

IV Seminário da Rede Gaúcha de Estudos e Pesquisas sobre Educação Profissional e Tecnológica IV Seminário ProfEPT IFRS

As (contra)reformas nas políticas educacionais no Brasil e seus
impactos na Educação Profissional e Tecnológica

28 a 30 de Agosto de 2023

DESENVOLVENDO HABILIDADES PROFISSIONAIS NA MODALIDADE EAD: uma experiência de aprendizagem baseada em projetos no curso técnico em administração

Autor principal¹ Luciano de Lima Silveira

Coautor² Prof^ª. Dr^ª. Josiane Carolina Soares Ramos Procasko

Instituição¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus POA

Instituição² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus POA

Eixo Temático: Eixo 4 - Tecnologias e práticas educativas em EPT

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em projetos. Ensino a distância (EAD).
Habilidades para o mundo do trabalho.

INTRODUÇÃO

Aprendizagem baseada em projetos é uma metodologia ativa que tem ganhado cada vez mais espaço na área da educação. No curso técnico em administração na modalidade EAD, os estudantes foram desafiados a participarem da mostra virtual de projetos, utilizando uma estrutura de desenvolvimento que envolvia mapeamento do perfil do usuário, construção de protótipo, validação via pesquisa, construção do modelo de negócio e gravação do pitch.

O objetivo deste relato de experiência é compartilhar os resultados dessa abordagem, apresentando as soluções desenvolvidas pelos estudantes e as habilidades adquiridas ao longo do processo. A mostra virtual de projetos é uma oportunidade para que os estudantes possam colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante o curso, e a aprendizagem baseada em projetos se mostra uma metodologia efetiva para o desenvolvimento de habilidades profissionais.

Neste relato, serão apresentados os detalhes do processo de desenvolvimento dos projetos e os resultados obtidos pelos estudantes.

REFERENCIAIS TEÓRICOS

Rizzatti et al. (2020), Kaplún (2003) e Zabala (1998) abordam a produção e aplicação de materiais educativos. Rizzatti et al. (2020) destacam a importância dos produtos educacionais na atualidade, considerando as características dos estudantes e as demandas do mundo do trabalho, além da necessidade de utilizar tecnologias educacionais eficazes.

Kaplún (2003) propõe três eixos a serem considerados na produção de materiais educativos: conceitual, pedagógico e comunicacional, os quais devem ser integrados para alcançar eficácia.

Zabala (1998) discute as tipologias de conteúdos a serem trabalhados na

educação: conceituais, procedimentais e atitudinais. Essas tipologias guiam o planejamento e a seleção de materiais adequados aos objetivos de aprendizagem.

A MVP adota o modelo de gestão da inovação proposto por Scott D. Anthony, promovendo o aprendizado empreendedor por meio de projetos reais com a mentoria de especialistas.

A Mostra Virtual de Projetos conta com docentes como orientadores e permite projetos individuais ou colaborativos, incentivando a inovação por meio da troca de ideias.

Em resumo, os autores citados destacam a importância de considerar as características dos estudantes, as demandas do mundo do trabalho, os conteúdos a serem trabalhados e as estratégias de ensino e comunicação na produção de materiais educativos. A MVP segue o modelo de gestão da inovação de Scott D. Anthony, promovendo o aprendizado empreendedor por meio de projetos reais e colaborativos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A Mostra Virtual de Projetos (MVP) é realizada em uma instituição de ensino privada, oferecendo oportunidades de aprendizado empreendedor aos estudantes do curso técnico subsequente em administração na modalidade EAD. Os projetos desenvolvidos pelos estudantes buscam soluções inovadoras para empresas dos setores de comércio, serviços e turismo. A MVP segue o modelo de gestão da inovação de Scott D. Anthony e é organizada por uma comissão de docentes da escola.

A MVP consiste em cinco etapas: mapeamento do perfil do usuário, construção do protótipo, validação por meio de pesquisa, elaboração do modelo de negócio e gravação do pitch. Os estudantes utilizam técnicas e ferramentas específicas, como o "Mapa da Empatia" e o "Canvas do Modelo de Negócios", para desenvolver suas ideias, validar soluções e apresentar seus projetos em vídeos de até 5 minutos de duração. A apresentação destaca a solução, diferenciais, dados de validação, modelo de monetização e outras informações relevantes.

Em resumo, a MVP proporciona aos estudantes do curso de administração EAD a oportunidade de aprender a empreender por meio do desenvolvimento de projetos inovadores, com orientação de especialistas. Os projetos seguem um processo em cinco etapas, culminando na apresentação de pitches em um evento online.

Quadro 1 - Plano de trabalho da mostra virtual de Projetos

Etapas de desenvolvimento do projeto	Descrição
Mapeamento do perfil do Usuário	Aluno utiliza o Mapa da empatia a fim de entender a mente do seu público-alvo, compreender o que ele deseja e, assim, oferecer produtos, serviços e atendimento mais adequados. O mapa da empatia, que serve para desenhar o perfil do seu cliente ideal com base nos sentimentos dele. Link do material instrutivo: https://shre.ink/Qcrf
Construção do Protótipo	A atividade tem como objetivo materializar as ideias dos estudantes por

	meio da construção de um protótipo. Link do material instrutivo: https://shre.ink/Qc8O
Validação	Atividade de pesquisa com a utilização de técnicas e ferramentas específicas para validar a solução prototipada junto aos usuários. Link do material instrutivo: https://shre.ink/QcPv
Construção do modelo de Negócio	Os estudantes elaboraram o seu modelo de negócio utilizando a ferramenta “Canvas do Modelo de Negócios”. Link do material instrutivo: https://11nk.dev/L6BvK
Gravação do Pitch	Uma rápida apresentação da ideia, seus diferenciais, a solução prototipada e testada, os resultados obtidos e o modelo de negócio. Link do material instrutivo: https://shre.ink/QcV2

Fonte: organizado pelo pesquisador

Os estudantes enfrentaram desafios na criação de projetos reais, mas receberam mentoria de especialistas e aplicaram conceitos e técnicas aprendidos no curso de administração. Isso resultou em projetos inovadores e criativos, com soluções viáveis para empresas do setor de comércio, serviços e turismo. Na Mostra Virtual de Projetos, foram apresentados 22 projetos por 26 estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Mostra Virtual de Projetos, apresentada como resultado deste estudo, proporcionou aos estudantes do curso de administração na modalidade EAD a oportunidade de aplicar na prática os conhecimentos adquiridos durante o curso. Os projetos desenvolvidos pelos estudantes apresentaram soluções inovadoras para empresas do comércio de bens, serviços e turismo, demonstrando a eficácia da abordagem de Scott D. Anthony para a gestão da inovação.

Porém, é importante destacar as limitações da experiência, como a dificuldade de alguns estudantes em lidar com a complexidade do processo de criação e desenvolvimento de projetos reais. Nesse sentido, sugere-se que futuras edições da Mostra Virtual de Projetos contemplem atividades de capacitação e treinamento que possam auxiliar os estudantes a superar esses desafios.

Em resumo, os resultados apresentados pela Mostra Virtual de Projetos evidenciam a eficácia da abordagem de Scott D. Anthony para a gestão da inovação na formação de empreendedores capazes de criar projetos inovadores e viáveis para empresas do comércio de bens, serviços e turismo. A literatura especializada em gestão da inovação e empreendedorismo pode ser utilizada para fundamentar e aprofundar a discussão dos resultados, bem como para apontar possíveis melhorias

para futuras edições da Mostra Virtual de Projetos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise e discussão dos resultados apresentados anteriormente, podemos concluir que a Mostra Virtual de Projetos foi uma experiência positiva e enriquecedora para os estudantes do curso de administração. Através dessa iniciativa, os estudantes puderam aplicar os conceitos e técnicas aprendidos em sala de aula na prática, desenvolvendo projetos reais com a mentoria de especialistas.

Os projetos apresentados pelos estudantes foram inovadores e criativos, demonstrando a capacidade dos estudantes em encontrar soluções viáveis para empresas do comércio de bens, serviços e turismo. Além disso, a experiência contribuiu para o desenvolvimento de habilidades essenciais para o empreendedorismo, como a capacidade de identificar oportunidades, criar soluções inovadoras e elaborar modelos de negócio.

Diante disso, podemos afirmar que a Mostra Virtual de Projetos se mostrou uma iniciativa relevante para a prática educativa, uma vez que propiciou aos estudantes uma experiência prática e realista de empreendedorismo, que certamente será útil em suas futuras carreiras profissionais.

Por fim, destaca-se a importância de continuar a investir em iniciativas como essa, que estimulam a criatividade, inovação e empreendedorismo entre os estudantes. Sugere-se ainda que futuras pesquisas possam se dedicar a investigar o impacto dessa experiência na trajetória profissional dos estudantes e no desenvolvimento de habilidades empreendedoras.

REFERÊNCIAS

ANTHONY, Scott D. **A nova lógica da inovação: como a inovação se difere do simples desenvolvimento de novos produtos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

KAPLÚN, G. **Materiais educativos: experiência de aprendizado**. Revista Comunicação & Educação, 271, p. 46-60, 2003.

LOMBARDI, Marilyn M. Authentic learning for the 21st century: An overview. **Educause learning initiative**, v. 1, p. 1-12, 2007.

RIZZATTI, I. M.; MENDONÇA, A. P.; MATTOS, F.; RÔÇAS, G. SILVA, M. A. B. V. da; CAVALCANTI, R. J. S.; OLIVEIRA, R. R. **Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores**. ACTIO, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1-17, mai./ago. 2020.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.