

ENSINO DE GESTÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: PROJETO TEATRO E GESTÃO

Adilson de Souza Santos
Universidade Norte do Paraná-UNOPAR
adilson.sp.ba@gmail.com

Resumo: O presente artigo apresenta uma pesquisa em andamento que põe em discussão a importância do ensino de gestão na educação básica. Embora, não traga conclusões definitivas este trabalho apresenta a base teórica que subsidia o estudo realizado, as hipóteses levantadas e as problemáticas que se deseja resolver ou por em evidência através da discussão científica. A pesquisa de que trata este artigo tem caráter exploratório-descritivo e utiliza como fonte de pesquisa de campo o Projeto Teatro e Gestão, projeto piloto desenvolvido para testar o uso de diferentes metodologias e ferramentas de ensino no processo ensino-aprendizagem de gestão e empreendedorismo para crianças e adolescentes, sendo que o objetivo da pesquisa e do projeto em questão é reunir e elaborar um conjunto de métodos e ferramentas de ensino que possam ser aplicadas na introdução do ensino de gestão da educação básica. Nesse contexto o foco da pesquisa é o uso do lúdico (jogos e brincadeiras) e das técnicas das artes cênicas no ensino de gestão e empreendedorismo.

Palavras chave: Educação Básica. Gestão. Lúdico.

1. Introdução

Este artigo apresenta uma pesquisa que põe em discussão a temática: Ensino de Gestão e Empreendedorismo na Educação Básica, nessa pesquisa pretende-se encontrar respostas para os seguintes problemas:

- Como desenvolver o comportamento empreendedor em crianças do ensino básico?
- Quais as metodologias do processo ensino-aprendizagem de crianças e adolescentes que podem adequar-se ao ensino de gestão e empreendedorismo?
- Como adequar a racionalidade da administração ao cotidiano infantil?

Esse estudo está sendo realizado com base na ideia de que o ensino de gestão, infelizmente, está limitado a cursos técnicos, cursos de nível superior e/ou cursos de qualificação e capacitação profissional. No entanto, busca-se demonstrar que os princípios e conhecimentos administrativos são facilmente utilizados em diversas ações do cotidiano, podendo ser adaptado à educação básica com o objetivo de formar indivíduos capazes de planejar, organizar e controlar suas atividades cotidianas para o alcance de seus objetivos.

Entende-se que através do ensino de gestão e de princípios e ferramentas administrativas também é possível desenvolver competências e habilidades relacionadas ao relacionamento interpessoal, liderança, trabalho em grupo, comunicação, negociação, administração do conhecimento e marketing pessoal. Logo, acredita-se que tais conhecimentos e habilidades são fundamentais para a formação de crianças e adolescentes proativos e independentes, capazes de tomar decisões e elaborar estratégias de ação (planejamento) para a execução das mais variadas atividades nos grupos formais ou informais.

Na pesquisa em questão pretende-se demonstrar que o ensino do empreendedorismo para crianças e adolescentes abre um leque de oportunidades para estes indivíduos em formação, pois, demonstra aos educandos os diversos caminhos existentes na sociedade para a vida profissional, assim, como a importância do uso da criatividade e a possibilidade de se colocar suas ideias em prática, podendo, fazer delas um negócio rentável e/ou que ajude a resolver problemas de sua comunidade.

Portanto, o presente artigo apresenta um trabalho que consiste na reunião de conhecimentos e técnicas das artes cênicas ao mundo da administração, realizando através da dramatização de histórias fictícias a apresentação de conceitos importantes da administração, do empreendedorismo, da matemática financeira, marketing, gestão de pessoas e diversos outros conteúdos relacionados à gestão e ao comportamento empreendedor.

Trata-se, também, de uma pesquisa exploratório-descritiva, com enfoque qualitativo, que se utiliza de métodos quantitativos para melhor descrição das ideias formuladas durante o estudo. O método de pesquisa adotado é o indutivo, sendo a metodologia de trabalho baseada no ensino de gestão a partir do uso do lúdico como ferramenta no processo ensino-aprendizagem.

Para a formulação de um conjunto de processos metodológicos de ensino aprendizagem de gestão para alunos da educação básica está sendo desenvolvido um projeto piloto, Projeto Teatro e Gestão, realizado a partir de oficinas de teatro e aulas de gestão e empreendedorismo contextualizadas à realidade de crianças e adolescentes do município de Guanambi – BA. O Projeto Teatro e Gestão tem duração de 12 meses, podendo ser ou não estendido. Suas atividades estão sendo realizado nas instalações da empresa Destaque Cursos, com crianças e adolescentes que fazem parte do Grupo Teatral Nova Luz de Guanambi.

A metodologia utilizada no projeto piloto é o uso do lúdico, da exposição oral e escrita de conhecimento de gestão e empreendedorismo, além, de técnicas de dramatização, imitação de voz, dicção e movimentação cênica. O objetivo do projeto é elaborar um conjunto de ações práticas e didáticas que posteriormente possam ser aplicadas na educação básica, a fim de incutir em crianças e adolescentes a importância de saberem lidar com recursos tangíveis e intangíveis; ensinar definições (conceitos e ferramentas) de gestão e da administração; desenvolver competências e habilidades necessárias para abrir e manter um negócio; assim como a importância de saber gerir as atividades diárias, o tempo e a vida financeira.

Referencial Teórico

1. O uso do lúdico como metodologia de ensino

As brincadeiras são uma forma de inserção na realidade, reflete o processo de ordenamento, organização, construção e reconstrução de mundo durante a infância e fase de desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e psicológico. Trata-se de uma das formas que a criança ou o adolescente possui de refletir e descobrir o meio em que estão inseridos (DOLLABONA; MENDES, 2004).

Segundo Sneyders (1996 apud DOLLABONA; MENDES, 2004) a utilização do lúdico torna a aprendizagem mais prazerosa, alegre e interessante, não apenas passatempo ou diversão superficial. Para Almeida (1995 apud DOLLABONA; MENDES, 2004) o lúdico é uma forma transacional entre brincar e aprender, que atua tanto no contexto individual como coletivo.

A capacidade que os jogos e as brincadeiras possuem de promover uma compreensão de mundo e leitura de situações diversas a partir da reflexão, do uso da criatividade, da expressividade

e da transformação da realidade faz do lúdico uma ferramenta pedagógica bastante relevante (DOLLABONA; MENDES, 2004).

Tanto nos jogos quanto nas brincadeiras a criança ou adolescente participam de forma voluntária; estas atividades apresentam limites de tempo e espaço; possuem regras previamente estabelecidas e livremente aceitas; nelas são estabelecidos objetivos a serem alcançados; são atividades que provoca tensões e emoções, contudo, com a consciência de que se trata de algo distinto da vida cotidiana (HUIZINGA, 1990 apud DOLLABONA; MENDES, 2004).

Tabela 1 - Enfoques Teóricos do Brincar

ENFOQUES TEÓRICOS DO BRINCAR	
Filosófico	O brincar é elaborado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deverá estar junta na ação humana tanto quanto a razão.
Sociológico	O brincar é uma forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Brincando, a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive.
Psicológico	O brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento.
Criativo	Tanto o ato de brincar como os atos criativos estão centrados na busca do “eu”. É no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens e signos fazendo uso do próprio potencial.
Pedagógico	O brincar tem se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender.

Fonte: Elaborado pelo autor (adaptado de DOLLABONA; MENDES, 2004).

Em várias dimensões da vida humana é possível perceber a presença do brincar, a criança, principalmente, aprende brincando, assim, percebe-se que a brincadeira é uma necessidade básica da infância, também, sendo importante no processo ensino-aprendizagem, uma vez que a brincadeira mantém o equilíbrio com o mundo, onde a criança joga, cria, inventa, brinca e aprende (DOLLABONA; MENDES, 2004).

De acordo com Vygotsky (1984 apud DOLLABONA; MENDES, 2004) o ato de brincar tem grande relevância na construção do pensamento infantil. Através dos jogos e das brincadeiras a

criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em contato com o mundo, com as pessoas, coisas e símbolos de forma cognitiva.

Para Sneyders (1996 apud DOLLABONA; MENDES, 2004) a pedagogia deveria transformar a educação em desafio, onde o professor deve propor situações que estimulem a atividade criativa, de construção do próprio saber. Segundo o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998) educar significa possibilitar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens que possam contribuir para a intrapessoalidade e interpessoalidade e o amplo conhecimento da realidade cultural e social.

Nesse contexto educar ludicamente configura-se como o ato consciente e planejado de tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. Educar é transmitir o conhecimento de forma prazerosa, sedutora, tornando o ambiente de aprendizagem um local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

1.2. Empreendedorismo na educação básica

Embora o termo empreendedorismo esteja estreitamente relacionado com a criação de novos negócios, produtos ou serviços; esteja associado com a geração de renda e riqueza; é possível dizer, também, que empreendedorismo pressupõe a realização do indivíduo através de atitudes proativas, ousadas e inquietudes existentes em sua relação com o mundo (LIBERATO, 2007).

O empreendedorismo é uma expressão do mundo dos negócios, contudo, o termo tem tudo a ver com educação. Um dos objetivos da escola é formar alunos autônomos, cabendo ao professor desenvolver nos alunos um conjunto de competências que os habilite à tomar decisões, traçar planos e organizar os recursos necessários para alcançar seus objetivos (GUIMARÃES, 2008).

A missão da escola e do professor é preparar os jovens para uma conjuntura de mudanças que exige flexibilidade, criatividade, proatividade, referenciais que direcionem os alunos rumo ao trabalho e à cidadania. O ambiente escolar é um espaço de socialização e formação onde são desenvolvidas habilidades e competências fundamentais para o gerenciamento da vida, dos recursos, do conhecimento, dos relacionamentos e de vários outros saberes (LIBERATO, 2007).

Algumas habilidades desenvolvidas pelos estudantes durante a fase escolar também são exigidas de um empreendedor ou profissional competente, pois, tantos os estudantes quanto

empreendedores e bons profissionais precisam saber superar obstáculos, ter iniciativa, assumir desafios, exigir qualidade, planejar e estabelecer metas (GUIMARÃES, 2008).

O processo de reposicionamento institucional do SEBRAE, que se iniciou em 1999, definiu entre suas diretrizes, ações estratégicas que tiveram o objetivo de promover a disseminação do empreendedorismo e da cooperação na educação formal e nos diversos meios de comunicação. Em 2001 foi proposto pelo SEBRAE o desenvolvimento de articulações junto às Secretarias de Educação com o propósito de inserir a escola no processo de disseminação do empreendedorismo, culminando no planejamento de ações voltadas a difusão da cultura empreendedora, na realização de seminários de sensibilização, na capacitação de professores e no desenvolvimento de projetos voltados ao ensino do empreendedorismo nas escolas (LIBERATO, 2007).

Segundo vídeo disponível no You Tube e no Site do SEBRAE, que traz os resultados do Programa SEBRAE Educação Empreendedora no Paraná, esse programa conta com um material muito rico e que se enquadra com a grade curricular da escola. Nesse programa as parcerias são articuladas com as secretarias municipais de educação, escolas, secretarias estaduais de educação e com as instituições de ensino superior, onde são implementados cursos de empreendedorismo em cada nível do ensino. As escolas recebem gratuitamente o material didático e a metodologia, oferecendo em contrapartida o espaço para as formações, a participação dos professores e o compromisso de aplicação do programa, sendo o horário das atividades definido pela escola (SEBRAE, 2017).

Segundo Fernando Dolabela (apud GUIMARÃES, 2008) o ensino de empreendedorismo na escola é uma oportunidade de demonstrar aos alunos e fazê-los perceber a responsabilidade que têm na construção do próprio futuro. Dolabela diz que empreender significa acreditar que as pessoas e as comunidades possuem a capacidade de se desenvolver pela cooperação, logo, incutir essa ideia nos alunos demonstra que criar uma empresa ou conseguir um emprego não é uma tarefa tão difícil. Para Liberato (2007) As teorias, teses, artigos e resultados de estudos que são realizados em todo mundo comprovam que a ação empreendedora acontece a partir de três condicionantes motivacionais: vontade, necessidade e oportunidade. Para Augusto Franco (apud GUIMARÃES, 2008) o professor precisa ter disposição para passar o conceito de empreendedorismo para os estudantes, encorajando o aluno a exercitar a imaginação e planejar o futuro. Para ele cabe ao

professor identificar as habilidades e aptidões dos alunos ajudando-lhes a encontrar caminhos que possibilitem a realização de seus projetos.

Segundo Liberato (2007) No Rio Grande do Norte foi desenvolvido o projeto “Despertar: Educação Empreendedora” com o slogan “*Você quer, você pode. Aprender, crescer, empreender*”. Numa parceria entre o SEBRAE/RN e a SECD/RN, um projeto que teve como objetivo fazer chegar ao jovem da escola pública a cultura do empreendedorismo, através de uma proposta pedagógica voltada para a formação de competências que resultem em desempenhos geradores de crescimento pessoal e profissional, contribuindo para o desenvolvimento socioeconômico do Estado, além de favorecer a inclusão social e o desenvolvimento local e regional. Nesse projeto foram observados alguns aspectos atitudinais, mudanças comportamentais e perspectivas positivas em relação ao futuro foram identificadas, sendo as de maior destaque:

1. Desenvolvimento de atitudes empreendedoras: iniciativa, persistência e busca por informação;
2. Perspectiva positiva em relação ao futuro profissional;
3. Identificação de oportunidades de negócio na região;
4. Melhoria na capacidade de expressão: perda da inibição e do medo de se expor em público, acompanhadas de mudanças na apresentação pessoal;
5. Melhoria da autoestima;
6. Perspectiva de abertura de empreendimentos;
7. Motivação para o trabalho em equipe;
8. Conscientização da importância da cidadania;
9. Participação e envolvimento nas atividades da escola.

No estado do Paraná, segundo dados disponibilizados pelo SEBRAE o programa Educação Empreendedora atendeu em 2014 1.255 professores, 26.000 alunos e 42 municípios. Em 2016 foram capacitados 7.126 professores, beneficiando 205.469 alunos, com o atendimento de 160 municípios. Segundo professores, coordenadores e gestores das escolas onde o programa foi implantado, o programa do SEBRAE permitiu o desenvolvimento do comportamento empreendedor, nesse trabalho os alunos aprenderam brincando e receberam os conhecimentos como algo novo, em um trabalho em que foi integrado tecnologia, humanismo e sustentabilidade (SEBRAE, 2017).

O empreendedorismo pode ser incorporado às demais disciplinas, com o próprio corpo docente se encarregando dos conteúdos, é necessário, também, que os professores recebam capacitação de consultores e empresas especializadas na área. No Centro Educacional Menino Jesus, de Florianópolis, um programa de ensino de empreendedorismo na escola recebe o apoio de empresários e administradores, que mostram de maneira lúdica como agem em seus negócios e suas preocupações cotidianas. Nessa escola o empreendedorismo faz parte do currículo; professores, empresários e administradores participaram da montagem do projeto que tem como público-alvo estudantes do 5º ao 8º ano (GUIMARÃES, 2008).

Tabela 2– Metodologia e Ações do Centro Educacional Menino Jesus

Série	Atividades
5º	Os alunos aprendem sobre a evolução do conceito de trabalho, de desemprego e pobreza.
6º	São realizadas atividades práticas onde os alunos arrecadam recursos para a realização da festa junina da escola. Nessas atividades está incluída a compra de produtos, montagem de barracas, cálculo de despesas e previsão de arrecadação.
7º	Montagem de um detalhado plano de negócios que deverá ser colocado em prática no ano seguinte.
8º	Instalação de um negócio em cada classe, este negócio deverá funcionar de verdade. Os alunos fazem um trabalho de conclusão de curso, apresentando um empreendimento e um diagnóstico de funcionamento.

Fonte: Elaborado pelo autor (adaptado de GUIMARÃES, 2008).

Segundo os professores do Centro Educacional Menino Jesus o projeto desenvolvido por eles é uma ação interdisciplinar onde professores de diversas matérias atuam unindo várias áreas do conhecimento, trazendo conteúdos e conceitos do mundo dos negócios para o ambiente escolar, proporcionando aos alunos o conhecimento de novas opções para seu futuro e ampliando suas habilidades e competências (GUIMARÃES, 2008).

Segundo último relatório do GEM – Global Entrepreneurship Monitor (2004 apud LIBERATO, 2007), que analisa a situação do empreendedorismo no mundo, um dos principais fatores que limitam o desenvolvimento do empreendedorismo no Brasil é a deficiência do nosso

sistema educacional. Nesse documento, especialistas recomendam que as instituições de ensino no Brasil detectem alunos talentosos, em suas respectivas áreas de atuação, e ofereçam oportunidades diferenciadas no processo educacional. Propõe ao Ministério da Educação que as instituições de ensino mesquem, em seus projetos pedagógicos, formação técnica com desenvolvimento de habilidades empreendedoras, por meio de metodologias capazes de instigar o aluno a resolver problemas, identificar oportunidades, inovar e trabalhar em equipe.

2.3 Produção e uso de vídeos como ferramenta pedagógica: novas perspectivas para a educação

Nas últimas décadas do século XX ocorreram muitas mudanças nos âmbitos político, social, econômico, cultural e tecnológico. Tais transformações tornaram possível o surgimento da era da informação, fazendo emergir questões do tipo: Qual o papel da educação nesse novo contexto social, político, cultural e econômico? Qual o papel da educação na era da informação? (GADOTTI, 2000).

O processo de comunicação presente nos vídeos engloba palavras, gestos, e movimentos atraindo jovens e adultos, pois, se distancia do processo educativo presente nos livros didáticos ou da rotina da sala de aula, onde é processado o ensino tradicional. Sendo assim, o uso do vídeo não pode ser negligenciado devido suas possibilidades de utilização como ferramenta pedagógica, haja vista que seu uso integrado aos temas trabalhados em sala de aula torna a aprendizagem mais significativa (DALLACOSTA, 2004).

A aprendizagem à distância parece ser a grande novidade nesse novo milênio. A cultura atual está impregnada pela linguagem da Internet e da televisão. Os jovens adaptaram-se com grande facilidade ao uso das novas tecnologias da informação, fazendo nascer a cultura digital. Os sistemas educacionais, no entanto, ainda não conseguiram avaliar adequadamente os impactos da comunicação audiovisual e da informática, ainda se trabalha muito com recursos tradicionais com pouco apelo para crianças e jovens. Nesse contexto, a função da escola será cada vez mais de ensinar a pensar criticamente, o que cria a necessidade de dominar metodologias e as linguagens que vão surgindo (GADOTTI, 2000).

O vídeo pode ser utilizado com muita propriedade na pedagogia de projetos, pois, seus participantes podem estar envolvidos no próprio processo de criação dos vídeos. A utilização dos

vídeos favorece e transforma o planejamento pedagógico através de vantagens complemento do conteúdo, exposição criativa e/ou possibilidade de atividade lúdica, além de favorecer o aprendizado, onde o aluno pode ser colocado na postura de autor, sendo influenciado a produzir, proporcionando aos alunos uma nova forma de compreender, desenvolver e construir o conhecimento (DALLACOSTA, 2004).

É comum dizerem que estamos na era do conhecimento, diante de toda a importância dada, atualmente, ao conhecimento gerado pelos grandes avanços proporcionados pela globalização e as telecomunicações, contudo, o que se vê é a difusão em massa de informação e não de conhecimento. As novas tecnologias permitem acessar conhecimentos transmitidos por imagens, sons, fotos e vídeos, rompendo os limites das palavras. Isso nos leva a crer que estamos caminhando rumo a Revolução da Informação, haja vista que as novas tecnologias criam novos espaços do conhecimento, assim, agora além da escola, também a empresa, o espaço domiciliar e o espaço social tornaram-se educativos (GADOTTI, 2000).

3. Análise e Discussão

A pesquisa de que trata este artigo busca ratificar a hipótese de que o lúdico e as artes cênicas possuem grande capacidade educativa, atribuindo aos jogos, brincadeiras e às dramatizações um caráter de ferramenta educacional. Isso a partir do entendimento de que essas ferramentas há muito tempo vem sendo utilizados no cotidiano escolar. Sendo, portanto, possível sua utilização no ensino de administração e empreendedorismo para crianças e adolescentes. Principalmente, quando se considera tais ferramentas como sendo uma forma adequada de atender a demanda que existe em relação ao ensino dos princípios, habilidades e competências administrativas na educação básica, assim como no desenvolvimento do comportamento empreendedor, utilizando-se de técnicas que tornem esse conteúdo e todo o processo ensino-aprendizagem mais atrativo e prazeroso.

A referida pesquisa tem o objetivo de desenvolver através do Projeto Teatro e Gestão um conjunto de processos metodológicos que possam ajudar a introduzir o ensino de gestão e empreendedorismo na educação básica, tendo como foco o uso das artes cênicas e do lúdico como ferramenta pedagógica do processo ensino-aprendizagem de gestão e empreendedorismo.

A metodologia aplicada no projeto piloto é baseada no uso do lúdico e das técnicas das artes cênicas para o ensino de gestão e administração. As crianças e adolescentes que participam do projeto vivenciam situações fictícias do mundo empresarial, nas quais são necessárias a aplicação de conceitos e técnicas gerenciais, de empreendedorismo, marketing, gestão de pessoas, gestão financeira e análise de mercados. Também faz parte desse trabalho a realização de jogos e brincadeiras que auxiliam no desenvolvimento de habilidades e competências que caracterizam um empreendedor. As avaliações são realizadas a partir de provas escritas, de observações e da autoavaliação dos alunos. Durante a aplicação do projeto as melhores metodologias e práticas de ensino vão sendo selecionadas a fim de serem testadas na educação formal (ensino básico).

Como parte do projeto alguns trabalhos são gravados e postados em um canal do You Tube, criado para difusão do projeto e utilizado como ferramenta educativa, uma vez que os vídeos podem ser utilizados na capacitação de novos entrantes no projeto e/ou na prática educativa de gestão e empreendedorismo nas escolas. Pois, estes vídeos trazem dramatizações de implantação de negócios, usos de ferramentas administrativas e gerenciais, além de simulações de situações cotidianas das organizações.

Essa pesquisa foi iniciada na primeira semana do mês de fevereiro de 2017. A partir do dia 16 de maio foi iniciada a seleção de material bibliográfico, publicações científicas e outros materiais que serviram para a elaboração e construção da fundamentação teórica da pesquisa, material este que foi analisado nos meses seguintes e ofereceram subsídios para a elaboração do projeto de pesquisa e do Projeto Teatro e Gestão, projeto-piloto que tem funcionado como laboratório para o desenvolvimento da metodologia e do processo de trabalho (processo ensino-aprendizagem de gestão e empreendedorismo) que se pretende aplicar no ensino básico.

A metodologia inicial definida para a realização das atividades diárias e das diversas ações que estão sendo realizadas ao longo do projeto Teatro e Gestão foi elaborada tendo como base a ideia de gestão de processos. Nesse contexto foi elaborado um fluxograma de atividades que estão sendo seguidas, controladas, mensuradas e avaliadas durante todo o período de funcionamento do projeto. Além da metodologia de processos, estão sendo utilizadas metodologias de gestão de projetos, pois, os trabalhos realizados estão sendo conduzidos com base em pequenos projetos que possibilitam o alcance das metas e conseqüentemente do objetivo principal da pesquisa.

Durante os primeiros meses de trabalho no projeto teatro e gestão foram encontradas algumas dificuldades no desenvolvimento do trabalho. Primeiro não ficou bem claro como seriam utilizadas as técnicas cênicas e o lúdico no ensino de administração, ou seja, como seriam conectados os conhecimentos das artes cênicas aos conhecimentos de gestão.

A solução encontrada foi dividir às duas horas de atividades em dois momentos: um momento onde era realizada uma palestra acerca de alguma temática da área de gestão, no caso inicial, a temática foi empreendedorismo; e outro momento onde eram realizadas atividades de caráter lúdico como: exercícios de dicção, movimentação em palco, criatividade e improviso.

Após as três primeiras semanas de desenvolvimento do projeto houve a evasão de alguns alunos, inclusive, foi percebido o desinteresse de cerca de 50% dos alunos em relação ao momento onde eram ensinados os conteúdos de gestão. Para a continuidade do trabalho foi decidido selecionar os alunos com maior aptidão e interesse, sendo definido um grupo específico para dramatização de histórias fictícias, que fazem parte do cotidiano das empresas, do processo de criação de um negócio e/ou de inovação em um negócio ou produto.

Com a definição desse grupo chegou-se à conclusão de que para alcançar o público infantil, inclusive alcançar um maior número de pessoas seria necessário fazer uso das mídias digitais, a solução encontrada foi à criação de vídeos e um canal no You Tube, onde os vídeos seriam postados e poderiam ser compartilhados com outras crianças, adolescentes, jovens e até adultos.

Nesse contexto nasceu o canal do projeto Teatro e Gestão, no You Tube, que foi lançado no dia 31 de maio de 2017. Nessa data veiculou-seo primeiro episódio da série empreendedorismo, postado no dia 30 de maio do corrente ano. O projeto foi lançado na Câmara Municipal de Vereadores de Guanambi – BA, tendo o canal do projeto conseguido em seus poucos dias de funcionamento um número considerável de visualizações, alcançando públicos de faixas etárias variadas.

No dia 04 de Maio de 2017 foram realizadas as primeiras atividades do projeto pós-lançamento, onde foi percebida uma maior procura pela participação no projeto, inclusive, houve um aumento no número de alunos, algo que se tornou uma tendência nos trabalhos seguintes. As atividades do dia 04 de maio ocorreram em dois momentos, como estavam sendo realizadas inicialmente, contudo, neste caso já havia sido preparado o texto do segundo episódio da série

empreendedorismo, no qual já estavam intrínsecos os conhecimentos de gestão, sendo evitada uma palestra e/ou aula específica sobre a temática.

Foi percebido, portanto, que trazendo nos textos dramatizados os conhecimentos de gestão, sem a realização de uma aula específica dos conteúdos administrativos se conseguiu maior aceitação do trabalho. Contudo, é sabido que os resultados positivos alcançados com a publicação do primeiro vídeo no You Tube, assim como o sucesso alcançado no lançamento do projeto favoreceu a compreensão de seu real objetivo por parte dos alunos.

Para melhor desenvolvimento do projeto foi firmada uma parceria com o SEBRAE. Esta parceria teve como objetivo capacitar os monitores e coordenadores do projeto e, também, adquirir os módulos do Programa Educação Empreendedora do SEBRAE¹, no intuito de obter uma maior gama de conhecimento e buscar fontes metodológicas para o desenvolvimento do trabalho que se deseja realizar no Projeto Teatro e Gestão e, conseqüentemente, na introdução do ensino de gestão e empreendedorismo na educação básica.

A direção do SEBRAE de Guanambi – BA disponibilizou para o projeto o material do curso Aprendendo a Empreender, composto por um DVD, que conta a história de uma família que se vê diante de um grande problema após a morte de seu patriarca e gestor do negócio familiar, que em razão da postura centralizadora e pouco empreendedora do antigo gestor passava por dificuldades; por um livro didático que traz conceitos e diversas informações sobre empreendedorismo e gestão de negócios; e por um guia do curso. O referido curso foi introduzido ao programa de atividades do projeto, configurando-se uma importante ferramenta nas atividades cotidianas e de ensino de empreendedorismo.

Conclusões

Embora este artigo não traga conclusões definitivas acerca da pesquisa que está sendo desenvolvida é possível verificar no material teórico apresentado e nas informações obtidas nos

¹Programa que tem como objetivo de ampliar, promover e disseminar a educação empreendedora nas instituições de ensino por meio da oferta de conteúdos de empreendedorismo nos currículos, com o propósito de consolidar a cultura empreendedora na educação.

relatórios parciais a relevância da temática “Ensino de Gestão na Educação Básica” e da introdução e uso dos jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem de gestão e empreendedorismo. A pesquisa mesmo em fase inicial demonstra a relevância do uso das mídias digitais na educação e da promoção de uma educação menos depositária e mais participativa, desenvolvida a partir do uso de todas as possibilidades de transmissão e difusão do conhecimento e possibilidades de comunicação e integração entre os conteúdos aprendidos no ambiente escolar e a vida cotidiana.

As experiências evidenciadas no trabalho desenvolvido pelo SEBRAE e escolas públicas do Rio Grande do Norte e do Paraná justificam e dão relevância ao trabalho desenvolvido no Projeto Teatro e Gestão, que tem como objetivo construir uma base metodológica e um conjunto de ferramentas capazes de auxiliar os professores da educação básica na práxis educativa de gestão e empreendedorismo, tornando os conteúdos dessa disciplina, que se mostra fundamental na educação básica, mais atrativos, prazerosos, significativos e provocantes.

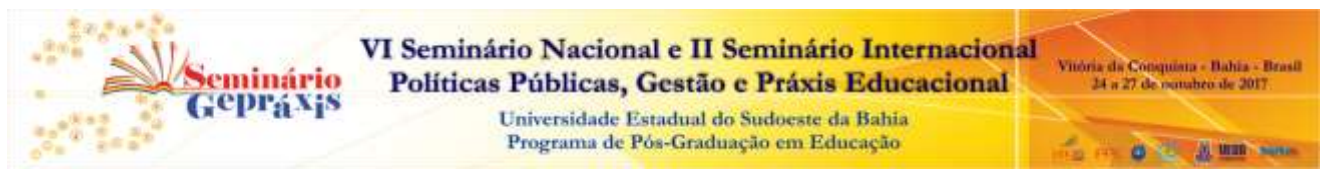
A importância do uso do lúdico na educação se mostra amplamente significativa, no que diz respeito ao ensino de gestão e empreendedorismo evidencia-se que as simulações, dramatizações, jogos e brincadeiras desenvolvidas no Projeto Teatro e Gestão podem ser facilmente aplicadas no cotidiano escolar, inclusive, o uso dos vídeos produzidos no projeto, ou, a implantação dessa ideia na práxis educativa da educação básica seria bastante relevante para o desenvolvimento do ensino de gestão nas escolas.

Referências

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Instituto Catarinense de Pós Graduação. Vol. 1, n. 4, jan./mar., 2004. Disponível em: <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-ldico-na-educao-infantil.pdf> Acessado em: 05.06.2017.

DALLACOSTA, Adriana. **Possibilidades educacionais do uso de vídeos anotados do YouTube**. Departamento de Educação e Cultura do Exército Brasileiro. Relato de Experiência Inovadora. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.ensino.eb.br/portaledu/conteudo/artigo9513.pdf> Acessado em: 19.06.2017.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas atuais da educação**. São Paulo em perspectiva 14(2) 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/spp/v14n2/9782.pdf> Acessado em: 19.06.2017.



GUIMARÃES, Arthur. **Empreendedorismo na escola: que negócio é esse?** Revista Escola, ed. 186, 05 de junho de 2008. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/preview.shtml> acesso em: 10.04.2017.

LIBERATO, Antônio Carlos Teixeira. **Empreendedorismo na Escola Pública: Despertando competências, promovendo a esperança.** SEBRAE – Ibmec-RJ, 2007. Disponível em: <http://bis.sebrae.com.br/bis/conteudoPublicacao.zhtml?id=1583> Acessado em: 10.05.2017

SEBRAE PARANÁ. **Resultados do programa SEBRAE Educação empreendedora no Paraná.** Publicado em: 19.04.2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LFExoqujFQA> acessado em: 11/07/2017.