



Universidade Estadual do Centro-Oeste –UNICENTRO

Rua Presidente Zacarias, 875 Fone: (042) 3621 1000 -Fax (042) 3621 1090-CEP 85015-430 Guarapuava -PR

VANDERLIA MUGNOL DO NASCIMENTO

Empreendedorismo no Ensino da Arte: Procedimentos e Técnicas

Guarapuava

2022

VANDERLIA MUGNOL DO NASCIMENTO

**Empreendedorismo no Ensino da Arte:
Procedimentos e Técnicas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – PROFNIT – Ponto Focal UNICENTRO.

Orientador (a): Dr. Maico Taras da Cunha.
Coorientador (a): Dr. Paulo Rogério Pinto Rodrigues.

Guarapuava

2022

Catálogo na Publicação
Rede de Bibliotecas da Unicentro

N244e

Nascimento, Vanderlia Mugnol do
Empreendedorismo no ensino da arte : procedimentos e técnicas /
Vanderlia Mugnol do Nascimento. – – Guarapuava, 2022.
ix, 60 f. : il. ; 28 cm

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual do Centro-Oeste,
Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de
Tecnologia para a Inovação-PROFNIT. Área de Concentração: Propriedade
Intelectual e Transferência de Tecnologia, 2022.

Orientador: Maico Taras da Cunha
Coorientador: Paulo Rogério Pinto Rodrigues
Banca examinadora: Paulo Rogério P. Rodrigues, Rejane Sartori

Bibliografia

**1. Educação. 2. Direito autoral. 3. Inovação. 4. Processo criativo. I.
Título. II. Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e
Transferência de Tecnologia para a Inovação - PROFNIT.**

CDD 370.118

VANDERLIA MUGNOL DO NASCIMENTO

Empreendedorismo no Ensino da Arte: Procedimentos e Técnicas

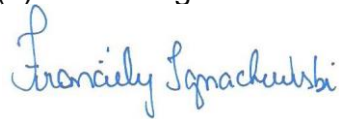
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – PROFNIT – Ponto Focal UNICENTRO.

Aprovada em: 17/11/2022.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr(a) Paulo Rogério Pinto Rodrigues



Professora Dra. Franciely Ignachewski

Documento assinado digitalmente

gov.br

REJANE SARTORI
Data: 24/11/2022 14:48:41-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Professora Dra. Rejane Sartori

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela sua presença constante em minha vida.

Ao meu esposo Maico, as minhas filhas Ana Júlia e Ana Laura que me motivam diariamente a ser uma pessoa melhor, estando sempre ao meu lado.

Aos meus pais Hermes e Doralice, pelo incentivo e motivação aos estudos.

Aos meus orientadores: professores Dr. Maico e Dr. Paulo Rogério, pela valorosa contribuição na elaboração deste trabalho.

Aos meus colegas/grupo de pesquisa, professores, que fizeram parte desta caminhada.

À FORTEC - Associação Fórum Nacional de Gestores de Inovação e Transferência de Tecnologia que é a proponente do PROFNIT e CAPES.

RESUMO

O ensino de competências inovadoras e empreendedoras é um assunto debatido no panorama da educação contemporânea. As metodologias ativas têm como missão facilitar o aprendizado, empregando princípios como o empoderamento do aluno nesse processo, propor soluções para problemas, pesquisar, debater e fazer experimentos. Novas metodologias têm sido estruturadas e solicitadas aos professores da rede de ensino da Secretaria da Educação e do Esporte do Estado Paraná, como os instrumentos alternativos e práticas didático-pedagógicas, preferencialmente voltadas ao ensino empreendedor. Esse estudo de cunho bibliográfico e exploratório, tem como proposta colocar o estudante como protagonista do processo na aprendizagem e o professor como um mediador do conhecimento, explorando a metodologia inovadora de projetos, tendo como objetivo aplicar o empreendedorismo no ensino da arte. Para tanto, foi executado o projeto “Feira Empreendedora”, onde os alunos customizaram e personalizaram caixinhas de MDF (placa de fibra de madeira de média densidade) com técnicas artísticas diversas, depois de concluída a atividade os produtos foram expostos para venda em uma feira voltada para toda a comunidade. O desafio de propor formas de aprendizado efetivas e inovadoras para as próximas gerações aumenta a cada dia em uma velocidade muito superior à do sistema de educação tradicional, diante das dificuldades encontradas no ambiente escolar e da necessidade de superar os desafios de modo inovador, o presente trabalho apresenta uma cartilha digital com propostas de atividades práticas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades visuais empreendedoras e inovadoras em crianças e adolescentes do Ensino Fundamental. Para isso, foi utilizado a metodologia triangular proposta por Ana Mae Barbosa (2018): contextualização, apreciação e produção. Após a realização da feira os alunos foram questionados se é possível empreender através da arte, e de modo unanime a resposta foi sim, portanto concluo que é possível aplicar de forma inovadora, motivadora e atual práticas de ensino empreendedoras nas artes visuais.

Palavras-Chave: educação, direito autoral, inovação, processo criativo.

ABSTRACT

The teaching of innovative and entrepreneurial skills is a subject debated in the panorama of contemporary education. Active methodologies have the mission of facilitating learning, employing principles such as student empowerment in this process, proposing solutions to problems, researching, debating and experimenting. New methodologies have been structured and requested from teachers in the teaching network of the Secretary of Education and Sport of the State of Paraná, such as alternative instruments and didactic-pedagogical practices, preferably focused on entrepreneurial teaching. This bibliographical and exploratory study has the proposal to place the student as the protagonist of the learning process and the teacher as a knowledge mediator, exploring the innovative methodology of projects, with the objective of applying entrepreneurship in art teaching. To this end, the entrepreneurial fair project was carried out, where students customized and personalized MDF (Medium Density Fiberboard) boxes with different artistic techniques. After completing the activity, the products were displayed for sale at a fair for the entire community. The challenge of proposing effective and innovative ways of learning for the next generations increases every day at a much higher speed than the traditional education system, given the difficulties encountered in the school environment and the need to overcome challenges in an innovative way, the present This work presents a digital booklet with proposals for practical activities that enable the development of entrepreneurial and innovative visual skills in elementary school children and adolescents. For this, the triangular methodology proposed by Ana Mae Barbosa (2018) was used: contextualization, appreciation and production. After the fair, the students were asked if it is possible to undertake through art, and unanimously the answer was yes, so I conclude that it is possible to apply entrepreneurial teaching practices in an innovative, motivating and current way in the visual arts.

Keywords: education, copyright, innovation, creative process.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Representação da metodologia triangular.....	17
Figura 2. Aplicação do projeto e resultados.	40
Figura 3. Etapas para a construção da cartilha digital.....	41

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Compilado de buscas e resultados na pesquisa das palavras empreendedorismo e arte com os Operadores Booleanos AND, OR e NOT:...	36
Quadro 2. Produção bibliográfica sobre inovação educacional selecionada através das plataformas SCIELO Brasil, CAPES e Google Acadêmico.....	36
Quadro 3. linguagem, fotos e desenhos, Layout e Design para elaboração de materiais educativos impressos.	41
Quadro 4. Exemplificando a metodologia proposta.....	42

SUMÁRIO

1. Introdução.....	11
1.2 Justificativa	12
1.3 Objetivos	13
1.3.1 Objetivo Geral.....	13
1.3.2 Objetivos específicos:	14
2. Revisão de literatura	15
2.1 Arte no currículo escolar	15
2.2 Inovação na educação	20
2.3 Metodologias inovadoras	22
2.4 Empreendedorismo e arte.....	28
3. Materiais e métodos.....	35
4. Resultados e Discussão	47
5. Conclusão.....	52
Referências	54
Anexo 1. Projeto.....	61
Anexo 2. Cartilha elaborada pela autora.....	64
Anexo 3. Carta de Aceite Escola.....	78
Apêndice 1. Fotos das atividades.....	79

1. Introdução

Um dos principais objetivos do ensino na educação básica é a formação intelectual dos alunos, na qual almeja-se que os educandos se apropriem dos conhecimentos construídos pela humanidade e os usem em prol do seu desenvolvimento. Nos últimos anos, os estudos sobre empreendedorismo avançam em termos de visibilidade e importância, porém o tema “educação empreendedora” ainda precisa de uma discussão mais sólida, que auxilie no seu amadurecimento, norteamento e disseminação de forma mais eficaz. Com base nessas verificações, este estudo tem o objetivo de propor uma cartilha digital, com atividades e metodologias que vislumbram uma educação empreendedora (SCHAEFER, 2016).

Nesse trabalho pretende-se, averiguar se no ensino das Artes Visuais o empreendedorismo está presente nos conteúdos que constituem o currículo nacional da disciplina, sendo abordadas teorias diversas que discutem sobre o empreendedorismo nas escolas, a forma como as instituições relacionam o tema com o cotidiano dos alunos e a aplicabilidade real e empreendedora das atividades desenvolvidas. Lévy (1998), indica transformações que afetam diretamente o fazer artístico:

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência, dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturadas por uma informática cada vez mais avançada. (LÉVY, 1998, p.2)

A escola deve valorizar as diferentes habilidades dos alunos e não apenas a lógico-matemática e a linguística. A aceitação e o reconhecimento de inteligências múltiplas podem contribuir de forma significativa quando inserida no contexto escolar de modo geral, estimulando o desenvolvimento de estratégias de ensino que contribuem para o ensino aprendizagem, respeitando a individualidade de cada aluno (GARDNER, 2010).

É necessário redefinir as políticas educacionais do país, buscando a formação desse novo ser humano, assumindo uma nova postura frente às tecnologias e os meios de comunicação, sendo necessário repensar o projeto pedagógico. Professores empreendedores, trouxeram e trazem muitos

benefícios para a educação, pois por seu intermédio é possível ter um repertório maior de elementos pedagógicos (PRETTO, 2013).

A cartilha apresentada nesse estudo traz sugestões de atividades práticas a serem desenvolvidas em sala de aula, com fins de motivar e fomentar o espírito empreendedor nos alunos, tais atividades são organizadas com base nos tópicos: Tema/Conteúdo, objetivos, metodologias, recursos e avaliação da aprendizagem. Ressaltando que se tem várias definições para a concepção do fazer artístico: como linguagem e como valor (DUVIGNAUD, 2007) como uma experiência libertária ou uma forma de contestação política, ou ainda um ato de rebeldia, dentre outros (ORTIZ, 2013; MENGER 2005).

Muitos estudos relacionam a influência da escolaridade com postos de trabalhos alcançados pelas pessoas e na remuneração que elas recebem, no caso das atividades artísticas (música, teatro, arquitetura, dança, artesanato, fotografia...), observa-se uma necessidade de se ampliar os estudos que realizem essa interseção da temática do trabalho com a da escolaridade. É importante que os alunos percebam na escola uma oportunidade de crescimento e de sucesso pessoal, social e profissional, para que o interesse e a permanência em sala de aula façam realmente a diferença na vida dos educandos, da comunidade e do país.

O estudo da arte como trabalho e do artista como trabalhador é uma das possibilidades pouco exploradas, dentre tantas propostas possíveis de investigações sobre os campos artísticos como meio empreendedor. Nas atividades apresentadas na cartilha, foi usado a metodologia triangular proposta por Ana Mae Barbosa (2018): contextualização, apreciação e produção, sendo que as mesmas foram aplicadas com alunos do 9º ano da Escola Estadual Dr. Rubem Fleury da Rocha, localizada em Guarapuava-PR, os resultados alcançados na organização, planejamento e execução das atividades são apresentados neste trabalho, visando responder à questão: “É possível inovar e empreender no ensino da arte”?

1.2 Justificativa

Sugerir a utilização de atividades em sala de aula com métodos e práticas inovadoras, tirando o aluno de uma posição passiva e o tornando agente ativo e protagonista do seu próprio aprendizado. Tal estudo pode ser um caminho para

o processo de conscientização de um ensino empreendedor, visando significativas mudanças no formato socioeconômico. A Base Nacional Curricular Comum (BNCC) define competências que as crianças devem desenvolver em cada fase da educação, propõe que as crianças sejam protagonistas de seus próprios aprendizados, tendo cada vez mais voz e participação nos processos de aprendizagem (BRASIL, 2018).

Aderência: criação de uma cartilha digital com sugestões de atividades visuais empreendedoras.

Impactos: através das atividades aplicadas em sala, objetiva-se desenvolver uma motivação empreendedora nos alunos, de forma inovadora.

Aplicabilidade: o estudo e as atividades desenvolvidas poderão ser utilizadas e aplicadas em outras escolas que visam uma educação empreendedora, gerando uma consciência e motivação empreendedora nos educandos.

Inovação: despertar o interesse e motivar os alunos, para que sejam capazes de produzir o que desejam e idealizam, visando encontrar os mecanismos necessários para alcançar suas metas e objetivos, buscando formar sujeitos empreendedores com capacidade de transmitir credibilidade e inspirar outras pessoas.

Complexidade: produção de média complexidade, visto que será explorado técnicas de arte diversas na personalização de produtos possíveis de comercialização, fazendo um estudo paralelo sobre o custo benefício de tal prática. Motivando os educandos a serem pessoas empreendedoras que buscam realizar seus sonhos, sendo independentes, acreditando no seu potencial criativo e inovador.

1.3 Objetivos

Os objetivos deste trabalho são baseados em técnicas exploratórias e descritivas, sendo:

1.3.1 Objetivo Geral

- Aplicar o empreendedorismo no ensino da arte em escolas de ensino fundamental produzindo um produto educacional para auxiliar os professores desta área didática.

1.3.2 Objetivos específicos:

- Analisar qualitativamente as produções científicas sobre o empreendedorismo no ensino das artes;
- Projetar uma feira empreendedora com exposição e venda dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos, para toda a comunidade;
- Produzir uma cartilha para professores e coordenadores de escolas desvendando o ensino empreendedor a ser utilizado no ensino das artes.

2. Revisão de literatura

2.1 Arte no currículo escolar

A palavra arte se origina do vocábulo latino *ars* e significa técnica ou habilidade, sendo considerada uma manifestação humana comunicativa muito antiga. Vários filósofos definem a arte de modo diferente, para NIETZSCHE (2001) a arte expressa de forma mais transparente o que a vida é, sendo então o processo de criação e recriação sem uma finalidade para além da própria criação. Já Platão (HAMM, 2014) julga a arte como imitação, capaz de enganar, uma vez que a realidade sensível é uma imitação do inteligível, a arte afasta ainda mais do real, pois imita a cópia. Aristóteles (SANTORO, 2006) diz que a arte é uma criação humana onde o belo não pode ser desligado do homem, é uma fabricação humana que pode imitar a natureza, mas também abordar o impossível, o irracional e o inverossímil.

De acordo com o dicionário Ferreira (2004, pág. 74), ARTE é a “habilidade ou disposição dirigida para a execução de uma finalidade prática ou teórica, realizada de forma consciente, controlada e racional”, ou ainda o “conjunto de meios e procedimentos através dos quais é possível a obtenção de finalidades práticas ou a produção de objetos; técnica”.

O ensino formal da arte chegou ao Brasil no século XIX com a Missão Francesa. O grupo introduziu o sistema de ensino superior em arte no Brasil, algo que esteve inserido no contexto de renovações do cenário colonial propiciado pela instalação da corte portuguesa no Brasil. O grupo de artistas e artífices franceses impulsionou a criação da Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, fundada em 1816 por Dom João VI, futura Escola de Belas Artes (PERES, 2017).

A Escola estruturou-se sobre bases neoclássicas, em que a prática de ensino da arte prezava por instrumentalizar os alunos para a reprodução do modelo artístico academicamente consolidado de estética clássica. Modelo de ensino marcado pelo rigor da forma, enaltecimento da técnica e centralizado na figura do professor como detentor do conhecimento a ser transmitido aos alunos. Durante muitos anos, a prática educativa predominante manteve-se ligada a essa tradição de ensino (BARBOSA, 2020).

No início do século XX surgiu o movimento da Nova Escola, que propunha uma reforma do ensino de modo geral, resultando também em propostas inovadoras para o ensino da arte. As práticas propostas pela Nova Escola deslocam o centro da atenção do professor para o aluno, do intelecto para o emocional, do lógico para o psicológico. Nessa tendência, há uma valorização do processo de aprendizagem com um enfoque mais humanista do ensino (PERES, 2017).

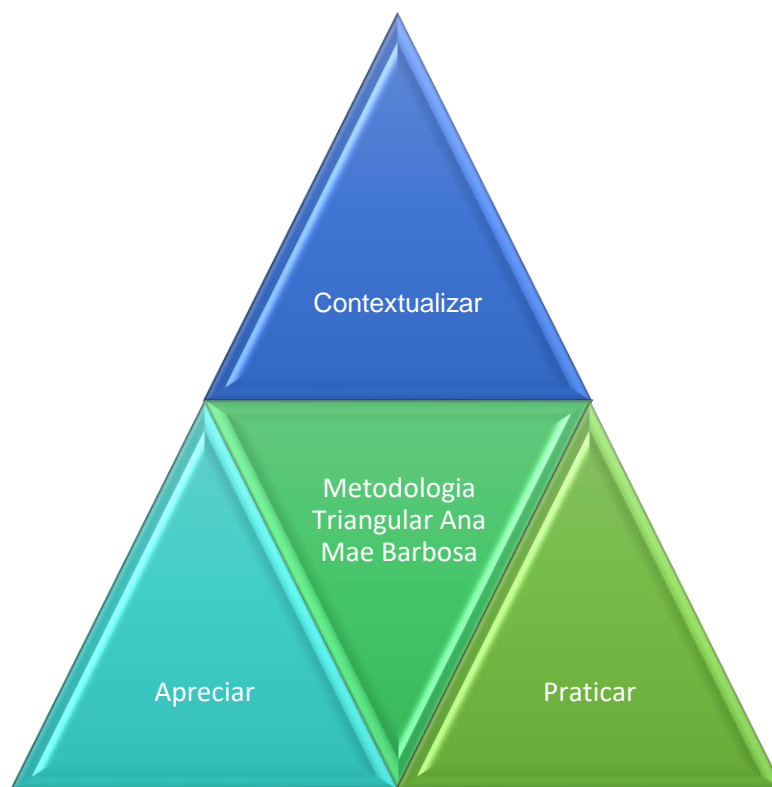
Na década de 1970, a Educação Artística foi introduzida ao currículo escolar, porém, como atividade artística e não como componente curricular. Em 1988 sofreu riscos de ser excluída do currículo escolar, levando os educadores a organizarem manifestações a fim de garantir a permanência do estudo da mesma nas escolas.

A partir de 1996, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) ou Lei nº 9.394/1996, a arte tornou-se componente curricular obrigatório: “o ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (LDB, 1996, p. 16).

Foram elaborados os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para nortear as atividades realizadas nas salas de aula. O PCN para o ensino da arte prevê práticas pedagógicas que incluam as quatro linguagens artísticas destacadas no documento – Artes Visuais, Música, Teatro e Dança – com base em um modelo metodológico no qual os saberes dos alunos sejam valorizados e que proponham a reflexão e crítica a partir da arte, favorecendo e valorizando a construção das identidades dos alunos e as expressões individuais e regionais (PCN's, 1998).

Para a abordagem dessas modalidades, os PCNs orientam que o conjunto de conteúdos esteja articulado dentro do processo de ensino e aprendizagem e explicitado por intermédio de ações em três eixos norteadores: produzir, apreciar e contextualizar. Esses eixos remetem à proposta da Metodologia Triangular de Ana Mae Barbosa (2018) (Figura 1).

Figura 1. Representação da metodologia triangular.



Fonte: Autoria própria (2022), adaptado de Barbosa (2018).

O surgimento da abordagem triangular objetiva a melhoria do ensino da arte, na busca pelo entendimento da mesma e também uma aprendizagem mais significativa. A imagem do Triângulo abre caminhos para o professor na sua prática docente, onde ele pode fazer suas escolhas metodológicas, e lhe é permitido mudanças e adequações, ou seja, não é um modelo fechado. É uma abordagem dialógica, onde não é necessário seguir um passo a passo, ela requer transformações enfatizando o contexto (BARBOSA, 2010).

É necessário que a escola aborde habilidades artísticas diversas como a música, o teatro, a dança, a fotografia, dentre outras, para que essas linguagens façam parte da vivência dos alunos, e que partindo dessa diversidade os mesmos possam se encontrar e conhecer a grandiosidade da arte, que não está apenas para desenvolver a sensibilidade ou descobrir artistas, mas para contribuir com o crescimento de seus conhecimentos e o progresso de suas habilidades. Ou seja, a arte é uma maneira de "expressar o modo de ver o mundo nas linguagens artísticas, dando forma e colorido ao que, até então, se

encontrava no domínio da imaginação, da percepção das funções da arte na Escola." (PILLAR, 2007.p.71).

As políticas que incentivam o ensino de Arte devem contribuir para que a prática pedagógica atenda à necessidade de aprendizagem do aluno da escola pública dentro do seu contexto social, cultural e econômico. As políticas não podem mais ficar distantes da realidade das escolas e dos seus alunos, uma vez que se questiona a qualidade do ensino artístico em muitas escolas por lhes faltarem infraestrutura, material de apoio e professores qualificados. As políticas de incentivo ao ensino necessitam acompanhar as modificações na educação e dar a sua contribuição. Os professores precisam estar sempre se atualizando, pois, sem adquirir um conhecimento básico, torna-se impossível contribuir para que uma consciência crítica e valores vinculados à cidadania se desenvolvam em seus alunos (GOMES, 2008).

O Processo de Ensino-aprendizagem não é unilateral: é uma troca. A aprendizagem precisa ser compreendida como um processo de estímulo “a aprender a aprender”, facilitando a compreensão do mundo, pelo equilíbrio entre a razão e os sentidos. O professor precisa ser mediador na construção do conhecimento e, conseqüentemente, favorecer a aprendizagem pelo fomento da contradição, propondo um diálogo interativo, em que o educando possa perceber, por reflexão própria, os dois lados da moeda. Nessa direção, a contextualização de qualquer atividade artística é necessária para que a arte, como processo educativo, não seja utilizada como mero lazer em que os alunos ocupem seu tempo nos momentos de folga de outras atividades (SUCUPIRA, 2010).

A experiência com a arte propicia o exercício contínuo da descoberta, aguça a curiosidade, abrindo espaço para fluir o pensamento divergente. Não existe o certo ou o errado ou uma resposta única. Como o conhecimento do indivíduo não é construído de maneira estanque, o desenvolvimento do potencial criativo através da arte, com certeza favorecerá também o desenvolvimento de outras habilidades intelectuais. Assim, se através das aulas de arte educação os alunos crescem em termo de flexibilidade, fluência, originalidade, produção divergente, isso refletirá nas outras disciplinas. (FERRAZ e SIQUIRA, 2003, p. 53 - 54).

Formar pessoas com uma identidade orientada, podendo assim ter uma participação mais ativa e crítica dentro da sociedade se tornou, dentre outros,

um objetivo da arte na escola. Objetiva-se que a partir das aulas de artes, eles possam adquirir um conjunto de conhecimentos afetivos e psicomotores, e coloquem todos esses conhecimentos em prática, desenvolvendo suas competências e habilidades, que apreciem, interpretem e produzam arte valendo-se de uma atitude crítica e atos responsáveis. Além destes objetivos já citados, o ensino das artes na escola busca preparar os alunos para o mercado de trabalho, que cada vez mais se inova e se torna mais exigente (SOUZA, 2011).

2.2 Inovação na educação

A ideia de inovação como tem sido engendrada por muitos se originou no ambiente empresarial. A área da produção tecnológica talvez seja uma das mais proeminentes quando se fala nesse assunto, uma vez que nela percebe-se com maior clareza a necessidade de inovar para não perecer no jogo do sistema capitalista.

No Brasil e em diversos países do continente europeu, as chamadas experiências inovadoras em educação manifestaram-se, mais intensamente, na década de 1960. Logo após, para promover uma reflexão sobre esse fenômeno, até então pouco expressivo no âmbito acadêmico, surge uma série de trabalhos publicados pela Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) nos anos 70.

A inovação educacional pode ser entendida como o ato de ruptura com o estilo didático habitual em ambientes educacionais permeando ao dinamismo. O termo tem sido cada vez mais atrelado aos avanços tecnológicos, mas não necessariamente remete apenas a isto, pois compreende práticas pedagógicas como uma possibilidade reflexiva e de problematização da ação docente, visando a aplicação das novas ações educacionais (MORAES, 2019).

Desde os anos setenta, a inovação tem sido referência obrigatória e recorrente no campo educacional, empregada para melhorar o estado de coisas vigentes. O conceito e a prática da inovação transformaram-se significativamente ao longo dos anos, atualmente a inovação é algo aberto, capaz de adotar múltiplas formas e significados, associados com o contexto no qual se insere. Destaca-se, igualmente, que a inovação não é um fim em si mesma, mas um meio para transformar os sistemas educacionais (MESSINA, 2001).

O campo da educação, enquanto área do conhecimento, tem se curvado sobre o tema da inovação com o objetivo de aumentar o desempenho dos estudantes. A discussão é atrelada, principalmente, à necessidade que os sistemas de educação têm de apresentar melhores resultados, uma vez que, historicamente, os modelos educacionais existentes, em diferentes países, pouco se diferenciam. Neste processo, apontam Christensen, Horn e Johnson

(2012) o ensino superior, as universidades, fizeram grandes avanços ao atrelar o seu processo de ensino-aprendizagem a questões mais práticas. Na educação básica houve significativas mudanças com a implementação dos itinerários formativos, que são o conjunto de disciplinas, projetos, oficinas, núcleos de estudo, entre outras situações de trabalho, que os estudantes poderão escolher no ensino médio, no entanto, ainda se faz necessário uma série de mudanças para implementar um processo de inovação efetivo.

A lógica da inovação educacional orienta práticas que estão situadas na base de sistemas escolares, às vezes em estabelecimentos individualmente considerados e outras vezes em organizações locais entendidas como associações comunitárias. Ao seguirem a lógica da inovação, as práticas educacionais se diferenciam do que costuma ser praticado junto a determinado grupo social em determinado lugar. Assim sendo, a inovação não se distingue por qualquer qualidade original, antes, porém, está marcada por sua diferença em relação ao que é costumeiro (GHANEM, 2012, p. 104- 105).

O resultado das inovações no sistema educacional é a melhoria do desempenho dos estudantes, que acaba por impactar todo o sistema econômico-produtivo de um país; a inovação deve permear não apenas os processos pedagógico-didáticos do sistema educacional, mas precisam ainda estar alinhados com a capacidade das escolas de alterar suas sistemáticas de gestão (CHRISTENSEN; HORN; JOHNSON, 2012).

Para inovar é preciso colocar a experiência educacional a serviço de novas finalidades. Christensen, Horn e Johnson (2012) apontam que o modelo atual de educação deve ser alterado de “centrado no professor para centrado no aluno”. Atualmente o professor tem um trabalho monolítico, de um tipo de educação construída em uma época onde a padronização era considerada uma virtude, hoje sabemos que cada estudante tem seu tempo, suas habilidades e sua capacidade de aprender. Modificar, portanto, a centralidade no processo de aprendizagem é uma das principais inovações que os sistemas educacionais precisam fazer (CORDEIRO, 2015).

Numa perspectiva da inovação curricular amparada pelo uso de novos aparatos tecnológicos no ambiente escolar, a inovação foi entendida como um processo que inclui produtos e atividades técnicas como propostas pedagógicas. Inovar, nesse caso, é uma invenção vinculada ao desenvolvimento nas escolas e que está condicionada, em grande medida, ao desenvolvimento econômico.

As novas tecnologias simbolizam, o que a inovação representa para o mundo corporativo, onde inovar é permanecer vivo e não inovar é perecer (TAVARES, 2019).

No século XXI as esperanças das grandes organizações intergovernamentais se ancoraram na educação. Lançaram-se prioridades e programas estratégicos, anunciando educação para a sustentabilidade e para a cidadania numa tentativa de fazer face à crise socioeconômica mundial. Neste contexto a arte pode desenvolver um papel importante, pela sua própria natureza responde aos pilares básicos da educação, ao desafio do desenvolvimento, da criatividade, da inovação e ao chamamento da educação para a cidadania, para os valores e diálogo intercultural (TORRES, 2010).

2.3 Metodologias inovadoras

Novas metodologias têm sido estruturadas com instrumentos e práticas didático-pedagógicas voltadas à educação empreendedora. Técnicas pedagógicas que aliam a base teórica com as atividades práticas têm sido testadas por meio de abordagens vivenciais, interativas e dinâmicas (SCHAEFER, 2016).

Atualmente, se faz necessário uma educação inovadora, que promova a ruptura da forma tradicional de ensinar e aprender, compreendendo o conhecimento como perspectiva epistemológica que problematiza os procedimentos educativos e prioriza a criatividade, a autonomia e valores como respeito, autoestima, valorização do outro no meio social, bem como a mediação do professor com vistas a aprendizagens significativas (ARAÚJO, 2021).

Uma aprendizagem efetiva parte da realidade do aluno, considerando que este é o principal sujeito da atividade pedagógica, indo além da aprendizagem tecnicista dos conteúdos prontos e estabelecidos por organismos externos, ou seja, um aprendizado que considera nos currículos formais a vida extra escolar, a trajetória de vida do estudante, bem como suas formas de viver e interagir na teia social (SOUZA; SANTOS 2020).

Metodologias são grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas, diferenciadas. Como metodologias inovadoras e ativas temos: metodologia baseada em problemas, projetos, gamificação, sala de aula invertida, estudo de caso entre outras.

A metodologia baseada em problemas tem como objetivo tornar o aluno capaz de construir o aprendizado conceitual, procedimental e atitudinal, desenvolvendo a capacidade de problematizar a realidade, levantar hipóteses, investigar possibilidades de enfrentamento ou interpretação dos problemas. A Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), tradução para o português de Problem Based-Learning (PBL) parte do uso de problemas reais para a construção de conhecimentos e tem como foco o processo de aprendizagem dos alunos. A ABP apresenta problemas com dados da realidade aos estudantes e estes por sua vez devem investiga-los, como por exemplo, o tema exposto aos alunos é o “Bullying na nossa escola”, os mesmos deverão estudar e procurar a causa e a solução para o problema apresentado, de forma interdisciplinar. Este

trabalho pode ser realizado em pequenos grupos incentivando a colaboração e responsabilidade dos estudantes em torno do desenvolvimento da investigação (DECKER, 2016).

A aprendizagem baseada em projetos (ABP) ou Project-Based Learning (PBL) é uma abordagem sistêmica, que envolve os alunos na aquisição de conhecimentos e competências por meio de um processo de investigação de questões complexas, tarefas autênticas e produtos, cuidadosamente planejadas com vista a uma aprendizagem eficaz. Nesta metodologia o aluno é agente na produção do seu conhecimento, enquanto o professor é um mediador dos conteúdos, possibilitando que os mesmos sejam incorporados durante o desenvolvimento do projeto. Essa aprendizagem tem sido um dos principais focos da discussão não apenas como abordagem de aprendizagem ativa, mas como alternativa para se elaborar currículos e se adotar práticas inovadoras na educação (KLEIN, 2013).

A gamificação diz respeito ao uso de técnicas e jogos para tornar as atividades mais envolventes e divertidas, buscando integrar as dinâmicas de jogos dentro de um serviço, comunidade ou campanha, a fim de incentivar um determinado comportamento, atitude ou habilidade dos indivíduos. A interação inicia a partir de um objetivo ou desafio claro com uma condição de vitória específica, toda vez que o usuário alcançar uma determinada meta, algumas recompensas são dadas por um sistema de pontos (pontuação, moeda virtual, pontos de experiência etc), motivando os jogadores para a colaboração e a competição. A compreensão do conceito de gamificação requer, em primeiro lugar, a contextualização do que é um jogo, ou seja, este é definido por quatro aspectos, sendo eles: ter um objetivo; ter regras a serem seguidas; existência de um sistema de feedback; e exigência de que a participação seja voluntária (ALVES, 2012).

A metodologia da sala de aula invertida consiste na inversão das ações que ocorrem em sala de aula e fora dela. Considera as discussões, a assimilação e a compreensão dos conteúdos (atividades práticas, simulações, testes, ...) como objetivos centrais protagonizados pelo estudante em sala de aula, na presença do professor enquanto mediador do processo de aprendizagem. Já a transmissão dos conhecimentos (teoria) passa a ocorrer preferencialmente fora da sala de aula. Neste caso, os materiais de estudo devem ser disponibilizados

com antecedência para que os estudantes acessem, leiam e passem a conhecer e a entender os conteúdos propostos. O professor passa a mediar e orientar as discussões e a realização das atividades, agora executadas em sala de aula, considerando os conhecimentos e conteúdos acessados previamente pelo estudante (VALENTE, 2014).

O recurso de estudo de caso é definido como estudar o objeto (caso) no seu contexto real, utilizando múltiplas fontes de evidência (qualitativas e quantitativas) e enquadra-se numa lógica de construção de conhecimento, incorporando a subjetividade do investigador. O problema poderá decompor-se em proposições e estas, por sua vez, em sugestões de metodologias inovadoras.

Investigadores de várias disciplinas usam o método de investigação do estudo de caso para desenvolver teoria, para produzir nova teoria, para contestar ou desafiar teoria, para explicar uma situação, para estabelecer uma base de aplicação de soluções para situações, para explorar, ou para descrever um objeto ou fenómeno (DOOLEY, 2002. p. 343-344).

A arte e cultura são ferramentas de extrema importância para o conhecimento e uma educação de qualidade, pois contribuem para formar cidadãos mais críticos, respeitosos e atentos a sociedade onde vivem. Atribuem aos jovens maior capacidade imaginativa e de criação de cenários mais ricos e complexos (CATTERALL, 2006).

A produtividade do país depende de formação continuada e o motor econômico no século 21 é a “economia do conhecimento”, impulsionada pelo investimento em inovação e no ensino das ciências básicas, pelo acesso e desenvolvimento das tecnologias e pelos setores das artes, design, gastronomia, moda, entretenimento e todo o conjunto das chamadas indústrias criativas (YAKMAN, 2016).

O desenvolvimento de uma educação empreendedora, como modelo inovador de aprendizagem, requer a formação de educadores capacitados tanto por novas estratégias de ensino, quanto para a construção de uma nova relação entre aluno, professor e conhecimento (MARCOVITCH, 2018).

Lévy (1998), indica transformações que afetam diretamente o fazer artístico, novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. O livro *Pioneirismo e Educação*

Empreendedora de Marcovitch (2018) apresenta um projeto aplicado na Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo (FEA-USP), com atividades que buscam cumprir com um papel central na disseminação da educação empreendedora. Nos principais objetivos das propostas aplicadas no livro de Marcovitch temos:

- Criar condições para que o aluno vivencie, no ambiente escolar, situações pelas quais passa um empreendedor.
- Planejar, buscar, estabelecer e manter parcerias que possam agregar valor para o aprendizado voltado para o empreendedorismo, a inovação, a responsabilidade cidadã, a ética e o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes empreendedoras.
- Aproximar alunos de voluntários que possuam experiência em diversas áreas profissionais do mercado; de consultores que estejam em constante atualização e atuando próximo aos diferentes tipos de negócios, por meio de palestras, seminários, feiras, consultoria e incubação de projetos profissionais e dos programas que desenvolvem; e de empreendedores.
- Criar oportunidades para que os discentes possam aplicar os conhecimentos adquiridos vivenciando circunstâncias mercadológicas em ambiente acadêmico para que desenvolvam competências e habilidades ligadas ao que segue: – Espírito empreendedor; – Planejamento, direção, organização e controle; – Visão clara do mundo dos negócios; – Desenvolvimento de liderança; – Automotivação; – Resiliência; – Habilidades de comunicação e de negociação; – Trabalho em equipe; – Delegação de responsabilidades; – Compromisso com a sociedade e com as gerações futuras; – Ética; – Educação Financeira; – Preparação para o mercado de trabalho (MARCOVITCH, 2018, pág. 28).

Esses mesmos objetivos podem ser aplicados em qualquer atividade e disciplina que almeja um ensino empreendedor. No método inovador a sala de aula se transforma em um ambiente em que os estudantes geram os conhecimentos que necessitarão para empreender, diferentemente do ensino convencional. O artigo “Educação empreendedora: premissas, objetivos e metodologias” de Schafer (2016) afirma que “a educação empreendedora possui natureza e especificidades próprias que a distinguem dos modelos tradicionais de ensino, pois sua ênfase está no processo de aprendizagem do aluno, com foco na ação e no aprender a aprender”.

O professor assume a função de incentivador e facilitador do processo, onde os objetivos do aprendizado são determinados com base nos desejos e metas definidas pelos alunos. As características adequadas para esse novo papel do professor compreendem uma formação acadêmica aliada a

experiências profissionais e práticas empreendedoras, com perfil visionário e realizador (SCHAFER, 2016).

Os projetos aplicados em sala de aula refletem a convicção de que os alunos aprendem melhor e de forma integrada quando envolvidos em atividades que se desenvolvam por um tempo significativo e que tenham para eles um sentido útil, reforçando a ideia do desenvolvimento de projetos empreendedores no Ensino das Artes Visuais, que estimulem os alunos para um ensino útil (RAPOSO, 2010).

É comum verificar de um modo geral, que quando se insere uma prática ou exercício útil os alunos revelam um maior empenho na sua resolução. Um exemplo é a aplicação de “concursos” e projetos multidisciplinares, envolvendo os alunos, professores, escola e comunidade, pois implementa disputa, curiosidade e garante um ensino “útil” (NORBERTO, 2013).

Nos antigos currículos, nas Artes Visuais realizavam-se mais atividades do que hoje. Havia uma carga horária letiva maior que hoje, o que proporcionava aos alunos mais tempo e espaço para a elaboração de projetos e atividades deste gênero. A avaliação feita das atividades é muito positiva, para ambas as partes, no entanto a falta de espaço curricular e a continuidade deste tipo de projetos diminui a eficácia de organizar e desenvolver experiências de um ensino empreendedor (AFONSO, 2013).

Se faz necessário saber que uma nova abordagem possibilita e requer o uso de novas práticas educacionais em sala de aula que favoreçam o aprendizado empreendedor. Visto que a lógica de pensamento da atualidade, requer que a educação se volte para a valorização das diferenças, da criatividade, do desenvolvimento e da autonomia frente a construção do conhecimento, sobre isso Franzini (2006) diz:

Um fator que tem colocado a questão do empreendedorismo como prioritário nas discussões acadêmicas e econômicas é o estudo realizado em vários países, comprovando a influência da cultura empreendedora no processo de desenvolvimento econômico de uma sociedade. Tais estudos demonstram que, quanto maior a parcela de uma população com características empreendedoras, maiores são as chances daquela nação ou sociedade se desenvolver e gerar riquezas. Neste sentido, a sociedade e, principalmente, educadores devem se alertar para este dever e se perguntar se estão formando empreendedores ou apenas profissionais que desempenham bem o

seu papel de funcionário e colaborador (FRANZINI et al., 2006, p. 75-76).

O interesse pela educação empreendedora cresceu significativamente na última década e pesquisas sobre o tema têm gerado novas formas de se pensar sobre o indivíduo empreendedor e meios de desenvolvê-lo, sendo as escolas e universidades apontadas como um ambiente propício para a criação e disseminação de uma cultura empreendedora de modo integrado, interdisciplinar e transversal (SCHAEFER, 2016).

2.4 Empreendedorismo e arte

O empreendedorismo na arte é um assunto importante a ser debatido, temos exemplos de grandes artistas que não foram bons empreendedores e como consequência viveram uma vida pobre, sem sucesso financeiro. Como exemplo de artistas nessa condição, temos:

Mozart: Wolfgang Amadeus Mozart (1756-1791) foi um músico e compositor austríaco, considerado um dos maiores nomes da música erudita e um dos compositores mais importantes da história da música clássica, já na infância mostrava genialidade, desde cedo viajava pela Europa para se apresentar. Autor de mais de 600 obras, foi um grande ícone popular. Ganhava muito dinheiro com seu talento, e gastava na mesma medida. Ele e sua família teriam sido forçados a se mudar de casa pelo menos 11 vezes, e com frequência o músico pedia dinheiro a amigos para conseguir pagar seus gastos. Acabou morrendo jovem, aos 35 anos, e sua viúva, Constanze, na época com dois filhos pequenos, quase não teve dinheiro para enterrá-lo (STENDHAL, 2013).

Aleijadinho: Antônio Francisco Lisboa (1738-1814), considerado o maior artista do período colonial brasileiro, Antônio Francisco Lisboa teve um final de vida pobre e dependente de outras pessoas. Aleijadinho era filho de português e escrava, supostamente alforriado por seu pai e senhor. Apesar das 400 obras de arte atribuídas a ele, não teria acumulado patrimônio, provavelmente por descuidos com dinheiro e por doações aos pobres. Seu corpo sofreu deformações devido a uma grave enfermidade, e para trabalhar amarrava os instrumentos nos braços. O artista passou seus últimos anos quase cego e com muitas limitações motoras, pouco saindo da cama (LEMOS, 2011).

Schubert: Franz Peter *Schubert* (1797-1828), compositor austríaco é hoje enaltecido como um dos mais importantes músicos do final da era clássica e início da romântica. No entanto, não teve em vida tanta credibilidade. Apesar da intensa produção — mais de 600 músicas, 21 sonatas para piano e sete sinfonias completas, além de outras obras —, Schubert era celebrado apenas por um pequeno círculo de amigos. Com a falta de reconhecimento, veio a carência financeira, que ele supria com aulas ou com a venda de algumas obras. Além da falta de reconhecimento e dinheiro, teve a vida interrompida aos 31 anos, por febre tifoide. Foi enterrado ao lado de Beethoven, um de seus grandes ídolos (SAMPAIO, 2022).

Rembrandt: *Rembrandt Harmenszoon Van Rijn (1606-1669)* um dos mais importantes pintores de seu tempo e ícone da era de ouro da pintura holandesa, Rembrandt encarou tempos difíceis no final da sua vida. Endividado pela compra de uma casa e pelos altos gastos com obras de arte, o pintor fez um acordo judicial em 1656 onde declarava falência, evitando assim ser preso. Teve que vender peças artísticas, antiguidades e a própria casa. A penúria econômica foi acompanhada de dificuldades na vida pessoal. Apenas um dos quatro filhos de Rembrandt chegou à idade adulta, e ainda assim morreria antes dele, destino também de suas duas esposas. O pintor chegou a ter que vender a tumba da primeira esposa para saldar as dívidas (JOSSO, 2016).

Van Gogh: *Vincent Willem Van Gogh (1853-1890)* o artista teve pouco reconhecimento em vida, considerava que tinha fracassado como pintor e acredita-se que tenha vendido apenas um quadro. Em seus últimos anos, deixou Paris em busca da tranquilidade do interior. No entanto, uma doença mental o levou a ser internado, mas continuou produzindo intensamente. Dois meses após deixar o hospital, Van Gogh sai para pintar no campo e volta ferido por bala. A versão mais aceita é a de uma tentativa de suicídio. Morreu três dias depois. Não teve seu trabalho reconhecido em vida, vivendo uma vida pobre onde contava com a ajuda do seu irmão Théo para pagar as contas básicas (GODOY, 2003).

Empreender, é o mesmo que “modificar a realidade para dela obter a autorrealização e oferecer valores positivos para a coletividade. Significa engendrar formas de gerar e distribuir riquezas materiais e imateriais por meio de ideias, conhecimentos, teorias, artes, filosofia” (DOLABELA, 2003, p. 29).

A “Pedagogia Empreendedora” parte do princípio de que o empreendedor é aquela pessoa capaz de gerar novos conhecimentos por meio de “saberes” sintetizados nos pilares da educação: aprender a saber, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. O papel do professor deve ser o de ampliar as referências e fontes de aprendizagem, redefinindo o próprio conceito do saber (DOLABELA, 2003).

Para Gardner a escola ideal baseia-se em algumas suposições: nem todas as pessoas têm os mesmos interesses e habilidades, nem aprendem da mesma maneira; ninguém pode aprender tudo o que há para ser aprendido; a tarefa dos especialistas em avaliação seria a de tentar compreender as

capacidades e interesses dos alunos de uma escola; a tarefa do agente de currículo para o aluno seria a de ajudar a combinar os perfis, objetivos e interesses dos alunos a determinados currículos e determinados estilos de aprendizagem; a tarefa do agente da escola-comunidade seria a de encontrar situações na comunidade determinadas pelas opções não disponíveis na escola, para as crianças que apresentam perfis cognitivos incomuns; um novo conjunto de papéis para os educadores deveria ser construído para transformar essas visões em realidade (GARDNER, 2010).

Todo individuo possui potencial para desenvolver diversas inteligências e deve ser estimulado para isso (BARBIERI et al., 2008). Diante disso Gardner propôs inicialmente sete tipos de inteligência:

Inteligência Lógico-Matemática: diz respeito à capacidade de realizações operacionais de uma pessoa. Ou seja, operações numéricas e dedutivas. **Inteligência Linguística:** está diretamente relacionada à habilidade de aprender idiomas variados. Além disso, também está ligada à capacidade de usar a fala e a escrita para um fim, como a comunicação interpessoal, por exemplo. **Inteligência Espacial:** essa diz respeito à capacidade de compreensão, reconhecimento e manipulação de situações que estejam considerando a visão como fator determinante. **Inteligência Físico-Cinestésica:** podemos entendê-la como uma “inteligência corporal”. Está relacionada à capacidade de utilizar os movimentos corporais para resolução de algo. Vai desde montar um brinquedo até contribuir na construção de um carro ou uma casa. **Inteligência Natural:** aquela que está relacionada ao reconhecimento e classificação de uma espécie da natureza. **Inteligência Existencial:** ligada a reflexão sobre temas que estão presentes na nossa vida. [...] o propósito da escola deveria ser o de desenvolver as inteligências e ajudar as pessoas a atingirem objetivos de ocupação e passatempo adequados ao espectro particular de inteligências. As pessoas ajudadas a fazer isso, acredito, sentem mais engajadas e competentes, e, portanto, mais inclinadas a servirem à sociedade de uma maneira construtiva. (GARDNER, 1995, p. 16).

A partir da compreensão da existência de Inteligências Múltiplas, muitas escolas têm pensado em atividades que vão além de aprender matemática, química, português, etc. Com uma forma de ensino que leva em consideração muito mais do que testes de Quociente de Inteligência, os alunos conseguem desenvolver suas diferentes inteligências e descobrir quais são suas aptidões. Estimular que as pessoas consigam resolver problemas usando suas diferentes inteligências é uma das principais contribuições dessa teoria. Isso porque mostra que toda essa reflexão está diretamente relacionada à melhora da vida social e

emocional entre as pessoas. Mais do que isso, está relacionada à melhora da convivência consigo mesmo (GARDNER, 2010).

Por intermédio da arte o indivíduo pode se desenvolver politicamente, impulsionar sua intuição, imaginação e criatividade encontrando soluções para as questões do seu dia a dia. Aprende a comunicar-se e expressar-se melhor, construindo e ampliando valores de respeito, ética, cidadania e humanização. Em suma, "a arte nos faz empregar nossas mais sutis formas de percepção e contribui para o desenvolvimento de algumas de nossas mais complexas habilidades cognitivas" (BARBOSA, 2018).

A vida se constitui em uma trama de ações e relações que visam, prioritariamente, satisfazer necessidades, desejos, propiciar equilíbrio e bem estar à pessoa. É uma trama complexa, onde se entrelaçam a origem social, os valores, interesses e opiniões, os relacionamentos interpessoais, enfim, tudo o que, de uma forma ou de outra, contribui para a constituição do indivíduo e o seu modo singular de agir (REBOLO; BUENO, 2014, p. 246).

John Dewey, filósofo e pedagogo norte-americano, defende que a aprendizagem é melhor desenvolvida quando associada a experiência de relação entre o indivíduo e o meio social em que está inserido, considerando que os estímulos do meio geram novas aprendizagens, é importante o educador se atentar à individualidade dos educandos. O autor salienta:

O ensino isolado não prepara os alunos para as experiências do mundo real. Quase todos nós já tivemos a oportunidade de recordar os dias de escola e de nos perguntar o que foi feito do conhecimento que deveríamos ter acumulado durante aquele tempo e por que tivemos que aprender de forma diferente as habilidades técnicas que adquirimos para podermos alcançar nossa capacidade atual. Certamente tem sorte aquele que não precisou desaprender o que aprendeu na escola para progredir profissional e intelectualmente (DEWEY, 2011, p.49).

Um empreendedor não é apenas uma pessoa que vende algo a alguém, trata-se de um indivíduo capaz de identificar problemas e encontrar soluções que possam ser lucrativas. Acima de tudo, ele busca criar valor agregado para garantir uma atuação consistente no mercado. Para os artistas, isso também é possível. Por mais que a cultura não seja um produto ou um serviço, ela tem um grande impacto na sociedade. Aproveitar essas possibilidades, portanto, é um jeito de conquistar um resultado melhor (ROSA, 2018).

Um primeiro passo para se tornar um artista empreendedor pode ser por meio de um projeto cultural, que consiste em um planejamento completo

sobre uma atividade e todos os aspectos que a compõem, apresentando os objetivos, o mercado de interesse e o produto cultural. Em segundo lugar vem a busca por patrocínios, recorrer a investidores que acreditam no negócio e o apoiam financeiramente, sendo possível recorrer a pessoas físicas e empresas. Para aumentar a atratividade do seu projeto cultural, considere inscrevê-lo e aprová-lo em uma lei de incentivo. Assim, os patrocínios podem ser deduzidos dos impostos, o que enche os olhos de quem apoia. Quanto mais atraente for o projeto, maiores são as chances dele se concretizar (CUNHA, 2018).

É indispensável para qualquer empreendedor ter uma boa rede de relacionamentos (networking), criando e mantendo contato com outros profissionais, para troca de informações e ajuda mútua. Estar em contato com donos de outros negócios, com fornecedores e até com potenciais clientes faz parte da rotina de sucesso, ao expandir a sua rede de contatos é possível se apresentar a mais pessoas que conhecem outras e que, de alguma forma, podem ajudar o seu projeto cultural. Ao participar de eventos profissionais, por exemplo, fica fácil entrar em contato com outros produtores culturais e artistas, ou seja, aumentam as chances de encontrar bons parceiros e apoiadores. (MENEZES, 2015).

Outro fator importante a ser considerado é a proteção do produto, invenção ou ideia, atualmente é comum que obras artísticas, músicas, textos e artigos sejam copiados (especialmente na internet). O direito autoral serve para provar a originalidade da obra e oficializar quem é seu verdadeiro autor, responsável pela criação e dono dos direitos patrimoniais. Esse direito garante, às pessoas que criaram a obra, uma compensação financeira, além de um estímulo para que continuem criando, é uma espécie de ciclo: criar + proteger = incentivo para novas criações (FILHO, 2001).

Para fins legais, os direitos autorais são divididos em morais e patrimoniais. Os direitos autorais morais garantem a autoria da criação ao autor, ou seja: seus direitos são intransferíveis e irrenunciáveis. Já os direitos autorais patrimoniais podem ser transferidos ou cedidos a outras pessoas, pelo autor, que concede o direito de representação ou utilização de suas criações (ABRÃO, 2002).

Pode ser registrado como Direito Autoral:

- Obras musicais

- Obras de artes visuais
- Obras literárias e desenhos
- Obras de engenharia, arquitetura e urbanismo.

No Brasil, a proteção aos direitos autorais perdura por setenta anos, contados do primeiro dia do ano seguinte ao da morte do autor. Assim, essa proteção cai sempre no dia 1º de janeiro de cada ano. A Lei de Direitos Autorais é a norma que determina as regras de proteção dos direitos do autor e o prazo para as obras caírem em domínio público. Um exemplo é o caput do artigo 41 da Lei: "Art. 41. Os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil" (POLI, 2008).

Quando cai em domínio público, os direitos autorais da obra não estarão mais protegidos e não é mais necessária autorização para utilização da obra. O Governo Federal possui uma biblioteca digital com as obras que não possuem mais a proteção dos direitos autorais. É o Portal do Domínio Público. Na página, é possível encontrar obras de grande importância, como livros de Machado de Assis, vídeos de Paulo Freire, música erudita e muito mais (POLI, 2008).

Vale ressaltar, entretanto, que no competitivo mundo em que vivemos hoje, muito mais prudente e seguro é proceder ao registro oficial de todo e qualquer tipo de criação, mesmo daquelas que se submetem ao regime do registro declarativo. Isto porque, infelizmente, muitos são os problemas de utilização sem autorização ou mesmo de furto de autoria, casos em que se torna muito mais prático e eficiente para o deslinde da questão apresentar um documento oficial do que ter que arrolar um extenso rol de testemunhas e produzir uma série de outras provas a fim de comprovar o uso indevido (SILVA, 2014 pág. 68).

O empreendedorismo tem sido estudado em diversos contextos, recentemente a economia criativa tem sido foco de atenção dos pesquisadores, tanto por seu potencial contribuição ao desenvolvimento econômico e social quanto pelas peculiaridades das organizações que nela se incluem (WOOD, 2009).

Embora haja muitas atividades empresariais elencadas como integrantes da economia criativa, a maior parte delas pode ser incluída no campo da

economia cultural tais como as relacionadas às artes plásticas, literatura, teatro, cinema, circo, entre outros. A economia criativa tem sido vista como campo de ação de empreendedores criativos ou culturais. Cláudia Leitão ressalta que:

Se tomarmos a arte como forma de vida, se resgatarmos na criatividade humana uma energia sem finalidade, talvez tivéssemos aí um bom mote para qualificar a palavra economia como criativa, uma economia voltada à inclusão produtiva e, sobretudo, às dinâmicas sociais de fusão entre o criar e o viver (LEITÃO, 2016, p.9).

Dada a importância da indústria criativa para o desenvolvimento e como atividade econômica, o documento da Unesco (2010, p. 262) recomenda que os governos atuem de modo a apoiar esse setor da economia. As medidas são resumidas em:

- **Nível micro:** analisar e mapear os impactos econômicos e sociais das indústrias criativas. Ao mesmo tempo, dar suporte às pequenas e médias empresas.
- **Nível meso:** comparar a análise entre as indústrias criativas e outros ramos da economia.
- **Nível macro:** estabelecimento de políticas sistêmicas com instrumentos institucionais para o desenvolvimento socioeconômico e fortalecimento da identidade cultural (UNESCO, 2010, p. 262).

A economia criativa é baseada na inovação, intuição, criatividade, e no lançamento de novos produtos e serviços, o que exige da sociedade uma atuação permanente e importante no que diz respeito à educação de sua população. Quanto mais desenvolvido for o sistema educacional e maior for o tempo de permanência na escola formal inicial, mais chances têm os países e as cidades de inovarem nos produtos e processos (DALLA COSTA, 2011). Ser um artista empreendedor não depende apenas de dom ou aptidão para o mercado cultural. É essencial estar preparado e se capacitar cada vez mais para atingir efeitos melhores.

3. Materiais e métodos

A base para a construção da cartilha digital foi à realização de uma pesquisa bibliográfica que corroborou com dados para o estudo do tema “Empreendedorismo no ensino da arte”. Os dados encontrados estão no quadro a seguir:

Quadro 1. Compilado de buscas e resultados na pesquisa das palavras empreendedorismo e arte com os Operadores Booleanos AND, OR e NOT:

LOCAL DE BUSCA	AND	OR	NOT
CAPES	41	22	23
GOOGLE ACADÊMICO	77.600	2.230	27.400
SCIELO BRASIL	5	8.569	8

Fonte: Dados pesquisados pela autora (2022).

Após a pesquisa, foram selecionados alguns artigos onde o resumo e o título tinham maior relação com este trabalho, foi utilizado a busca feita com o Operador Booleano AND, “Empreendedorismo AND arte”, Sendo feita a leitura, a análise, e sintetização da concepção e objetivos principais de cada um, conforme o quadro abaixo:

Quadro 2. Produção bibliográfica sobre inovação educacional selecionada através das plataformas SCIELO Brasil, CAPES e Google Acadêmico.

Nº	Autor e ano de publicação	Título do artigo	Objetivo	Concepção
1	Graciela Messina, 2001	Mudança e inovação educacional: notas para reflexão.	Explicar os diferentes significados que podem ser atribuídos ao conceito de inovação	A inovação como um tipo de mudança intencional, sistemática e autogerada
2	Pedro Demo, 2010.	Rupturas urgentes em educação.	Discutir sobre as rupturas necessárias no âmbito da educação.	O rompimento das dinâmicas educacionais vigentes.
3	Israel Marques Campos e Eduardo Davel, 2017.	Identidade, arte e gestão em prol do empreendedorismo cultural: sarau empreendedor como tecnologia social.	Desenvolver as forças empreendedoras locais no campo da cultura e das artes.	A capacitação de jovens artistas em empreendedores culturais, especialmente no contexto de comunidades periféricas.
4	Gracyanne Freire de	Educação Empreendedora pela	Suscitar uma aprendizagem	Retrata experiência de estudantes de

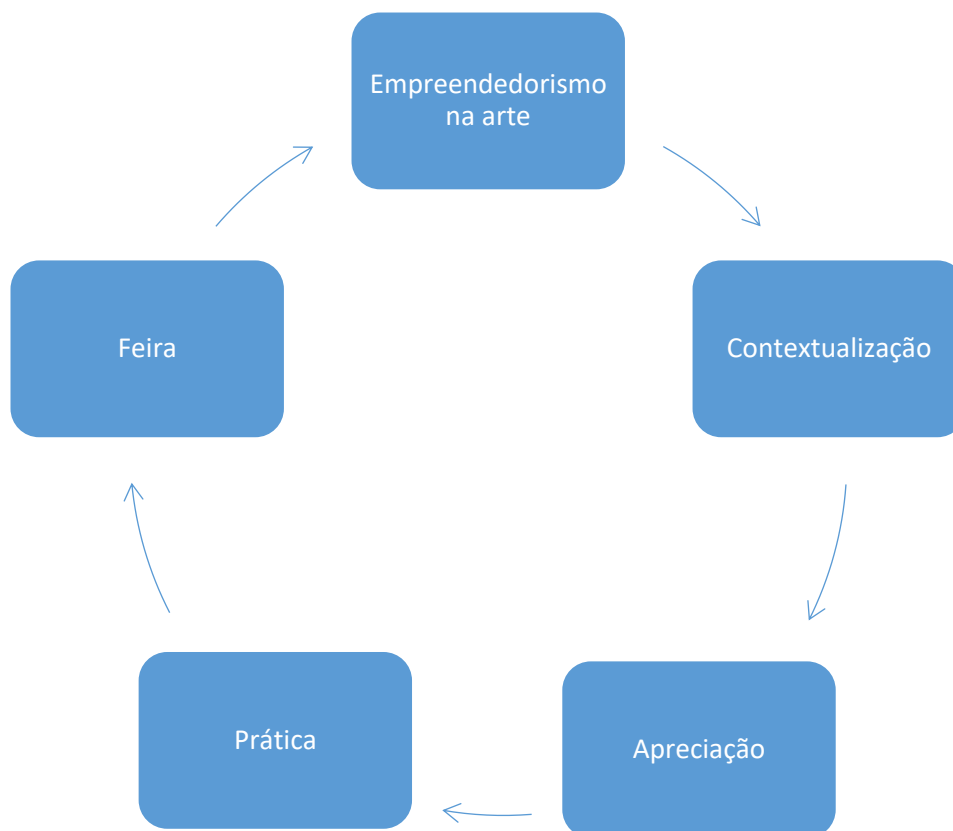
	Araújo, Eduardo Davel e Eduardo Paes Barreto, 2019	Experiência: O Caso do Festival de Artes Empreendedoras em Itabaiana.	sobre: a) a importância da educação empreendedora na formação profissional e no ensino superior; b) como formar educadores com sensibilidade e consciência para as necessidades e particularidades do empreendedorismo;	graduação em Administração ao longo de um componente curricular na Universidade Federal de Sergipe voltado para o empreendedorismo cultural.
5	Virginia Lais Souza, 2016	Neofilia, criatividade e a despolitização do artista.	Refletir sobre as relações entre a criatividade e a indústria cultural.	As relações entre a criatividade e a indústria cultural e o atual momento em que tudo deve ser criativo.
6	Marcelo Tyszler, 2007	Mudança social: uma arte? Empreendimentos sociais que utilizam a arte como forma mudança.	Conhecer, analisar e sistematizar estrategicamente o que diferencia os empreendimentos sociais que atuam por meio da arte.	Sistematizações e constatações feitas a partir do estudo do material inicialmente apresentado, em conjunto com uma série de entrevistas realizadas com gestores de empreendimentos e agentes de instituições de apoio.
7	Diego Santos Vieira de Jesus, 2017	A arte do encontro: a paradiplomacia e a internacionalização das cidades criativas.	Explicar por que cidades criativas buscam desenvolver a paradiplomacia em seus processos de internacionalização.	Para promover o encontro do potencial econômico e da criatividade, é preciso influenciar acordos internacionais que possibilitem a apropriação dos benefícios da economia criativa por parte das comunidades que os originaram.
8	Eduardo Paes Barreto Davel; MARINS, Simony	Empreendedorismo cultural e artístico: veredas da pesquisa acadêmica.	Consolidar uma compreensão integrada da produção acadêmica sobre a relação entre empreendedoris	A produção acadêmica sobre o empreendedorismo nas artes e na cultura é dispersa e as pesquisas conceituais-teóricas

	Rodrigues, 2020.		mo, cultura e arte.	integrativas são limitadas.
9	Lais Pedrita Nascimento de Moraes, 2019.	Deixe fluir: projetando experiências significativas para empreendedorismo em arte e design.	Causar reflexão e encantamento nas pessoas através da arte e das coisas feitas com cuidado, trazendo momentos de leveza e verdade para o dia a dia.	O design de experiências, utilizado de maneira livre e poética para o desenvolvimento da marca Lais Pedrita: deixe fluir e seus pontos de contato.
10	José Pedro Silva Souza, 2018	Processo Criativo de Arte Aplicado no Empreendedorismo.	Descobrir se os empreendedores aplicam o processo criativo de arte no empreendedorismo.	Estudo foi feito junto de empreendedores cujas empresas estão ligadas à rede de incubadoras Portus Park. Foi adotada uma abordagem qualitativa e quantitativa.
11	Eduardo Davel e Maria Amélia Jundurian Cora, 2016.	Empreendedorismo cultural: cultura como discurso, criação e consumo simbólico.	Desenvolver um esquema conceitual que permita conciliar diferentes abordagens no intuito de se propor uma agenda integrada de pesquisa sobre o empreendedorismo cultural.	Três abordagens foram identificadas, formuladas e apresentadas: (a) a cultura como recurso retórico, (b) a cultura como processo de criação simbólica e (c) a cultura como consumo do produto simbólico.
12	Paula Guerra e Henrique Grimaldi Figueiredo, 2021	Artes, trabalho criativo e empreendedorismo cultural e artístico: Alinhamento de possibilidades de uma retórica presente para um futuro decente.	O que está por detrás da narrativa empreendedora nas artes e na cultura?	Numa época de imensos desafios socioeconômicos, assomou um conceito que parece ubíquo: o de empreendedorismo, acompanhado por uma narrativa empreendedora que o suporta.
13	Dennis Hanson, 2019	Empreendedorismo em Cultura e Artes: o desafio da busca das Indústrias Criativas.	Discutir o papel da inovação na história da cultura e a atual resistência a ela por determinados setores da cultura,	Partindo do modelo do abismo de Moore (1991,1995 e 2000), o trabalho descreve o ritmo de adoção de inovações tecnológicas transpondo-o para o cenário da cultura.

			particularmente no que tange uma visão mais empreendedora da produção cultural.	
14	Thiago Saveda Severino, 2019.	Arte e Educação: quando o trabalho docente e o empreendedorismo criativo se encontram.	Abordar a relação do setor da Arte e Educação com o empreendedorismo criativo e sua funcionalidade no âmbito do trabalho docente.	Apresenta as contribuições do trabalho com projetos de arte dentro da escola explorando as possibilidades didático-pedagógicas para o desenvolvimento de competências e habilidades nos alunos/as.
15	Audemir Leuzinger Queiroz e Celia Lima Paradela, 2018.	Empreendedorismo, indústria criativa e economia criativa: uma evolução conceitual.	Pesquisar e compreender a evolução dos princípios e fundamentos de Empreendedorismo ao longo do tempo, bem como conhecer a evolução dos princípios e fundamentos tanto da Indústria Criativa quanto da Economia Criativa ao longo do tempo.	O empreendedorismo evoluiu de acordo com as necessidades econômicas de cada época com a qual coexistiu e teve sempre por finalidade o suprimento de carências do mercado, tanto na prestação de serviços quanto na concepção de novas ideias e produtos.
16	Jacques Marcovitch e Alexandre Macchione Saes, 2018.	Pioneirismo e educação empreendedora: projetos e iniciativas	Cumprir com um papel central na disseminação da educação empreendedor	O desenvolvimento de uma educação empreendedora, como modelo inovador de aprendizagem, requer a formação de educadores capacitados tanto por novas estratégias de ensino, quanto para a construção de uma nova relação entre aluno, professor e conhecimento.

Os artigos selecionados serviram de base para a elaboração e aplicação do projeto (Anexo 1) “Feira Empreendedora” com alunos do 9º ano da Escola Estadual Dr. Rubem Fleury da Rocha, organizado conforme esquema abaixo:

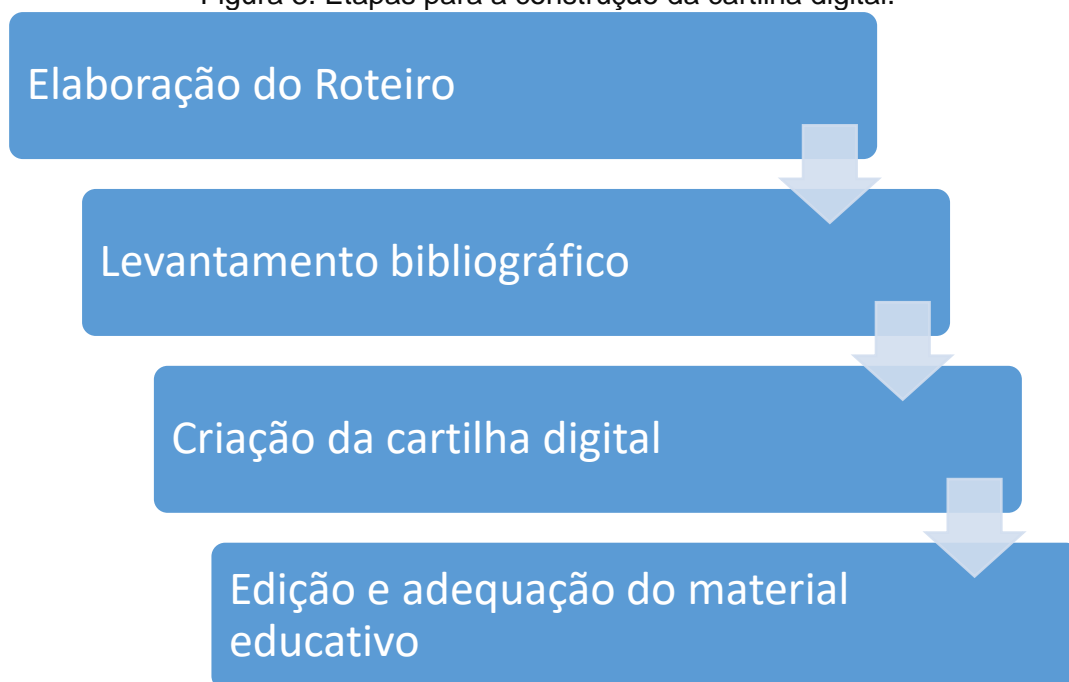
Figura 2. Aplicação do projeto e resultados.



Fonte: Dados da autora (2022).

Após a aplicação do projeto “Feira Empreendedora”, foram selecionadas técnicas artísticas diversas (Pirografia, decoupage, mosaico, pintura, kirigami e fuxico) e criado uma cartilha digital detalhando o passo a passo de cada técnica, com o objetivo de aplicar o empreendedorismo no ensino da arte. Para a elaboração da cartilha foram seguidas algumas etapas:

Figura 3. Etapas para a construção da cartilha digital.



Fonte: autoria própria (2022)

A confecção da cartilha com metodologias inovadoras e empreendedoras no ensino da arte, intitulada “Empreendedorismo no Ensino da Arte”, tem como objetivo auxiliar profissionais da educação na aplicação de atividades empreendedoras no ensino fundamental, através de sugestões de práticas que proporcionam a construção de materiais que visam o empreendedorismo. Para construção da cartilha se levou em consideração itens importantes, conforme apresentado mais detalhadamente no quadro:

Quadro 3. linguagem, fotos e desenhos, Layout e Design para elaboração de materiais educativos impressos.

Linguagem	Fotos e desenhos	Layout e Design
Descrições de tópicos	Imagens e fotos descritivas.	Fontes e cores para destaque onde for Necessário.
Linguagem compreensível	Exemplificação por meio de fotos dos trabalhos desenvolvidos no projeto.	Colorido para chamar atenção aos tópicos principais.
Descrição dinâmica	Imagens de boa qualidade	Destaque para títulos por meio negritos, itálico, sublinhado e cores diferenciadas.
Conceitos abstratos demonstrados com exemplos	Fotos e imagens dispostas de forma adequada	Adequada disposição de textos e imagens para facilitar e

		agradar a leitura.
Destaque para sentenças principais	Informações enfatizadas com o uso de fotos e desenhos	Correta proporção na disposição dos itens

Fonte: autoria própria (2022)

Depois da seleção, estudo e organização dos materiais desenvolveu-se a parte textual da cartilha, com base nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCE's) e nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), seguindo a metodologia triangular de Ana Mae Barbosa para as atividades propostas. Em seguida houve a organização textual e a inclusão de imagens de acordo com o *designer* adequado, para exemplificação e ilustração das ideias de forma clara e atrativa.

Quadro 4. Exemplificando a metodologia proposta.

Contextualização	Ato de vincular o conhecimento à sua origem e à sua aplicação. A ideia de contextualização entrou em pauta com a reforma do ensino médio, a partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB nº 9.394/96), que acredita na compreensão dos conhecimentos para uso cotidiano.
Apreciação	Na segunda etapa acontece a apreciação, onde o aluno irá conhecer, analisar, refletir e compreender os critérios culturalmente constituídos do empreendedorismo artístico, observando exemplos de atividades empreendedoras através de vídeos, imagens, documentários...
Fazer artístico	Na terceira etapa, ocorre o processo de "Criação", onde os alunos conectam todas as informações obtidas e constroem um objeto concreto. Para isso, o aluno explora a criatividade dentro de suas aptidões artísticas, colocando em prática a teoria estudada. Segundo BARBOSA, (2005, p. 144) "O importante é que o professor não exija representação fiel, pois a obra observada é suporte interpretativo e não modelo para os alunos copiarem".
Alunos no centro da aprendizagem	A aprendizagem baseada em projetos, é uma das práticas de ensino mais eficientes do século 21. Conhecido também pelas siglas ABP e PBL, de Project Based Learning, o modelo oferece aos alunos a oportunidade de

	identificar problemas reais e agir de maneira ativa e colaborativa em busca de uma solução.
Sugestões de materiais e técnicas para aulas com estas dinâmicas	Materiais: caixinhas de MDF com modelos e tamanhos diversificados, peças em cerâmica, bandejas, roupas, tinta, lápis de cor, aquarela, giz de cera, barbante, fios... Técnicas: pintura, colagem, decupagem, customização, pirografia, estilização...

Fonte: dados da cartilha da Autora (2022).

4. Resultados e Discussão

Os resultados e discussões deste estudo estão apresentados em formato de uma cartilha digital para uso de profissionais da educação do ensino fundamental. A cartilha intitulada “Empreendedorismo no ensino da arte” traz sugestões de atividades práticas que visam a aplicação do empreendedorismo no ensino da arte de modo inovador. Na construção do material, foram utilizadas referências da área da educação, arte, inovação e tecnologia.

Os produtos comunicacionais impressos, eletrônicos ou digitais devem receber tratamento técnico profissional, revelando a importância da qualidade, estudo e pesquisa na elaboração do material para a cartilha, que gera uma comunicação mais atraente aos olhos dos seus leitores (KUNSCH, 2003).

A cartilha apresenta uma linguagem simples e de fácil entendimento visto que foi elaborada em uma estrutura voltada para um público que atende crianças e adolescentes. As propostas de atividades presentes na cartilha foram aplicadas em uma turma de 25 alunos do 9º ano com faixa etária entre 13 e 16 anos, os alunos foram divididos em grupos e cada grupo aplicou uma das técnicas exemplificadas na cartilha, numa caixinha de MDF.

Os trabalhos confeccionados pelos alunos foram expostos para venda em uma feirinha montada na escola. Antes houve a soma dos gastos com material, tempo, mão de obra e depois feito o cálculo base do valor para a venda dos produtos, visando a obtenção de lucros.

Para calcular o valor de venda dos produtos, consideramos a sugestão de cálculo do SEBRAE: **preço do produto = custos + despesas + lucro pretendido**. Nas despesas com os custos deve se considerar todos os gastos que têm ligação direta com o produto. Por exemplo, em um restaurante, os custos envolvem compra de mantimentos, pagamento do gás usado para cozinhar, embalagens para delivery, etc. Já as despesas são aquelas coisas essenciais para o funcionamento do negócio. No caso do restaurante, por exemplo, seriam os impostos, custos administrativos, produtos de limpeza para o restaurante, etc. Eles não têm ligação direta com a comida, mas são essenciais. O lucro é a diferença entre o preço de venda e o valor usados no pagamento de custos e despesas. No caso do restaurante, por exemplo, se um

prato custa R\$12 para ser produzido e é vendido por R\$25, o lucro é de R\$13 (SEBRAE, 2021).

Ao propor tais estratégias de ensino, busca-se uma revisão de diversos conceitos por parte dos profissionais da educação, oportunizando o desenvolvimento de um modo inovador de ensinar. Também coloca o profissional em uma situação prática e coletiva de planejamento didático pedagógico (AQUINO, 2011).

Após a execução das atividades os 25 alunos responderam à questão: “É possível empreender através da arte”? A resposta de todos os discentes foi sim, ou seja, constatou-se que se pode empreender e inovar através do ensino das artes. O empreendedorismo deverá ser uma prática integrada no currículo como atividade teórico-prática.

A estratégia da produção, apresentação e aplicação deste modelo didático apresentou propostas possíveis, de baixo custo e fáceis de serem implementadas em sala de aula, com objetivo de auxiliar os profissionais da educação a inovar e implementar o empreendedorismo no ensino da arte, uma vez que a partir da análise dos materiais já existentes, foi possível perceber a necessidade da argumentação em torno dos eixos propostos para o desenvolvimento da cartilha.

Além disso, ao propor a elaboração do material, foram proporcionados momentos de fundamentação teórica para a prática do ensino. Uma vez que há uma necessidade, como a exposta, de buscar pela relação entre a teoria da área e a vivência na prática pedagógica.

A utilização do material didático é importante para o desenvolvimento das aulas, pois possibilita a dinamicidade da prática pedagógica e facilita a compreensão dos conteúdos pelos discentes, tornando as aulas mais interessantes e eficazes (GRAÇA, 2008).

O uso de materiais didáticos diversificados, por profissionais da educação, permite dinamizar suas produções e estudos, além de constituir novas relações entre o conteúdo e a construção de conhecimento. Sabe-se que produção de materiais didáticos para agentes da educação não só é viável, como também pode atingir bons resultados nos processos de ensino- aprendizagem. Com este trabalho estabelecemos algumas bases para este tipo de produções, principalmente no que tange a educação (AQUINO, 2011).

Os recursos didáticos, tais como as cartilhas, são materiais utilizados pelo professor para auxiliar o ensino e a aprendizagem de seus alunos em relação ao conteúdo proposto, serve como motivação aos mesmos, predispõe maior interesse pelo conteúdo ministrado e facilita a compreensão do conteúdo proposto. Costoldi e Polinarski (2009) afirmam que os mesmos são de fundamental importância no processo do desenvolvimento cognitivo do aluno e deve ter o poder de aproximar o aluno do conteúdo ministrado, facilitando assim sua efetiva fixação. O material educativo produzido nesse trabalho busca a exploração de potencialidades diversas de abordar e inovar no ensino da arte.

A investigação mais aprofundada sobre o tema começou a partir da reflexão sobre as várias etapas e estratégias para pensar o material didático-pedagógico, desde a concepção até o desenvolvimento com os alunos. Além da proposição de pensar o material vinculado a propostas estéticas e de estímulo à criação e conhecimento artístico, foi considerado o perfil do público para o qual o material se destina, os objetivos principais, o formato do material, os referenciais artísticos relacionados com a proposta, o espaço físico para o desenvolvimento com os alunos, as metodologias de desenvolvimento, avaliação, desdobramentos etc.

É comum ver relatos de professores de Arte com queixa que nem sempre encontram condições favoráveis para desenvolver seu trabalho com os alunos em escolas da educação básica, como consequência a cartilha foi desenvolvida, considerando as possibilidades de pensar e produzir os materiais de acordo com as estruturas disponíveis. Em muitos momentos o professor se vê induzido a conformar ideias, proposições e ações e a restringir possibilidades de uso de materiais, se limitando, muitas vezes, a exercícios em papel sulfite, tamanho ofício, com cada aluno em sua carteira.

A experiência e o resultado do projeto ampliaram também as reflexões acerca do material didático-pedagógico para a Arte, que deve ser vinculado cada vez mais a proposições e modos estéticos de ensinar e aprender Arte, mesmo em espaços e estruturas inadequadas. Após a aplicação do projeto vários alunos ficaram orgulhos dos resultados atingidos. Essas produções dos alunos atestaram que os objetivos propostos nas atividades apresentadas na cartilha foram alcançados, pois todos participaram da execução e produção do material, realizando a customização e decoração de 25 caixinhas de MDF que foram

expostas para venda numa feirinha organizada na escola para toda a comunidade, sendo um sucesso.

O resultado do projeto revela a importância da metodologia na condução e mediação das proposições, nas experiências, e nas reflexões sobre estímulos à criação e construção de conhecimentos com os alunos. Nessa relação, é fundamental o entendimento do ensino aprendizagem como processos de trocas e de envolvimento nos quais todos ganham. Silvio Gallo (2012) considera que:

Toda relação, seja com pessoas ou com coisas, possui o potencial de mobilizar em nós um aprendizado, ainda que ele seja obscuro, isso é, algo de que não temos consciência durante o processo, o aprender é um acontecimento que demanda presença, demanda que o aprendiz nele se coloque por inteiro (GALLO, 2012 p.6).

Pensar e conceber materiais didático-pedagógicos para Arte abarca um conjunto de ideias, conteúdos estéticos e metodologias em etapas que visam propiciar e estimular a experimentação, a criação artística e a aprendizagem da proposta pelos alunos, fatores que ratificam a importância da experiência do trabalho do professor, envolvendo o exercício constante do pensamento artístico, de pesquisas, inovação e da prática artística como condições que potencializam e estimulam ideias e ações para o trabalho do Professor de Arte.

5. Conclusão

Com base nas leituras, análises e aplicação do material pode-se concluir que as teorias, teses, artigos e resultados de estudos que são realizados em todo o mundo comprovam que a ação empreendedora acontece a partir de condicionantes motivacionais: uma vontade, uma necessidade e a identificação de uma oportunidade. No ensino das Artes Visuais o empreendedorismo está presente nos conteúdos programáticos, porém ainda é pouco explorado pois muitos professores sentem dificuldade em abordar o tema dentro de suas disciplinas.

Essa análise proporcionou uma reflexão do estado em que se encontra o Ensino das Artes Visuais quando associado ao empreendedorismo, identificando diferentes possibilidades de se abordar o assunto em práticas aplicadas durante as aulas. Permitindo assim uma reflexão e investigação do tema a partir da aplicação das propostas citadas em uma cartilha construída durante esse estudo.

Esse trabalho traz um material didático educativo, em formato de uma cartilha digital, com propostas de atividades que exploram o empreendedorismo e a inovação no ensino da arte, considerando que a educação deve estar entre as prioridades de uma nação, tais melhorias sugeridas incentivam positivamente o setor em geral.

Concomitante às iniciativas empreendedoras apresentadas, após a aplicação e conclusão do projeto na escola Estadual Dr. Rubem Fleury da Rocha os trabalhos confeccionados foram expostos para venda em uma feira aberta a toda comunidade, onde alguns aspectos atitudinais foram observados nos alunos, revelando mudanças comportamentais e perspectivas positivas em relação ao futuro, tais como: desenvolvimento de atitudes empreendedoras: iniciativa, persistência e busca de informações; perspectivas positivas em relação ao futuro profissional; identificação de oportunidades de negócios; melhoria da capacidade de expressão: perda da inibição e do medo de se expor em público, acompanhadas de mudanças na apresentação pessoal; melhoria da autoestima; perspectiva de abertura de empreendimentos; motivação para o trabalho em equipe; conscientização da importância da cidadania, entre outros.

Um projeto curricular empreendedor deve levar em conta as necessidades locais, fomentando assim o desenvolvimento local, interligando o mais possível

todas as sinergias, escola, comunidade e território. Terá que ser concretizável e realista envolvendo a comunidade escolar, sendo um elo de ligação e motivação para todos, alunos e docentes.

Muitos desafios ainda são encontrados para a implantação de uma educação empreendedora, dentre eles a deficiência do sistema educacional, a evasão escolar, a apatia, os altos índices de reprovação, problemas de infraestrutura, falta de professores qualificados e motivados, estrutura curricular deficiente, falta de recursos e a ausência de políticas públicas efetivas.

Num mundo tão competitivo, com oportunidades desiguais é importante que os jovens vislumbrem na educação possibilidades de crescimento e desenvolvimento pessoal, social e financeiro, tendo a oportunidade de conhecer outras realidades e experiências profissionais. Quando o jovem é estimulado a pensar e motivado para uma ação estruturada através de objetivos claros e definidos, os resultados são impressionantes.

Referências

- ABRÃO, E. Y A. **Direito de autor e direitos conexos**. São Paulo: Editora do Brasil, 2002.
- AFONSO, N. M. V. et al. **O ensino das artes visuais e o empreendedorismo**. Dissertação de Mestrado. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. 2013.
- ALVES, L. **Games, colaboração e aprendizagem**. In: Okada, A. (Ed.) Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development. London: Scholio Educational Research & Publishing, 2012.
- AQUINO, O. F.; PUENTES, R. V.. **Trabalho didático na Universidade: estratégias de formação**. Campinas: Alínea, 2011.
- ARAUJO, C. F. R., **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 2, n. 2, p. 1-22, 2021 <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas>. Acesso em 06/10/22.
- BARBIERI, A. et al. Interdisciplinaridade, inclusão e avaliação na educação física: contribuições na perspectiva das inteligências múltiplas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, Campinas, v.7, n.2, p.119-127, jun. 2008.
- BARBOSA, A. M. (Org.). **Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2010.
- BARBOSA, A. M.T. (org.), **Arte-educação: leitura no subsolo**. 6ª ed São Paulo: Cortez, 2018.
- BARBOSA, A. M. **Arte-educação no Brasil**. Editora Perspectiva SA, 2020.
- BRASIL. **Lei nº 9.394 -LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 1996.
- BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- CAMPOS, I. I M.; DAVEL, E. Identidade, arte e gestão em prol do empreendedorismo cultural: sarau empreendedor como tecnologia social. **Revista RACE (Joaçaba)**, 2017, Vol.16 (2), p.783-808
- CASTOLDI, R.; POLINARSKI, C. A. A utilização de recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem. *In*: I Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia. **Anais.**, v. 684, 2009.
- CATTERALL, J. S. **Arte na escola**. 2006. Disponível em: http://www.artenaescola.org.br/pesquise_artigos_texto.php?id_m=37 Acesso em: 05/04/2022.
- CHRISTENSEN, C. H. M. B.; JOHNSON, C. W. **Disrupting class: How disruptive innovation will change the way the world learns**. 4. ed. New York: McGraw Hill, 2012.
- COLI, J. **O que é Arte**. 15ª ed., Editora Brasiliense: São Paulo, 1995.

- CORÁ, M. A. J. Empreendedores Criativos: Uma Análise sobre o Tralhado na Cultura. **Revista Interdisciplinar de Gestão Social**, v. 5, n. 2, 2016.
- CORDEIRO, M. de M.; Pozzo, D. **O Processo De Inovação Na Educação: Um Estudo Em Uma Organização Educacional**. Estudos Do CEPE, 2015.
<https://doi.org/10.17058/cepe.v0i42.5567> Acesso em 20/05/2022.
- CUNHA, M. H. **Planejamento estratégico de projetos e programas culturais**, Série Universitária Senac, 2019.
- DALLA COSTA, A. C; DE SOUZA-SANTOS, E.R. Economia criativa: novas oportunidades baseadas no capital intelectual. **Revista Economia & Tecnologia**, v. 7, n. 2, 2011. 7
- DAVEL, E. P. B. ; MARINS, S. R. Empreendedorismo cultural e artístico: veredas da pesquisa acadêmica. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, v. 14, n. 4, p. 115-140, 2020.
- DAVEL, E.; CORA, M. A. J. Empreendedorismo cultural: cultura como discurso, criação e consumo simbólico. **Políticas Culturais em Revista**, v. 9, n. 1, p. 363-397, 2016.
- DAVEL, E.; JUNDURIAN CORA, M. A. Empreendedorismo cultural. **Políticas Culturais em Revista**, v. 9, n. 1, 2016.
- DECKER, I. R.; BOUHUIJS, P. A. J. **Aprendizagem baseada em problemas e metodologia da problematização**: identificando e analisando continuidades e descontinuidades nos processos de ensino-aprendizagem. 3 ed. São Paulo: Summus, 2016.
- DEWEY, J. **Experiência e educação**. São Paulo: Editora Vozes, 2011.
- DEWEY, J. **A escola e a sociedade/ A criança e o currículo**. Lisboa: Relógio D'água, 2002.
- DOLABELA, F. **Pedagogia Empreendedora - O Ensino do Empreendedorismo na Educação Básica, voltado para o Desenvolvimento Sustentável**. São Paulo: Editora de Cultura, 2003.
- DOLABELA, F. **Empreendedorismo e educação empreendedora**. Maringá: Unicorpore, 2006.
- DOOLEY, L. M. Case study research and theory building. **Advances in developing human resources**, v. 4, n. 3, p. 335-354, 2002.
- DUVIGNAUD, J. "Bastide, a arte e os outros." **Arte & Ensaios** 4.4: 31-34, 2007.
- EISNER, E. W. **Reimagining Schools: The Selected Works**. Routledge. Illustrated edição 15. 2005..
- FERRAZ, M. H.C.de T.; SIQUEIRA, I. S. **ARTE-EDUCAÇÃO Vivência, experiência ou livro didático?** São Paulo, Loyola, 2003.
- FERREIRA, A. B; de H. **Míni Aurélio: O dicionário da língua portuguesa**. 6 ed. Curitiba: Editora Positivo Ltda, 2004.
- FILHO, S. C. Direito autoral e responsabilidade civil. **Revista da EMERJ**, v.4, n.13, 2001.

- FRANZINI, D. Q.; SELA, V. M.; SELA, F. E. R. **Ensino do empreendedorismo na educação básica**: estudo da metodologia “Pedagogia empreendedora” de Fernando Dolabela. In: PREVIDELLI, J. J.; SELA, V. M. (Orgs.). Empreendedorismo e educação empreendedora. Maringá: Unicorpore, 2006.
- GALLO, S. et al. As múltiplas dimensões do aprender. *In: Congresso de Educação Básica: aprendizagem e currículo*. Florianópolis: UFSC, 2012. p. 2
- GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas - Ao Redor Do Mundo**. Artmed. 2010.
- GHANEM JÚNIOR, E. G. G. **Inovação educacional em pequeno município – o caso Fundação Casa Grande (Nova Olinda, CE, Brasil)**. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 21, n. 3, p. 123-124, set. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edur/v28n3/a05v28n03.pdf> Acesso em: 28/09/2022.
- GODOY, L. B. **A correspondência de Van Gogh: vida e obra em questão**. Artigo em Português | LILACS, 2003. Acesso: em 22/07/22. Disponível em <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-410198>
- GOMES, K. B.; NOGUEIRA, S. M. de A. Ensino da Arte na escola pública e aspectos da política educacional: contexto e perspectivas. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, v. 16, p. 583-595, 2008.
- GRAÇA, A. **Importância das TIC na sociedade atual**. 23 fev. 2008. Disponível em: <https://notapositiva.com/importancia-das-tic-na-sociedade-actual/> Acesso em 27 junho de 2022.
- GUERRA, P.; FIGUEREDO, H.G. Artes, trabalho criativo e empreendedorismo cultural e artístico: Alinhamento de possibilidades de uma retórica presente para um futuro decente. **Revista Nava**, v. 7, n. 1, 2021.
- HAMM, C. V. **Platão como artista**. Revista Archai, n. 12, p. 57-63, 2014.
- HANSON, D. **Inovação e Empreendedorismo em Cultura e Artes**: o desafio da busca das Indústrias Criativas. Ensino em Perspectivas v. 3 n. 1 2022.
- HOWKINS, J. **Economia criativa**: Como ganhar dinheiro com ideias criativas. M.Books, 2020.
- JESUS, D. S.V. de. A arte do encontro: a paradiplomacia e a internacionalização das cidades criativas Artigo • **Rev. Sociol. Polit**, 2017.
- JOSSO, M-C.. **Tempos narrativas e ficções**: a invenção de si. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016.
- KLEIN, A. M. **Brazilian Geographical Journal: Geosciences and Humanities research medium**, Ituiutaba, v. 4, Special Issue 1, p. 288-298, jul./dez. 2013.
- KUNSCH, M. M. K. **Planejamento de relações públicas na comunicação integrada** São Paulo: Summus, 2003.
- LDB - BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB**. 9394/1996. São Paulo: Saraiva, 1996
- LEITÃO, C. (Org.) MACHADO, A.F. (Org.) **Por um Brasil criativo: significados, desafios e perspectivas da economia criativa brasileira**. BDMG Cultural, 2016.

- LEMOS, M. A. B. **Aleijadinho: Homem barroco, artista brasileiro**. Rio de Janeiro: Garamond, 2011.
- LEVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2017.
- MARCOVITCH, J, Alexandre Macchione Saes **Pioneirismo e educação empreendedora: projetos e iniciativas**. São Paulo: Com Arte, 2018.
- MENEZES, J. **Transformando networkings em negócios**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015.
- MENGER, P. M. **Retrato Do Artista Enquanto Trabalhador: Metamorfoses Do Capitalismo**. São Paulo: Editora Roma, 2005.
- MESSINA, G. Mudança e inovação educacional: notas para reflexão. Consultora da Unesco/Oficina Regional de Educação para a América Latina e Caribe Cadernos de Pesquisa, n. 114, novembro/ 2001. **Cadernos de Pesquisa**, n. 114, p. 225-233.
- MORAES, F. I. M. et al. Desmistificando o significado de inovação educacional. **Revista Inic Cient Ext [Internet]**. 16º de agosto de 2019. Disponível em: <https://revistasfacesa.senaaires.com.br/index.php/iniciacao-cientifica/article/view/244> Acesso em 21/07/2022.
- MORAIS, L. P.N. **Deixe fluir: projetando experiências significativas para empreendedorismo em arte e design**. Dissertação de Mestrado. Universidade de Brasília Instituto de Artes, Brasília/DF 2019.
- NIETZSCHE, F. W. **Além do bem e do mal: prelúdio de uma filosofia do futuro**. Trad. de Márcio Pegliesi. Curitiba: Hemus Livraria, 2001.
- ORTIZ, R. **A sociologia de Pierre Bourdieu**. São Paulo: Olho d'água, 2013.
- PCN - MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte - Ensino fundamental**. Brasília: SEF/MEC, 1998.
- PERES, J. R. P. P. **Questões atuais do ensino de Arte no Brasil: O lugar da Arte na Base Nacional Comum Curricular**. Revista do Departamento de Desenho e Artes Visuais, v. 1, n. 1, p. 24, 2017.
- PILLAR, A. D. **A educação do olhar no ensino da arte**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- POLI, L. M. **Direito autoral: parte geral**. Belo Horizonte: Del Rey, 2008.
- PRETTO, N. de L. **Uma escola sem/com futuro**. Salvador: EDUFBA, 2013.
- QUEIROZ, A. L.; PARADELA, C. L. **Empreendedorismo, indústria criativa e economia criativa: uma evolução conceitual**. Revista Eletrônica Estácio Papyrus, v. 4, n. 2, 2018.
- RAPOSO, F. **Contribuições para uma melhor compreensão do Ensino Superior das Artes Visuais, na União Europeia**; Dissertação de Doutorado em Teoria Curricular e Metodologias de Ensino. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas: Universidade Nova de Lisboa, 2010.

REBOLO, F.; BUENO, B. O. O bem-estar docente: limites e possibilidades para a felicidade do professor no trabalho. **Acta Scientiarum. Education**, Maringá, v. 36, n. 2, p. 323-331, jul./dez., 2014.

ROSA, G. S. S. **O desenvolvimento de negócios sociais tecnológicos no Brasil: um estudo exploratório**. Tese de doutorado. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/12/12142/tde-11122018-144844/publico/CorrigidoGuilherme.pdf> Acesso em: 18 abr. 2022.

SAMPAIO, S. B. **Sete compositores- vivências e estilos**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2022.

SANTORO, F. Arte no pensamento de Aristóteles. *In*: **Seminário Internacional Arte no Pensamento**, realizado de, v. 13, 2006.

SCHAEFER, R.; MINELLO, I. F. Educação empreendedora: premissas, objetivos e metodologias. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, vol. 10, núm. 3, julho/setembro, 2016.

SEVERINO, T. S. Arte e Educação: quando o trabalho docente e o empreendedorismo criativo se encontram. **Revista Expressão Da Estácio**, v. 2, n. 1, p. 76-83, 2019.

SILVA, R. R.G. da. **Direito autoral, propriedade intelectual e plágio**. Salvador: EDUFBA, 2014.

SOUSA, J. P. S. **Processo Criativo de Arte Aplicado no Empreendedorismo**. Dissertação de Mestrado. Instituto Superior de Entre Douro e Vouga. 2018.

SOUZA, F.G.A.; SANTOS, J.M.C.T. A interdisciplinaridade e a formação cidadã em uma escola pública de Fortaleza - CE. **Revista Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 1, n. 1, p.1-16, 2020.

SOUZA, I. P. de. **Arte e ensino**. TCC Polo Acrelândia: Acre, 2011.

SOUZA, V.L. **Neofilia, criatividade e a despolitização do artista. Galáxia (São Paulo)**, 2016, Vol.16 (32), p.206-208

STENDHAL, M-H. B. **A vida de Mozart**. Rio de Janeiro: Revan 2ª ed, 2013.

SUCUPIRA, A. F. da S. **Ensino de arte: importância da arte no processo ensino aprendizagem**. 2010. 55f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Centro de Formação de Professores, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, Paraíba, Brasil, 2010.

TAVARES, F. G. de O. O conceito de inovação em educação: uma revisão necessária. **Revista Educação**, n. 44, 2019.

TORRES, T. A educação artística e as prioridades educativas do início do século XXI. **Revista ibero-americana de educação**. n.º 52, 2010.

TYSZLER, M. Mudança social: uma arte? Empreendimentos sociais que utilizam a arte como forma de mudança. **Revista de administração pública**, Rio de Janeiro, Vol. 41 (6), p.1017-1034, 2007.

UNESCO. **Creative economy**. Nova York: United Nation, 2010

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

WOOD Jr, T. et al. **Indústrias criativas no Brasil**. São Paulo: Atlas, 2009.

YAKMAN, G. D. **Education to Improve Students' Innovative Ability - An Interview with** Prof. Georgette Yakman, a Famous American STEAM Educator. Entrevista. MOOC 09-10-2016. Disponível em: <http://www.duxuan.cn/doc/26649688.htm>. Acesso em 08/04/2022.

Anexo 1. Projeto



ESCOLA ESTADUAL DR RUBEM FLEURY DA ROCHA - EF
Ensino Fundamental
Renovação de Reconhecimento – Res. 2684/2018 DOE 26/06/2018

PROJETO: FEIRA EMPREENDEDORA

Professora Orientadora: Vanderlia Mugnol do Nascimento

Turma: 9º ano

Disciplina: Arte

Guarapuava

2022

Dados do Projeto
<p>1. Nome do autor e da turma: Professora Vanderlia Mugnol do Nascimento Turmas: 9º A, 9ºB e 9º C</p>
<p>2. Objetivos e características Proporcionar aos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental um conhecimento sobre arte empreendedora. Aplicar atividades práticas, colocando em prática o empreendedorismo artístico. Desenvolver a criatividade dos alunos em um ambiente favorável ao fazer artístico comprometido com a contextualização e o manuseio de materiais diversos. Estabelecer um vínculo com as artes plásticas, reconhecendo que todos em uma comunidade são capazes de explorar o empreendedorismo.</p>
<p>3. Problematização O tema deste trabalho: “empreendedorismo no ensino da arte” é importante para ser abordado no ensino fundamental pois trata da realidade e do futuro dos alunos. Para ser um empreendedor é preciso superar muitos desafios, transformar projetos em ações concretas, é um caminho difícil e requer preparo com uma formação continuada sob perspectiva e direcionamento. O jovem deve aprender a saber como construir a si mesmo como pessoa e como líder. Segundo Oliveira (2003), a experiência em disciplinas sobre empreendedorismo fornece evidências de que é possível despertar o espírito empreendedor nos alunos. A estratégia e o planejamento são os alicerces da cultura empreendedora para diminuir as incertezas nas oportunidades de negócios. A educação empreendedora surge como importante mecanismo que uma nação possui para se obter o desenvolvimento e reconhecimento tanto nacional quanto mundial, e tem sido colocada como prioritária nas agendas e debates políticos, econômicos e acadêmicos, incluindo os mais altos níveis de discussão das Nações Unidas (UNCTAD, 2015; LIMA et. al., 2015a). Lopes e Teixeira (2010) afirmam que uma formação empreendedora enfatiza o uso intenso de metodologias de ensino que permitem aprender fazendo, e se caracteriza por isso, pois o indivíduo se defronta com eventos críticos que o forçam a pensar de maneira diferente, buscando saídas e alternativas, ou seja, aprendendo com a experiência, com o processo.</p>
<p>4. Metodologia A metodologia usada neste projeto foi a proposta triangular de Ana Mae Barboza, onde o conteúdo é dividido em três etapas: a contextualização, a fruição e o fazer artístico. A contextualização do tema empreendedorismo no ensino da arte será trabalhada através de textos, vídeos, imagens e debate sobre o assunto. A fruição será feita com imagens e vídeos que exemplificam o empreendedorismo na arte. Já no fazer artístico os alunos irão ter acesso a materiais diversos, com manuseio acessível a todos, onde explorarão a customização, decoração e personalização de caixinhas de MDF em tamanhos e formatos diversos, aplicando sobre elas diferentes técnicas artísticas (Pintura, mosaico, decupagem, colagem, pirografia, entre outros). Na compra dos materiais que serão utilizados na confecção do trabalho os alunos irão buscar patrocínio em pontos comerciais próximos a escola, com familiares e equipe escolar, criando um networking para o projeto. Após a execução da atividade será feita uma análise de números, verificando o preço do material gasto, o tempo que levou para a confecção e por quanto o produto final pode ser vendido, para que se tenha uma margem de lucro. Na sequência as produções serão expostas para venda junto à comunidade escolar, no saguão da escola. Como encerramento será feita uma discussão dos resultados obtidos junto aos alunos e a comunidade escolar, conferindo se: Podemos empreender através da arte?</p>

5. Cronograma de execução:

Considerar o período de 01/06/2022 à 01/08/2022.

7. Referências

LOPES, R.M.A.; TEIXEIRA, M.A.A. Educação empreendedora no ensino fundamental. In: Lopes, R.M.A. (Org.). **Educação empreendedora: conceitos, modelos e práticas**. Rio de Janeiro: Elsevier: São Paulo: Sebrae, 2010.

OLIVEIRA, J. M.; PEREIRA, E.. P. C.; DORION, E. Uma Visão Pedagógica para o Ensino do Empreendedorismo dentro da Universidade. *In*: Congresso Internacional Lassalista de Educação, Canoas, 2003.

UNCTAD. Secretariat. **Division on Investment and Enterprise: Results and Impact – Report 2015**,” United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD), Genebra. 2015). Disponível em: https://unctad.org/system/files/official-document/diae2015d1_en.pdf Acesso em: 26/04/2022.

Anexo 2. Cartilha elaborada pela autora.



PROFNIT
Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual
e Transferência de Tecnologia para a Inovação



Cartilha Digital

Vanderlia Mugnol do Nascimento
Dr. Maico Taras da Cunha
Dr. Paulo Rogério P. Rodrigues

Empreendedorismo no ensino da arte na Educação Fundamental II



Empreendedorismo e Arte

Introdução

O ensino de competências empreendedoras é um assunto debatido no panorama da educação contemporânea.

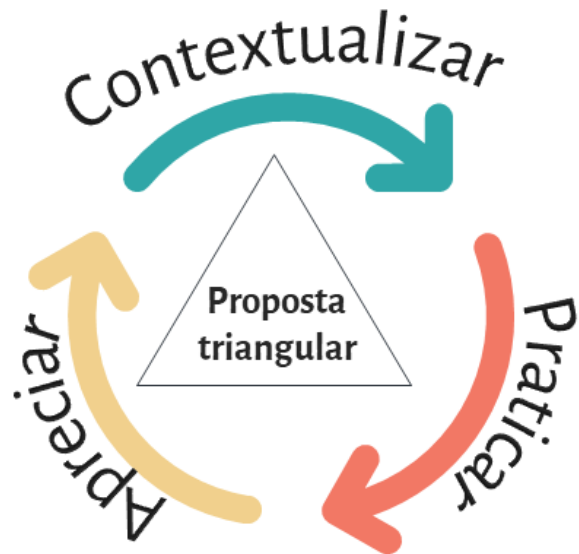


Diante das dificuldades encontradas no ambiente escolar e da necessidade de superar os desafios de modo inovador essa cartilha traz propostas de atividades práticas que estimulam habilidades visuais empreendedoras em crianças e adolescentes do Ensino Fundamental II, visando gerar nos alunos potencialidades novas, criativas e motivadoras



Para as atividades propostas foi utilizado a metodologia triangular de

Ana Mae Barbosa (2018)



PROPOSTAS EDUCATIVAS

01 Iniciar com a contextualização teórica, histórica e social do empreendedorismo na arte.



02 Observar exemplos de trabalhos, projetos e práticas empreendedoras através de imagens, relatos, vídeos e documentários.



1. DECOUPAGE

MATERIAL: Papel para decoupage, lixa, tesoura, pincel, rolo de pintura, verniz, cola gel para decoupage.

1. Escolha o objeto a ser trabalhado e certifique-se que esteja limpo e seco.
2. No caso do MDF passe uma demão de tinta branca, espere secar e depois lixe e limpe toda a caixa.



3. A superfície que vai receber o papel deve sempre estar pintada de branco, para não afetar a cor final do seu trabalho.
4. Escolha o papel ou guardanapo que será utilizado.
5. Passe uma camada de cola na superfície onde aplicará o papel e espalhe bem.
6. Aplique o papel em cima com cuidado e delicadeza para evitar rugas.
7. Deixe secar totalmente e impermeabilize com verniz geral.



2. PIROGRAFIA

Materiais: Pirógrafo, verniz.

1. Escolha uma madeira boa para a pirografia, de preferência uma madeira macia.



2. Lixe a madeira antes de começar. Pegue uma lixa 320, enrole-a num bloco de madeira liso ou coloque-a em uma lixadeira.
3. Faça ou transfira o desenho para a madeira.

4. Termine o esboço. Queime as linhas do contorno de seu desenho. Faça movimentos leves, em vez de manter a mão pesada.



5. Siga o veio da madeira para ter uma experiência mais fácil com o pirografo. Vire sua madeira de forma que maior parte do veio esteja direcionada para baixo.

6. Depois de pronto o desenho, use as cores no seu trabalho.

3. MOSAICO

Material: Papel colorido, cola, tesoura, verniz.

1. Desenhe algo com um lápis em uma folha ou no suporte que escolher.
2. Corte o material que for utilizar (papel, EVA, cerâmica, vidro...) em pedaços pequenos para transformá-los nos "azulejos" do mosaico.



3. Comece a colar os materiais no contorno do desenho. Deixe um pequeno espaço entre cada um e, se estiver usando pedaços irregulares, como triângulos, ajuste-os bem para não deixar o projeto final mal acabado.

4. Deixe o mosaico secar. Se quiser que ele dure mais, revista-o com um selante acrílico ou uma cola de *decoupage* e um pincel.

4. PÁTINA

Materiais: tinta, lixa e verniz.



4. Pinte a peça com uma tinta para madeira base solúvel em água na cor de sua preferência.

1. Escolha um móvel antigo e limpe cuidadosamente a sua superfície.
2. Lixe a peça completamente para fixar a tinta.
3. Limpe a peça para retirar a poeira.

5. Depois que a peça secar, aplique uma segunda demão com outra cor de sua preferência da mesma tinta diluída em água.



6. Com um pano seco, retire o excesso de tinta para dar o aspecto de lavado.

7. O processo de pátina lavada pode ser repetida quantas vezes você desejar com a tinta aguada.

8. Uma ótima opção para finalizar a peça é lixar levemente as quinas e bordas para que a madeira apareça na pintura.



5. VITRAL

Materiais: Peças de vidro, massa relevo.

- 1. Assegurar que a superfície a ser tratada esteja completamente limpa. Para isso pode se usar sabão com água tépida e secar bem com um pano ou guardanapo que não libere quaisquer fibras.
- 2. O padrão que se quer desenhar no vidro deve ser delimitado. Aproveitando a transparência do vidro, é útil rastreá-lo do lado oposto à superfície sobre a qual se vai trabalhar. Para o desenho pode se utilizar o contorno de vidro, massa especial para fazer relevos para vidros ou chumbo líquido. O tempo de secagem destes produtos varia de acordo com o fabricante, mas o período geral varia de uma a seis horas.

3. Quando o contorno do desenho estiver suficientemente seco, a pode se começar a pintura. Os espaços podem ser preenchidas com um número infinito de cores de tinta de vidro, que podem ser misturadas sem qualquer problema. A aplicação é muito simples, para isso pegamos no pincel e começamos com as áreas que estão presas à linha definidora e preenchemos em direção ao centro da secção.



6. PATCHWORK

Material: Retalhos de tecido, cola quente.



1. Procurar por modelos, observar peças já prontas, fazer um trabalho de pesquisa para definir qual é a peça que será produzida.

2. Separe os materiais necessários para a elaboração da peça. Procure começar por algo mais simples, retos e sem muitos detalhes. Panos de prato, colchas e almofadas são boas opções, pois não possuem muitas dobras;



3. Escolha os tecidos que você vai usar, meça e corte vários quadrados de cada padronagem no mesmo tamanho. Para que o acabamento fique bonito você deve fazer cortes retos bem caprichados e medir todos os quadrados bem direitinho;
4. Corte alguns quadrados em tamanho maior e outros em tamanho menor para montar o seu mosaico;
5. Junte estampas diferentes para que o desenho fique bem divertido e una os retalhos costurando. Para facilitar comece juntando os tecidos de quatro em quatro;
6. Atrás de cada retalho de tecido, vai um quadrado de manta acrílica, então você sempre vai costurar duas camadas com mais duas camadas, lado a lado, deixando uma pequena sobra para dentro;
7. Depois que o seu trabalho atingir o tamanho desejado é hora de colocar o forro na parte de trás. Você pode usar qualquer tipo de tecido, o importante é que ele cubra as emendas.

7. FUXICO

Material: retalhos de tecido, cola quente, fio, agulha.

1. Faça um molde redondo para o fuxico. Use copos, tampas ou até mesmo um CD velho para fazer a marcação do fuxico;

2. Trace o molde no avesso do tecido usando uma caneta ou lápis;

3. Corte o círculo com uma tesoura;

4. Dobre uma parte do tecido para dentro, apenas para ter um acabamento bonito;



5. Alinhave toda a borda do tecido: É um ponto simples, que entra e sai do tecido;
6. Depois de alinhar, puxe a linha para deixar o tecido franzido;
7. Vá ajustando o fuxico com a mão para garantir que ele fique da forma que você gosta.

8. KIRIGAMI

Material: papel colorido, cola, tesoura.

1. Passar o desenho do molde para o papel Color Plus branco. Depois, com o estilete cortar as linhas cheias do desenho (molde) que você imprimiu. Inicie pelas partes menores. É preciso que você corte de forma a girar o papel.
2. Pegue o boleador e vinque as linhas tracejadas, como está mostrando o molde.



3. Pegue a figura e vire do lado contrário ao que você riscou. Observe se as partes que você fez o corte com o estilete estão realmente soltinhas.

8. Agora, com o papel Color Plus de cor, vincar o centro com o boleador e depois dobrá-lo.

7. Coloque cola só no contorno de uma das faces do papel Color Plus branco e depois cole-a sobre o Color Plus de cor, deixando 0,5 cm de distância entre as laterais. Permaneça na posição de 90° e faça a colagem do vinco com vinco.

8. Ao fim, você irá colar a outra lateral do Color Plus branco.



“Empreendedorismo é a arte de
fazer acontecer com motivação e
criatividade”.

Prof. Robert Menezes

“A necessidade é a mãe
da inovação”.

Platão

REFERÊNCIAS

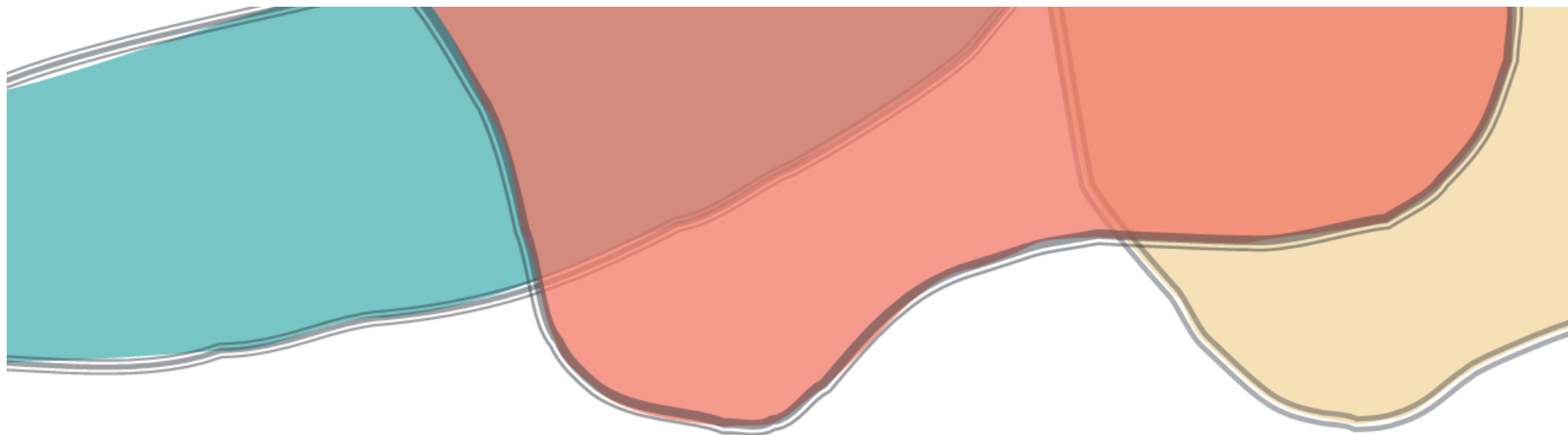
CORDEIRO, M. de M., & Pozzo, D. **O Processo De Inovação Na Educação:** Um Estudo Em Uma Organização Educacional. *Estudos Do CEPE*, 2015. <https://doi.org/10.17058/cepe.voi42.5567> Acesso em 20/05/2022.

COSTA, Lucas A. **Artesanato:** O Guia Completo do Artesanato - Como Criar Melhor, Produzir Mais e Vender Suas Obras. Arte com papel, 2017.

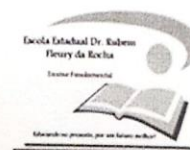
DOLABELA, Fernando. **Empreendedorismo e educação empreendedora.** Maringá: Unicorpore, 2006.

SANTOS, Maria de Melo **Faça Você Mesma: DIY / 89 Ideias** Editora Leya, 2016

TORRES, Teresa **A EDUCAÇÃO ARTÍSTICA E AS PRIORIDADES EDUCATIVAS DO INÍCIO DO SÉCULO XXI** REVISTA IBERO-AMERICANA DE EDUCAÇÃO. N.º 52, 2010.



Anexo 3. Carta de Aceite Escola



CARTA DE ACEITE

Eu, GISLENE APARECIDA GOES, diretora da Escola Estadual Dr. Rubem Fleury da Rocha, Município de Guarapuava, CPF n.º 506572679-53, declaro que VANDERLIA MUGNOL DO NASCIMENTO, professora QPM da SEED, lotada nessa instituição, CPF n.º 054.752.939-29, apresentou-me o projeto "Empreendedorismo no Ensino da Arte, cujas atividades serão desenvolvidas na instituição por mim dirigida, e que me sinto perfeitamente esclarecida sobre o conteúdo e a proposta aplicada. Desse modo, AUTORIZO a realização, nesta instituição, do projeto, colocando-me à disposição para cooperar com a execução das atividades e permitindo o uso de informações e imagens, exceto aquelas determinadas como sigilosas por aspectos legais e éticos, para divulgação do projeto, desde que utilizadas para fins estritamente acadêmicos, culturais e esportivos.

Guarapuava, 13 de julho de 2021
LOCAL E DATA

Jocélia Boiko dos Santos

ASSINATURA DO DIRIGENTE DA INSTITUIÇÃO

P/ Gislene Aparecida Goes
Diretora - RG 3.708.911-7
Res. 3264/2021 - DOE 12/08/2021

Jocélia Boiko dos Santos
Secretaria - RG 7.294.943-9
Res. 5567/2016 DOE 19/12/2016

Apêndice 1. Fotos das atividades

