

Ambiente de experimentação empreendedora para crianças: um estudo de caso na Associação Querubins

Clarissa de Queiroz Cabral

Universidade do Estado de Minas Gerais
<https://lattes.cnpq.br/0164314235981803>
clarissaqcdesign@gmail.com

Sâmela Suélen Martins Vieira Pessôa

Universidade do Estado de Minas Gerais
<http://lattes.cnpq.br/5889272569280047>
samela.viana@uemg.br

Resumo:

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa diagnóstica em design de ambientes voltada à construção de práticas de experimentação empreendedora com crianças atendidas pela Associação Querubins, em Belo Horizonte/MG. De caráter aplicado e abordagem qualitativa, o estudo investigou a relevância do empreendedorismo social na educação infantil, contextualizou a atuação da instituição com o público da terceira infância e propôs diretrizes espaciais para estimular o protagonismo infantil. A partir da articulação entre design de ambientes e práticas educativas em contextos de vulnerabilidade, foram elaboradas proposições para espaços com maior potencial de experimentação empreendedora com crianças.

Palavras-chave:

Empreendedorismo Social; Design de Ambientes; Educação; Legibilidade.

Entrepreneurial Experimentation Environment for Children: A Case Study at Associação Querubins

Abstract:

This article presents the results of a diagnostic research in environmental design aimed at developing entrepreneurial experimentation practices with children served by Associação Querubins, in Belo Horizonte, Brazil. With an applied nature and a qualitative approach, the study investigated the relevance of social entrepreneurship in early childhood education, contextualized the institution's work with children in middle childhood, and proposed spatial guidelines to foster child protagonism. By articulating environmental design with educational practices in contexts of social vulnerability, the research generated proposals for spaces with greater potential for entrepreneurial experimentation with children.

Keywords:

Social Entrepreneurship; Environmental Design; Education; Legibility.

1 Introdução

As organizações da sociedade civil (OSCs) desempenham um papel essencial no Brasil, especialmente nas áreas de educação, cultura e assistência social. Entre elas, destaca-se a Associação Querubins, localizada em Belo Horizonte – MG, que acolhe crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade no contraturno escolar, oferecendo oficinas de arte, esporte, dança e reforço escolar. A atuação dessa instituição contribui para a formação das crianças e expansão das possibilidades de desenvolvimento. Diante este cenário surge a motivação por investigar como o design de ambientes pode colaborar para práticas de experimentação empreendedora com crianças atendidas pela Associação?

Este artigo tem como objetivo geral apresentar os resultados de uma pesquisa diagnóstica de design de ambientes que se orientou para a construção da experimentação empreendedora do público atendido pela Associação Querubins. Para alcançar esse propósito, busca-se investigar, por meio de pesquisa aplicada, a relevância do empreendedorismo social na educação infantil e sua contribuição para práticas de experimentação empreendedora; contextualizar a atuação da Associação Querubins junto às crianças a partir da terceira infância; e definir diretrizes que possam nortear essa experimentação dentro do ambiente da instituição.

O desenho metodológico da pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, com base em revisão bibliográfica, pesquisa documental e estudo de caso único. A coleta de dados foi realizada por meio de observação não participante e registros fotográficos. A análise foi orientada pelos referenciais do design, com foco em estratégias para o ambiente e práticas educativas que favoreçam o desenvolvimento de atitudes empreendedoras desde a infância.

2 Desenvolvimento

O desenvolvimento da pesquisa articula os conceitos de design de ambientes e empreendedorismo social, tendo como base o papel do espaço no processo de aprendizagem e o contexto de vulnerabilidade em que se insere a Associação Querubins. O design de ambientes é compreendido como uma prática multidisciplinar centrada no usuário, que integra conhecimento técnico, sensibilidade estética e responsabilidade social. Atuando de forma estratégica, o design pode ser um meio para a transformação, ao criar soluções que promovam pertencimento, autonomia e desenvolvimento humano.

Já o empreendedorismo social é investigado como uma prática educativa transformadora, capaz de estimular a criatividade, o protagonismo e a consciência coletiva desde a infância. Aplicado em ambientes educativos ou institucionais, ele potencializa o desenvolvimento de competências socioemocionais e fomenta a construção de soluções voltadas ao bem comum.

Desse modo, a pesquisa considera a abordagem metodológica do design de ambientes para o desenvolvimento da conceituação. Etapa que possibilita a criação de uma linguagem que irá direcionar a construção da solução para o ambiente. Além disso, o processo considera um olhar projetual estratégico, que possibilita o alinhamento da solução às necessidades do contexto institucional em estudo.

2.1 A conceituação no design de ambientes e a legibilidade espacial

A etapa de conceituação, mesmo em um diagnóstico, é essencial para garantir coerência, linguagem e significado às propostas de design. Abreu (2015) define o design de ambientes como um campo das ciências sociais aplicadas, com compromisso social voltado ao bem-estar e à identidade dos usuários. A conceituação exige o estudo do contexto e do público, estabelecendo um conceito norteador que sustente escolhas projetuais como cores, texturas, mobiliário e formas. Essa etapa traz à tona a dimensão sensorial do espaço e assegura que ele traduza significados que favoreçam o pertencimento e o acolhimento.

Segundo Malard (2001), o ambiente comunica socialmente por meio de sua estrutura, layout e elementos simbólicos, transmitindo diretrizes de comportamento e imaginários coletivos. Por isso, é papel do designer interpretar e projetar essa linguagem espacial. A conceituação contribui para dar sentido às decisões de projeto e direciona a proposta não apenas em termos funcionais, mas também subjetivos e emocionais, fazendo da solução uma resposta sensível e intencional às necessidades do usuário.

A legibilidade espacial diz respeito à capacidade de compreensão e orientação dos usuários dentro de um ambiente, permitindo que se identifiquem intuitivamente com o espaço e seus elementos. Mais do que sinalizações visuais, ela envolve aspectos subjetivos como a clareza da organização espacial e a relação dos objetos com o entorno. Um espaço legível transmite identidade e facilita a apropriação pelos usuários, tornando-se um componente crucial para o conforto, segurança e autonomia (Pessoa *et al.*, 2023; Brasil, 2017).

De acordo com Pessoa *et al.* (2023), a legibilidade também se relaciona à criação de mapas mentais, estratégias individuais que os usuários desenvolvem para se localizar. Assim, ela não apenas orienta, mas potencializa vínculos emocionais com o espaço. No presente diagnóstico, a legibilidade será considerada como linguagem de projeto, visando à criação de um ambiente acessível, acolhedor e funcional, que reforce o pertencimento e estimule o uso consciente e ativo por parte das crianças assistidas pela Associação Querubins.

2.2 Práticas do Empreendedorismo Social

Segundo Bastos (2013), o empreendedor social é aquele responsável por transformações sociais, agindo como agente de mudança ao adotar a missão de gerar e manter valor social. O objetivo principal do empreendedorismo social está na valorização do capital social por meio de iniciativas e projetos colaborativos voltados ao desenvolvimento comunitário (David, 2004). Esse campo se conecta ao pensamento em design de inovação social, formando um ciclo virtuoso onde criatividade e inovação produzem soluções transformadoras. Dolabela (2004) afirma que o empreendedorismo precisa ser uma mudança cultural, um modo de ser, enquanto Drucker (2014) o define como um conjunto de comportamentos que criam valor e promovem resultados sustentáveis.

No cenário atual, a mentalidade empreendedora é crucial para lidar com os desafios de um mundo globalizado e competitivo, exigindo criatividade, adaptação e propósito. O empreendedorismo social vai além da prática econômica, sendo, segundo Sarkar (2008), um processo essencialmente ligado à inovação. Dolabela (2004) destaca que nem todo tipo de empreendedorismo é desejável, pois há formas que concentram poder e aprofundam desigualdades. Por isso, ao se pensar em educação, torna-se fundamental abordar o empreendedorismo social como ferramenta de transformação e valorização do capital humano e social, especialmente entre crianças e jovens (David, 2004). Bastos (2013) reforça que é preciso viver e experimentar o empreendedorismo para que ele se torne uma atitude genuína.

2.3 Educação como caminho para a prática de empreendedorismo social

Paulo Freire (2003, p.40) afirma que “A educação é sempre uma certa teoria do conhecimento posta em prática [...]”. Segundo Dewey, 1938, “a educação é um processo social, é desenvolvimento. Não é a preparação para a vida, é a própria vida”. Se aprende a partir de vivências e experimentações e esse processo se conecta diretamente com a transformação social, que é algo que se espera através da capacitação de crianças e jovens por meio dos conceitos de empreendedorismo social.

A transformação social refere-se a mudanças significativas, muitas vezes profundas e duradouras, nas estruturas, valores, normas e instituições de uma sociedade. Essas mudanças podem ocorrer em várias áreas, incluindo política, economia, cultura, educação e tecnologia.

Dessa forma, considerando a condição de vida do estudante brasileiro e do público do objeto de estudo dessa pesquisa, sua percepção, sua situação nas esferas social, política, econômica, cultural e familiar, é possível que ele se torne um ser criativo apto a conceber inovações fundamentadas nos princípios da cidadania, e contribuir para o bem-estar coletivo e colaboração. O autoconhecimento é um aliado essencial para as percepções de habilidades para, em seguida, exercitá-las. O mais importante é se conhecer, prestar atenção em si, seus desejos, seus defeitos e principalmente, seus sonhos (Bastos, 2013). Conforme dito por Paulo Freire (2001), em sua “Pedagogia dos Sonhos Possíveis”, o ato de sonhar significa:

Imaginar horizontes de possibilidades; sonhar coletivamente é assumir a luta pela construção das condições de possibilidade. A capacidade de sonhar coletivamente, quando assumida na opção pela vivência da radicalidade de um sonho comum, constitui atitude de formação que orienta-se não apenas por acreditar que as situações-limite podem ser modificadas, mas fundamentalmente, por acreditar que essa mudança que se constrói de desvelamento dos temas-problemas sociais que as coincidam (Freire, 2001, p. 30).

Levando a prática e experimentação de um empreendedorismo para o campo da educação, já temos que, de acordo com os cadernos de “Práticas Empreendedoras nas Escolas”, oferecido pela Base Nacional Comum Curricular, no início do século XX, as Ciências Sociais passaram a contribuir para estudos sobre empreendedorismo social e comportamento empreendedor, lançando luzes sobre a importância de fatores como: carisma, motivação, realização, independência, autoconfiança, cognição, capacidade de gerar soluções e desenvolvimento a partir de decisões internas ou reforços externos. A partir disso foi elaborado um esquema com as habilidades empreendedoras que essa pesquisa busca implementar, segue na Figura 01.



Figura 1: Esquema de habilidades empreendedoras.

Fonte: Autoras, 2025.

O “Esquema das Habilidades Empreendedoras” (Figura 1), é um mapa que reúne habilidades e características consideradas desejáveis na formação de um perfil empreendedor social, alinhadas às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ao serem incorporadas de forma integrada à rotina educacional, essas habilidades visam promover o desenvolvimento de alunos mais conscientes de si mesmos, autônomos e preparados para atuar de maneira propositiva em seus contextos sociais.

Associando a educação infantil e a situação econômica brasileira na qual, a proporção de crianças com até seis anos vivendo abaixo da linha da pobreza saltou de 36,1%, em 2020, para 44,7%, em 2021 (IBGE, 2021) é possível trazer olhares acerca da importância de se trabalhar empreendedorismo social no contexto educacional de crianças em situação de vulnerabilidade. À vista disso as práticas empreendedoras sociais com estas crianças devem ser aquelas que visam desenvolver habilidades empreendedoras desde cedo, incentivando-as a pensar de forma criativa, inovadora, empreendedora e coletiva.

A educação, de fato, se mostra como caminho para levar os valores empreendedores a estes indivíduos. No contexto educativo, a educação vive uma nova realidade onde as tecnologias vigoram e é nesta realidade moderna e pós-moderna que o empreendedorismo se eleva, sendo utilizado como forma de desenvolvimento social e individual, porém, por se tratar de uma área de investigação em desenvolvimento, existem muitos aspectos ainda por compreender (Nascimento, 2009).

3 Resultados

O tópico de resultados a ser apresentado segue o processo da coleta de dados, contato com o campo, análise de dados e produção de resultados. No primeiro contato com o campo, foi realizado a análise do entorno, registros do local e observação das atividades da Associação.

Em seguida, com base nas informações obtidas, foi possível estabelecer relações entre o design de ambientes e o empreendedorismo social como ferramentas complementares para a educação empreendedora, articulando ensino, espaço e experimentação. Na sequência, iniciou-se o

diagnóstico das estruturas existentes da Associação, com destaque para os ambientes que exigiram maior aprofundamento. Por fim, foram definidos os elementos de inspiração e conceito, que orientaram a proposta de legibilidade espacial e as intervenções sugeridas para os ambientes selecionados.

3.1 Visita ao Campo

Atualmente, a Vila Acaba Mundo está entre as 05 regiões com menor IDH (Índice de Desenvolvimento Humano), enquanto seu bairro vizinho, Mangabeiras, apresenta um IDH de 0,965, que significa muito elevado e se compara a países desenvolvidos, no caso o mesmo da Irlanda (O Tempo, 2017). Essa região sofre com a evidência diária da desigualdade social, tendo realidades tão distintas separadas apenas por alguns metros. A Figura 02 abaixo, permite visualizar via satélite, a proximidade das regiões (Vila Acaba Mundo, Mangabeiras e Cruzeiro).



Figura 2: Mapa Região Vila Acaba Mundo.

Fonte: Google Maps.

De amarelo estão demarcados a Associação Querubins e a Vila Acaba Mundo. É nesse contexto que a Associação Querubins nasceu e há 27 anos trabalha na transformação de vida das crianças da Vila, estendendo o impacto positivo para suas famílias e consequentemente para a realidade da Vila Acaba Mundo. Hoje, a Associação conta, em sua equipe, com funcionários que são ex-alunos e contribuem para a continuidade de um trabalho que um dia lhes deu oportunidade (Figura 03).

Apesar da sua forte atuação na área cultural e esportiva a Associação Querubins reconhece a necessidade de trabalhar a autonomia com as crianças e a autonomia financeira da instituição, que atualmente se mantém através de editais públicos e privados. Além disso, mesmo possuindo um grande espaço físico, falta uma integração entre os ambientes, acessibilidade e um espaço para convivência e refeições.



Figura 3: Crianças na Sede Associação Querubins
Fonte: www.querubins.org.br



Figura 4: Mapa da Associação Querubins.
Fonte: www.querubins.org.br

A Figura 04 mostra o mapa da Associação Querubins e suas estruturas distribuídas ao longo de um terreno doado de 10.000 m². Apesar do grande espaço, há uma dificuldade de integração de ambientes e pouca estrutura de salas de aula. Abaixo, as Figuras 05 e 06 mostram o espaço através das fotos dos ambientes, tiradas pela autora, no dia da primeira visita ao campo, para visualização do contexto.



Figura 5: Tour Associação Querubins 01.
Fonte: Autoras, 2025.

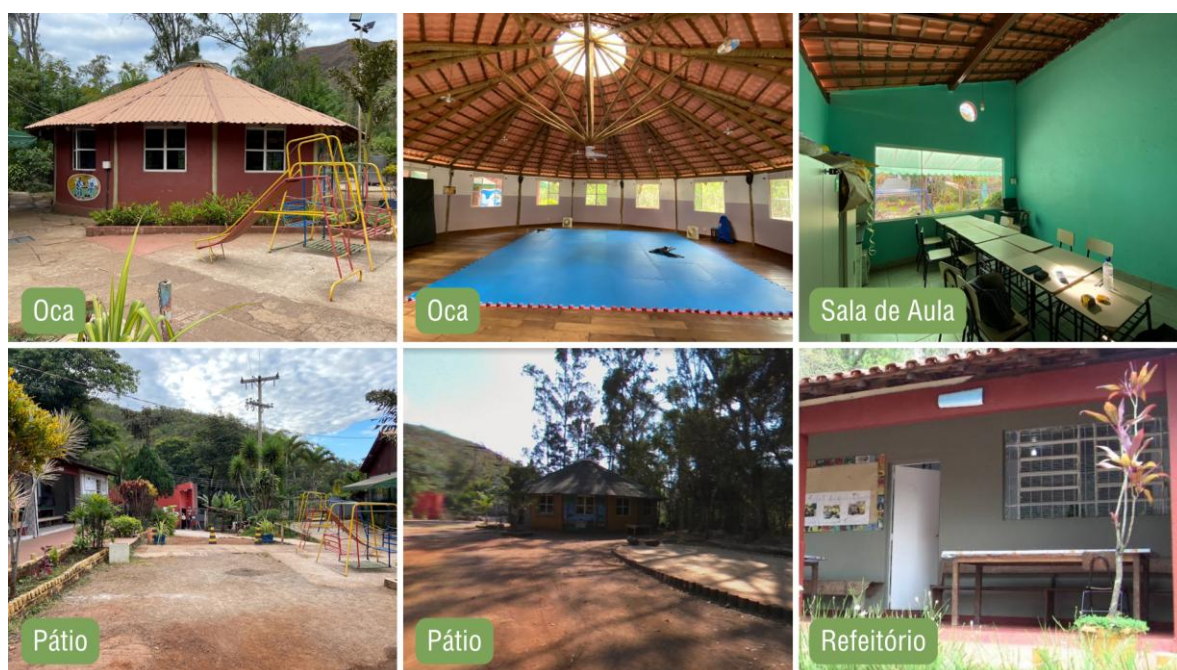


Figura 6: Tour Associação Querubins 02.
Fonte: Autoras, 2025.

A análise dos espaços físicos da Associação Querubins revelou que, apesar de sua estrutura ampla e valiosa, como uma OSC, há desafios significativos de acessibilidade, integração e adequação dos ambientes para as atividades cotidianas. A partir das visitas técnicas e do levantamento métrico

realizado, foram destacados seis espaços com maior potencial para intervenções físicas e metodológicas voltadas ao fortalecimento das práticas empreendedoras sociais: sala de artes, oca, refeitório (varanda da sede administrativa), pátio e entrada.

A sala de artes, que possui a mesma conformação das salas de aula, possui dimensões adequadas (5m x 4m), porém enfrenta dificuldades relacionadas ao conforto térmico e à ventilação, agravadas pelo pé-direito alto (4,80m), ausência de forro e uso de telhas plásticas. A sala de artes é especialmente comprometida pela limitação de espaço livre para circulação e organização das atividades. Já a oca, com seu formato tridecagonal e forte valor simbólico e integrador, localizada no centro da Associação, apresenta potencial para oficinas interativas e rodas de conversa, mas também exige melhorias em ventilação e temperatura, como a instalação de climatizadores evaporativos, para que se torne um espaço de permanência mais confortável. Atualmente é inexplorada abrigando apenas atividades de jiu-jitsu, na qual os alunos sofrem com o calor.

O refeitório, hoje improvisado na varanda da sede, carece de infraestrutura adequada para acolher as crianças com conforto. Sua requalificação pode transformá-lo em um espaço multifuncional, apto a receber tanto refeições quanto atividades pedagógicas. O pátio, com área de 20m x 12m e solo de terra batida, oferece possibilidades para instalações modulares e flexíveis, ampliando as experiências práticas ao ar livre. Atualmente a Associação não conta com um playground para que as crianças possam explorar de forma criativa e livre. Já a entrada da Associação se mostra um ponto estratégico para acolhimento atração de novos interessados, reforçando o pertencimento e a valorização simbólica das ações da instituição. As observações de campo, aliadas aos dados técnicos coletados, orientam diretrizes mais sensíveis e assertivas para o redesenho desses espaços com foco em pertencimento e experimentação empreendedora.

3.2 Aplicação do método de design de ambientes para criação da linguagem conceitual

Como parte do método de design de ambientes, o conceito traduz aspectos subjetivos e norteadores da linguagem projetual. Durante a construção do diagnóstico de design foi identificado que as edificações analisadas apresentavam distintas configurações em suas volumetrias e composições arquitetônicas. Desse modo, foi necessário acessar esse repertório do design de ambientes que orientou a construção de uma identidade que pudesse transmitir unicidade para os ambientes.

Assim, para as diretrizes do diagnóstico foi identificada a necessidade de uma linguagem conceitual que além de guiar as escolhas, transmitisse as sensações e ideias de uso para os ambientes. A linguagem conceitual proporciona uma forma para a comunicação de ideias e intenções, permitindo uma compreensão clara e consistente por parte dos usuários.

O conceito permitirá o estabelecimento de uma direção clara e coerente para as diretrizes de design, permitindo a expressão dos valores, objetivos e temas que se pretende transmitir, por meio dos ambientes da Associação Querubins.

3.2.1 Mapa de Percepção e Inspiração

No campo do design, o mapa de percepção emerge como uma ferramenta para representar a interação entre indivíduos e o ambiente. Vai além da disposição física dos elementos, adentrando nos domínios sensoriais, emocionais e cognitivos, pretendidos para os espaços da Associação Querubins.

Para o desenvolvimento Mapa de Percepção da Associação, Figura 07, foram eleitos, para estarem presentes, Figuras e elementos que simbolizassem tudo que se pretende com a implementação de

um ambiente de experimentação empreendedora no contexto de atuação da Associação Querubins. Para além disso, foram selecionadas referências que remetessem ao contexto atual que a Associação está inserida, valorizando suas características e componentes, preservando sua identidade.



Figura 7: Mapa de Percepção da Associação Querubins.
Fonte: Autoras, 2025.

Cada imagem do Mapa de Percepção representa simbolicamente os valores e objetivos da Associação Querubins. A escada remete à ascensão dos assistidos; as mãos, ao cuidado; o capelo, às conquistas possíveis; e a lâmpada, à construção de ideias. A vila colorida representa a arquitetura do local e o acolhimento. As curvas da montanha fazem referência à Serra do Curral, e o anjo, presente no nome da instituição, simboliza fé, pureza e inocência. O lápis representa a possibilidade de reescrever histórias e os aviões remetem ao transporte para um novo imaginário. Por fim, o arco-íris une os elementos em um símbolo de alegria, infância, transição e esperança, inspirando um novo ciclo de oportunidades, como o "pote de ouro" ao seu final. As cores primárias do arco-íris, os elementos que se conectam ao céu e a pureza da infância e a ideia de transição e transporte, levaram à escolha de uma inspiração que as representassem, conforme Figura 08.

INSPIRAÇÃO

Dorothy - O Mágico de Oz



Figura 8: Inspiração Associação Querubins.
Fonte: Autoras, 2025.

Ao realizar uma busca por referências no universo das histórias fictícias, chegou-se ao clássico infantil de 1900, “O Mágico de Oz”, de L. Frank Baum. A narrativa acompanha Dorothy, uma jovem de cerca de 12 anos, que, após ser levada por um tornado à Terra de Oz, embarca em uma jornada em busca do caminho de volta para casa. Ao longo do percurso, ela encontra o Espantalho, o Homem de Lata e o Leão Covarde, companheiros que, assim como ela, buscam algo essencial: inteligência, coração e coragem.

A obra aborda temas como amizade, superação, empatia e autodescoberta. Dorothy é determinada, valoriza a família e os amigos, e demonstra coragem mesmo diante do desconhecido. Sua trajetória vai além de retornar para casa: é um processo de amadurecimento e fortalecimento interior.

Por essas razões, a figura de Dorothy foi escolhida como inspiração para o conceito deste diagnóstico, por refletir sentimentos, símbolos e elementos presentes na Associação Querubins e no Mapa de Percepção.

3.2.2 Conceituação

Este tópico se dedica a uma construção conceitual que será aplicada nas etapas seguintes deste diagnóstico. Após o Mapa de Percepção e identificação da Inspiração iniciou-se a elaboração do conceito para este diagnóstico em design de ambientes, que unisse todas as referências já apresentadas. Durante todo esse processo de imersão para a chegada ao conceito, foram eleitos os elementos que se tornaram mais marcantes e representativos. A inspiração, que une a figura do arco-íris, o ideal de transportar, e o crescimento pessoal, levaram a busca por um conceito que unisse todos esses aspectos.

"Over the Rainbow" é uma música reconhecida na história da música popular. Foi escrita por Harold Arlen para o filme, "O Mágico de Oz" de 1939. A música é interpretada por Dorothy no início do filme, que sonha com um lugar além do arco-íris, quando se vê descontente com sua vida em Kansas e anseia por um lugar melhor.

A letra da música fala sobre um lugar além do arco-íris, onde os céus são azuis e os sonhos que você ousa sonhar realmente se tornam realidade. A canção, é uma expressão de esperança, escapismo e desejo por algo melhor, um lugar de felicidade e paz.

Ao longo dos anos, a música foi regravaada por vários artistas e permaneceu popular em diferentes versões. Israel Kamakawiwo'ole, foi um cantor e músico havaiano nascido em 20 de maio de 1959 que teve seu reconhecimento por meios de suas interpretações de músicas havaianas tradicionais e principalmente pela sua versão de "Over the Rainbow".

Israel Kamakawiwo'ole gravou sua versão de "Over the Rainbow" como parte de um medley que incluía a música "What a Wonderful World" de Louis Armstrong. Israel combinou essas duas músicas de maneira singular, tocadas com ukulele. Após entender o contexto e história por trás da marcante música "Over the Rainbow", que se relaciona diretamente com a inspiração, o conceito veio à tona, conforme Figura 09.



Figura 9: Conceito Associação Querubins.

Fonte: Autoras, 2025.

O conceito que guiará as diretrizes deste diagnóstico é ilustrado por meio da expressão “depois do arco-íris”, enfatizando a transição de um contexto de dureza para um universo de possibilidades, provocando o imaginário acerca do que, de fato, há depois do arco-íris. Conforme dito, na música citada, após o arco-íris os sonhos sonhados, tornam-se realidade. A Associação Querubins, na vida dos assistidos, representa a oportunidade que muitas vezes não os é dada de alcançar novos lugares e sonhar com outros cenários.

3.3 Proposta de Legibilidade Espacial

Após a etapa de conceituação, tornou-se possível trabalhar a legibilidade do espaço da Associação Querubins. Conforme apresentado no tópico de desenvolvimento deste diagnóstico, a legibilidade oferece um meio eficaz para transmitir informações complexas de forma visual e conceitual, fornecendo uma compreensão mais profunda e abrangente do objeto de estudo.

Considerando o tamanho atual da Associação Querubins, 10.000m², e a ideia impressa pelo conceito de local de transição para um novo universo, novas possibilidades foi possível perceber a necessidade do ambiente de comunicar por si só essas informações.

3.3.1 Diretrizes para a Legibilidade Espacial nos Ambientes da Associação

A legibilidade espacial no design de ambientes é fundamental para garantir que as pessoas possam entender e navegar facilmente por um espaço físico, aspecto frágil atualmente na Associação Querubins. Para o estudo das possibilidades foi realizado um levantamento de ideias para proposta de linguagem do espaço, que foram sintetizadas em material visual, conforme Figura 10 abaixo.



Figura 10: Legibilidade Espacial Associação Querubins.

Fonte: Autoras, 2025.

Atualmente ao entrar na Associação não há informativos acerca de qual caminho seguir e quem procurar. Investir em uma forte identidade e linguagem reforçará a imagem da Associação, fazendo com que mais pessoas se interessem em conhecê-la e consequentemente apoiarem a causa. Ao entrarem na Associação deverá conter o mapa do espaço para que o visitante possa se localizar no momento que entra, sobre todas as estruturas existentes e sobre qual lugar deve buscar primeiramente.

Uma entrada marcante comunica essa transição de um ambiente para outro completamente diferente, para isso o uso de estruturas simbolizando portais serão adotadas, reforçando a imersão. Além do portal localizado na entrada cada ambiente considerado como ambiente de experimentação empreendedora, receberá também um portal em sua entrada

O piso é um elemento significativo da Associação Querubins, capaz de comunicar e guiar visitantes e usuários. Dessa forma, o piso será uma extensão do mapa, conduzindo as pessoas através de demarcações coloridas. Possibilidades de aplicação são pisos cimentícios ou emborrachados coloridos que conduzirão o andar.

As cores trazem unicidade, dessa forma as cores do arco-íris serão utilizadas nas edificações e identidade, reforçando a imagem da Associação como algo marcante. E por fim, totens na estrada dos espaços de experimentação empreendedora reforçam a identificação e também autonomia das crianças de saberem onde estão entrando e para onde desejam ir, além de ser mais uma estratégia que reforça a identidade da Associação Querubins.

4 DIRETRIZES PARA OS AMBIENTES SELECIONADOS

Anteriormente, foram destacados os ambientes com maior potencial para ser trabalhadas a experimentação empreendedora com as crianças. Ressalta-se, que todos os ambientes e oficinas possuem essa capacidade, entretanto, para este artigo, foram eleitos 03 ambientes dos 06 apresentados, sendo eles, além da entrada, a oca e o pátio. Foram elaborados *moodboards* para ilustrar as propostas para cada um desses espaços.

Como dito anteriormente, a entrada da Associação Querubins será um local marcante de transição para um local lúdico, divertido e de novas possibilidades, no *moodboard* elaborado para esse ambiente, Figura 11, foram destacados os pontos positivos atuais e oportunidades, que serão as proposições para se chegar no resultado pretendido.



Figura 11: Moodboard Entrada.

Fonte: Autoras, 2025.

Atualmente, um dos pontos mais marcantes da Associação Querubins é sua vegetação, o espaço é agradável com grama, flores e árvores, este é um forte ponto positivo ao entrar no espaço, pois difere da paisagem da rua de acesso. A entrada atual já permite a entrada de carros e veículos grandes, como caminhões, que muitas vezes levam e buscam doações, é importante garantir o dimensionamento dessa via.

Como oportunidades é destacado a necessidade de um investimento em acessibilidade, há a esquerda uma escada com corrimão, entretanto para pessoas com mobilidade reduzida esse acesso ainda é difícil. Como destacado no tópico de “Proposta de Legibilidade Espacial”, a entrada será um

espaço de apresentação da identidade da Associação e de reforço da ideia de transição do mundo real para o “mundo das possibilidades”.

A Oca da Associação Querubins, esta é uma construção que chama bastante atenção pela sua estrutura, localização e possibilidades diversas de uso. Conforme *moodboard*, Figura 12, os pontos fortes atuais da oca são suas referências à cultura brasileira, seu formato que sugere convivência e troca e sua localização como ponto central da Associação Querubins.



Figura 12: Moodboard Oca.

Fonte: Autoras, 2025.

A Oca, possui uma ótima estrutura para abrigar aulas coletivas, multidisciplinares, dinâmicas, atividades artísticas e momentos de sala de aula invertida, trazer as crianças para momentos fora da rotina pode despertar o interesse e melhorar o envolvimento delas pelas oficinas. O próprio formato da Oca já beneficia esse novo uso, entretanto algumas alterações serão propostas como uso de almofadas ou puff como assentos das crianças para reforçar a autonomia e pertencimento acerca do espaço e a liberdade durante as atividades. A aquisição de um quadro móvel servirá como suporte para explicações e dinâmicas, permitindo que seja transportado para onde for necessário.

Outra importante alteração que reforçará a Oca como ambiente central é sua integração com os demais ambientes, dessa forma será proposta a abertura de uma nova porta em sua lateral direita para que possa se comunicar, também, com o pátio da Associação. A Oca, da mesma forma que os demais ambientes de experimentação, receberá o arco e o totem em sua entrada e suas paredes externas serão pintadas nas cores do arco-íris, ressaltando a linguagem e conceito.

Além dessas proposições, conforme mencionado anteriormente, a Oca possui problemas com relação à conforto térmico devido a escolha equivocada de materiais e à estrutura adotada. Para melhoria do conforto térmico da Oca será sugerido uma reforma na chaminé, colocando a altura ideal para que haja a saída de ar, além disso será apresentada a solução de aquisição de climatizadores evaporativos de piso que melhorarão significativamente o conforto do espaço, além de serem móveis.

Por fim, o Pátio, que atualmente não possui um uso definido, foi estudado como um ambiente a ser dedicado à experimentação empreendedora com as crianças, conforme *moodboard* da Figura 13.



Figura 13: *Moodboard Pátio.*

Fonte: Autoras, 2025.

Essa área é cercada pelo verde e possui a vista para a Serra do Curral, que chama bastante atenção. Essa é praticamente plana e não possui nenhum uso ou estrutura atualmente. Pensando na proposta de trazer as crianças para o lado de fora e em suprir as lacunas de espaço sinalizadas pela própria Associação, este ambiente se mostra como um integrador entre os outros. Considerando o espaço aberto, pergolados serão utilizados para dar suporte a utilização e delimitação das do Pátio. Com espaços cobertos em pontos específicos, como ilhas, será possível a realização de aulas externas, como as oficinas artísticas e de jiu-jitsu. Como o espaço do refeitório, hoje, é insuficiente serão colocadas mesas e cadeiras para que esse ambiente possa ser, também, uma extensão do espaço de refeições. Além desses fatores, as crianças não possuem muitos brinquedos para brincarem nos intervalos, nem playground e este espaço, também, se dedicará em contemplá-lo.

Como atualmente, nesse ambiente há poucas espécies de paisagismo será proposto a introdução de novas espécies, como algumas árvores frutíferas de pequeno e médio porte e de folhagens e flores. O piso continuará sendo um elemento marcante da linguagem, também nesse espaço, demarcando os usos e trazendo as cores do conceito. Como este ambiente necessitará de um novo layout, este será melhor detalhado e apresentado como solução no próximo tópico deste diagnóstico.

4.1 Estudo Tridimensional da Solução para o Pátio

O novo Pátio da Associação Querubins (Figura 14) será concebido com diretrizes que abrangem diferentes usos e necessidades, tais como suporte ao refeitório, uma oficina de jiu-jitsu, outra de artes e um espaço destinado a brincadeiras. Considerando que esse ambiente carece de estrutura, foi planejada a elaboração de uma representação tridimensional para estudar esse espaço.

Essa representação visa reforçar o propósito do projeto, destacar os elementos que caracterizam a linguagem e conceito escolhidos, bem como facilitar a compreensão do potencial deste ambiente,

atualmente sem uma utilização definida. O Pátio da Associação Querubins é o ambiente que receberá a maior alteração de características e uso do espaço e consequentemente que necessitará de um maior investimento.

A visualização 3D busca complementar este diagnóstico como uma tradução do potencial do design de ambientes, por meio de uma solução que busca levar aos usuários uma transformação e melhoria nas suas atividades cotidianas e em sua passagem pela Associação Querubins.

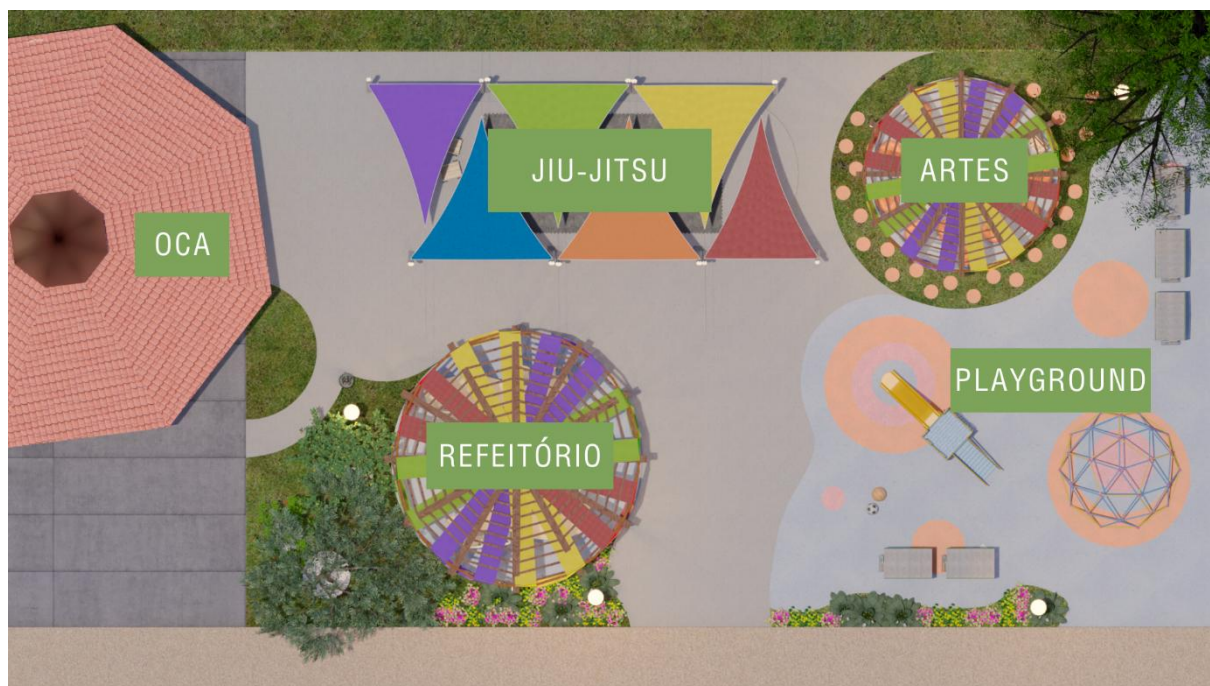


Figura 14: Planta Humanizada Pátio da Associação Querubins Setorizado.

Fonte: Autoras, 2025.

Na planta humanizada é possível perceber a escolha de formas orgânicas na composição desse ambiente, formando ilhas, cada uma com propostas de uso diferentes. O piso comunica guiando o usuário, a escolha do material do piso foi pelo emborrachado, que além de permitir desenhos de diferentes formas e cores, conforme a área do playground, é seguro para crianças e indicado para local aberto.

É possível notar que as cores do arco-íris estão presentes nos tecidos que fazem a cobertura dos pergolados, na área da prática de jiu-jitsu e, também, nas paredes da Oca. Compondo o ambiente temos o contorno do piso em vegetação contribuindo para estética e também conforto do ambiente. Foram escolhidas árvores frutíferas para a entrada do Pátio como, limão, acerola e jabuticaba e espécies como o beijinho trazendo as cores e a *spathiphyllum* trazendo volume aos canteiros.

Abaixo serão apresentadas as perspectivas que ilustram o acesso ao Pátio em que a primeira visão será das árvores frutíferas. Na ilha dedicada ao refeitório, Figura 15, foram utilizadas mesas autorais em formato trapezoidal que permitem diversas disposições de mobiliário, a proposta é que sejam de plástico e desmontáveis, da mesma forma as cadeiras, foram escolhidas as de modelo tradicional, de plástico empilháveis.

Na área destinada à prática de jiu-jitsu, o piso é revestido com material emborrachado para garantir a segurança durante a atividade. Além disso, essa área será equipada com tatames utilizados na oficina. Esta ilha estará acessível para a prática nos dias sem chuva, e sua cobertura, protegida por

tecido, fornecerá a sombra necessária para a prática, permitindo que as crianças desfrutem do espaço ao ar livre, sem a necessidade de permanecerem em ambiente fechado.



Figura 15: Pannel de imagens da solução tridimensional do Pátio 01.
Fonte: Autoras, 2025.

Conforme a Figura 16, na área designada à oficina de artes e ao playground, optou-se pelo uso de cores no piso, visando proporcionar um ambiente lúdico e demarcar a transição entre os usos. A região destinada às oficinas de artes foi delimitada por um contorno de grama, com pequenos círculos de piso emborrachado para facilitar o acesso. O espaço destinado à prática artística foi equipado com pequenas almofadas adequadas para uso externo e duas mesas grandes posicionadas próximas ao nível do chão, promovendo assim uma experimentação mais livre e uma melhor adaptação ao ambiente.

O playground foi equipado com um escorregador e uma estrutura de geodésia, destinados a desenvolver as habilidades motoras das crianças. Além desses elementos, foram instaladas cinco casinhas, cada uma oferecendo uma proposta de atividade lúdica, promovendo a imaginação e a projeção de cenários neste espaço recreativo. A vegetação próxima ao playground foi estrategicamente disposta para que as crianças possam integrá-la às suas brincadeiras, relembrando práticas antigas, como a brincadeira de "comidinha".

As casinhas e os brinquedos colocados dentro de cada uma delas foi pensado a ser executado de material reciclado como placas de Tetra Pak, que são materiais compostos principalmente por papel, polietileno e alumínio. Esse material é utilizado na fabricação de embalagens longa vida, como as caixas de leite e suco, oferecendo uma barreira eficaz contra a luz, o ar e a umidade.



Figura 16: Pannel de imagens da solução tridimensional do Pátio 02.

Fonte: Autoras, 2025.

Por meio das diretrizes apresentadas neste diagnóstico, o Pátio se mostra como um ambiente capaz de suprir a demanda atual do refeitório, abrigar as atividades de jiu-jitsu, deixando a oca disponível para as outras atividades citadas ao decorrer deste diagnóstico. Uma vez que a sala de artes pode ser transformada em ateliê, o Pátio, abrigou a oficina de artes, além de trazer uma nova proposta de playground.

5 Considerações Finais

Ao final deste diagnóstico, conclui-se que os objetivos iniciais foram resolvidos. Foi possível levantar abordagens estratégicas do design para amparar o desenvolvimento dessa pesquisa como o processo de conceituação em design e estudo de legibilidade espacial.

Com relação a construção de repertório para aplicabilidade de práticas empreendedoras, foi possível identificar um cenário positivo e favorável para a prática de um empreendedorismo social com crianças, como os cadernos de “Práticas Empreendedoras nas Escolas”, oferecido pela Base Nacional Comum Curricular, que já sinaliza o ensino de empreendedorismo como algo de relevância para a educação das crianças brasileiras.

Por meio da metodologia traçada foi possível mapear o contexto da Associação Querubins e sua assistência junto ao público, por intermédio da construção de uma análise da realidade vivenciada pelas crianças moradoras da Vila Acaba Mundo. A partir do contato direto com o campo, observação, análise do entorno e levantamento foi realizada uma imersão no contexto da Associação Querubins e identificação das dificuldades e limitações experienciadas pelas crianças que crescem nesse contexto.

Foi possível, dentro da etapa de resultados, a definição de diretrizes que nortearam este diagnóstico, mediante a concepção de um ambiente orientado a experimentação empreendedora junto ao público infantil. A partir deste diagnóstico, entende-se que uma solução viável para a realidade da Associação Querubins, quanto a implementação de uma experimentação empreendedora social juntamente às crianças, é uma ação que trabalhe por meio dos ambientes, envolvendo assistidos, familiares e funcionários.

Entende-se que as possibilidades deste diagnóstico não se esgotam neste momento, há o desejo de se trabalhar o projeto de design de ambientes que viabilizará a execução das diretrizes apontadas neste diagnóstico. Para além disso foi possível identificar a possibilidade de replicabilidade deste modelo de análise em contextos de assistência, pois o design deve estar a serviço de todos.

Referências

- BAHIA, I. *et al.* **Prática projetual em design de ambientes: relato de experiência sobre a inserção da metodologia aplicada à complexidade.** In: Anais 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2016. Acesso em: 08 de maio de 2023.
- BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR, “**Práticas Empreendedoras Nas Escolas.**” Disponível em: basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/201-praticas-empreendedoras-na-escola/. Acesso em: 08 de maio de 2023.
- BASTOS, Maria Flávia. **Educação e Empreendedorismo Social: Um encontro que (trans)forma cidadãos.** [S. l.: s. n.], 2013. 128 p. ISBN 978-85-7160-60-p-8.
- DAVID, Denise Elizabeth Hey. **Intraempreendedorismo Social: perspectivas para o desenvolvimento social nas organizações** – Tese de doutorado – Florianópolis, 2004. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/86712>. Acessado em: 31 de ago. de 2023.
- DE ABREU, Simone Maria Brandão Marques; PESSÔA, Sâmela Suélen Marins Viana; OLIVEIRA, Ana Cécilia Carneiro. **Reflexões sobre o processo projetual do ambiente.** In: REZENDE, Edson José Carpintero (org.). Design de Ambientes em Pauta. [S. l.]: CRV Ltda, 2020. v. 01, cap. V, p. 73-86. ISBN 978-65-86087-06-2.
- DE ABREU, Simone Maria Brandão Marques. Aspectos Subjetivos Relacionados Ao Design De Ambientes: Um desafio no processo projetual. Orientador: Maria Regina Álvares Dias. 2015. 160 p. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado de Minas Gerais, [S. l.], 2015. Disponível em: <https://mestrados.uemg.br/ppgd-producao/dissertacoes-ppgd/category/83-2015?download=243:aspectos-subjetivos-relacionados-ao-design-de-ambientes-um-desafio-no-processo-projetual>. Acesso em: 14 nov. 2023.
- DEWEY, John. Experiência e educação. Brasil: Editora Vozes, 2023.
- DOLABELA, Fernando. **O Segredo de Luíza.** 30 ed. São Paulo: Ed. Cultura, 2006.
- DOLABELA, Fernando. “**Pedagogia Empreendedora.**” *Revista de Negócios, Blumenau*, v. 9, N. 2, P. 127-130, Abril/Junho 2004.
- DRUCKER, Peter F. **Innovation and entrepreneurship: practice and principles.** HarperBusiness, 2011. Disponível em: http://www.untag-smd.ac.id/files/Perpustakaan_Digital_1/ENTREPRENEURSHIP%20Innovation%20and%20entrepreneurship.PDF. Acesso em 13 de maio de 2023.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia dos Sonhos Possíveis.** São Paulo: Ed. Unesp, 2001. Acesso em 24 de maio de 2023.
- MALARD, M. L. **Os objetos do Quotidiano e a Ambiência.** In: Anais...Encontro Nacional de Conforto e Ambiente. UFMG, Belo Horizonte, 2º, 2001. Artigo disponível em: <https://silo.tips/download/os-objetos-do-quotidiano-e-a-ambiencia>. Acesso em 18 de novembro de 2023.

NASCIMENTO, D. **Formação, Profissão e Empreender ismo. Três Estudos de Caso com Professores de Educação Física do Ensino Universitário.** Universidade do Minho, Braga, 2009.

PESSÔA, Sâmla Suélen Marins Viana. **Design Para as Questões Sociais:** Ação participativa em uma casa de acolhimento para adolescentes. Orientador: Edson José Carpintero Rezende,. 2017. 238 p. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, [S. l.], 2017. Disponível em: <https://mestrados.uemg.br/ppgd-producao/dissertacoes-ppgd/category/88-2017>. Acesso em: 7 nov. 2023.

SARKAR, Soumodip. **Empreendedorismo e inovação.** 1 ed. Publicado por Escolar Editora, 2007.