



RESINARTE: CRIAR E FAZER COM RESINA

Joana Francisca Guedes Pereira ¹
Lucinea Maria de Lima Freire Lacerda ²

RESUMO

O Projeto Resinarte é uma disciplina eletiva que compõe a grade curricular do Novo Ensino Médio da Escola Técnica Estadual Dom Bosco. A Escola oferece formação integral no ensino médio e técnico em marketing e publicidade. A disciplina tem o objetivo de promover a educação empreendedora contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem através do uso de metodologias ativas que buscam desenvolver competências emocionais, profissionais e de responsabilidade social no jovem estudante. Esses protagonizam todo o processo empreendedor de um negócio que visa beneficiar a comunidade escolar e carente do entorno da instituição, ao mesmo tempo que propicia um ambiente favorável a parcerias e a interdisciplinaridade. O projeto funciona como uma empresa-escola, aproveitando as inúmeras possibilidades de arte com resina, uma vez que ela traz o encanto das cores, do brilho e da criatividade, tornando estimulador e divertido o processo de aprender. Assim os estudantes veem na prática os conceitos de empreendedorismo, marketing e publicidade. A responsabilidade social é uma das diretrizes do projeto, as peças em resina criadas pelos estudantes viram produtos sociais, baseado no conceito de micro doação, os valores arrecadados com as vendas serão revertidos em renda para projetos sociais. Fazer artesanato com resina faz o aluno praticar a atenção plena – o *mindfulness* que comprovadamente proporciona benefícios para a saúde mental e emocional. O referencial teórico estruturou-se nas concepções de Martins (2003) acerca da promoção da pedagogia investigativa como forma de substituir a pedagogia tradicional; Casel (2015) e Goleman (2007) na importância do desenvolvimento socioemocional; e Lee & Kotler (2019) sobre Marketing Social. Trilhando esse caminho, é possível dizer que o projeto procura atender as exigências da Base Nacional Comum Curricular-BNCC quanto ao desenvolvimento das competências gerais e na formação de atitudes e valores, nos termos da Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional-LDB.

Palavras-chave: Educação Empreendedora, Metodologias Ativas, Marketing Social, BNCC, LDB.

INTRODUÇÃO

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

A participação interdisciplinar tende acontecer com professores de todas as disciplinas e com os estudantes de diversas turmas que tenham interesse em fazer uso do Projeto Resinarte

¹Especialista em Políticas Educacionais e Inovação da Fundação Joaquim Nabuco - FUNDAJ, joanaguedesp@hotmail.com;

²Mestra em Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social da Universidade Federal Rural - UFRPE, lucinealima1@hotmail.com;



como exemplo prático e experimental na construção de conteúdos, apresentações, e desenvolvimento do mesmo. Toda forma participativa é bem-vinda e valorizada.

A responsabilidade social é uma das diretrizes do projeto, as peças em resina criadas pelos estudantes viram produtos sociais, baseado no conceito de microdoação, os valores arrecadados com as vendas efetivadas são revertidos em renda para projetos sociais da escola, bem como para a formatura dos estudantes. A ideia de reverter a renda para a formatura, motivou-se em decorrência de a grande maioria encontrar-se em situação de carência financeira e social. Desse modo, pretende-se desenvolver no estudante a consciência coletiva e individual para os problemas sociais, estimulando a criatividade e empreendedorismo deles nesse sentido.

Fazer arte com resina exige que o aluno pratique a atenção plena – o conhecido *mindfulness*. Já existem diversos estudos que relacionam o *mindfulness* à benefícios importantes para a saúde mental e emocional. Também é comprovado que o artesanato auxilia pessoas com problemas de ansiedade, tensão e depressão. Segundo estudo da Unicef, através da Enquete Rede de apoio em saúde mental, realizada pelo U-Report³ no Brasil, datada de Maio/2022, a qual contou com 7.847 respondentes, os jovens sofrem muito com problemas de ansiedade e depressão. Verificou-se através da pergunta: *Em relação aos últimos dias qual das opções descreve melhor como você está se sentindo?* Ansioso/a 35%, Deprimido/a 8%, Feliz 14%, Entediado 6%, Indiferente 9%, outras respostas 29%. Desta forma, pretende-se melhorar esses fatores comportamentais tão evidentes e preocupantes entre os jovens. Além disso fazer uso de metodologias ativas como forma de atrair naturalmente o público jovem, aproveitando as inúmeras possibilidades de arte com a resina, uma vez que a mesma traz o encanto das cores, do brilho e da criatividade, demonstra o quanto pode tornar-se estimulador e divertido o processo de aprender.

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

A proposta do projeto está de acordo como o Projeto Político Pedagógico da Escola, a BNCC, a LDB, o Novo Ensino Médio e as ODS da Agenda 2030 da ONU.

³ As enquetes do U-Report Brasil são realizadas virtualmente pelo WhatsApp, Telegram, Facebook e Messenger, por meio de um *chatbot*. O projeto é desenvolvido pelo UNICEF em parceria com a Viração Educomunicação. Não se trata de pesquisas com rigor metodológico, mas de consultas rápidas por meio de redes sociais entre pessoas, principalmente adolescentes e jovens que se cadastram na plataforma.

METODOLOGIA

A atividade foi trabalhada utilizando-se dinâmicas e ferramentas que visaram colocar em prática os aprendizados referentes aos conteúdos de diferentes áreas contextualizando a teoria e fazendo com que o estudante se engajasse e aprendesse de uma forma lúdica e motivadora.

Ademais foram abordados os seguintes eixos temáticos: Educação Empreendedora; Aprender a fazer artesanato com resina; Desenvolvimento na prática dos conceitos de Marketing e Publicidade; Construção de um cidadão transformador na área da responsabilidade social e inovação.

Para tal, utilizou-se como método: Sessões expositivas, abertas à participação individual e coletiva; Apresentações lúdicas; Teoria e prática; Dinâmicas; Estudo de Caso; Encontros com profissionais ligados aos temas abordados; Certificação para compor o currículo profissional do estudante.

O projeto foi posto em prática a partir do 1º semestre de 2023, e as etapas aconteceram conforme disposto no Quadro 1 Plano de Ação.

Quadro 1 – Plano de Ação

PROCESSO CRIATIVO / EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA / METODOLOGIA ATIVA		
		
Briefing: desenho da ideia do negócio Período: Fevereiro e Março/2023		
Desenho relacionado ao produto, ao público alvo, ao conceito da campanha, à empresa e ao segmento de mercado.		
Pesquisa: estudo para iniciar o processo de criação das peças Período: Fevereiro e Março/2023		
Estudo e pesquisa sobre o produto; Definição dos materiais necessários para início da criação das peças; Pesquisa de preços no mercado e levantamento dos custos; Escolha da ferramenta para controle financeiro		
Preparação na prática: mentes e mãos em ação Período: Abril a Junho/2023		
Estudo individual e em equipe do Curso que ensina a fazer artesanatos com resina; Momento de aprender na prática a criar as peças que serão o foco do negócio; Momento de exercitar a atenção plena – o <i>mindfulness</i>.		
Incubação e Iluminação: ideias mais concretas começam a surgir Período: Abril a Junho/2023		
Fase inconsciente para iluminar, deixar o cérebro fluir; Aproveitar o ócio até o dia da próxima aula para conjecturar naturalmente o que está sendo estudado, coletado e aprendido.		
Brainstorming: União de ideias / Conexão entre as pessoas / Interdisciplinaridade Período: Agosto a Outubro/2023		

Momento favorável a interdisciplinaridade, a conexão entre os estudantes da disciplina em questão e de diferentes turmas, bem como a formação de parcerias.
Estruturação do negócio: empreendedorismo, marketing e publicidade na prática Período: Agosto a Outubro/2023
Elaboração do plano de negócio.
Entrada no mercado: apresentação do produto ao público-alvo Período: Setembro/2023
Durante uma semana, a escola foi alvo da mobilização dos estudantes da Disciplina Resinarte para divulgação e venda dos produtos na comunidade escolar, fazendo uso na prática de técnicas e ferramentas de marketing e publicidade; Um stand desenvolvido pelos estudantes ficou no pátio da escola, no horário dos intervalos para exposição e venda dos produtos e atendimento presencial aos clientes.
Produção: fabricação dos produtos para atendimento dos pedidos Período: Outubro e Novembro/2023
Os estudantes estipularam um prazo de 30 dias para entrega de cada venda efetivada;
Marketing social: vivência da solidariedade numa perspectiva de inovação social Período: Outubro/2023
As peças em resina criadas pelos estudantes foram lançadas como um produto social. Baseado no conceito de microdoação, os valores das peças foram revertidos em renda para projetos sociais da escola. Os projetos sociais foram protagonizados pelos próprios estudantes.
Multiplicar o conhecimento: feira de educação empreendedora da escola Período: Outubro/2023
A participação na feira de educação empreendedora foi protagonizada pelos estudantes com o tema: A Educação Empreendedora aliada à Consciência Cidadã, uma experiência vivida com a criação de um produto social.

Os estudantes criaram o layout gráfico do cartão/mensagem, utilizando estratégias de marketing para atrair o cliente e conhecimentos específicos estudados no curso de publicidade. Esse foi o momento *Maker* onde a teoria foi colocada em prática.

Figura 1 – Cartão



Fonte: Arquivo da galeria do smartphone da autora 1, 2023.

Figura 2 – Embalagem



Fonte: Fonte: Arquivo da galeria do smartphone da autora 1, 2023.

Estudantes no laboratório fabricando as peças em resina, momento em que desenvolvem a atenção plena – o *mindfulness*.

Figura 3 – Mindfulness



Fonte: Fonte: Arquivo da galeria do smartphone da autora 1, 2023.

Criações dos estudantes, mente e mãos em ação.

Figura 4 – Criações



Fonte: Fonte: Arquivo da galeria do smartphone da autora 1, 2023.



REFERENCIAL TEÓRICO

A educação empreendedora como processo, prática e construção social pode promover valores fundamentais para a vida pessoal e profissional dos indivíduos. Os estudantes utilizam os conhecimentos adquiridos pela experiência nos processos de formação profissional, aprendendo, desta forma, a “movimentar o mundo” e a transformar a realidade de outros cidadãos (SILVA et al., 2009, p. 31). Entretanto, já existem estudos que comprovam que o ensino através da experiência e da prática do empreendedorismo capacitou os estudantes a realizar, transformar e inovar na sua vida pessoal e profissional (SILVA et al., 2009).

Para os docentes, o desafio é repensar o exercício da profissão e criar novas formas de ensino com foco na experiência. Para isso é importante pesquisar e desenvolver um projeto criativo e inovador para movimentar os estudantes para que eles alcancem a transformação de vida necessária para o campo pessoal e profissional, segundo Neck, Neck e Murray (2018).

O processo de ensino e aprendizagem ocorre de diferentes formas. A função da educação é transformar sujeitos e mundo em algo melhor. O homem só entende o processo de construção do saber quando aprende a problematizar suas práticas. Nesse sentido, o objetivo do processo de ensino e aprendizado é a formação do estudante, como ele vai ser capacitado e de quais formas a escola pode ajudar em seu processo de desenvolvimento. Silva e Delgado (2018).

Na BNCC, o protagonismo e a autoria estimulados no Ensino Fundamental traduzem-se, no Ensino Médio, como suporte para a construção e viabilização do projeto de vida dos estudantes, eixo central em torno do qual a escola pode organizar suas práticas. E completa estabelecendo que “é papel da escola auxiliar os estudantes a aprender a se reconhecer como sujeitos, considerando suas potencialidades e a relevância dos modos de participação e intervenção social na concretização de seu projeto de vida. É, também, no ambiente escolar que os jovens podem experimentar, de forma mediada e intencional, as interações com o outro, com o mundo, e vislumbrar, na valorização da diversidade, oportunidades de crescimento para seu presente e futuro.”

Conforme a ODS 4, a educação de qualidade é aquela que assegura educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promove oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos. Como bem identificam e explicitam as Diretrizes Curriculares Nacionais do Ensino Médio de 2011 (DCNEM/2011): “Com a perspectiva de um imenso contingente de adolescentes, jovens e adultos que se diferenciam por condições de existência e perspectivas de futuro desiguais, é que o Ensino Médio deve trabalhar. Está em jogo a recriação da escola que, embora não possa por si só resolver as desigualdades sociais, pode ampliar as condições



de inclusão social, ao possibilitar o acesso à ciência, à tecnologia, à cultura e ao trabalho (Parecer CNE/ CEB nº 5/201152; ênfases adicionadas). ”

De acordo com a BNCC:

Segundo CASEL, a educação socioemocional refere-se ao processo de entendimento e manejo das emoções, com empatia e pela tomada de decisão responsável. Para que isso ocorra é fundamental a promoção da educação socioemocional nas mais diferentes situações, dentro e fora da escola, pelo desenvolvimento das cinco competências: Autoconsciência, Autogestão, Consciência social, Habilidades de relacionamento e Tomada de decisão responsável. (BRASIL. BNCC)

O marketing de causa está intimamente relacionado com o marketing social que de acordo com Kotler e Lee (2019), seria:

O processo que aplica os princípios e técnicas de marketing para criar, comunicar, e fornecer valor a fim de influenciar os comportamentos do público-alvo que beneficiam a sociedade (saúde pública, segurança, meio ambiente e comunidades), bem como o público-alvo. (KOTLER & LEE, 2019, p. 87).

É importante conhecer sobre o marketing social para entender que nem tudo que está associado ao marketing se faz para benefício financeiro.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

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

As principais dificuldades enfrentadas em relação à aprendizagem pelos estudantes, foi a falta de integração entre as disciplinas, entre eles mesmos, o desinteresse do estudante pelos estudos, a falta de concentração e o vício em se manter conectado à tela do celular. A estrutura física da sala de aula e do laboratório são fatores que atrapalharam também o processo de aprendizagem.

Outra dificuldade observada foi a falta de condições das escolas da rede pública em apoiar financeiramente os professores em seus projetos, tendo os mesmos que arcarem com todos os custos para a implementação e desenvolvimento de suas ideias.

As dificuldades apresentadas em relação a aprendizagem dos estudantes devem motivar uma reflexão sobre o que fazer para reverter essa situação. Em Martins (2003), encontramos um caminho que vai ao encontro do interesse dessa proposta metodológica: A pedagogia

investigativa deve substituir a pedagogia tradicional, que visa dar as coisas prontas ao aluno para que ele as imite e dizer-lhe qual o caminho que deve seguir na procura do que não sabe, em vez de incentivá-lo a descobrir esse caminho com sua própria inteligência (MARTINS, 2003, p. 23).

Depois do que foi desenhado acima, em relação a aprendizagem dos estudantes é necessário seguir um novo modelo de educação, tal como a proposta do Projeto Resinarte, para conseguir se conectar com o estudante atual. Com isso, a prioridade é incentiva-lo a pensar, a desenvolver um senso crítico e a estar sempre em busca de algo transformador, de tornar sonhos em realidade.

O Projeto pretende alcançar alguns resultados específicos, tais como:

- Promover o empreendedorismo na escola, pareada às habilidades demandadas tanto pela BNCC, ONU (ODS) como pelo próprio mercado;
- Desenvolver as competências gerais da Educação Básica, articulando-se na construção de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais) e na formação de atitudes e valores, nos termos da Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional – LDB;
- Fazer uso de metodologias ativas aproveitando as inúmeras possibilidades de arte a partir da resina, como forma de atrair o público jovem naturalmente, tornando estimulador e divertido o processo de aprendizagem;
- Desenvolver atividades educativas empreendedoras que ofereçam algumas noções práticas do universo profissional e financeiro, de maneira a estimular habilidades e competências úteis em diversos contextos do mercado de trabalho e da vida adulta;
- Promover um ambiente favorável à interdisciplinaridade com os professores e com os estudantes de todas as turmas que tenham interesse em fazer uso do Projeto Resinarte como exemplo prático e experimental na construção de conteúdos, apresentações, bem como no estudo para contribuir com o desenvolvimento do mesmo;
- Criar a possibilidade do desenvolvimento de parcerias com os setores dos negócios, da administração pública e privada e da educação;
- Permitir ao jovem estudante experiências que possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- Oferecer um ambiente para o estudante praticar a atenção plena – o *mindfulness*, de forma a melhorar problemas ligados principalmente a ansiedade, tensão e depressão entre os jovens.

Partindo do princípio de Martins, podemos afirmar que o projeto obteve sucesso no alcance de seus objetivos específicos elencados no item 3 deste relato de experiência, levando o estudante a participar do processo de aprendizagem de forma inovadora, onde a teoria é

vivenciada junto com a prática num formato dinâmico e divertido fazendo com que o estudante aprenda naturalmente e se coloque numa posição de desejar a sala de aula.

Para isto, a atuação do educador deixa de ser passiva e tem que passar a ser totalmente ativa, pois é por meio da figura do professor que os estudantes serão despertados a inovar, fazendo com que a educação traga para as suas vidas algo inovador.

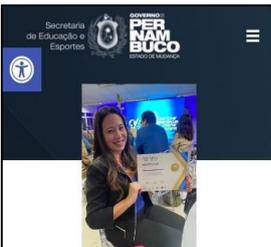
O Projeto alcançou reconhecimento através de premiação em Congresso Internacional de Educação o que pode ser conferido através do Instagram da nossa escola e de matéria publicada no Site da Secretaria de Educação de Pernambuco através dos links disponibilizados abaixo:

Postagem realizada em 19 de setembro de 2023

<https://www.instagram.com/reel/CxZLWHBrmtX/?igshid=MzRIODBiNWFIZA>==

Matéria publicada em 21 de Setembro de 2023

<https://portal.educacao.pe.gov.br/eletiva-da-ete-dom-bosco-e-premiada-pela-fecomercio/>

 <p>Eletiva da ETE Dom Bosco é premiada pela Fecomércio</p> <p>21/09/2023 Junior Aguiar</p> <p><i>Projeto superou 45 unidades públicas e privadas de todos os níveis de ensino</i></p> <p>Uma disciplina eletiva da Escola Técnica Estadual (ETE) Dom Bosco, situada no bairro de Casa Amarela, na Zona Norte do Recife, que propõe a criação de produtos a partir de resina, foi a vencedora do Prêmio Lúcio Ávila, realizado pela Federação do Comércio de Bens, Serviços e Turismo do Estado de Pernambuco (Fecomércio PE).</p>	 <p>Fotos: Divulgação</p> <p>A entrega do prêmio Lúcio Ávila aconteceu na noite desta terça-feira (19), no salão de eventos da Faculdade Senac Pernambuco, em Santo Amaro, área central do Recife, durante a abertura do 19º Congresso Internacional de Tecnologia da Educação. O evento, que é promovido pela Fecomércio, Serviço Social do Comércio (Sesc) e Serviço Nacional de Aprendizagem do Comércio (Senac).</p>	<p>A coordenadora de Pós-Graduação, Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação do Senac, Michele Pinheiro, destaca que a premiação é uma forma de reconhecer as experiências pedagógicas bem-sucedidas de todos os níveis de ensino. "Com essa premiação, que este ano chega em sua oitava edição, a gente ajuda a fomentar projetos com práticas educacionais em que o protagonismo é do estudante", diz.</p> <p>Ao todo, 46 projetos foram inscritos na edição deste ano do Prêmio Lúcio Ávila. Participaram da premiação unidades públicas e privadas de educação básica, profissional, técnica e superior.</p> <p>Notícia dom bosco, fecomercio, secretaria de educação</p>
---	--	--

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O relato de experiência revelou os desafios acerca da educação profissional que está comprometida com a formação do estudante como um ser integral, que além das competências necessárias para o campo profissional também adquira habilidades emocionais como empatia, solidariedade, autoconhecimento, criatividade e cooperação.



A aprendizagem de forma lúdica, inovadora e estimulante foi desenvolvida para transmitir os conteúdos sobre empreendedorismo, marketing e publicidade. Como também acerca do marketing social, que não visa fins lucrativos.

Observou-se o engajamento dos estudantes, o protagonismo, a criatividade, o desenvolver do espírito empreendedor e outras habilidades emocionais tão exigidas no mundo do trabalho nos tempos hodiernos.

Encontramos desafios e obstáculos no percurso, principalmente no que refere-se ao apoio financeiro para projetos em instituições públicas escolares.

No entanto, o objetivo principal foi alcançado, oferecer uma educação empreendedora aliada à responsabilidade social envolvendo os estudantes para que desenvolvessem habilidades e competências úteis em diversos contextos do mercado de trabalho e da vida adulta.

REFERÊNCIAS

AGENDA 2030. Série de objetivos globais (ODS). Disponível em <<https://conectabrazil.org/#/blogs/details/ods-4-educacao-de-qualidade>> Acesso em: 02 out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base nacional comum curricular. Brasília, DF, 2023. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>. Acesso em 02 out. 2023.

BRASIL. Lei nº 9394/96 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL. Resolução Nº 3, de 21 de novembro de 2018. Atualiza as Diretrizes Curriculares para o Ensino Médio. Brasília, 2018.

BRASIL. BNCC Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/195-competencias-socioemocionais-como-fator-de-protecao-a-saude-mental-e-ao-bullying> . Acesso 02 out. 2023.

CASEL. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. Disponível em <https://casel.org/fundamentals-of-sel/>. Acesso em 02 out. 2023.

KOTLER, P. & LEE, N. R. Social Marketing: Influencing Behaviors for Good. 3. Ed. Thousand Oaks: **Sage**, 2008. MARTINS, J. S. Projetos de pesquisa. 3. ed. Campinas, SP: **Papirus**, 2003.

LEE, N. R.; KOTLER, P. Marketing Social: influenciando comportamentos para o bem. São Paulo: **Saraiva Educação**. 2019.

NECK, H. M.; NECK, C. P.; MURRAY, E. L. Entrepreneurship: the practice and mindset. Los Angeles: SAGE, 2018.

SILVA, E. A.; DELGADO, O. C.. Revista Científica Espaço Acadêmico (issn 2178-3829), v. 8, n. 2, 2018. Disponível em <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico> . Acesso em: 02 out. 2023.