



PORTIFÓLIO



“ ARTE EMPREENDEDORA ”

Instituição de Ensino	<i>Escola Municipal: Umef Governador Christiano Dias Lopes Filho</i>
Quantidade de alunos / Séries atendidas	<i>A escola municipal possui 1228 alunos (segundo dados do Censo Escolar de 2019) em Ensino Fundamental (Vespertino) I, Ensino Fundamental II (Matutino) e EJA (Noturno).</i>
Localização da Escola	<i>Rua Ita, SN, Sao Conrado, Vila Velha - Espírito Santo - CEP: 29124-086 Telefone (27) 3244-5326</i>
Diretor(a)	<i>Marco Antonio de Jesus Frinhani</i>
Professor	<i>Allan Coutinho Nielsen Professor de Arte</i>
Quantidade de alunos participantes / Turma	<i>180 alunos do 8º e 9º anos</i>
Ambiente escolar	<i>20 salas de aula, laboratório de informática, auditório, biblioteca, sala de AEE, etc.</i>

1. INTRODUÇÃO

A escola tem como objetivo principal oferecer um ensino de qualidade, formar valores para que o aluno possa ser crítico, respeitador da diversidade cultural e participativo na sociedade. Atendemos uma clientela na qual a maioria advém de origem socioeconômica média e baixa, sendo que os seus familiares passam o dia todo fora de casa não tendo tempo para acompanhar seus filhos em sua trajetória escolar.

2. JUSTIFICATIVA

O Projeto “Arte Empreendedora” foi aplicado nas turmas (7º e 9º anos) desenvolvido pelo professor de Arte Allan Coutinho Nielsen tendo como apoio a equipe pedagógica e do professor de Matemática. A parte do currículo que escolhemos para trabalhar foi o estudo do meio, dando ênfase ao aproveitamento da reciclagem e da construção de roupas de Eva para bonecas com corpo de garrafas pet, utilizando os seguintes componentes: Arte (Criação e Produção), Matemática (custo - financeiro) e Empreendedorismo (mercado). O projeto esta alinhado ao PPP da escola.

3. OBJETIVOS

- Propor a inclusão social;
- Estimular o empreendedorismo e o uso de sucatas eletrônicas, Eva e garrafas pet para a geração de renda;
- Tornar o aluno autônomo, criativo, capaz de trabalhar com a resolução de problemas sociais e econômicos;
- Produzir produtos como esculturas, objetos, roupas de bonecas em eva com garrafas pet, jogos e outros com lixo eletrônico;
- Conhecer artistas que possui uma produção artística voltada a sustentabilidade do planeta;
- Implantar uma nova consciência de trabalho dentro da escola, incentivando os alunos a entender o mercado de trabalho, assumindo uma postura empreendedora;
- Calcular custos e valores de venda.

4. METODOLOGIA

A arte preocupa-se muito com a questão sustentável do planeta. No âmbito artístico destacam-se diversos artistas que se utilizam do “lixo” como material para suas produções. Podemos citar:

- Ann P. Smith é uma norte-americana que aproveita peças de eletrodomésticos e eletrônicos descartados para suas criações. O trabalho da artista consiste em recolher as máquinas sem serventia, desmontá-las para criar as esculturas-robôs.
- O brasileiro Vik Muniz, conhecido pelo documentário “Lixo Extraordinário”, que trata sobre o trabalho de catadores de lixo em aterros sanitários, é um dos mais renomados e reconhecidos na área. Em suas mãos, o lixo vira obra de arte.
- O brasileiro Marco Sato é um artista plástico que se dedica a fazer bonecas de EVA e tecido, inspiradas em personagens reais.
- O termo educação empreendedora foi proposto por Jean Baptiste Say (1767 – 1832), economista francês influenciado pelas ideias iluministas sendo discípulo de Adam Smith. Esse tipo de educação procura despertar nos alunos a vontade de empreender.

A Pedagogia empreendedora trata o empreendedorismo com uma forma de ser e não somente de fazer. Nesse sentido, “antes de ser aluno, o estudante deve ser considerado um cidadão.” DOLABELA (2006, p. 30).

DOLABELA (2006) declara que o empreendedorismo é tema universal e não específico. Assim deve estar na educação básica e ofertado para todos os alunos.

Materiais

O material adotado para o desenvolvimento do projeto são folhas de E.V.A, garrafas pet, cola, tesoura, régua, garrafas pet, bonecas, cola, sementes, pedras ornamentais, pistola de cola quente, misteira, frizador de flor, cd e dvd, capa de cd e dvd ente outros materiais de lixo eletrônico.

Os alunos adoraram o projeto, além de envolver a transversalidade (Sustentabilidade, Cidadania, Empreendedorismo) e interdisciplinaridade, possibilita estabelecer relações entre a Educação Financeira e as áreas do conhecimento Arte e Matemática.

5. CRONOGRAMA

O Projeto foi realizado de Agosto 2019 à Dezembro de 2019.

O professor de Arte esteve presente na sala para auxiliar a criação e produção de objetos utilizando a reciclagem, desenvolvendo o Empreendedorismo com os alunos.

Cronograma:

1º passo: Apresentação do projeto “Arte Empreendedora” para as turmas do 9ª Ano e 7º Ano;

2º passo: Apresentar alguns artistas que desenvolveram artesanatos ou produções de objetos recicláveis em sala, pesquisa e debate;

3º passo: Noção de Empreendedorismo em sala, pesquisa e debate;

4º passo: Decidir com a turma qual seria o produto (Produção Roupas em Eva para bonecas – 9º Ano / Produção de Jogos com capa de dvd ou cd e piões de cd ou dvd – 7º Ano);

5º passo: Recolher os materiais para produção do produto;



Figura 1 – Materiais para produção das roupas



Figura 2 – Materiais para produção dos Jogos

6º passo: Produção dos Produtos na escola (foram divididos grupos de 10 alunos e cada grupo teve sua função na produção do projeto) – A produção durou aproximadamente dois meses;



Figura 3 – Produção das Bonecas



Figura 4 – Produção dos Jogos



Figura 5 – Produção das Bonecas



Figura 6 – Produção dos Jogos



Foto 7 – Produção das Roupas em Eva

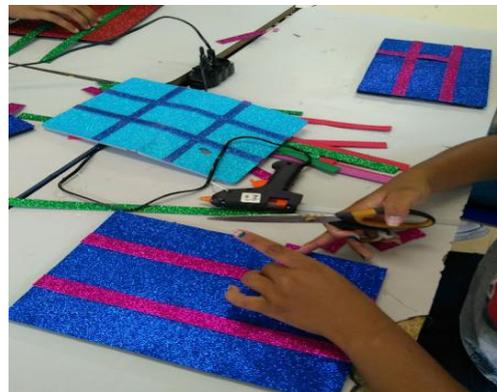


Foto 8 – Alunos na Produção de Jogos com Dvd / Cd



Foto 9 – Produção Final das Roupas em Eva



Foto 10 – Produção Final dos Jogos com Dvd / Cd

7º passo: Cálculo dos custos dos materiais e do produto final;

8º passo: Culminância do Projeto – Apresentação para Comunidade os Produtos.



Foto 11 – Apresentação dos Produtos para Comunidade.



Foto 12 – Apresentação dos Produtos para Comunidade.

Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=Y_Hh6bbrqv4

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prioridade do projeto “Arte Empreendedora” nessa escola, pretendia atuar, significativamente, no contexto social dos alunos, garantindo o acesso à aprendizagem pela valorização da arte manual, fazendo da sensibilidade artística o desejo de renovar a realidade, diante de um ato criador, a partir das tendências e aptidões da comunidade. Considerando a situação socioeconômica das famílias e da comunidade, vê-se, neste projeto, a oportunidade de incentivar a fabricação de diversos objetos artesanais, instigando a visão empreendedora e estimulando a cultura da sustentabilidade, quando esses produtos podem constituir-se em meios de complementação da renda familiar e melhoria da qualidade de vida.

7. REFERÊNCIAS

DOLABELA, F. **O segredo de Luísa**. 30. ed. São Paulo: Editora de cultura, 2006

DEGEN, R. J. Curso de empreendedorismo para promover o desenvolvimento sustentável e a redução da pobreza. In: LOPES, R. M. A. (Org.). **Educação empreendedora: conceitos, modelos e práticas**. Rio de Janeiro: Elsevier: São Paulo: SEBRAE, 2010.

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.

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.