

Principais Resultados de Aplicação do PJBL (Aprendizagem baseada em projetos)

Professor(a): Reginaldo Adriano de Souza, Rita de Cássia Martins de Oliveira Ventura

IES: FACIG – Manhuaçu (MG).

Disciplina: Administração Aplicada
Curso: Engenharia de Produção
Número de alunos envolvidos: 40 alunos.
Nível dos alunos: 1º período.
Principal inovação implementada: PJBL (Aprendizagem baseada em projetos).

MÉTODO PRINCIPAL

As aulas de Administração Aplicada trabalham com as mais diversas metodologias ativas; no entanto, será apresentada a metodologia de pequenos projetos. Este projeto foi desenvolvido quando se tratava a importância do planejamento estratégico nos projetos e na área administrativa.

RECEPTIVIDADE DOS ALUNOS

Os discentes se sentiram motivados nos grupos e incentivados a apreender conceitos e planejar o desenvolvimento do projeto solicitado pelo consumidor que era extremamente exigente e mudava de ideia diversas vezes sobre o serviço solicitado. Os alunos entenderam a exigência do consumidor e verificaram a melhor utilização dos recursos na execução do projeto.

DIFICULDADE ENCONTRADA

Os líderes tiveram dificuldades, pois podiam apenas liderar o projeto, não poderiam executá-lo, essa tarefa pertencia aos liderados. Os demais alunos perceberam a complexidade do trabalho em equipe e ainda o respeito do prazo estipulado para entrega do produto, além da importância de se planejar antes de executar qualquer projeto e a hierarquia nas organizações.

MOMENTOS:

Formação dos grupos.
Explicação da metodologia: 10 minutos.
Execução do projeto: 45 minutos
Discussão dos resultados e acertos teóricos: 30 minutos



PRÓXIMOS PASSOS:

Utilização de outras metodologias ativas como: clicker, raspadinha, TBL, PBL e audiovisuais.
Divulgar os resultados e a experiência com os demais professores do curso e da instituição com vistas a replicarem as metodologias ativas e propiciarem um melhor resultado no processo de ensino-aprendizagem.

OBJETIVO DA METODOLOGIA

Simular o planejamento e a execução de um projeto, montando-se cronograma, orçamento e acompanhando atividades e tempo de execução.

Material: 1 deck de cartas de baralho para cada equipe.

Duração: 10 min. para planejar, 30 min. para montar, 3 min. para fazer o controle, 2 min. para comentar sobre a execução.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

Professor mediador e cliente do projeto apresentando suas exigências.

Grande interação entre os alunos e uma disputa entre os grupos para verificar qual seria o melhor projeto apresentado.

O PROJETO

Cada grupo receberá 1 maço de cartas de baralho. O castelo deverá ser montado apenas com as cartas fornecidas.

A cada carta, será associado um valor financeiro, a saber: A= R\$ 1,00, 2= R\$ 2,00 e assim por diante (as figuras valem, respectivamente, Dama: 11, Valete: 12 e Rei: 13 reais)

O projeto será vendido pelo valor correspondente à soma das cartas utilizadas, não podendo exceder o valor de R\$ 160,00.

O grupo deverá apresentar o custo de venda do projeto, associado ao desenho do modelo, para aprovação do cliente (a pessoa que aplica a dinâmica)

Assim que o projeto for aprovado, o time deverá iniciar sua execução.

Ao final, os participantes comentam livremente sobre as dificuldades em gerenciar o projeto, em seguir o plano, sobre a estratégia que montaram e que lições aprenderam.

INFORMAÇÕES PARA CONTATO:

E-mail: marketing@facig.edu.br