

8º PRÊMIO LUCILO ÁVILA

RESINARTE: CRIAR E FAZER COM RESINA

Autor (a): Joana Francisca Guedes

Pereira E-mail:

joanaguedesp@hotmail.com

Instituição: Escola Técnica Estadual Dom Bosco

RESUMO

A disciplina Resinarte: criar e fazer com resina, é uma eletiva criada pela Professora da base técnica, Joana Guedes, junto a Escola Técnica Estadual Dom Bosco, que fica situada no Bairro de Casa Amarela, em Recife. A Escola dá formação no ensino médio e técnico em marketing e publicidade.

O objetivo principal do projeto é promover a educação empreendedora contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem através do uso de metodologias ativas que buscam desenvolver competências pessoais, profissionais e de responsabilidade social no jovem estudante. Sendo assim, o aluno irá vivenciar de uma forma inovadora, divertida e estimuladora todas as etapas de um processo empreendedor, desde a criação do produto até a sua fabricação, adequação de negócio e venda numa perspectiva de desenvolvimento do marketing social.

Palavras chave: Educação Empreendedora. Metodologias Ativas. Responsabilidade Social.

1. INTRODUÇÃO

O Projeto Resinarte é uma iniciativa que funciona como uma empresa-escola, propiciando aos jovens estudantes a oportunidade e a experiência na prática dos conceitos de empreendedorismo, marketing e publicidade que fazem parte da grade curricular do curso técnico.

A participação interdisciplinar poderá acontecer com professores de todas as disciplinas e com os alunos de todas as turmas que tenham interesse em fazer uso do Projeto Resinarte como exemplo prático e experimental na construção de conteúdos, apresentações, e desenvolvimento do mesmo. Toda forma participativa é bem-vinda e valorizada.

A responsabilidade social é uma das diretrizes do projeto, as peças em resina criadas pelos estudantes viram produtos sociais, baseado no conceito de microdoação, os valores arrecadados com as vendas efetivadas são revertidos em renda para projetos sociais da escola, bem como para a formatura dos alunos. A ideia de ajudá-los através da formatura, se enquadra bem nesse contexto, uma vez que a grande maioria se encontra em situação de carência financeira e social. Com isso, pretende-se desenvolver no jovem a consciência coletiva e individual para os problemas sociais, estimulando a criatividade e empreendedorismo deles nesse sentido.

Fazer arte com resina exige que o aluno pratique a atenção plena – o conhecido mindfulness. Já existem diversos estudos que relacionam o mindfulness a benefícios importantes para a saúde mental e emocional. Também é comprovado que o artesanato auxilia pessoas com problemas de ansiedade, tensão e depressão. Segundo estudo da Unicef, 60% dos adolescentes têm ansiedade e depressão. Desta forma, pretende-se melhorar esses fatores comportamentais tão evidente e preocupante entre os jovens. Além disso fazer uso de metodologias ativas como forma de atrair naturalmente o público jovem, aproveitando as inúmeras possibilidades de arte com a resina, uma vez que a mesma traz o encanto das cores, do brilho e da criatividade, tornando estimulador e divertido o processo de aprender.

Trilhando esse caminho, é possível dizer que o projeto procura atender as exigências da Base Nacional Comum Curricular – BNCC quanto ao desenvolvimento das competências gerais da Educação Básica, articulando-se na construção de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais) e na formação de atitudes e valores, nos termos da Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional - LDB.

2. OBJETIVO GERAL

Incentivar o empreendedorismo na escola, a criatividade e a responsabilidade cidadã de forma inovadora, divertida e estimuladora, fazendo uso de metodologias ativas, através do desenvolvimento na prática pelos alunos de todo o processo empreendedor de um negócio que irá beneficiar de diversas formas a todos e a comunidade do entorno. Ao mesmo tempo que propicia um ambiente favorável a parcerias e a interdisciplinaridade.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 3.1 Promover o empreendedorismo na escola, pareada às habilidades demandadas tanto pela BNCC, ONU (ODS) como pelo próprio mercado.
- 3.2 Desenvolver as competências gerais da Educação Básica, articulando-se na construção de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais) e na formação de atitudes e valores, nos termos da Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional - LDB.
- 3.3 Fazer uso de metodologias ativas aproveitando as inúmeras possibilidades de arte a partir da resina, como forma de atrair o público jovem naturalmente, tornando estimulador e divertido o processo de aprender.
- 3.4 Desenvolver atividades educativas empreendedoras que ofereçam algumas noções práticas no universo profissional e financeiro, de maneira a estimular habilidades e competências úteis em diversos contextos do mercado de trabalho e da vida adulta;
- 3.5 Promover um ambiente favorável a interdisciplinaridade com os professores e com os alunos de todas as turmas que tenham interesse em fazer uso do Projeto Resinarte como exemplo prático e experimental na construção de conteúdos, apresentações, bem como no estudo para contribuir com o desenvolvimento do mesmo;
- 3.6 Promover um ambiente favorável ao desenvolvimento de parcerias com os setores dos negócios, da administração pública e privada e da educação;

3.7 Promover ao jovem estudante experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

3.8 Promover um ambiente para o aluno praticar a atenção plena – o mindfulness, de forma a melhorar problemas principalmente ligados a ansiedade, tensão e depressão entre os jovens.

4. METODOLOGIA

Conteúdo direcionado a diferentes áreas com dinâmicas e ferramentas que visam colocar em prática tais aprendizados, de forma a contextualizar a teoria e fazer com que o aluno se interesse e aprenda de uma forma divertida e motivadora.

4.1 **Eixos temáticos:** Educação Empreendedora; Aprender a fazer artesanato com resina; Desenvolvimento na prática dos conceitos de Marketing e Publicidade; Construção de um cidadão transformador na área da responsabilidade social e inovação.

4.2 **Método:** Sessões expositivas, abertas à participação individual e coletiva; Apresentações lúdicas; Teoria e prática; Dinâmicas; Estudo de Caso; Encontros com profissionais ligados aos temas abordados; Certificação para compor o currículo profissional do aluno.

5. IMPACTO DO PROJETO

O projeto utiliza o conceito de empreendedorismo como habilidade individual de colocar ideias em ação, o que envolve criatividade, inovação, propensão ao risco e capacidade de planejar e gerir projetos para se alcançar objetivos. O impacto acontece de forma gradativa e de longo prazo tanto para os jovens estudantes, a instituição, quanto para a sociedade como um todo, esse retorno é percebido quando o jovem e a própria instituição despertam e



demonstram maior atitude e intenções empreendedoras.

Partilhar
EXPERIÊNCIAS,
Conectar
FUTUROS.

20 A 22
SETEMBRO

A iniciativa teve início no ano corrente, 2023, o seu desenvolvimento está acontecendo conforme relatado no ANEXO A – Quadro 1 Plano de Ação.

6. DIFICULDADES APRESENTADAS

As principais dificuldades enfrentadas em relação à aprendizagem dos alunos, foi a falta de integração entre as disciplinas, entre eles mesmos, o desinteresse do estudante pelos estudos, a falta de concentração e o vício em se manter conectado a tela do celular. A estrutura física da sala de aula e do laboratório são fatores que atrapalharam também o processo de aprendizagem. Outra dificuldade é a falta de condições dos colégios da rede pública em apoiar financeiramente os professores em seus projetos, tendo os mesmos que arcarem com todos os custos para a implementação e desenvolvimento de suas ideias.

7. LIÇÕES APRENDIDAS

Diante das dificuldades citadas acima no item 6, em relação a aprendizagem dos alunos é necessário seguir um novo modelo de educação, tal como a proposta do Projeto Resinate, para conseguir se conectar com o estudante atual. Com isso, a prioridade é incentivar o aluno a pensar, a desenvolver um senso crítico e a estar sempre em busca de algo transformador, de tornar sonhos em realidade. Para isto, a atuação do educador deixa de ser passiva e tem que passar a ser totalmente ativo, pois é por meio da figura do professor que os alunos serão despertados a inovar, fazendo com que a educação traga para as suas vidas algo inovador.

8. RESULTADOS ALCANÇADOS

As dificuldades apresentadas em relação a aprendizagem dos alunos devem motivar uma reflexão sobre o que fazer para reverter essa situação. Em Martins (2003), encontramos um caminho que vai ao encontro do interesse dessa proposta metodológica: A pedagogia investigativa deve substituir a pedagogia tradicional, que visa dar as coisas prontas ao aluno para que ele as imite e



Partilhar
EXPERIÊNCIAS,
Conectar
FUTUROS.

20 A 22
SETEMBRO

caminho que deve seguir na procura do que não sabe, em vez de incentivá-lo a descobrir esse caminho com sua própria inteligência (MARTINS, 2003, p. 23). Partindo do princípio de Martins, podemos afirmar que o projeto vem obtendo sucesso no alcance de seus objetivos específicos elencados no item 3 deste documento, levando o aluno a participar do processo de aprendizagem de forma inovadora, onde a teoria é vivenciada junto com a prática num formato dinâmico e divertido fazendo com que o estudante aprenda naturalmente e se coloque numa posição de desejar a sala de aula.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente experiência trouxe, em princípio, os desafios acerca da educação para formar cidadãos mais completos, cheios de autonomia, interação e capacidades distintas de resolução de problemas. Outro fator desafiador é a disseminação da cultura empreendedora e da cooperação nas instituições de ensino, visando desenvolver novas competências nos educadores e educandos envolvidos, ou seja, o público não se atém apenas a um ou ao outro, mas, sim, a ambos os lados da educação integral do Ensino Básico e Técnico.

Sendo assim, nasceu a proposta deste projeto num formato divertido, inovador e estimulante que visa através da educação empreendedora aliada a responsabilidade social envolver o estudante para que ele desenvolva habilidades e competências úteis em diversos contextos do mercado de trabalho e da vida adulta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MARTINS, Jorge Santos. Projetos de pesquisa. 3. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

ANEXOS

ANEXO A – QUADRO COM PLANO DE AÇÃO

QUADRO 1 – PLANO DE AÇÃO

<p>PROCESSO CRIATIVO / EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA / METODOLOGIA ATIVA</p> 
<p>Briefing: desenho da ideia do negócio Período: Fevereiro e Março/2023</p>
<p>Desenho relacionado ao produto, ao público alvo, ao conceito da campanha, à empresa e ao segmento de mercado.</p>
<p>Pesquisa: estudo para iniciar o processo de criação das peças Período: Fevereiro e Março/2023</p>
<p>Estudo e pesquisa sobre o produto; Definição dos materiais necessários para início da criação das peças; Pesquisa de preços no mercado e levantamento dos custos; Escolha da ferramenta para controle financeiro</p>
<p>Preparação na prática: mentes e mãos em ação Período: Abril a junho/2023</p>
<p>Estudo individual e em equipe do Curso que ensina a fazer artesanatos com resina; Momento de aprender na prática a criar as peças que serão o foco do negócio; Momento de exercitar a atenção plena – o mindfulness.</p>
<p>Incubação e Iluminação: ideias mais concretas começam a surgir Período: Abril a junho/2023</p>
<p>Fase inconsciente para iluminar, deixar o cérebro fluir; Aproveitar o ócio até o dia da próxima aula para conjecturar naturalmente o que está sendo estudado, coletado e aprendido.</p>
<p>Brainstorming: União de ideias / Conexão entre as pessoas / Interdisciplinaridade Período: Agosto a Outubro/2023</p>
<p>Momento favorável a interdisciplinaridade, a conexão entre os alunos da disciplina em questão e de diferentes turmas, bem como a formação de parcerias.</p>
<p>Estruturação do negócio: empreendedorismo, marketing e publicidade na prática Período: Agosto a Outubro/2023</p>
<p>Elaboração do plano de negócio.</p>
<p>Entrada no mercado: apresentação do produto ao público-alvo Período: Setembro/2023</p>
<p>Durante uma semana, o colégio será alvo da mobilização dos alunos da Disciplina Resinate para divulgação e venda dos produtos na comunidade escolar, fazendo uso na</p>



Partilhar
EXPERIÊNCIAS,
FUTUROS.

20 A 22

BRO

prática de técnicas e ferramentas de marketing e publicidade;

Fonte: autoria própria, 2023.

Um stand desenvolvido pelos alunos ficará no pátio do colégio no horário dos intervalos para exposição e venda dos produtos e atendimento presencial aos clientes.
Produção: fabricação dos produtos para atendimento dos pedidos Período: Outubro e Novembro/2023
Os alunos terão um prazo de 30 dias para entrega de cada venda efetivada;
Marketing social: vivência da solidariedade numa perspectiva de inovação social Período: Outubro/2023
As peças em resina criadas pelos estudantes são lançadas como um produto social. Baseado no conceito de microdoação, os valores das peças serão revertidos em renda para projetos sociais da escola. Os projetos sociais serão protagonizados pelos próprios estudantes.
Multiplicar o conhecimento: feira de educação empreendedora do colégio Período: Outubro/2023
A participação na feira de educação empreendedora será protagonizada pelos alunos com o tema: A Educação Empreendedora aliada a Consciência Cidadã, uma experiência vivida com a criação de um produto social.

ANEXO B - OS ESTUDANTES CRIARAM O LAYOUT GRÁFICO DO CARTÃO/MENSAGEM, UTILIZANDO ESTRATÉGIAS DE MARKETING PARA ATRAIR O CLIENTE E CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS ESTUDADOS NO CURSO DE PUBLICIDADE.



Frente do cartão



Verso do cartão

Fonte: autoria dos estudantes (2023)



Fonte: imagem do autor (2023)

ANEXO C: CRIAÇÕES DOS ESTUDANTES: MENTE E MÃOS EM AÇÃO



Fonte: imagem do autor
(2023)



Fonte: imagem do autor (2023)

ANEXO D: AULA INTERDISCIPLINAR COM A PROFESSORA DE QUÍMICA

Nesta aula, ministrada pela professora de química Fernanda Katharina, os estudantes aprenderam sobre a química da resina e a importância do uso dos Equipamentos de Proteção Individual – EPI.



Fonte: imagem do autor (2023)



Fonte: imagem do autor (2023)

ANEXO E: ESTUDANTES NO LABORATÓRIO FABRICANDO AS PEÇAS EM RESINA, MOMENTO EM QUE DESENVOLVEM A ATENÇÃO PLENA – O MINDFULNESS.



Fonte: imagens do autor (2023)

ANEXO F: ESTUDANTES APRESENTAM O PROCESSO CRIATIVO E EMPREENDEDOR DA DISCIPLINA PARA OUTRAS TURMAS



Fonte: imagens registradas por estudantes (2023)