



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

RELATO DE EXPERIÊNCIA DE PROTAGONISMO REALIZADA POR ALUNOS DO ENSINO MÉDIO COM VISTAS À QUALIFICAÇÃO DA INFORMÁTICA EDUCATIVA EM SUAS ESCOLAS.

AUTOR PRINCIPAL: Cristiano Garcia

CO-AUTORES: Ana Maria de Oliveira Pereira; Adriano Canabarro Teixeira

ORIENTADOR: Adriano Canabarro Teixeira

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

Trata-se do relato de experiência de um evento científico denominado Junaj, pertencente à programação oficial do 5º Seminário Nacional de Inclusão Digital (SENID), ocorrido em maio de 2018 e com atividades direcionadas aos estudantes do Ensino Médio de escolas públicas da região de abrangência da 7ª Coordenadoria Regional de Educação de Passo Fundo - RS. A pesquisa é de caráter exploratório e utilizou como procedimento a pesquisa-ação. O objetivo principal do evento foi proporcionar atividades de gamificação onde os estudantes pudessem propor soluções para problemas reais no campo da Educação. A participação dos estudantes ocorreu em duas etapas; a primeira, seleção dos participantes, com o uso de um aplicativo e a segunda, o evento com a atividade utilizando a ferramenta CANVAS.

DESENVOLVIMENTO:

As atividades foram planejadas a partir da lógica da gamificação, onde os estudantes utilizaram elementos de jogos, para resolução de problemas do cotidiano escolar. As atividades ocorreram em dois momentos. O primeiro foi a seleção dos participantes, através do aplicativo desenvolvido para tal, e a segundo, aconteceu presencialmente no Junaj durante o 5º SENID. Neste momento presencial os profissionais do SEBRAE

V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



Passo Fundo conduziram uma atividade utilizando a ferramenta CANVAS desenvolvida por Osterwalder (2004), onde os participantes foram instigados a desenvolver um modelo de negócio baseado em suas experiências e entregas no aplicativo.

Os estudantes foram organizados em 8 equipes de cinco componentes cada. A seleção das equipes ocorreu a partir da cor do crachá que cada um recebeu na entrada da atividade. Após as equipes estarem organizadas e alocadas em sala, os consultores do SEBRAE realizaram uma explanação sobre a origem conceitual do CANVAS, a sua aplicabilidade, bem como a condução dos trabalhos de construção do modelo de negócios utilizando-se desta ferramenta. Na sequência, foi entregue para cada grupo, um quadro com a estrutura do modelo CANVAS, impressa em uma cartolina de tamanho A0 (841mm x 1189mm) e diversos bloquinhos de notas adesivas coloridas. O trabalho iniciou a partir da explicação detalhada dos 9 blocos de atividades constituintes do quadro (objetivo da iniciativa, público, direcionamento, duração, ambiente, momento, motivadores e principais ações) e que foram amplamente discutidas pelas equipes. Como o tema a ser seguido era, "Como aprender usando as tecnologias digitais", cada equipe escolheu uma ideia de negócio ou empreendimento a ser criado, trabalhado e implantado. Após, os estudantes discutiram as ideias entre os seus pares de equipe e foram preenchendo todos os 9 blocos do CANVAS em ordem estabelecida e orientada pelos consultores do SEBRAE. Na medida que os componentes de cada grupo entravam num consenso sobre as ideias debatidas, eles as validavam e inseriam no quadro CANVAS de seu negócio com as notas adesivas coloridas. Para isso, os estudantes tiveram em média uma hora e trinta minutos para completar todas as atividades propostas.

Ao final dos preenchimentos dos blocos e conseqüentemente do quadro do CANVAS, as equipes de estudantes foram convidadas a participar do momento de apresentar os seus empreendimentos e/ou negócios recém esboçados. Em uma dinâmica de até cinco minutos, cada equipe organizou as suas falas e realizou uma breve apresentação oral avaliada por uma comissão composta por um professor da área de Administração e um Analista de Negócios do SEBRAE.

Por fim, as apresentações foram mensuradas pela comissão sob critérios avaliativos como: vinculação com o tema proposto, criatividade, inovação e aplicabilidade, com isso, foi destacada a equipe vencedora que obteve a maior pontuação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A atividade no Junaj despertou nos estudantes as potencialidades para desenvolvimento do empreendedorismo baseado em competências. Possibilitou elaborar agilmente um planejamento e criação de um negócio com a utilização de uma ferramenta inovadora e levou a compreensão dos estudantes de que uma boa ideia, quando bem estruturada, pode ser transformada em um negócio viável e esse é um dos motivos pelos quais o uso das metodologias ativas em atividades de aula pode ser intensificado.



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



REFERÊNCIAS

OSTERWALDER, Alexander et al. The business model ontology: A proposition in a design science approach, 2004.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação.

ANEXOS

Aqui poderá ser apresentada somente uma página com anexos (figuras e/ou tabelas), se necessário.