

## ENSINO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE GERENCIAMENTO DO EMPREENDEDOR

**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 Empreendedor 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.

### 1 INTRODUÇÃO

O presente artigo trata de metodologia aplicada para apoio ao processo de ensino e aprendizagem em disciplina de Gerenciamento do Empreendedor. 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.

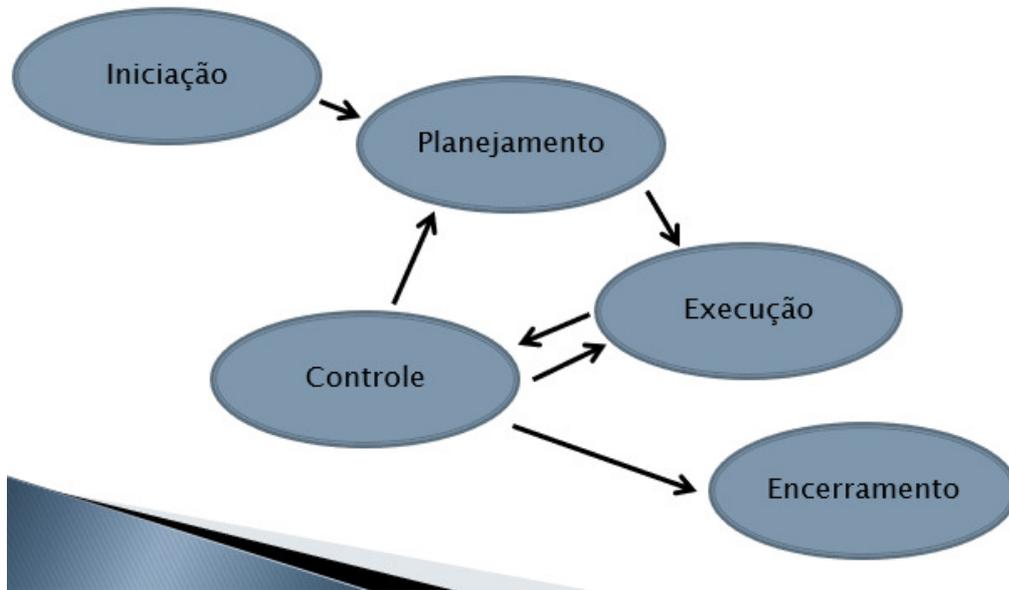
Tabela 2. Grupos de processos.

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				
	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 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 escolhido.



*Reforma de interiores*

**Planejamento**

- 7.1 ESTIMAR OS CUSTOS
- 7.2 DETERMINAR O ORÇAMENTO

**Monitoramento e controle**

- 7.3 CONTROLAR OS CURSOS

Figura 4 – Planejamento: estimativa dos custos.



**Planejamento**

**7.1 ESTIMAR OS CUSTOS**

Um jovem casal adquiriu um imóvel antigo, o qual eles desejam reformar. Para realizar a reforma eles optaram pela elaboração de um projeto por um arquiteto e foi escolhido 3 ambientes: quarto casal, living e lavabo.

<b>1 QUARTO CASAL</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Troca do revestimento do piso;</li><li>• Aplicação de papel de parede;</li><li>• Pintura de parede;</li><li>• Troca do mobiliário.</li></ul>	<b>2 LIVING</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Troca de revestimento do piso;</li><li>• Colocação de gesso;</li><li>• Aplicação de revestimento;</li><li>• Troca de mobiliário.</li></ul>
<b>3 LAVABO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Troca de revestimento do piso;</li><li>• Aplicação de papel de parede;</li><li>• Troca de louças e metais.</li></ul>	



Figura 5 – Planejamento: determinação do orçamento.



### 7.2 DETERMINAR O ORÇAMENTO

1. Orçamento de projeto;
2. Mão de obra;
3. Quantitativo de material;
4. Equipamentos e ferramentas;
5. Acompanhamento de obra.

Figura 6 – Monitoramento e controle.

## Monitoramento e controle

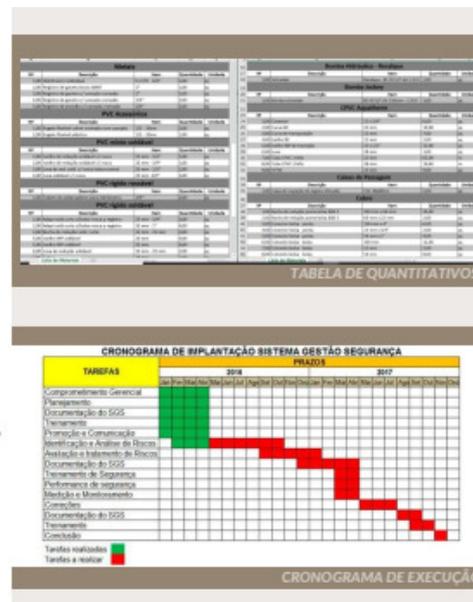
### 7.3 CONTROLAR OS CURSOS

- Plano de quantitativos

Esse plano é composto por indicadores quantitativos que estão ligados a **números expressivos**, relacionados a quantidade. Esses indicadores estão muito ligados aos indicadores de esforço ou aos resultados alcançados.

- Cronograma de execução

Um cronograma de execução é formado a partir de um **planejamento**, com prazos, etapas a serem determinadas, especificação de todas as atividades, execução de projeto, informações documentais da obra, previsão de conclusão de tarefas... Com o uso desse método de monitoramento e controle, é possível ajudar a contornar os futuros desafios, pois pode ocorrer imprevistos durante a execução.



### 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

A autora agradece à Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI.

A autora agradece as alunas Beatriz, Fernanda e Giulia.

### 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: XLVI Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia, 2016, Natal. Anais. Natal, 2016.

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 addresses the application of practical activity methodology applied after theoretical classes. The activity consists of simulations of real situations, where students are involved all the time in the process, actively participating, asking questions, trying to respond to the different situations to which they are submitted. Materials prepared by students of the Undertaking Management course at the University of Vale do Itajaí as a result of simulations of practical situations are presented. It was noticed that this methodology awakened in the students the care in the application of the studied concepts, the analysis of possibilities of proposed solutions for each worked situation, improving the quality of the works developed in the graduation.*

**Keywords:** *teaching learning, methodologies, management.*