



ENSINO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE GERENCIAMENTO DO EMPREENDIMENTO

DOI: 10.37702/2175-957X.COBENGE.2022.3788

Ana Carolina Reis Lozovey - ana.loz@terra.com.br
Universidade do Vale do Itajaí

Resumo: O presente artigo aborda a aplicação de metodologia de atividade prática aplicada após as aulas teóricas. A atividade consiste em simulações de situações reais, onde os alunos são envolvidos o tempo todo no processo, participam de maneira ativa, fazendo perguntas, tentando responder às diversas situações a que são submetidos. São apresentados os materiais elaborados pelos alunos da disciplina de Gerenciamento do Empreendimento da Universidade do Vale do Itajaí como resultado de simulações de situações práticas. Percebeu-se que esta metodologia empregada despertou nos alunos o cuidado na aplicação dos conceitos estudados, a análise de possibilidades de soluções propostas para cada situação trabalhada, melhorando a qualidade dos trabalhos desenvolvidos na graduação.

Palavras-chave: Ensino aprendizagem. Metodologias. Gerenciamento.



ENSINO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE GERENCIAMENTO DO EMPREENDEDORISMO

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo trata de metodologia aplicada para apoio ao processo de ensino e aprendizagem em disciplina de Gerenciamento do Empreendedorismo, que é ministrada para os alunos do 8º semestre. Os alunos são envolvidos o tempo todo no processo, participam de maneira ativa, fazendo perguntas, tentando responder às diversas situações em que são submetidos.

A metodologia torna as aulas mais atrativas e os alunos mais concentrados, principalmente pelos desafios e entretenimento. Estimula-se o desenvolvimento de características profissionais, como a solução rápida de problemas, competitividade, avaliação de possíveis alternativas, escolhas mais lógicas e mais práticas.

A atividade é desenvolvida a partir de desafios sobre os diferentes conteúdos apresentados nas aulas teóricas. O aluno torna-se o protagonista no processo educacional, participando ativamente da construção do seu próprio saber.

2 ENSINO E APRENDIZAGEM

Querino e Borges (2002) consideram o aluno como sujeito ativo no processo de produção do conhecimento e a ampliação da aprendizagem com a promoção de experiências que extrapolam o ambiente de sala de aula. Para Silva (2013), esses tipos de atividades permitem que os docentes simulem situações reais de um ambiente de negócios, com o intuito de unir os conceitos da aula teórica com um problema simulado em um ambiente controlado.

São estimulados a criatividade, a comunicação, as relações interpessoais e a espontaneidade, levando à efetiva apropriação do conhecimento. O que propicia o desenvolvimento cognitivo do aluno de maneira lúdica e prazerosa. O aluno deve ser capaz de planejar, desenvolver e aplicar, favorecendo sua aprendizagem, uma vez que será necessário estudar para conhecer o conteúdo, obedecendo às regras e criando estratégias (RIBEIRO, 2019).

Pode-se constatar diversos relatos em publicações científicas que discorrem sobre o desenvolvimento e o emprego de metodologias de aprendizagem diferentes das convencionais. Dentre eles: relatando o uso de plataformas online de jogos educacionais como GONTIJO et al., 2016; MOTA et al., 2018; PASSOS, 2018; BACELAR et al., 2019; MOTA et al., 2019. Segundo Vaz de Carvalho (2015), a aprendizagem baseada em jogos é uma metodologia pedagógica que se foca na concepção, desenvolvimento, uso e aplicação de jogos na educação e na formação.

Diante do exposto, foi aplicada em sala de aula atividade prática, em que os alunos da disciplina aplicam os conceitos estudados em simulações de situações reais.

3 METODOLOGIA

A atividade é desenvolvida com objetivo de despertar nos alunos a importância do conhecimento dos conceitos estudados e fazer simulações de situações reais.



São dadas as aulas expositivas teóricas, com todos os conceitos necessários à aprendizagem, e são mostrados exemplos através de estudos de caso. Aborda-se as nove áreas do conhecimento do Guia PMBok®. O Guia PMBOK ® é o padrão para gerenciar a maioria dos projetos em vários setores econômicos. Descreve os processos, ferramentas e técnicas de gerenciamento de projetos usados até a obtenção de um resultado bem sucedido. As nove áreas do conhecimento abordados no guia são: Qualidade, Recursos humanos, Escopo, Aquisições, Integração, Comunicações, Custo, Riscos, Tempo. A Tabela 1 apresenta as nove áreas do conhecimento.

Tabela 1. Áreas do conhecimento.

Áreas de conhecimento	
(1) Integração	Define os processos e as atividades que integram os diversos elementos do gerenciamento de projetos
(2) Escopo	Descreve os processos relativos à garantia de que o projeto inclua todo o trabalho necessário, e apenas o trabalho necessário para que seja terminado com sucesso
(3) Tempo	Se concentra nos processos relativos ao término do projeto no prazo correto
(4) Custos	Descreve os processos envolvidos no planejamento, estimativa, determinação do orçamento e controle de custos, de modo que o projeto termine dentro do orçamento aprovado
(5) Qualidade	Descreve os processos envolvidos no planejamento, monitoramento e controle e na garantia de que o projeto satisfará os requisitos de qualidade especificados
(6) Recursos humanos	Descreve os processos envolvidos no planejamento, contratação ou mobilização, desenvolvimento e gerenciamento de equipe do projeto
(7) Comunicações	Identifica os processos relativos à geração, coleta, disseminação, armazenamento e destinação final das informações do projeto de forma oportuna e apropriada
(8) Riscos	Descreve os processos envolvidos em identificação, análise e controle dos riscos do projeto
(9) Aquisições	Descreve os processos envolvidos na compra ou aquisição de produtos, serviços, ou resultados para o projeto

Fonte: Adaptado de *Project Management Institute* PMI. 2008.





O gerenciamento de projetos é a aplicação de conhecimento, habilidades, ferramentas e técnicas às atividades do projeto a fim de atender seus requisitos PMI (2008). É realizado através da aplicação e integração dos 5 grupos de processos: Iniciação, Planejamento, Execução, Monitoramento e controle e Encerramento. A Tabela 2 apresenta os cinco grupos de processos.

Tabela 2. Grupos de processos.

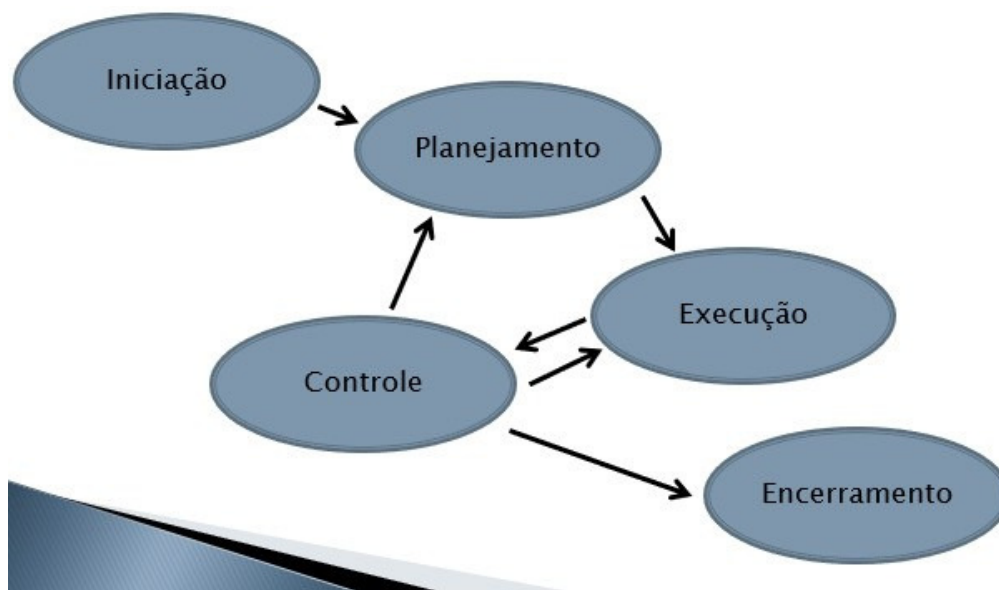
Áreas de conhecimento	
(1) Iniciação	Processo que formaliza a existência do projeto para organização, define seus objetivos e seu escopo inicial, nomeia o gerente de projeto e autoriza a mobilização de recursos para sua realização
(2) Planejamento	Planeja a ação. Precisar o que deve ser feito (escopo), como deve ser feito (plano de gerenciamento do projeto)
(3) Execução	Produção das entregas integrando, pessoas, organizações, recursos para realizar o que foi definido no plano de gerenciamento do projeto
(4) Monitoramento e controle	Medir e monitorar. Conferência dos resultados da execução com a base definida no planejamento. Ações corretivas podem ser necessárias. Compara desempenho real com o plano de gerenciamento do projeto
(5) Encerramento	Formalização do término do projeto, aceite dos resultados obtidos, encerramento de contrato e desmobilização da equipe

Fonte: Adaptado de *Project Management Institute* PMI. 2008.

A Figura 1 apresenta essas informações dos cinco grupos de processos.



Figura 1 – Grupos de processos.



São cruzadas as informações dos grupos de processos de gestão de projetos e das áreas do conhecimento. A Figura 2 apresenta essas informações.

Figura 2 – Grupos de processos de gestão de projetos e áreas do conhecimento.

Áreas de conhecimento	Grupo de processos de gestão de projetos				
	①	① e ②	②	①	②
	Iniciação	Planejamento	Execução	Monitoramento e controle	Encerramento
4. Integração	4.1 Desenvolver o termo de abertura do projeto	4.2 Desenvolver o plano de gerenciamento do projeto	4.3 Orientar e gerenciar a execução do projeto	4.4 Monitorar e controlar o trabalho do projeto 4.5 Realizar o controle integrado de mudanças	4.6 Encerrar o projeto ou fase
5. Escopo		5.1 Coletar os requisitos 5.2 Definir o escopo 5.3 Criar a EAP		5.4 Verificar o escopo 5.5 Controlar o escopo	
6. Tempo		6.1 Definir as atividades 6.2 Sequenciar as atividades 6.3 Estimar recursos das atividades 6.4 Estimar as durações das atividades 6.5 Desenvolver o cronograma		6.6 Controlar o cronograma	
7. Custos		7.1 Estimar os custos 7.2 Determinar o orçamento		7.3 Controlar os custos	
8. Qualidade		8.1 Planejar a qualidade	8.2 Realizar a garantia da qualidade	8.3 Realizar o controle da qualidade	
9. Recursos humanos		9.1 Desenvolver o plano de recursos humanos	9.2 Mobilizar a equipe do projeto 9.3 Desenvolver a equipe do projeto 9.4 Gerenciar a equipe do projeto		
10. Comunicações	10.1 Identificar as partes interessadas	10.2 Planejar as comunicações	10.3 Distribuir informações 10.4 Gerenciar expectativas das partes interessadas	10.5 Reportar o desempenho	
11. Riscos		11.1 Planejar o gerenciamento de riscos 11.2 Identificar os riscos 11.3 Executar a análise qualitativa de riscos 11.4 Executar análise quantitativa de riscos 11.5 Planejar resposta a riscos		11.6 Monitorar e controlar riscos	
12. Aquisições		12.1 Planejar aquisições	12.2 Realizar aquisições	12.3 Administrar aquisições	12.4 Encerrar aquisições
① Coordenador geral de todos os projetos ② Coordenador do projeto					

Fonte: FIX, Paulo. Gestão de Projetos. Fundação Getúlio Vargas. 2009. Apostila.

3.1 Desenvolvimento da atividade

Após a etapa das aulas expositivas teóricas, os alunos são divididos em grupos com no máximo 5 componentes. São submetidos à simulação para fins didáticos, objeto de estudo e entretenimento. O aluno deve tentar exemplificar de que forma, com quais ferramentas, se com auxílio de fluxograma, de gráficos, demais, desenvolveriam cada item estudado. O material disponibilizado é composto pela tabela, por meio digital, e cartas contendo perguntas e respostas, numeradas em sequência. As situações, contidas nas Figuras 3, 4, 5, 6 e 7 foram simuladas e elaboradas pelos alunos.

Figura 3 – Tema.

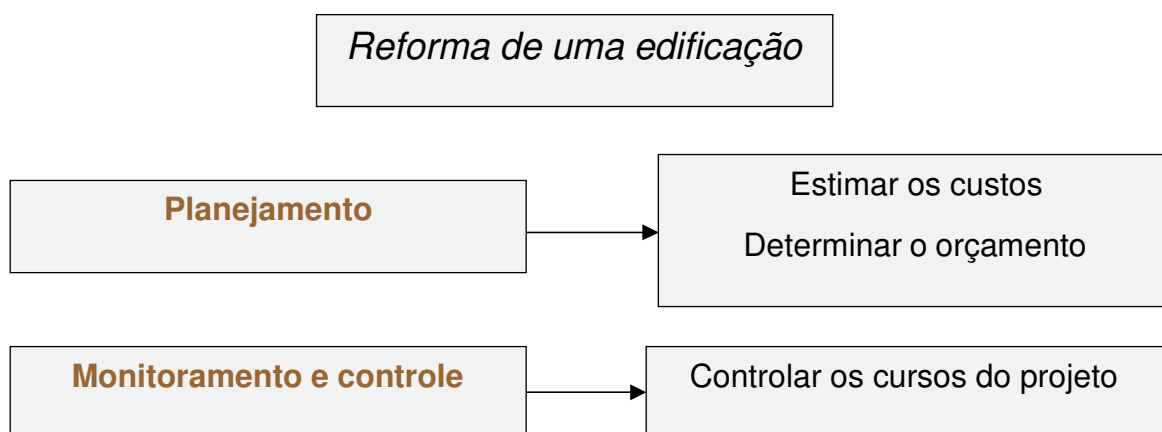


Figura 4 – Planejamento: estimativa dos custos.

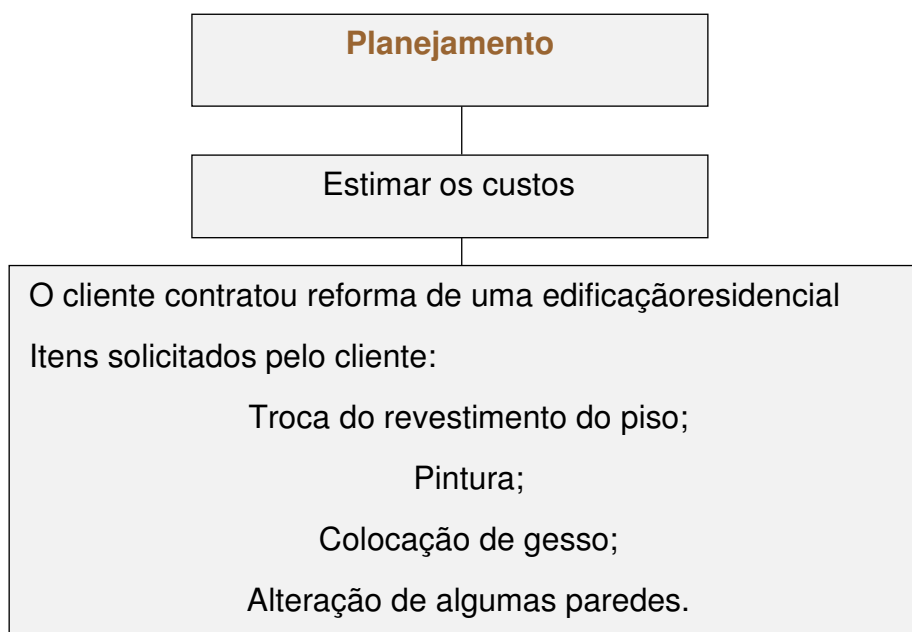


Figura 5 – Planejamento: determinação do orçamento.

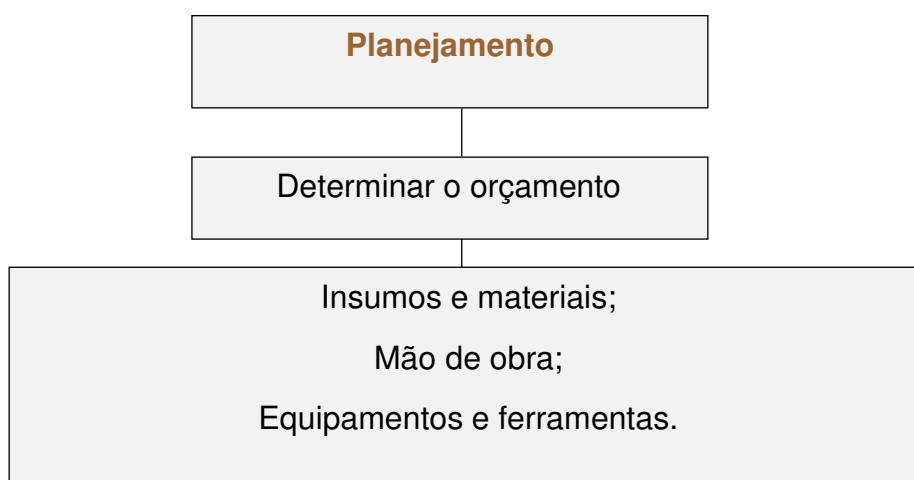
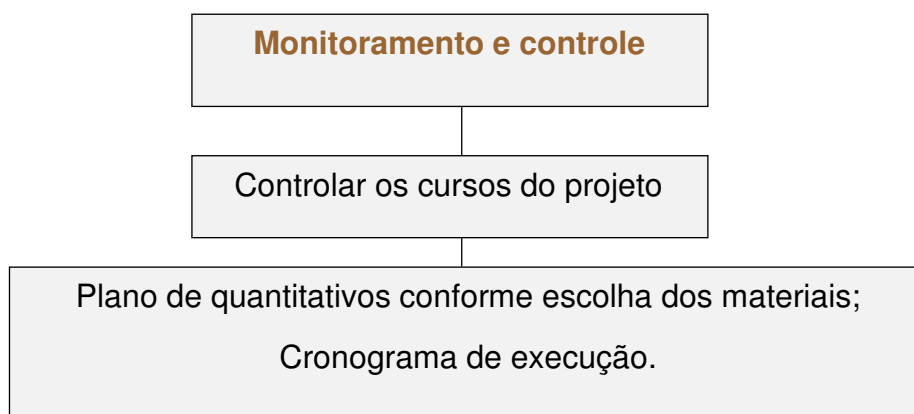


Figura 6 – Monitoramento e controle.



3.2 Feedback dos alunos

Pôde-se mensurar o grau de satisfação dos estudantes com o uso do jogo como forma de ensino e aprendizagem. Aos alunos, foi perguntado: a) O jogo foi relevante para a aprendizagem? E b) O jogo contribuiu para aprendizagem quando comparado com outras atividades realizadas na disciplina? Na percepção dos alunos a atividade cumpre o caráter conceitual e educativo. A maioria dos alunos concorda plenamente que a atividade é relevante para a aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de ensino e aprendizagem com um enfoque teórico e prático de possíveis situações a serem enfrentadas, resulta em um entendimento mais facilitado.

A metodologia tornou as aulas mais atrativas e os alunos mais concentrados, principalmente pelos desafios e entretenimento. Estimulou-se o desenvolvimento de características profissionais muito importantes, como solução rápida de problemas, competitividade, avaliação de possíveis alternativas, escolhas mais lógicas e mais práticas. Percebeu-se que a metodologia da atividade realizada despertou nos alunos maior



interesse no entendimento dos conceitos, na pesquisa em forma de estudos de caso, nas diferentes alternativas de soluções para resolução de problemas práticos.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI.

Os autores agradecem ao Laboratório de Materiais e Técnicas Construtivas - LAMCO da Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI.

Os autores agradecem aos alunos da disciplina.

REFERÊNCIAS

BACELAR, Felipe A.; RIOS, Margarida, F.; CARVALHO, Tereza M. X. B. de. **Proposta de ensino aprendizagem a ser aplicada em disciplinas de Engenharia Civil na Universidade de Fortaleza.** Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, Manaus, v.5, n.10, p. 403-413, 2019.

GONTIJO, Gabriele M.; ARAÚJO, Ana C. A.; RODRIGUES, Otávia, M. S. **Análise de utilização de jogos como ferramenta de ensino em turmas de engenharia.** In: XLIV Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia, 2016, Natal. Anais. Natal, 2016.

Guia PMBOK® 6a. ed. – EUA: **Project Management Institute**, 2017. BORGES, Carlos; ROLLIM, Fabiano.

MOTA, Bruno C.; OLIVEIRA, Francisco H. L. de; BARROSO, Suelly H. de A. **A ferramenta Kahoot aplicada à disciplina de projeto e construção de superestrutura viária.** In: XLVI Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia, 2018, Salvador. Anais. Salvador, 2018.

MOTA, Bruno C.; SILVA, Webert B. C. da; OLIVEIRA, Francisco H. L. de; BARROSO, Suelly H. de A. **A utilização da aprendizagem baseada em jogos para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem na área de infraestrutura de transportes.** In: XLVII Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia, 2019, Fortaleza. Anais. Fortaleza, 2019

PASSOS, Julio C. F. dos. **Análise do uso das metodologias ativas de aprendizagem: estudo de caso no ensino de logística e transportes.** 2018. 130 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018.

QUERINO, R. A.; BORGES, M. L. **As ciências humanas e o currículo por competências na engenharia civil: o projeto político-pedagógico da Universidade de Uberaba.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO DE ENGENHARIA, 30., 2002, Piracicaba. Anais eletrônico. Piracicaba: ABENGE, 2002. Disponível em: <http://www.abenge.org.br/cobenge/arquivos/17/artigos/6.pdf>. Acesso em: 01 mai. 2020

RIBEIRO, Iracira J. C; SILVA, Jerfesson J. S; SILVA, José. E. R; SILVA, Tamires. N; SILVA, Tiago. J. S. **CREA em construção: uma proposta de jogo educativo.** In: XLVII Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia, 2019, Ceará. Anais. Fortaleza, 2019.





SILVA, J. R. **Aplicação da lógica MRP/ DRP no Beer Game através do desenvolvimento de uma planilha como ferramenta de capacitação.** 2013. Projeto de graduação- Curso de engenharia de produção, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, 2013.

VAZ DE CARVALHO, C. **Aprendizagem baseada em jogos.** In: II World Congress on Systems Engineering and Information Technology. Anais. Vigo, novembro, p.176-181, 2015.

TEACHING AND LEARNING IN THE SUBJECT OF ENTERPRISE MANAGEMENT

Abstract: *This article deals with applied methodology to support the teaching and learning process in the subject of Enterprise Management, which is taught to students in the 8th semester. Students are involved all the time in the process, participating in a way, responding to different situations, asking questions that are protected. The methodology makes the classes more elaborate and the students more focused, mainly due to the challenges and entertainment. The development of professional characteristics is encouraged, such as quick problem solving, competition, evaluation of alternatives, more logical and more practical choices. The activity is developed from the different contents presented in the theoretical classes. The student becomes the protagonist in the educational process, actively participating in the construction of their own knowledge.*

Keywords: *Teaching learning. methodologies. Management.*

