

APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL – O USO DE ABP E IDEATHON EM PROJETOS INTEGRADORES NOS CURSO DE EVENTOS DA FATEC JUNDIAÍ

Marianna Lamas Ramalho

marianna.ramalho@Fatec.sp.gov.br

Faculdade de Tecnologia de Jundiaí – Dep. Ary Fossen

Camila Molena de Assis

camila.molena@Fatec.sp.gov.br

Faculdade de Tecnologia de Jundiaí – Dep. Ary Fossen

Resumo

Este trabalho consiste no relato de experiência da aplicação de duas metodologias ativas – a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e o Ideathon – na disciplina Projeto Integrador IV do Curso Superior de Tecnologia em Eventos na Faculdade de Tecnologia de Jundiaí. Buscou-se fomentar nos discentes uma aprendizagem significativa e interdisciplinar, através da articulação de conhecimentos acadêmicos em situações reais de mercado no desenvolvimento de projetos de eventos sustentáveis. O relato de experiência tem como objetivo apresentar e discutir o processo e os resultados alcançados na aplicação destas metodologias, contribuindo para reflexões acerca do uso de metodologias ativas como ferramentas de melhoria nos processos de ensino-aprendizagem e qualificação profissional dos discentes, com consequente desenvolvimento de competências profissionais e socioemocionais.

Palavras-chave: Aprendizagem Baseada em Projetos, Ideathon, Competências, Eventos, Interdisciplinaridade.

Introdução

O presente artigo objetiva apresentar um relato de experiência da aplicação das metodologias ativas Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP) e Ideathon como ferramentas para a promoção de uma aprendizagem significativa e interdisciplinar na disciplina Projeto Integrador IV do quarto semestre do Curso Superior de Tecnologia em Eventos na Fatec Jundiaí.

As metodologias ativas surgem na segunda década do século XXI, como uma prática inovadora, com o objetivo de aprofundar vivências práticas, e não somente enaltecer os processos educativos que avaliam quantidade em detrimento da aprendizagem (DEBALD, 2020, p.8).

O ensino tecnológico é uma modalidade de educação profissional que objetiva preparar a população jovem para o mercado de trabalho, bem como a de adultos que precisam se readaptar e se inserir novamente neste mercado de trabalho (BRASIL, 2001).

Utilizar a ABP na Fatec Jundiaí, no Curso Superior de Tecnologia em Eventos, na disciplina de Projeto Integrador IV, permitiu trabalhar o protagonismo do aluno a partir de situações reais, utilizando ferramentas de inovação e empreendedorismo fazendo com que os docentes trabalhassem como mediadores, problematizando e contextualizando a temática em estudo. Com isso os discentes conseguem verificar a aplicabilidade da teoria e vivenciar na prática os problemas de sua profissão e propor soluções (DEBALD, 2020, p.9).

A ABP é um processo envolvente que permite o aluno adquirir conhecimentos e habilidade através de um extenso processo de investigação estruturado, com questões complexas e autênticas e produtos e tarefas cuidadosamente planejados (MARKAM, LARMER, RAVITZ, 2003, p.18).

O Hackathon é uma maratona de programação, com objetivo de desenvolvimento de softwares. Quando o objetivo não é o desenvolvimento de um código, podemos chamar esta competição de Ideathon, onde nesta maratona busca-se a solução para um problema através de uma ideia. Tanto Hackathon, quanto o Ideathon, utilizam a abordagem do Design Thinking, um processo com etapas de imersão, análise e síntese, ideação e prototipagem (VIVANCOS GALVÁN, CASTILLO-MALLA, JIMÉNEZ-GAONA, 2018).

A utilização da ABP ocorreu na elaboração e planejamento estratégico de um projeto de evento sustentável, desenvolvido na disciplina em questão, ao longo do segundo semestre de 2020. O Ideathon foi aplicado na segunda semana de aula, com o objetivo de criar e definir o escopo deste projeto.

Objetivo da aula e competência desenvolvida

De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Eventos da Fatec Jundiaí (CPS, 2015, p. 21-22), a disciplina Projeto Integrador IV tem como objetivo “articular e relacionar o conhecimento acadêmico e a prática de produção de eventos e aplicar como Gestor de Eventos”, sendo que sua ementa define como atividades essenciais o “planejamento, desenvolvimento e implementação de projeto de um evento que seja capaz de integrar as disciplinas do semestre e seus conteúdos, conforme organização apontada por Recomendação ao final do projeto”. Tal recomendação consiste no desenvolvimento de competências profissionais e socioemocionais e da habilidade em planejar um evento.

A disciplina Projeto Integrador IV foi planejada estrategicamente para que o conteúdo ministrado pudesse ser concomitantemente trabalhado através do desenvolvimento de competências profissionais e socioemocionais nos discentes envolvidos, através da realização de entregas que permitissem uma avaliação processual ao longo do semestre. Para tanto, optou-se por realizar um planejamento da disciplina por competências, utilizando as metodologias ativas ABP e Ideathon na elaboração e desenvolvimento de um Projeto de Evento Sustentável.

O planejamento da disciplina por competências teve como ponto de partida a definição do perfil do profissional baseado nas recomendações do CPS (2015) e na ABNT/NBR 16513. Em seguida identificou-se as principais competências a serem desenvolvidas na disciplina:

- *Empreendedorismo* – através da concepção de um projeto de evento, os discentes foram estimulados a enxergar oportunidades e calcular riscos, agregando valor ao evento proposto;
- *Trabalho em Equipe* – os discentes tiveram autonomia para formarem quatro equipes compostas na média por sete integrantes. Além disso, as equipes também tiveram autonomia para definirem seus projetos de eventos a partir das seguintes premissas: projetar um evento sustentável e com a temática da sustentabilidade presente nas atrações;
- *Gerenciamento e Entrega* – através de uma avaliação processual, os grupos realizaram entregas parciais ao longo do semestre, com datas previamente definidas e comunicadas e com pesos ponderados na composição da nota final da disciplina;

- *Gestão de Pessoas e Conflitos* – através da realização do projeto em equipes os discentes tiveram a oportunidade de vivenciarem a resolução de conflitos e a importância do desenvolvimento de relacionamentos interpessoais de forma construtiva, almejando a alta performance da equipe;
- *Interdisciplinaridade* – na elaboração do projeto de evento buscou-se integrar e articular os conteúdos das disciplinas cursadas no mesmo semestre em que a disciplina Projeto Integrador IV foi ministrada;
- *Articular Teoria e Prática* – a partir de experiências e situações reais, procurou-se articular e relacionar os conteúdos teóricos com a prática do planejamento do evento proposto;
- *Raciocínio Lógico e Verbal* – desenvolvidos nas expressões oral e escrita dos discentes nos momentos de consultorias e nas entregas parciais e final.

Com base no mapeamento destas competências, definiram-se os conteúdos relacionados, a metodologia utilizada, os recursos e as parcerias necessários, o ambiente de aprendizagem, as atividades avaliativas e as contribuições realizáveis. Tal processo encontra-se sistematizado na Figura 1.

Figura 1 – Planejamento da Disciplina por Competências

Painel de Desenvolvimento de Competências				
Curso: 4º Semestre de Eventos – Disciplina: Projeto Integrador IV			Responsável: Autoria do Artigo	
			Data: 18/08/2020	
<p>Parcerias Quais ações ou recursos serão realizados por parceiros?</p> <p>DISCIPLINAS DO 4º SEMESTRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambientação de Espaços Físicos ▪ Design Gráfico ▪ Contabilidade Gerencial ▪ Gestão de Projetos <p>BANCA DE AVALIAÇÃO FINAL DO PROJETO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Profissionais da área de eventos e sustentabilidade 	<p>Metodologia Como os recursos são utilizados pela metodologia? Quais ações do fazer em que ordem?</p> <p>APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS (PBL/ABP)</p> <p>+ IDEATHON</p>	<p>Competência O que deve ser desenvolvido para que uma atribuição seja realizada com eficácia? Mobilizar habilidades e conhecimentos</p> <p>Empreendedorismo</p> <p>Trabalho em Equipe</p> <p>Gerenciamento e Entrega</p> <p>Gestão de pessoas e conflitos</p> <p>Articular diferentes áreas de conhecimento – Interdisciplinaridade</p> <p>Articular teoria e prática</p> <p>Raciocínio lógico verbal (oral e escrita)</p>	<p>Conteúdos Relacionados Quais conteúdos curriculares são necessários para o desenvolvimento da competência?</p> <p>EVENTO SUSTENTÁVEL</p> <p>Definição do Escopo do Evento</p> <p>Pesquisa de Mercado</p> <p>Elaboração e Desenvolvimento da Proposta de Evento</p> <p>Apresentação Final da Proposta de Evento</p>	<p>Perfil Profissional Como esse profissional é qualificado no mercado?</p> <p>PPC do Curso Tecnólogo em Eventos – Fatec/CPS</p> <p>ABNT/NBR – 16513</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Métodos de pesquisa e análise de resultados ▪ Planejamento para traçar estratégia e elaborar procedimentos operacionais ▪ Aspectos e impactos de sustentabilidade ▪ Inovação e criatividade ▪ Relacionamento Interpessoal
<p>Recursos Quais recursos são necessários para desenvolver a competência?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Internet ▪ Plataforma TEAMS ▪ Consultorias com os professores e profissionais da área 		<p>Atividade de Aprendizagem Qual situação de aprendizagem deve ser criada para que haja o exercício de aplicação da competência em situações práticas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interdisciplinaridade ▪ Atividades de pesquisa e extensão ▪ Desenvolvimento de uma proposta de projeto de Evento 		
<p>Atividades Avaliativas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Definição do Escopo do Evento (5%) ▪ Formulário de Pesquisa (10%) ▪ Apresentação dos Resultados Parciais da Pesquisa e das Propostas de Eventos dela decorrentes (30%) ▪ Apresentação Final da Proposta de Evento (20%) ▪ Relatório Final da Proposta de Evento (20%) ▪ Participação nas Consultorias (15%) 		<p>Contribuições Realizáveis</p> <p>PROJETO:</p> <p>PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO DE UMA PROPOSTA DE EVENTO SUSTENTÁVEL</p>		

Legenda: Quadro de planejamento da disciplina Projeto Integrador IV a partir competências profissionais e socioemocionais.

Fonte: Própria autoria (2020)

Metodologia ativa utilizada e sua justificativa

A metodologia utilizada ao longo do segundo semestre de 2020 na disciplina Projeto Integrador IV do Curso Superior de Tecnologia em Eventos foi a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), sendo que em um momento específico o Ideathon foi utilizado como ferramenta para o processo de criação e definição do escopo da proposta de evento sustentável.

Segundo Bender (2014), a ABP caracteriza-se essencialmente por nove componentes. Abaixo encontra-se a identificação de cada um deles e o descritivo de como eles foram trabalhados na disciplina e curso em questão:

- *Âncora* – presente na elaboração e desenvolvimento de um projeto de evento sustentável;
- *Trabalho em equipe colaborativa* – a experiência relatada desenvolveu-se com quatro equipes, sendo três delas formadas por sete integrantes e uma equipe formada por oito integrantes;
- *Questão motriz* – “Como um evento sustentável deve ser estruturado?” - esta questão foi base para a aplicação do Ideathon na definição do escopo do projeto de evento;
- *Feedback e revisão* – essas etapas foram realizadas através de consultorias semanais com o docente da disciplina e no horário da aula;
- *Investigação e Inovação* – com base na questão motriz, cada equipe trabalhou para gerar questionamentos adicionais ao planejamento do evento através da realização de uma pesquisa de mercado com o público-alvo;
- *Oportunidades e reflexão* – etapas realizadas nas aulas de consultorias no momento em que as equipes desempenhavam seus trabalhos, ambos no horário da aula;
- *Processo de investigação* – nas aulas semanais, as equipes trabalharam nos processos de elaboração e desenvolvimento da proposta de evento;
- *Resultados apresentados publicamente* – ao final da disciplina cada equipe entregou o projeto de evento sustentável por escrito e realizou uma apresentação para a banca de avaliação formada por profissionais da área de eventos e sustentabilidade, além dos docentes que ministraram as disciplinas integradas ao projeto. Dentre esses profissionais, contou-se com a participação de um agente de inovação do Centro Paula Souza (CPS). Todos puderam avaliar os trabalhos e contribuir para a atribuição de até 40% na nota final da disciplina;
- *Voz e escolha do aluno* – os discentes puderem, de forma autônoma, exercer forte protagonismo em todas as etapas da aplicação da metodologia ABP.

A apresentação e o desenvolvimento dos componentes “Âncora” e “Questão Motriz” contaram com a participação de um agente de inovação do CPS que aplicou a metodologia Ideathon. Esse processo foi fundamental para a criação e definição do escopo do projeto de evento.

No Ideathon os discentes se reuniram em suas respectivas equipes em torno da “Questão Motriz”: Como um evento sustentável deve ser estruturado?

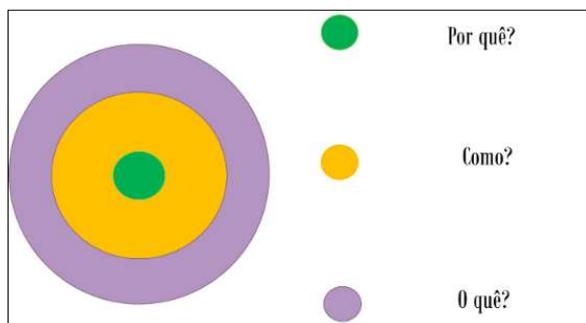
A primeira etapa do Ideathon foi a imersão, onde através do uso dos Objetivos Sustentáveis da ONU, as equipes se reuniram para discutirem o tema, trabalharem a empatia, através de 3 perguntas:

- O que o público espera de um evento sustentável?
- Como o público que busca eventos sustentáveis, lixo zero, pensa em relação à esta temática?
- Qual a melhor maneira para atrair o público para este tipo de evento?

Através de uma nuvem de palavras, os grupos puderam refletir e imergir dentro da temática proposta.

A segunda etapa do Ideathon foi a análise e síntese do tema proposto através do processo representado na Figura 2.

Figura 2 – Golden Circle



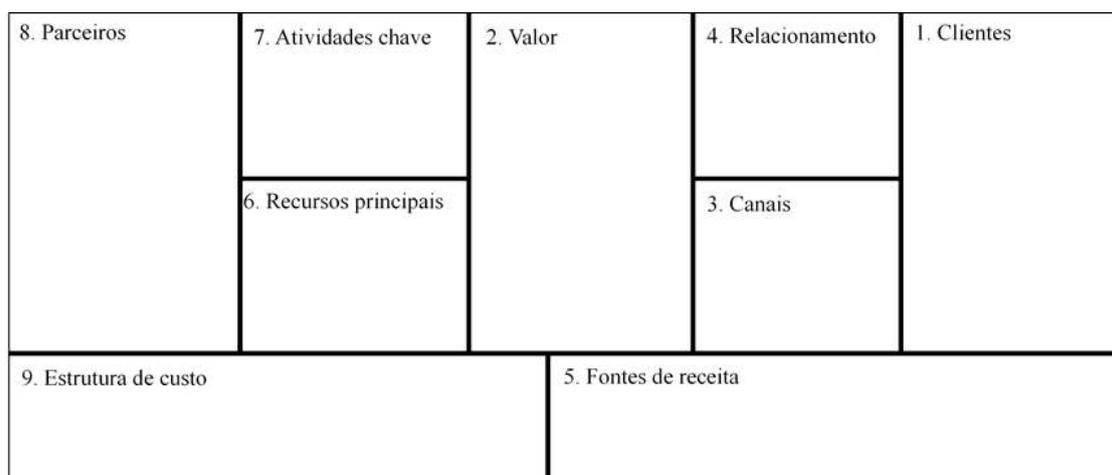
Legenda: Esquema representativo das etapas que compõem o Golden Circle.

Fonte: Própria autoria (2020)

Utilizando a ferramenta criada por Sinek (2009), o Golden Circle, os discentes começaram a responder as causas e os propósitos do evento, ou seja, o porquê da existência, “Por quê?”. Em seguida o “Como?”, definindo estratégias para atingir o objetivo. E por último o “O quê?” que seria o projeto final (SINEK, 2009).

A terceira etapa após o projeto estar sintetizado, os discentes partem para a concepção da ideia e formalizar seu negócio através do modelo de negócios Canvas (Figura 3), considerada uma metodologia para facilitar a criação visual de novos negócios, produtos ou serviços (OSTERWALDER; PIGNEUR, 2010). O Canvas oferece de maneira simples uma perspectiva geral das necessidades do negócio analisando as características do cliente, o valor do negócio, os canais, o relacionamento, as fontes de receita, os recursos principais, a atividade chave, os parceiros e a estrutura de custo.

Figura 3 – Bussiness Model Canvas



Legenda: Quadro modelo do Bussiness Model Canvas.

Fonte: Própria autoria (2020)

Todas as equipes receberam um modelo padrão de apresentação onde já estavam dispostas as perguntas do Brainstorming, o Golden Circle e o Canvas, com objetivo de facilitar e agilizar o preenchimento e ao mesmo tempo padronizar as apresentações que deveriam ser em cinco minutos na forma de um Pitch.

O processo de aplicação do Ideathon foi realizado na segunda semana de aula da disciplina, no período de quatro horas aulas. Os demais componentes da ABP foram realizados ao longo de todo o segundo semestre de 2020, exclusivamente no horário de aula da disciplina.

Avaliação da aprendizagem

A Avaliação da aprendizagem a partir da aplicação das metodologias ativas ABP e Ideathon foi concretizada através de uma estratégia de avaliação processual, onde foram realizadas entregas parciais ao longo do semestre com datas definidas e comunicadas na primeira semana de aula, assim como os pesos ponderados de cada uma delas na composição da nota final da disciplina.

Conforme descrito na Figura 1, essas entregas parciais compuseram as atividades avaliativas com os seguintes valores:

- Definição do Escopo do Evento (5%)
- Formulário de Pesquisa de Mercado (10%)
- Apresentação dos Resultados Parciais da Pesquisa e das Propostas de Eventos dela decorrentes (30%)
- Apresentação Final da Proposta de Evento (20%)
- Relatório Final da Proposta de Evento (20%)
- Participação nas Consultorias Semanais (15%)

Importante destacar que, embora os trabalhos tenham sido realizados em equipe, as notas foram atribuídas individualmente aos discentes de cada equipe, através de um processo de feedback após as entregas e durante as consultorias semanais.

Resultados

O objetivo da aplicação das metodologias ativas ABP e Ideathon na disciplina Projeto Integrador IV do quarto semestre do Curso Superior de Tecnologia em Eventos na Fatec Jundiá era proporcionar aos discentes uma aprendizagem significativa e interdisciplinar como condição para uma melhor qualificação profissional. Desta forma, pode-se avaliar os resultados alcançados através da:

- Elaboração, desenvolvimento e planejamento estratégico de quatro projetos práticos de eventos sustentáveis a partir de situações e problemas reais, utilizando de forma integrada os conteúdos teóricos das disciplinas do semestre;
- Vivências de situações reais de mercado, proporcionando o desenvolvimento das competências profissionais e socioemocionais descritas;
- Em termos de aprovação por nota e frequência na disciplina, destaca-se que de um total de 29 discentes matriculados, 51,7% foram aprovados com notas entre 9,50 e 10,00 / 20,7% foram aprovados com notas entre 8,50 e 9,00 / 24% foram aprovados com notas 7,00 / 3,5% com nota 6,50 e apenas 1 discente foi reprovado por nota e frequência por

deixado de comparecer às aulas por questões particulares e não ter trancado a disciplina.

Dificuldades encontradas

Na perspectiva de alguns discentes as principais Dificuldades encontradas foram de cunho comportamental relativas às competências trabalho em equipe e gestão de pessoas e conflitos. Importante ressaltar que essas dificuldades foram verificadas em apenas duas equipes de um total de quatro e que todos os conflitos, através da mediação do docente responsável, foram gerenciados de forma profissional, com diálogo e transparência de todos os integrantes das equipes.

Além disso, verificou-se que alguns discentes tiveram, inicialmente, alguma dificuldade em atuar de forma mais autônoma e protagonista no processo de aprendizagem, uma vez que isso demanda uma mudança de mentalidade e atitude. Soma-se a isso algumas implicações do contexto da pandemia da Covid-19 que contribuiu para uma maior fragilidade e vulnerabilidade emocional nos discentes.

Na perspectiva do docente responsável pela disciplina, a aplicação das metodologias mencionadas trouxe, não exatamente uma dificuldade, mas sim um desafio na releitura e reestruturação do papel do docente no processo de ensino e aprendizagem. Destaca-se a atuação deste como mediador do desenvolvimento de competências socioemocionais por parte dos discentes, uma vez que ao docente não cabe mais apenas o domínio do conteúdo que será trabalhado na disciplina, mas também o domínio de metodologias ativas como ferramentas para tal desenvolvimento. Soma-se a isso o exercício da empatia por parte do docente na identificação de questões e situações reais vinculadas às realidades pessoais e profissionais dos discentes. Nesse sentido, cabe também ao docente o desenvolvimento próprio de competências profissionais e socioemocionais.

Considerações Finais

Em geral os resultados apresentados mostraram-se satisfatórios e atenderam plenamente ao objetivo proposto de fomentar nos discentes uma aprendizagem significativa e interdisciplinar na disciplina Projeto Integrador IV do Curso Superior de Tecnologia em Eventos na Fatec Jundiaí, através das metodologias ABP e Ideathon.

Verifica-se que a aprendizagem significativa ocorreu através da aplicação de conhecimentos acadêmicos em situações reais de mercado, no desenvolvimento de competências profissionais e socioemocionais e no comprometimento com questões de interesse imediato da sociedade, como as práticas de produção e consumo sustentáveis em eventos.

Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 16513:Organizador de eventos - Competências pessoais. Rio de Janeiro, 2016. 12p.

BENDER, William N. Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Tradução: Fernando de Siqueira Rodrigues; revisão técnica: Maria da Graça Souza Horn. Porto Alegre: Penso, 2014.

BRASIL. Lei 10.172, de 9 de janeiro de 2001. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 10 jan. 2001

CPS- CENTRO PAULA SOUZA. Curso Superior de Tecnologia em Eventos Fatec Jundiaí: PPC Administração Central – CESU – Unidade de ensino superior, 2015.

DEBALD, Blasius. Metodologias Ativas no Ensino Superior: O Protagonismo do Aluno. Porto Alegre: Penso, 2020.

MARKHAM, Thom; LARMER, John; RAVITZ, Jason Louis. Project based learning handbook: A guide to standards-focused project based learning for middle and high school teachers. Buck Institute for Education, 2003.

OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. Business Model Generation (John Wiley & sons, Eds.). New Jersey - USA, 2010.

SINEK, Simon. The golden circle. Gumroad. com, <http://tinyurl.com/golden-circle-sinek>, 2009.

VIVANCO-GALVÁN, Oscar Amable; CASTILLO-MALLA, Darwin; JIMÉNEZ-GAONA, Yuliana. HACKATHON multidisciplinario: fortalecimiento del aprendizaje basado en proyectos. Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior, v. 9, n. 1, p. 119-135, 2018.