FATEC KIDS: REALIZAÇÃO DE PROJETOS A SERVIÇO DA INCLUSÃO

Priscila Santos Oliveira
priscila.oliveira35@fatec.sp.gov.br
Faculdade de Tecnologia de Cotia

Alexandre Calabro Simon
alexandre.csimon@fatec.sp.gov.br
Faculdade de Tecnologia de Cotia

RESUMO

Neste relato apresentamos a experiência de realização do Fatec Kids, projeto extensionista realizado por docentes e discentes da Fatec Cotia, que consistiu na realização de uma corrida destinada a crianças deficientes auditivas, de 2 a 10 anos, atendidas pelo Centro de Educação para Surdos do colégio Rio Branco em Cotia. No presente trabalho, abordamos as edições realizadas nos anos de 2022 e 2023. Para a execução, utilizamos como base os preceitos da aprendizagem baseada em projetos e as atitudes e habilidades previstas no projeto pedagógico do curso de gestão empresarial vigente à época. Apresentamos considerações teóricas de Morin sobre metodologias ativas e aprendizagem baseada em projetos, além de feedback dos estudantes que trabalharam na organização do evento, a partir dos quais inferimos que a realização de trabalhos deste tipo é significativa para a formação dos estudantes, além de constituir-se como estratégia de atuação da instituição de ensino em seu entorno.

Palavras-chave: aprendizagem baseada em projetos; corrida infantil; extensão universitária.

ISSN 2763-5333

INTRODUÇÃO

No presente relato apresenta-se o processo conduzido para a realização da "Fatec Kids", corrida de rua, realizada nos anos de 2022 e 2023, destinada a crianças deficientes auditivas, com idade entre 2 e 10 anos, atendidas pelo Centro de Educação para Surdos (CES) do Colégio Rio Branco, no município de Cotia. Os eventos foram organizados pelos discentes do curso superior de tecnologia em Gestão Empresarial, apoiados e supervisionados pelos docentes, na Faculdade de Tecnologia de Cotia, no componente de atividades acadêmico-científico culturais. Foram envolvidos, diretamente na organização, 10 (dez) alunos do curso e 2 (dois) professores. As duas edições aqui tratadas ocorreram em 2022, no dia 25 de junho, e em 2023, no dia 23 de julho. Em cada uma delas participaram cerca de 60 crianças, com seus familiares. Ambos os eventos ocorreram no Parque Teresa Maia em Cotia. Além da corrida, foram oferecidas atividades culturais e de lazer diversas, tais como pintura de rosto, show de mágica e disponibilização de brinquedos infláveis.

Duas noções foram relevantes para a realização do projeto: o reconhecimento da importância da extensão universitária, com base no tripé constitucional "ensino, pesquisa e extensão", compreendendo a extensão como articulação e atenção às demandas existentes no município; e o trabalho com Aprendizagem Baseada em Projetos (ABProj), para o desenvolvimento de atitudes e habilidades previstas no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) vigente à época.

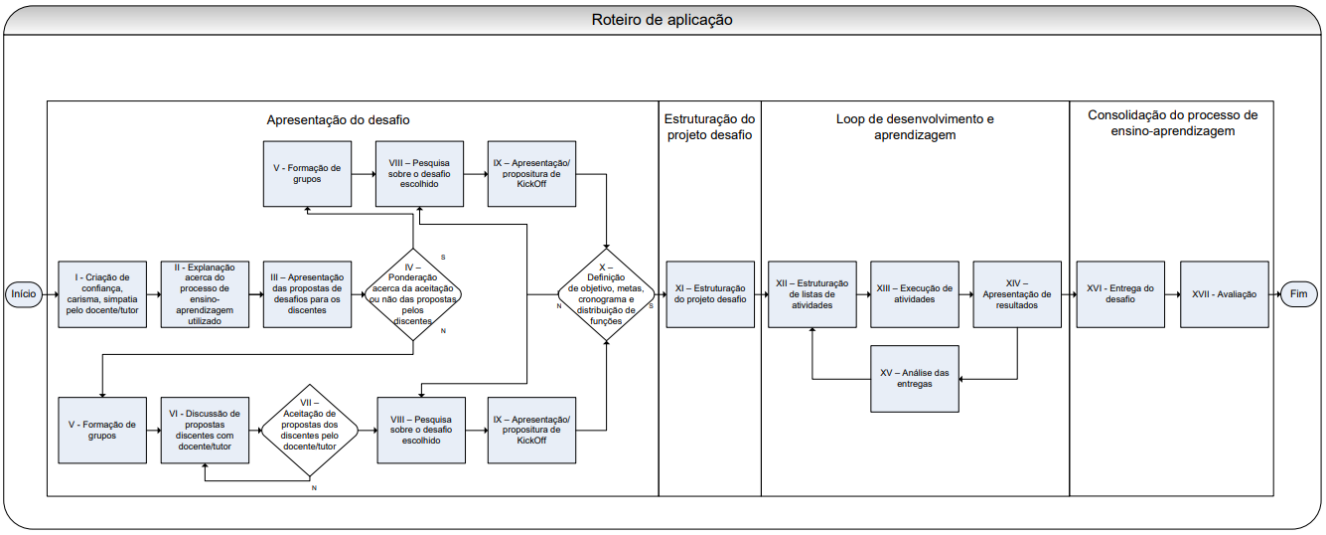
Tomando como base preceitos citados por Barbosa e Moura (2013) sobre a ABProj decidiu-se pela utilização desta metodologia, ponderando: a existência de uma situação geradora contextual (o CES e a demanda de atividades para as crianças e familiares atendidos pelo CES) e que foi apresentada aos alunos como possibilidade de trabalho e aceita por eles, após ponderar outras alternativas, gerando maior motivação; o tempo para execução do projeto, que excluindo-se a apresentação da disciplina e as aulas direcionadas ao feedback, era de aproximadamente de 12 a 14 semanas; e a necessidade de realizar a "entrega" de um evento, esperado por atores exteriores à sala de aula e à instituição de ensino, constituindo-se como um desafio real.

Para a organização do trabalho, Simon (2021) propôs um roteiro descrevendo as fases e etapas de trabalho que deveriam ser cumpridas para a realização do projeto:

Figura 1 – Roteiro a ser utilizado para a execução do trabalho

ISSN 2763-5333

CC BY NC



Fonte: Simon, 2021

O roteiro está organizado em 4 fases, compostas de etapas diferentes.

A fase 1, **apresentação do desafio**, é composta das etapas I - Criação de confiança, carisma, simpatia pelo docente/tutor, II - Explanação acerca do processo de ensino-aprendizagem utilizado, III – Apresentação das propostas de desafios para os discentes, IV - Ponderação acerca da aceitação ou não das propostas pelos discentes, V - Formação de grupos, VI - Discussão de propostas discentes com docente/tutor, VII – Aceitação de propostas dos discentes pelo docente/tutor, VIII – Pesquisa sobre o desafio escolhido, IX – Apresentação/propositura de *kickoff*, e X – Definição de objetivo, metas, cronograma e distribuição de funções.

Por sua vez, a fase 2, denominada **estruturação do projeto desafio** compõe-se da etapa XI – Estruturação do projeto desafio.

A fase 3, **loop de desenvolvimento e processo de ensino-aprendizagem**, desdobra-se nas etapas XII – Estruturação de listas de atividades, XIII – Execução de atividades, XIV – Apresentação de resultdos, e XV – Análise das entregas.

Por fim, a fase 4, **consolidação do processo de ensino-aprendizagem**, contemplam as etapas XVI - Entrega do desafio, e XVII - Avaliação.

Tendo em vista a noção de desafio real, para a completa realização dos eventos os estudantes deveriam providenciar: autorização municipal para utilização do parque; infraestrutura necessária à operacionalização da corrida; disponibilização de recursos financeiros e materiais, por meio de apoio do arranjo produtivo da região, suficientes para, por exemplo, comprar os kits (sacochila/sacola, camiseta, garrafa de água e medalha) distribuídos às crianças participantes; alimentação e

ISSN 2763-5333

CC BY NC

hidratação das crianças e familiares; transporte das crianças e familiares até o parque; divulgação do evento nas mídias locais; e organização e limpeza do parque após o término do evento.

A seguir, inserimos algumas imagens/figuras que demonstram a realização do projeto.

Figura 2 – Divulgação do Fatec Kids edição 2022

Fonte: os autores, 2022

Figura 3 – Squeezes distribuídos às crianças participantes na edição 2022

Fonte: os autores, 2022

ISSN 2763-5333

CC BY NC

Figura 4 – Café da manhã disponibilizado no dia da corrida às crianças participantes e seus familiares na edição 2022

Fonte: os autores, 2022

Figura 5 – Divulgação do Fatec Kids edição 2023

Fonte: os autores, 2023

ISSN 2763-5333

Figura 6 – Sacolas distribuídas às crianças participantes na edição 2023

Fonte: os autores, 2023

Figura 7 – Camiseta distribuída às crianças participantes na edição 2023

Fonte: os autores, 2023

ISSN 2763-5333

CC BY NC

REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Moran (2018), as metodologias são grandes diretrizes que orientam os processos de ensino-aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas, diferenciadas. Assim, de acordo com o mesmo autor, as metodologias ativas num mundo conectado e digital se materializam por meio de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações, tendo como fundamentais para o sucesso do processo de ensino-aprendizagem alguns componentes, tais como: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada discente e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas (MORAN, 2018).

Na hipótese de se desejar a formação de egressos proativos, reflexivos, críticos, capazes de transformar seu entorno, como proposto pelo Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST), é necessário adotar metodologias em que os discentes se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes (MORAN, 2018). Se demandamos que discentes e egressos sejam criativos, é preciso que experimentem possibilidades de mostrar sua iniciativa. As metodologias ativas são caminhos para avançar mais no conhecimento profundo, nas competências socioemocionais e em novas práticas (MORAN, 2015). Ainda conforme Moran (2018), dentre as mais comumente nomeadas metodologias ativas, há a aprendizagem baseada em projetos (ABProj), que consideramos ter ido utilizada para o desenvolvimento do presente trabalho.

Barbosa e Moura (2013) explicitam que esta abordagem tem como pressuposto essencial a consideração de situações reais relativas ao contexto e à vida do estudante, que devem estar relacionadas ao objeto central do processo de ensino-aprendizagem. A adoção desta perspectiva significa um movimento com o objetivo de superar o modelo tradicional de educação centrada na abstração, no poder do verbo, na transmissão de conteúdo. Assim, segundo Barbosa e Moura (2013), a adoção da ABProj pode ser uma forma importante de compensar problemas decorrentes do uso exagerado de recursos virtuais, em detrimento de situações reais e contextuais.

Segundo Bender (2014), a ABProj constitui-se como estratégia de ensino "empolgante e inovadora" (p. 15), em que os estudantes são motivados por problemas do mundo real. O contato com tais problemas do mundo real, que em muitos casos contribuirá para a solução de problemas da

ISSN 2763-5333

CC BY NC

comunidade em que os estudantes estão inseridos, possibilita o trabalho interdisciplinar, a tomada de decisão e o trabalho em equipe (MORAN, 2015).

De acordo com o *Buck Institute for Education* (2008, p.18), os projetos que se apresentam como efetivos possuem os seguintes atributos:

a) Reconhecem o impulso para aprender, intrínseco dos discentes;
b) Envolvem os discentes nos conceitos e princípios centrais de uma disciplina;
c) Destacam questões provocativas;
d) Requerem a utilização de ferramentas e habilidades essenciais, incluindo tecnologia para aprendizagem, autogestão e gestão do projeto;
e) Especificam produtos que resolvem problemas;
f) Incluem múltiplos produtos que permitem *feedback*;
g) Utilizam avaliações baseadas em desempenho; e
h) Estimulam alguma forma de cooperação.

Moran (2018) explicita que há diversas possibilidades no trabalho com projetos. Tais possibilidades passam por pensar a duração de trabalho (que podem ser curtos, durando uma ou duas semanas, ou mais longos, chegando a um semestre ou a um ano letivo), além de passar também pela temática a ser trabalhada e pelos ambientes de realização, já que é possível a realização de projetos restritos à sala de aula; assim como podem ser propostos temas mais complexos demandando o trabalho interdisciplinar. Neste sentido, o autor esclarece que os principais modelos são:

a) Exercício projeto, quando o projeto é aplicado no âmbito de uma única disciplina;
b) Componente projeto, quando o projeto é desenvolvido de modo independente das disciplinas, apresentando-se como uma atividade acadêmica não articulada com nenhuma disciplina específica;
c) Abordagem projeto, quando o projeto se apresenta como uma atividade interdisciplinar, ou seja, como elo entre duas ou mais disciplinas; e
d) Currículo projeto, quando não mais é possível identificar uma estrutura formada por disciplinas, pois todas elas se dissolvem e seus conteúdos passam a estar a serviço do projeto e vice-versa.

Ainda segundo Moran (2018), outra possível classificação para projetos é a seguinte:

a) Projeto construtivo: a finalidade é construir algo novo, criativo, no processo e/ou no resultado;
b) Projeto investigativo: o foco é pesquisar uma questão ou situação, utilizando técnicas de pesquisa científica;
c) Projeto explicativo: procura responder questões do tipo: "Como funciona? Para que serve? Como foi construído?" Busca explicar, ilustrar, revelar os princípios científicos de funcionamento de objetos, mecanismos, sistemas etc.

Bender (2014, p.16) alega que a ABProj é uma técnica de ensino adequada ao estudante do século XXI, já que "aumenta a motivação para aprender, trabalhar em equipe e desenvolver habilidades colaborativas". Bender (2014) esclarece ainda que outros termos já foram utilizados para denominar esta abordagem, tais como aprendizagem investigativa, aprendizagem autêntica e aprendizagem por descoberta.

ISSN 2763-5333

CC BY NC

Moran (2018) apresenta também uma classificação, dando conta da relação entre o desenvolvimento de projetos e suposta correlação de tal propositura com uma matriz curricular. Neste sentido, detalha que os projetos podem ser desenvolvidos inicialmente dentro de cada disciplina, com várias possibilidades (dentro e fora da sala de aula; no início, meio ou fim de um tema específico; como aula invertida ou aprofundamento após atividades de ensino-pesquisa ou aula dialogada). Podem ser desenvolvidos projetos a partir de jogos, principalmente jogos de construção, de roteiros abertos, através de narrativas, de histórias (individuais e de grupo) contadas pelos próprios discentes, utilizando a facilidade dos aplicativos e tecnologias digitais, combinadas também com histórias dramatizadas ao vivo (teatro) de grande impacto.

Por outro lado, segundo Bacich e Moran (2018) há ainda a possibilidade de desenvolvimento de projetos integradores (interdisciplinares), que ocorre quando há a integração de mais de uma disciplina, docentes e/ou áreas de conhecimento. Segundo os autores, para a realização deste tipo de projeto:

> A iniciativa pode partir da atitude de professores ou fazer parte do projeto pedagógico da instituição. São projetos que articulam vários pontos de vista, saberes e áreas do conhecimento, trazendo questões complexas do dia a dia, que fazem os alunos perceberem que o conhecimento segmentado (disciplinar) é composto de olhares pontuais para conseguir encontrar significados mais amplos. Assim, os problemas e projetos interdisciplinares ajudam os alunos a perceber as conexões entre as disciplinas. (BACICH; MORAN, 2018, p.65-66).

Bacich e Moran (2018) argumentam ainda que tais projetos podem ser realizados utilizando, por exemplo, jogos ou histórias, gerando uma contextualização que pode ser articulada à vivência dos estudantes. Neste sentido, explicitam ainda que projetos interdisciplinares relevantes são os que estão próximos da vida e do entorno dos discentes, que partem de necessidades concretas. Bacich e Moran (2018) complementam tal argumentação alegando que neste tipo de projeto:

> [...] estudantes e professores, em contato com diferentes grupos e problemas reais, aprendendo com eles e contribuindo com soluções concretas para a comunidade. Na aprendizagem-serviço, os estudantes não só conhecem a realidade, mas simultaneamente contribuem para melhorá-la, e isso dá um sentido muito mais profundo ao aprender: aprender não só para si, mas para melhorar a vida dos demais. A combinação de projetos interdisciplinares com o conceito de aprendizagem-serviço, com o apoio de recursos digitais, é um caminho fantástico para engajar os estudantes no conhecimento, na vivência e na mudança de um mundo complexo e em rápida transformação. Uma outra dimensão dos projetos está voltada para que cada estudante trabalhe o autoconhecimento, desenvolva um projeto de futuro (possibilidades a curto e médio prazo) e construa uma vida com significado (valores e competências amplas). É o projeto de vida, que organizações mais atentas incluem no currículo como um eixo transversal importante, com alguns momentos fortes ao longo do curso e alguma forma de mentoria ou orientação pessoal aos estudantes. (BACICH; MORAN, 2018, p. 66).

Tendo em vista o perfil que se requer de um egresso de um CST, é possível afirmar que é ainda mais necessário promover um processo de ensino-aprendizagem significativo nestes cursos, para, conforme Barbosa e Moura (2013), obter formados capazes de utilizar tecnologias de informação e

ISSN 2763-5333

CC BY NC

comunicação (TICs), com habilidades para resolver problemas e para conduzir projetos nos diversos segmentos do setor produtivo. Assim, conforme expõem os autores, é preciso que o processo de ensino-aprendizagem nos CSTs esteja cada vez mais distante do processo de ensino-aprendizagem tradicional, fundamentado na teoria e dependente do uso intensivo da memória. Complementando esses requisitos de processo de ensino-aprendizagem, deve-se acrescentar que, mesmo que o sistema educacional forme indivíduos tecnicamente muito bem-preparados, é indispensável que eles sejam capazes de exercer valores e condições de formação humana, considerados essenciais no mundo do trabalho contemporâneo, tais como: conduta ética, capacidade de iniciativa, criatividade, flexibilidade, autocontrole, comunicação, dentre outros.

OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM E COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

Tendo em vista o projeto pedagógico de curso vigente à época da realização do Fatec Kids, objetivou-se, além de executar, da maneira mais profissional possível, os eventos/corridas destinadas às crianças e seus familiares, exercitar as seguintes atitudes e habilidades dos estudantes:

- Internalização de valores de responsabilidade social, justiça e ética profissional (atitude);
- Formação humanística e visão global que o habilite a compreender o meio social, político, econômico e cultural onde está inserido e a tomar decisões em um mundo diversificado e interdependente (atitude);
- Capacidade para atuar de forma multidisciplinar (atitude);
- Mobilizar os recursos disponíveis para o encaminhamento de soluções apropriadas para os mais diversos contextos organizacionais (habilidade);
- Lidar com pessoas, desenvolvendo habilidades de trabalho em equipe, de comunicação e de negociação visando à autonomia para tomada de decisão (habilidade);
- Analisar a viabilidade econômico-financeira da implantação de empreendimentos (habilidade);
- Articular os conhecimentos, alinhando a teoria com a prática vivenciada, para a tomada da melhor decisão ou fazer o encaminhamento mais adequado (habilidade).

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Considerando que os estudantes iniciaram a organização do evento em fevereiro de 2023 e esta foi realizada no mês de julho do mesmo ano, utilizaram-se como estratégias avaliativas:

- Elaboração de documentação típica da gestão de projetos, tais como a apresentação de *kickoff* e do Termo de Abertura do Projeto, além da EAP (Estrutura Analítica de Projeto) e da matriz de riscos;

ISSN 2763-5333

CC BY NC

- Elaboração e acompanhamento de cronograma das atividades necessárias à realização da corrida, bem como acompanhamento por meio de *status reports* semanais;
- Realização de reuniões semanais, em que os docentes podiam acompanhar o progresso das atividades e eventuais dificuldades que os estudantes tivessem;
- Organização para a execução da corrida/evento em si, no dia programado, cumprindo horários, atividades anunciadas e participação do público.

RESULTADOS OBTIDOS

O primeiro resultado a destacar diz respeito à própria realização da corrida, que aconteceu no dia combinado, no local desejado, com as atividades propostas e atendendo a previsão de público.

Além disso, o CES, por meio de publicação em seu website, na qual a diretora geral se manifesta sobre o evento, elucidou a importância da corrida, da seguinte maneira:

> A data faz parte da agenda anual do CES e já é muito aguardada pelos alunos, familiares e colaboradores[...] os alunos da Fatec [...] realizam um trabalho incrível para proporcionar aos nossos alunos e famílias um evento especial, recheado de atividades que estimulam a troca e a cooperação, além de estimular o gosto pelo esporte.

Ademais, as devolutivas dos estudantes sobre a realização do projeto explicitam sua importância:

> Estudante 1:
>
> *Minha experiência na organização do Fatec Kids foi extremamente enriquecedora tanto para minha vida acadêmica quanto profissional. Como um projeto sem fins lucrativos, a iniciativa me proporcionou um aprendizado prático sobre como gerenciar eventos e trabalhar em equipe sob pressão. A corrida para as crianças da escola Rio Branco, juntamente com as outras atividades, envolveu muita coordenação entre os alunos da Fatec e parceiros externos, o que me ensinou a importância da comunicação eficaz e da organização. No aspecto acadêmico, a experiência complementou meus estudos, pois consegui aplicar conceitos de gestão de projetos, planejamento estratégico e logística, além de aprimorar minhas habilidades de liderança. Profissionalmente, o Fatec Kids desenvolveu minha capacidade de resolver problemas em tempo real, gerenciar orçamentos limitados e coordenar diferentes atividades simultaneamente, habilidades que me tornaram mais preparada para desafios no mercado de trabalho. Esse projeto também me trouxe uma grande satisfação pessoal, pois vi o impacto positivo que ele teve nas crianças e na comunidade, o que reforçou meu compromisso com projetos sociais e a importância de contribuir para o bem comum.*
>
> Estudante 2:
>
> *Organizar o Fatec Kids foi uma experiência muito boa. Trabalhar para proporcionar um dia especial para crianças surdas e suas famílias me ensinou muito sobre planejamento e trabalho em equipe. Conseguir apoiadores e arrecadar fundos foi desafiador, especialmente em um projeto com recursos limitados. Mas essa parte me ajudou a desenvolver habilidades de comunicação e negociação, essenciais na hora de convencer empresas a apoiarem a causa. O trabalho em grupo foi uma grande lição. Conviver com diferentes opiniões dentro da equipe exigiu paciência e capacidade de mediar conflitos, o que me fez crescer como pessoa e aprender a valorizar a diversidade de ideias.*

ISSN 2763-5333

CC BY NC

No final, todos estávamos alinhados em torno do mesmo objetivo. Profissionalmente, o projeto me deu mais confiança para lidar com prazos, organizar eventos e gerenciar equipes. Pude aplicar, de forma prática, conceitos que estudei no curso, como gestão de projetos e solução de problemas. Foi uma experiência que me preparou melhor para os desafios do mercado de trabalho. O Fatec Kids não só trouxe alegria para as crianças, mas também me ensinou a ser mais organizada, resiliente e focado em resultados.

Estudante 3:

Organizar o Fatec Kids é uma experiência muito gratificante, acho que todos deveriam participar pelo menos uma vez para entender a sensação única que é, tanto academicamente quanto profissionalmente. No âmbito acadêmico, contribui para o entendimento de educação inclusiva e acessibilidade, promover o contato com a cultura Surda. Profissionalmente, desenvolve habilidades como empatia, liderança e resolução de problemas em contextos de diversidade, além de abrir portas para áreas de educação especial e políticas de inclusão.

Fatec Kids foi e é um projeto que eu guardo com muito carinho. Apesar do caminho ser muito difícil, quando chega no dia ver o sorriso estampado no rosto de cada criança e seus familiares traz a sensação dever cumprido, é uma sensação única para a vida, você aprende muito e são ensinamentos que levaremos para a vida toda.

Estudante 4:

Eu diria que a realização do Fatec Kids contribuiu em todas as áreas, acadêmica, profissional, mas principalmente pessoal, porque eu senti que depois do projeto eu amadureci muito. Eu tive compromisso durante o projeto inteiro com diversas coisas, tanto com as pessoas de fora que a gente trabalhava, com as empresas, com a escola e com os meus colegas do grupo. Foi muito interessante isso, eu senti que eu amadureci muito e eu conheci muita coisa nova, foi muito interessante. A gente entra em um mundo, parece que a gente está entrando em um novo mundo quando a gente está fazendo o projeto. Quem nunca teve contato com essas coisas sente isso, é muito interessante, muito legal, foi muito divertido, dá muita dor de cabeça na hora de fazer, mas no final é recompensador. A gente não imagina o que vai ser, mas a gente para e pensa, pô, eu fiz isso, mas se eu posso dar um conselho é não dependa do seu grupo para fazer o projeto acontecer. O grupo faz toda a diferença, porém não dependa dele, está bem? E esse é o meu conselho para mim, foi de verdade. O mais importante da Fatec para mim foi esse projeto, que foi onde eu senti que eu amadureci, conheci muita coisa nova e também conheci, aprendi muita coisa, para mim foi muito interessante.

Estudante 5:

Organizar o Fatec Kids foi uma experiência muito boa e ao mesmo tempo difícil, pois é muito bonito de ver todas aquelas crianças felizes, porém o processo até chegar no dia foi muito difícil. Com esse evento pode se ver que as crianças se sentem mais alegres e incluídas. Tive a experiência de entender que é fundamental garantir que a comunicação seja acessível utilizando Libras. Isso ajuda a passar mais confiança pra criança, a corrida ajuda a criança na saúde, no desenvolvimento e também na socialização com outras crianças.

Esse evento me ajudou a aprender que participar de um projeto sem fins lucrativos é necessário ter disciplina, organização, interação empática com equipe, paciência e muito esforço para dar certo. Isso influencia na minha dinâmica em grupo, em como posso gerenciar um projeto aplicando o que foi orientado de maneira prática e em como devo me posicionar em cada acontecimento. Essa corrida infantil para crianças surdas não só beneficiou as crianças, mas também gerou um impacto positivo em todos nós sabendo a importância de saber se comunicar em libras, não só com crianças, mas sim com todas as pessoas dando mais confiança de inclusão.

DIFICULDADES ENCONTRADAS

A primeira grande dificuldade ao propor trabalhos deste tipo é lidar com as noções pré-concebidas de estudantes e professores segundo as quais a formação é essencialmente conteudista. Propor atividades em que o professor age mais como tutor do que como detentor do saber que deve ser

ISSN 2763-5333

CC BY NC

transmitido aos alunos é desafiador. Além disso, outra grande dificuldade é pensar nas estratégias de avaliação, que precisam ser permanentemente revisadas e discutidas.

Para além destas, as outras grandes dificuldades referiram-se à execução do evento em si, em situações como: acesso às mídias da região para divulgar o evento, acesso aos potenciais apoiadores, barreiras burocráticas para lidar com o poder público local e agenda dos alunos, que semanalmente eram demandados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do feedback dos estudantes é possível perceber que a experiência de realização do Fatec Kids, no âmbito da ABProj é significativa ao longo da formação dos estudantes. No quadro a seguir, cotejamos as atitudes e habilidades previstas no PPC e que se desejava trabalhar ao longo do projeto e excertos do feedback dos estudantes diretamente envolvidos na realização do evento:

Quadro 1 – Articulação entre competências do PPC e feedback dos estudantes

Atitude ou habilidade	Excerto do feedback
Internalização de valores de responsabilidade social, justiça e ética profissional (atitude);	*"contribui para o entendimento de educação inclusiva e acessibilidade"* *"Tive a experiência de entender que é fundamental garantir que a comunicação seja acessível utilizando Libras"*
Formação humanística e visão global que o habilite a compreender o meio social, político, econômico e cultural onde está inserido e a tomar decisões em um mundo diversificado e interdependente (atitude);	*"contribui para o entendimento de educação inclusiva e acessibilidade"* *"desenvolve habilidades como empatia, liderança e resolução de problemas em contextos de diversidade"* *"aprender a valorizar a diversidade de ideias"* *"Tive a experiência de entender que é fundamental garantir que a comunicação seja acessível utilizando Libras"*
Capacidade para atuar de forma multidisciplinar (atitude)	*"me ensinou muito sobre planejamento e trabalho em equipe"* *"me deu mais confiança para lidar com prazos, organizar eventos e gerenciar equipes"*
Mobilizar os recursos disponíveis para o encaminhamento de soluções apropriadas para os mais diversos contextos organizacionais (habilidade)	*"desenvolveu minha capacidade de resolver problemas em tempo real, gerenciar orçamentos limitados e coordenar diferentes atividades simultaneamente, habilidades que me tornaram mais preparada para desafios no mercado de trabalho"*
Lidar com pessoas, desenvolvendo habilidades de trabalho em equipe, de comunicação e de negociação visando à autonomia para tomada de decisão (habilidade)	*"ensinou a importância da comunicação eficaz e da organização. consegui aplicar conceitos de gestão de projetos, planejamento estratégico e logística,* *"aprimorar minhas habilidades de liderança"* *"conviver com diferentes opiniões dentro da equipe exigiu paciência e capacidade de mediar conflitos"*
Analisar a viabilidade econômico-financeira da implantação de empreendimentos (habilidade)	*"desenvolveu minha capacidade de resolver problemas em tempo real, gerenciar orçamentos limitados e coordenar diferentes*

ISSN 2763-5333

CC BY NC

	atividades simultaneamente, habilidades que me tornaram mais preparada para desafios no mercado de trabalho"
Articular os conhecimentos, alinhando a teoria com a prática vivenciada, para a tomada da melhor decisão ou fazer o encaminhamento mais adequado (habilidade).	*"aprendizado prático sobre como gerenciar eventos e trabalhar em equipe sob pressão"* *"aprimorar minhas habilidades de liderança"* *"desenvolveu minha capacidade de resolver problemas em tempo real, gerenciar orçamentos limitados e coordenar diferentes atividades simultaneamente, habilidades que me tornaram mais preparada para desafios no mercado de trabalho"* *"desenvolve habilidades como empatia, liderança e resolução de problemas em contextos de diversidade"* *"me deu mais confiança para lidar com prazos, organizar eventos e gerenciar equipes"*

Além dos excertos citados, podemos ressaltar ainda o aspecto relativo à subjetividade dos estudantes, que em seus feedbacks referem-se à experiência de organização do evento como "extremamente enriquecedora", ou geradora de "satisfação pessoal", "sensação dever cumprido", e "sensação única para a vida". Por fim, adicione-se ainda que, projetos deste tipo, que além de visar o desenvolvimento de competências dos estudantes, voltam-se às demandas da comunidade que circunda a instituição de ensino, atendendo também a preceitos extensionistas. Diante disso, sugerimos a sistematização e institucionalização de atividades deste tipo, contribuindo para a uma formação mais abrangente dos estudantes e para uma significativa atuação das Fatecs em seus locais de existência, levando em consideração seus contextos específicos. Outrossim, tendo em vista a devolutiva dos estudantes, projetamos o acompanhamento de suas trajetórias, para que se obtenha uma perspectiva de longo prazo sobre a realização de atividades deste tipo

REFERÊNCIAS

BACICH, L; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARBOSA, E.; MOURA, D. Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica. **Boletim Técnico do Senac**, Rio de Janeiro, v. 39, n.2, p.48-67, maio/ago. 2013. Disponível em: https://www.bts.senac.br/bts/article/view/349/333..

BENDER, W.N. **Aprendizagem baseada em projetos**: educação diferenciada para o século XXI. São Paulo: Penso, 2014. v.1.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. **Catálogo nacional dos cursos superiores de tecnologia**. 3.ed. Brasília. 2016. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=comdocman&view=download&alias=44501-cncst-2016-3edc-pdf&categoryslug=junho-2016-p%20df&Itemid=301%2092.

BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION. **Aprendizagem baseada em projetos**: guia para professores de ensino fundamental e médio. 2.ed. Porto Alegre: Artmed. 2008.

ISSN 2763-5333

MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. *In*: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (Org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. v. 2, p. 15-33. (Coleção Mídias Contemporâneas).

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. **Educatrix**, São Paulo, ano 7, n. 12, p. 66-69, 2018.

SIMON, A. C. Um roteiro para aplicação de metodologia ativa, maximizando o desenvolvimento de competências. 2021. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2021.

ISSN 2763-5333

CC BY NC