MATERIAIS
1º ANO FUNDAMENTAL (A e B)	BOLOS DE CHOCOLATE E OBJETOS DECORATIVOS COM MATERIAIS RECICLÁVEIS
2º ANO FUNDAMENTAL (A e B)	ITENS DE PAPELARIA E VESTIMENTAS COM POMPOM DE LÃ
3º ANO FUNDAMENTAL (A e B)	MANDALA DOS SONHOS E MENSAGEIRO DOS VENTOS

4º ANO FUNDAMENTAL (A e B)	DIFUSOR DE ERVAS AROMÁTICAS E CHAVEIROS RECICLÁVEIS
----------------------------	--

Fonte: Autoria Própria.

ANEXO A— Logotipo do Coletivo Arterê.



ANEXO B — Capa do Manual da Oficina de Criações Coletivas do Coletivo Arterê.

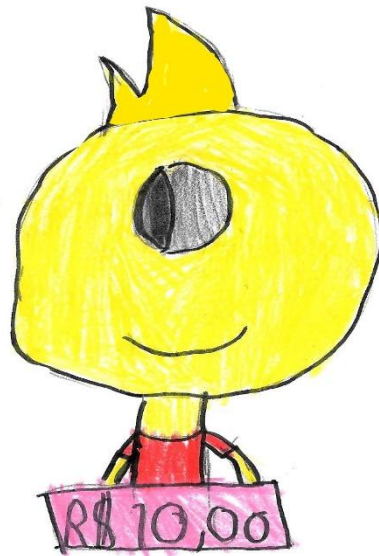
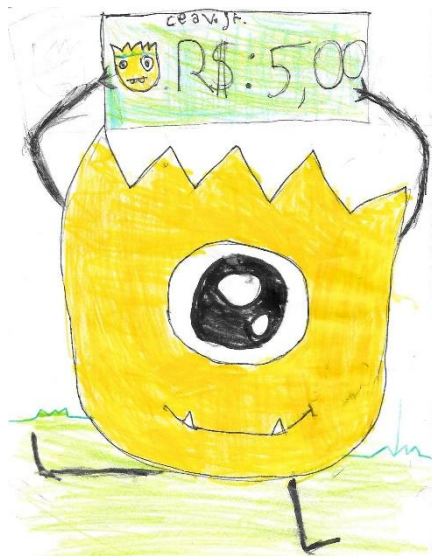
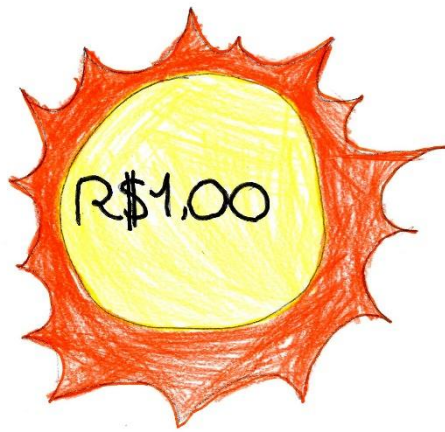
OFICINA DE CRIAÇÕES COLETIVAS

COLETIVO ARTERÊ



Fonte: Vinícius Souza.

ANEXO B — Ilustrações das Moedas Comunitárias.



Fonte: Arquivo Pessoal.

