

Criatividade e empreendedorismo na escola, o estímulo para um ensino de qualidade



Projeto Educativo

2023-2027

(...) a criatividade não é algo que acontece por acaso, podendo ser deliberadamente empregada, gerenciada e desenvolvida, cabendo à escola maximizar as oportunidades de expressão da criatividade nos processos de ensino e aprendizagem. (Alencar, 2007, p. 48)

ÍNDICE

RESUMO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETIVOS	8
BENEFÍCIOS.....	11
METODOLOGIA.....	13
ESTRUTURA DAS SESSÕES	15
AVALIAÇÃO.....	17
BIBLIOGRAFIA.....	19

RESUMO

O Projeto Educativo é um instrumento central do processo de gestão e autonomia do Externato Santa Catarina, que deve nortear as estratégias e opções definidas aos diversos níveis de planeamento, funcionamento e objetivos da instituição e evidenciar a sua identidade institucional, educativa e cultural. O Projeto Educativo deve ainda introduzir as alterações necessárias à melhoria do funcionamento de todas as atividades escolares, com vista a responder às necessidades de cada aluno, valorizando a diversidade e promovendo a aprendizagem e a participação.

Tendo em conta a realidade social e educacional atual, pretende-se, com este projeto, promover a criatividade como uma competência essencial ao desenvolvimento do pensamento divergente, que capacita as crianças com mais “ferramentas” para enfrentarem o futuro. Deste modo, serão definidas atividades que desenvolvam as competências criativas, conjuntamente com o empreendedorismo, como estratégia facilitadora das aprendizagens, através de uma prática que inter-relacione os conteúdos curriculares com a diversidade cultural e social.

De forma a poderem ser atingidos estes objetivos, o projeto educativo chama a atenção para a importância de outro componente influenciador em todo o processo ensino-aprendizagem, o papel do docente, que, consoante o perfil profissional adotado, pode determinar o sucesso das mudanças esperadas a nível da reforma do currículo e das práticas educativas, para bem das crianças de hoje e da sociedade futura.

INTRODUÇÃO

A educação desempenha um papel fundamental na promoção do empreendedorismo, criatividade e da inovação, especialmente nos novos mercados globais e nas mudanças tecnológicas rápidas, no mundo. Existem já várias evidências de que o empreendedorismo pode e deve ser ensinado e, mais importante, deve ser incentivado, pelo que se torna fundamental juntar, de forma prática e planeada, os termos educação e empreendedorismo. Por conseguinte, entende-se que a educação para o empreendedorismo deve ser encarada como um processo dinâmico e social onde os indivíduos identificam oportunidades para inovar e colocam as suas ideias em prática, seja num contexto social, cultural ou económico (Comissão Europeia, 2006). Qualquer que seja a abordagem utilizada, torna-se essencial que o ensino do empreendedorismo recorra a uma abordagem por competências (Chaves & Parente, 2011) onde a ênfase seja colocada na aprendizagem, em vez de no processo de ensino, e onde o aluno seja colocado em primeiro plano, passando os conteúdos veiculados pelo professor para segundo plano. (Le Boterf, 2005, citado por Chaves & Parente, 2011).

Assim, a escola deve oferecer aos seus alunos espaços e tempos letivos próprios para que se dediquem a estas atividades, seja através da criação de uma disciplina individual de empreendedorismo; da integração das questões relacionadas com o empreendedorismo noutras disciplinas existentes funcionando como complemento à aprendizagem; ou ainda através da incorporação de uma metodologia própria (implementação de um projeto/programa de intervenção) (Johansen & Schanke, 2013).

A promoção do empreendedorismo/criatividade entre os jovens deve ser incentivada e desenvolvida desde tenra idade até ao ensino superior (Comissão Europeia, 2006) e estar adaptada às diferentes características do público-alvo a que se destina (Comissão Europeia, 2002; Giorgino, Fortes, Silva & Rosa, 2012).

Este tema, pressupõe um conhecimento dos contextos e das oportunidades, das abordagens ao planeamento e à gestão, dos princípios éticos e autoconsciência de forma a estimular a colaboração e a co-aprendizagem entre alunos, professores, comunidade e empresas locais.

De forma a promover o desenvolvimento do potencial criativo em sala de aula, a escola deverá proporcionar aos alunos experiências que lhes permitam:

- Utilizar atividades que possibilitem exercitar o seu pensamento criativo;
- Fortalecer traços de personalidade, como autoconfiança, curiosidade, persistência, independência de pensamento, coragem para explorar situações novas e lidar com o desconhecido;
- Ajudar a desfazer bloqueios emocionais, como o medo de errar, o medo de ser criticado, sentimentos de inferioridade, etc.;
- Capacitar os alunos no uso de técnicas de produção de ideias e de resolução criativa de problemas;
- Propiciar um clima em sala de aula que reflita valores fortes de apoio à criatividade.

De entre os vários princípios em que esse apoio se traduz, salientam-se:

- Valorização da pessoa do aluno;
- Confiança em sua capacidade e competência;

- Apoio à expressão de novas ideias;
- Implementação de atividades que ofereçam desafios e oportunidades de atuação criativa.

Este projeto analisa o conceito de educação para o empreendedorismo, com foco nos fatores que aumentam as intenções do mesmo, nomeadamente, as dimensões: cognitiva, conativa e afetiva da personalidade. As estratégias para incentivar as funções conativas, em educação, visam estimular o interesse do aluno nas atividades de aprendizagem, aumentando a sua disposição para participar e assimilar o conhecimento.

O desenvolvimento da criatividade é também um dos alicerces deste projeto educativo. Incitar cidadãos criativos, preparados para resolver problemas e gerar soluções práticas e abordar a criatividade como tema essencial na educação é importante para capacitar os professores a estimularem os seus alunos e fazê-los ir além do comum. A escola tem assim um papel fundamental no desenvolvimento das competências individuais de cada um. Entender a importância de uma boa formação na infância e estimular os jovens a serem criativos e com competência de empreendedores deve ser parte fundamental do processo educativo. E, é nesse contexto que se torna possível despertar nos alunos, desde cedo, o perfil empreendedor. Incentivá-los a desenvolver a autonomia, a criar, a cooperar, a partilhar ideias em equipa e a solucionar problemas são estratégias fundamentais para se ensinar os primeiros passos do empreendedorismo.

A educação para o empreendedorismo, com o pilar da criatividade, não pode ter um lugar isolado do mundo exterior à escola e poderá exigir o trabalho em parceria com organizações externas, a fim de facilitar outros

processos de aprendizagem. Assim, para que a educação para o empreendedorismo seja eficaz no desenvolvimento das competências dos alunos, a capacidade das escolas na criação de ambientes de aprendizagem solidários e estimulantes é tão importante como as competências pessoais e a motivação dos educadores.

Pretende-se também, ajudar a melhorar a autoconfiança e autoestima dos alunos, proporcionando-lhes a oportunidade de criar e compartilhar as suas ideias com os colegas, professores e comunidade em geral, tornando o ambiente escolar mais dinâmico e interativo e incentivando a troca de conhecimentos e experiências entre todos os envolvidos nos processos de ensino/aprendizagem.

Em suma, considera o Conselho Pedagógico que o projeto educativo "Criatividade e empreendedorismo na escola, o estímulo para um ensino de qualidade" é uma iniciativa importante para estimular a inovação, a solução de problemas e a criatividade entre os alunos, contribuindo para um ensino de qualidade e preparando os alunos para o futuro.

OBJETIVOS

O projeto "Criatividade e empreendedorismo na escola, o estímulo para um ensino de qualidade" tem como objetivos principais:

1. Incentivar a criatividade: procurando estimular a criatividade dos alunos e proporcionando um ambiente de aprendizagem inovador e desafiador. Desta forma, os alunos são incentivados a pensar de forma criativa, estimulando-se o pensamento divergente, a imaginação e a resolução de problemas, experimentando novas soluções, na abordagem de diferentes áreas do currículo;
2. Fomentar o empreendedorismo: promovendo o empreendedorismo entre os alunos, dando-lhes oportunidade de desenvolver ideias e projetos, de acordo com os seus interesses pessoais. Através desta abordagem, os estudantes aprendem a ter uma visão empreendedora e a preparar-se para uma sociedade cada vez mais exigente e competitiva;
3. Desenvolver competências socioemocionais: ajudando os alunos a desenvolver as suas competências de trabalho cooperativo, comunicação, liderança e resolução de conflitos. Estas competências são fundamentais para o sucesso pessoal e académico dos alunos;
4. Proporcionar um ensino de qualidade: proporcionando um ensino de qualidade, capaz de estimular o interesse dos alunos pelos estudos e prepará-los para os desafios da vida adulta. Com esta abordagem, os

alunos envolvem-se mais nos processos de aprendizagem e ficam mais motivados nas tarefas, o que pode ter um impacto positivo em seu desempenho acadêmico e na sua vida futura:

5. Avaliar as aprendizagens curriculares, as competências transversais e a satisfação provocada nas crianças pela mobilização de processos de trabalho pedagógico que estimulam a criatividade.

Em suma, o projeto "Criatividade e empreendedorismo na escola, o estímulo para um ensino de qualidade", inclui o desenvolvimento de competências criativas (imaginação, reflexão crítica, resolução de problemas), de comunicação, de capacidade de mobilização de recursos (pessoas e coisas) e de resiliência, capacitando-os para lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco.

A partir destes objetivos gerais, selecionaram-se os objetivos específicos iniciais que permitiram criar as estratégias utilizadas nas práticas pedagógicas, sendo eles:

1. Expressar conhecimentos e opiniões em cada domínio de aprendizagem explorado;
2. Experimentar autonomamente materiais, atividades e diferentes formas de expressão;
3. Dar novas utilizações a materiais e artefactos diversos, produzindo criações artísticas e novos instrumentos;
4. Desenhar/pintar emoções, sons, movimentos, etc., justificando as suas escolhas;

5. Inventar palavras e textos da sua imaginação, individualmente, a pares ou coletivamente;
6. Aplicar estratégias de resolução de problemas;
7. Avaliar resultados da aplicação de estratégias de resolução de problemas.

BENEFÍCIOS

Face às necessidades da sociedade atual, cada vez mais é urgente o apelo ao desenvolvimento da criatividade nas escolas, permitindo desta forma proporcionar aos alunos novas abordagens aos processos de ensino/aprendizagem, que enfatizem as competências do pensamento divergente; a metacognição (pensar sobre o pensamento); abordagens construtivistas à aprendizagem e ao entendimento; aprendizagens baseadas no conhecimento científico sobre o cérebro; estratégias de aprendizagem cooperativa; inteligências múltiplas e diferentes “hábitos mentais”; utilização de um leque alargado de técnicas de avaliação e uso de tecnologias informáticas e de informação que permitam aos alunos realizar o seu trabalho de forma independente.

Promover o empreendedorismo na escola permite desenvolver competências que permitam aos alunos identificar e aproveitar oportunidades, planear e gerir processos criativos com valor cultural, social ou financeiro e inclui similarmente atitudes de auto eficiência, motivação e perseverança, assim como a valorização das ideias dos outros.

O projeto "Criatividade e empreendedorismo na escola, o estímulo para um ensino de qualidade" permite:

- 1- Desenvolvimento de habilidades socioemocionais: ajudando os alunos a desenvolverem habilidades socioemocionais importantes como empatia, respeito mútuo, trabalho em equipa, comunicação, liderança, entre outras. Essas habilidades são fundamentais não só para o seu desenvolvimento académico, mas também para uma vida profissional e pessoal de sucesso.

- 2- Estímulo à criatividade e à inovação: estimulando a criatividade e a inovação entre os alunos, dando-lhes a oportunidade de encontrar soluções originais e criativas para os desafios propostos. Isso pode despertar o interesse dos alunos pelos estudos, tornando o ambiente escolar mais atrativo e dinâmico.
- 3- Desenvolvimento de habilidades empreendedoras: ajudando a formar jovens empreendedores, que aprendem a identificar oportunidades e a desenvolver projetos focados em resultados. Isso pode estimular a criação de novos projetos.
- 4- Melhoria na qualidade do ensino: promovendo uma melhoria na qualidade do ensino, pois estimula os alunos a serem mais críticos e participativos nos processos de ensino/aprendizagem, além de os incentivar a procurar novas formas de aprendizagem. Com isto, o ambiente escolar torna-se mais produtivo e inovador.
- 5- Integração entre a escola e a comunidade: promovendo a integração entre a escola e a comunidade, aproximando os alunos do mundo real. Criando oportunidades e conexões e promovendo a troca de experiências entre alunos, professores, empreendedores e outros membros da comunidade.
- 6- Fomentar práticas interdisciplinares: desenvolvendo atividades que integrem conteúdos de diferentes disciplinas.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada no presente projeto pode variar dependendo da valência onde será desenvolvido. Porém, algumas práticas serão comuns a todas elas, sendo desenvolvidas de acordo com as competências que se pretendem trabalhar com os alunos, nomeadamente:

- Originalidade;
- Produtividade ou fluidez;
- Flexibilidade;
- Elaboração;
- Análise;
- Síntese;
- Sensibilidade para os problemas;
- Abertura mental;
- Comunicação;
- Cooperação;
- Pensamento crítico.

Assim, as sessões serão desenvolvidas de acordo com as seguintes dinâmicas:

1. Desafios: a metodologia basear-se-á em desafios propostos aos alunos, que estimulem a criatividade, a resolução de problemas e o empreendedorismo.
2. Mentoria: os alunos contarão com a ajuda de mentores e profissionais experientes, que os orientam no desenvolvimento dos seus projetos e

ideias. Esses mentores podem ser familiares, empresas locais, professores desta e de outras escolas, consultores ou outros profissionais.

3. Trabalho em equipa: a metodologia incentivará o trabalho em equipa, o que estimula a comunicação, a colaboração e a troca de conhecimentos entre os alunos. Esta prática permitirá desenvolver habilidades socioemocionais importantes, como empatia, respeito mútuo e liderança.

4. Estudos de caso: o projeto incluirá estudos de caso reais, que apresentem desafios e oportunidades de empreendedorismo e inovação em diferentes áreas. Este tipo de abordagem pode ajudar os alunos a compreender como as soluções criativas podem ser aplicadas no dia a dia e em vários contextos.

5. Workshops e capacitações: a metodologia incluirá workshops e capacitações em temas relacionados com o empreendedorismo: inovação, literacia económica, processos de marketing, entre outros. Estas atividades podem ajudar a desenvolver habilidades técnicas e conhecimentos relevantes para a sua vida futura.

6. Avaliação contínua: avaliar-se-á continuamente o progresso dos alunos e o impacto do projeto. A avaliação pode incluir feedback dos mentores, dos professores e dos próprios alunos, que ajudem a identificar pontos fortes e fracos do projeto e a planear melhorias.

ESTRUTURA DAS SESSÕES

1. Apresentação do desafio: cada sessão deve começar com a apresentação do desafio aos alunos, (que pode ser um problema específico relacionado com temas em estudo, empreendedorismo e/ou inovação). O desafio pode ser apresentado por um professor/educador, pelos próprios alunos, por um empreendedor local ou pela coordenadora do projeto.

2. Trabalho colaborativo: uma parte importante das sessões será o trabalho colaborativo entre os alunos. Estes podem ser organizados em grupos para colaborar entre si, compartilhar ideias e desenvolver soluções para o desafio proposto. O trabalho colaborativo pode ser guiado por um mentor, que pode dar feedback e direção ao grupo.

3. Capacitação: outra parte das sessões pode ser dedicada a capacitação dos alunos. Eles podem ser expostos a diferentes temas relacionados com o empreendedorismo, como: finanças, marketing, gestão de projetos, entre outros. Os workshops podem ser ministrados por professores, empreendedores locais ou professores especializados.

4. Mentoria: os alunos contarão com mentores para orientá-los e ajudá-los a procurar soluções para o desafio proposto. Os mentores podem ajudar os alunos a desenvolver suas ideias e a lidar com os desafios que surgem ao longo do projeto.

5. Apresentação das soluções: no final de cada sessão, os alunos podem apresentar as suas soluções para o desafio proposto. As apresentações

podem ser feitas para os mentores, para outros grupos da turma ou mesmo para profissionais da área, que poderão avaliar as soluções e dar feedback.

6. Avaliação: no final do projeto, uma avaliação será feita de forma a medir o progresso dos alunos e do projeto em geral. Os alunos serão avaliados pelo desenvolvimento de competências como: criatividade, trabalho colaborativo, empreendedorismo, comunicação, liderança e resolução de problemas.

AVALIAÇÃO

A avaliação do projeto será contínua e assentará sobre a reflexão nos seguintes domínios:

1. Objetivos: Avaliar se os objetivos do projeto foram claramente definidos e se estão a ser alcançados, verificando se os alunos estão a desenvolver as competências e as aprendizagens essenciais inerentes aos temas em estudo.

2. Métodos de ensino: Avaliar a eficácia dos métodos de ensino utilizados no projeto, verificando se as atividades práticas foram bem planeadas e realizadas, a adequação dos materiais didáticos utilizados e se os alunos estão envolvidos e participam ativamente.

3. Resultados dos alunos: Avaliar os resultados alcançados pelos alunos que participaram do projeto, através da análise de trabalhos e projetos desenvolvidos, feedbacks dos próprios alunos e avaliações de competências empreendedoras.

4. Impacto: Avaliar o impacto do projeto na escola e na comunidade, verificando se o mesmo promoveu mudanças positivas no ambiente educativo, se despertou o interesse dos alunos pelo tema e se está a refletir-se em iniciativas empreendedoras.

5. Envolvimento dos stakeholders: Avaliar o envolvimento dos diversos stakeholders, como estudantes, professores, pais e representantes da

comunidade, no projeto educativo, verificando se participação e colaboração entre os mesmos e se existem mecanismos de comunicação e colaboração eficazes.

6. Adaptação e melhoria contínua: Avaliar se o projeto permite adaptar e melhorar as suas atividades e métodos, com base em feedbacks e resultados, o que envolve a realização de avaliações regulares e a implementação das alterações necessárias, de acordo com as necessidades dos seus intervenientes.

7. Sustentabilidade: Avaliar se o projeto educativo na escola é sustentável a longo prazo, verificando se existem recursos adequados, tanto financeiros como humanos, que permitam manter as atividades e se há um plano de continuidade para garantir que o projeto tenha continuidade.

BIBLIOGRAFIA

ALENCAR, E. M. L. S. Características socioemocionais do superdotado: questões atuais. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 12, n. 2, p. 371-378, 2007.

Assembleia da República (2012). *Recomenda ao Governo a Promoção de Incentivos ao Empreendedorismo Jovem (Resolução da Assembleia da República nº58/2012)*. Lisboa: Assembleia da República.

CHAVES, R.R. & PARENTE, C. (2011). O Empreendedorismo na Escola e o Paradigma das

Competências: O Caso da Junior Achievement – Portugal. *Sociologia, Problemas e Práticas*, 67, 65-84.

Comissão Europeia (2006). *Aplicar o Programa Comunitário de Lisboa: Promover o Espírito Empreendedor através do Ensino e da Aprendizagem. Comunicação da Comissão ao Conselho, ao Parlamento Europeu, ao Comité Económico e ao Comité das Regiões*. Bruxelas.

CRISTO, E., IMAGINÁRIO, S. & CRUZ, A.L. (Eds.) (2012a). *Programa Empreender na Escola – Manual do Professor*. Faro: Universidade do Algarve.

CRISTO, E., IMAGINÁRIO, S. & CRUZ, A.L. (Eds.) (2012b). *Programa Empreender na Escola – Manual do Aluno*. Faro: Universidade do Algarve.

Direção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular do Ministério da Educação (2009). *Relatório Síntese do Projeto Nacional “Educação para o Empreendedorismo”*. Lisboa

Fundação Junior Achievement Portugal. (2005). JA: Economia para o Sucesso – Guia de Voluntários e Professores. Lisboa: Fundação Júnior Achievement Portugal.

GIORGINO, P., FORTES, A., SILVA, A. & ROSA, A. (2012). Empreendedorismo e Educação: Estudo dos Pilares Educacionais. Anais do VIII Congresso Nacional de Excelência em Gestão – Sustentabilidade Organizacional, 8 e 9 junho. Brasil: Rio de Janeiro.

MENDES, A.R. (2007). Apontamentos sobre a Educação para o Empreendedorismo em Portugal. Revista Portuguesa de Pedagogia, 41(3), 285-298.

<https://escolasdisruptivas.com.br/metodologias-inovadoras/empreendedorismo-na-escola-por-que-e-tao-importante/>

<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2006:0595:FIN:PT:PDF>