

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA
EPT

MICHELLE THOMES DO ROZÁRIO PEREIRA

**CAPACITAÇÃO DOCENTE NA FERRAMENTA CANVA PARA CURSOS
DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL: ORGANIZANDO PROJETOS
PRÁTICOS E INOVADORES**

VITÓRIA-ES

2023

MICHELLE THOMES DO ROZÁRIO PEREIRA

**CAPACITAÇÃO DOCENTE NA FERRAMENTA CANVA PARA CURSOS
DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL: ORGANIZANDO PROJETOS
PRÁTICOS E INOVADORES**

Monografia apresentada à Coordenadoria do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Práticas Pedagógicas para EPT, do Instituto Federal do Espírito Santo, *Campus* Vitória, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Práticas Pedagógicas para EPT.

Orientador/a: Marcos Antônio Pereira Coelho

VITÓRIA-ES

2023

(Biblioteca do Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância - Cefor)

P436c Pereira , Michelle Thomes do Rozário .

Capacitação docente na ferramenta canva para cursos de qualificação profissional: organizando projetos práticos e inovadores / Michelle Thomes do Rozário Pereira . - 2023.

32 f. : il ; 993Kb.

Orientador: Marcos Antônio Pereira Coelho

TCC (Especialização) Instituto Federal do Espírito Santo, Cefor, Pós Graduação Lato Sensu em Práticas Pedagógicas para a Educação Profissional e Tecnológica, 2023.

1. Práticas Pedagógicas. 2. Formação de professores. 3. Qualificações profissionais. 4. Canva (Aplicativo de design). 5. Informática na Educação. I. Coelho, Marcos Antônio Pereira . II.Título III. Instituto Federal do Espírito Santo.

CDD: 371.39

Bibliotecário/a: Viviane Bessa Lopes Alvarenga CRB/06-ES nº 745



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CEF - COORDENADORIA GERAL DE ENSINO



CERTIFICADO Nº 41/2023 - CEF-CGE (11.02.38.01.05)

Nº do Protocolo: 23147.006098/2023-44

Vitória-ES, 13 de julho de 2023.

FOLHA DE APROVAÇÃO DE TFC

Cursista: MICHELLE THOMES DO ROZÁRIO PEREIRA

Título: CAPACITAÇÃO DOCENTE NA FERRAMENTA CANVA PARA CURSOS DE QUALIFICAÇÃO
PROFISSIONAL: ORGANIZANDO PROJETOS PRÁTICOS E INOVADORES

Trabalho Final de Curso, apresentado como requisito final para obtenção de grau de especialista em Práticas Pedagógicas pelo curso de Pós-graduação em Práticas Pedagógicas em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal do Espírito Santo.

Data de Aprovação: 26/06/2023

Banca Examinadora:

Prof.^a Ms. Marco Antônio Pereira Coelho
IFES
Orientadora

Prof. Dr. Giovani Zanetti Neto
IFES
Membro Interno

Prof. Ms. Josino Lucindo Mendes Junior
IFES
Membro Externo
Vitória-ES
2023

(Assinado digitalmente em 13/07/2023 14:58)

GIOVANI ZANETTI NETO
RESPONSÁVEL - TITULAR
CEF-CCEPRATPED (11.02.38.01.14)
Matrícula: 1474326

(Assinado digitalmente em 13/07/2023 14:37)

JOSINO LUCINDO MENDES JUNIOR
PROFESSOR DO ENSINO BÁSICO TÉCNICO E TECNOLÓGICO
CEF-CGE (11.02.38.01.05)
Matrícula: 1221366

(Assinado digitalmente em 15/07/2023 10:00)

MARCOS ANTONIO PEREIRA COELHO
PROFESSOR DO ENSINO BÁSICO TÉCNICO E TECNOLÓGICO-SUBSTITUTO
CEF-CGE (11.02.38.01.05)
Matrícula: 3299700

Visualize o documento original em <https://sipac.ifes.edu.br/public/documentos/index.jsp> informando seu número: **41**, ano: **2023**,
tipo: **CERTIFICADO**, data de emissão: **13/07/2023** e o código de verificação: **1894673aec**

RESUMO

O texto traz uma reflexão de como a qualificação de professores seja necessária para uma adequação de conteúdos que envolvam comprometimento e engajamento por parte do profissional, sendo claro que isto seja válido para toda a equipe que deve estar na mesma linha de pensamento. Por meio da qualificação de profissionais, como adequar conteúdos didáticos em projetos inovadores? Esta pergunta nos leva a pensar em novas práticas de ensino. O objetivo tem como refletir sobre a capacitação do professor e de que forma essa capacitação estimula o aprimoramento do profissional que pode utilizar do conhecimento para transformar suas aulas mais didáticas. O uso da metodologia ativa propicia utilizar recursos sendo eles tecnológicos ou projetos para inovar a forma de ensinar, tendo como objetivo o maior aproveitamento do aluno nos conteúdos estudados. O aluno passa a ser o protagonista, produzindo, atuando, criando, desenvolvendo e aplicando diversos saberes. A qualificação sendo presencial ou online que é outro recurso muito atrativo, porém exige um público que tem um maior domínio com as tecnologias, pois na nossa área há muitos profissionais que ainda tem uma grande dificuldade e resistência as tecnologias. As aulas teóricas trabalham na produção do conhecimento em construir seus saberes, diferente das aulas práticas que o aluno vê o trabalho realizado, portanto nem sempre as aulas teóricas são atrativas e dependendo leva o aluno a evadir, por não conseguir lidar com a produção de seu conhecimento, para isso é tão importante o aprimoramento profissional que engaja ao professor criar e adequar projetos e inserir a tecnologia neste contexto, mostrando para o aluno a importância da teoria que traz uma base do desenvolvimento do saber e assim depois aplica-lo por meio de projetos. A busca pelo conhecimento e aprimoramento profissional deve ser constante para tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas, os projetos apresentados no decorrer do texto foram experiências aplicadas em salas de aula, bem conduzidas e tiveram um retorno das práticas dos alunos muito positiva, levando em consideração as dificuldades do público de atuação. Na avaliação dos projetos pode-se perceber o que é necessário modificar, melhoras ou até mesmo explorar mais dos alunos. É importante que o conhecimento e a prática sejam um conjunto para o desenvolvimento do conhecimento pois um depende do outro.

Palavras-chave: Gestão de Conteúdos. Projetos Teóricos. Projetos Práticos e Inovadores.

ABSTRACT

The text brings a reflection on how the qualification of teachers is necessary for an adaptation of contents that involve commitment and engagement on the part of the professional, being clear that this is valid for the whole team that must be in the same line of thought. Through the qualification of professionals, how to adapt didactic content to innovative projects? This question leads us to think about new teaching practices. The aim is to reflect on the capacity of the teacher and how this capacity stimulates the improvement of the professional who can use the knowledge to transform their lessons more didactic. The use of active methodology encourages the use of resources being technological or projects to innovate the way of teaching, aiming at the greatest utilization of the student in the content studied. The student becomes the protagonist, producing, acting, creating, developing and applying various knowledge. The qualification being face-to-face or online that is another very attractive resource, but requires an audience that has a greater mastery with technologies because in our area there are many professionals who still have a great difficulty and resistance technologies. The theoretical lessons work on the production of knowledge in building their knowledge, different from the practical lessons that the student sees the work done, so not always the theoretic lessons are attractive and dependent leads the student to evade, for not being able to deal with the generation of his knowledge, for this it is so important the professional improvement that engages the teacher to create and adapt projects and insert the technology in this context, showing the student the importance of the theory that brings a foundation of the development of knowledge and so on then apply it through projects. The pursuit of knowledge and professional improvement should be constant to make the lessons more attractive and dynamic, the projects presented in the course of the text were experiences applied in classrooms, well conducted and had a return of the practices of the students very positive, taking into account the difficulties of the audience of performance. In the evaluation of projects we can realize what we need to change, improve, or even explore more of the students. It is important that knowledge is practice are a set for the development of knowledge because one depends on the other.

Keywords: Management of content. Theoretical projects. Practical and innovative projects.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
1.2 APRESENTANDO A PESQUISA.....	8
1.3 OBJETIVOS	9
1.3.1 Objetivo Geral.....	9
1.3.2 Objetivos Específicos	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 A FERRAMENTA CANVA	18
3 PROPOSTA DE PRÁTICA PEDAGÓGICA	23
4 METODOLOGIA	27
4.1 LOCUS E SUJEITOS DA PESQUISA	27
4.2 METODOLOGIA DA PESQUISA	27
4.3 INSTRUMENTOS DE COLETA E PRODUÇÃO DE DADOS	28
4.4 METODOLOGIAS DE ANÁLISE DE DADOS	28
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	30
ANEXOS	32

1 INTRODUÇÃO

O trabalho apresentado se dá por pesquisa que elenca a experiência e vivência na trajetória no ensino educacional, inicialmente na área de matemática, fundamental II de 6º ano ao 9º ano e seguindo-se para atividades maiores, no contexto da formação em Administração e posterior experiência na área.

A partir do início dos trabalhos no ensino, e após três anos na área como docente de matemática, a experiência frutificou-se na forma de práticas como coordenadora disciplinar no ensino fundamental I (1º ano ao 4º ano) e II (5º ano ao 9º ano). O aprendizado na coordenação permitiu, no decorrer dos anos, muitas situações vivenciadas no ambiente escolar onde o trabalho a ser realizado não era somente mediar alunos, mas todo o corpo docente. Este, muitas vezes, se mostrou de difícil compreensão no entender e seguir atividades extracurriculares a serem desenvolvidas. Esta realidade surge, em muitos casos, pelo fato de que a necessidade de maior empenho na execução das tarefas impede ser vislumbrado os objetivos e resultados em longo prazo, para melhoria do ensino.

Desta experiência, o universo prático na área no ensino continuou ampliando horizontes, seguindo-se como norteador para o ensino profissionalizante e levando à graduação na área de Administração com Habilitação em Comércio Exterior, por onde se iniciou a trajetória de trabalho em áreas técnicas, acumulando conhecimento prático que posteriormente foram fundamentais no ambiente do ensino-aprendizado.

O trabalho realizado em empresas privadas onde as experiências na área da indústria, comércio e na importação, proporcionaram agregar conhecimento para a docência em cursos livres profissionalizantes. Deste, surgiu a oportunidade no projeto Qualificar-ES desenvolvido pelo governo do estado, na forma dispensada de modelos práticos que possibilitam à pessoas de comunidades carentes a se qualificarem.

Este projeto, o Qualificar-ES (ESPÍRITO SANTO, 2023) tem objetivo de formar e qualificar pessoas em variados cursos na modalidade profissionalizante, todos de curta duração atuando nas áreas da saúde, beleza, gastronomia, gestão, entre outros. O Projeto oferece certificados de 60, 90h e 120h, dentro do período de três turnos: matutino, vespertino e noturno. Como são curtos ocorre em três ofertas durante o ano, com duração de três meses, sendo oferecido todo material didático, como apostila, e sem nenhum custo para população. O aluno pode fazer dois cursos por oferta, tendo mais possibilidades em se qualificar em diversas áreas que se

identifica, aumentando a possibilidade de ingresso no mercado de trabalho (ESPÍRITO SANTO, 2023).

Segundo o site oficial do Qualificar-ES (ESPÍRITO SANTO, 2023), os cursos de beleza e gastronomia oferecem aos cursistas kits de incentivo ao empreendedorismo oferecendo, no conteúdo programático, a disciplina de empreendedorismo para que os cursistas possam conhecer como empreender, a partir do planejamento e organização do futuro negócio. Esta forma de ensino procura solucionar situações de despreparo do profissional que, atuante nas atividades empresariais que ocupam, por vezes não planejam tarefas importantes, como um bom plano de custos. Diante de fatos como esse, o curso possibilita despertar a criatividade e explorar do aluno sua capacidade e desempenho nas possibilidades de mercado.

No Projeto Qualificar-ES, os cursos contam com três modalidades de ensino: o presencial, o semipresencial e o on-line. O presencial é a modalidade básica de atuação sendo ofertado em municípios diferentes, não apenas na Grande Vitória, permitindo processos adequados para diversas regiões e contextos diferentes, sempre adequando de acordo com a realidade dos alunos. Em algumas regiões o público é semianalfabeto de modo que, como critério para participar dos cursos, a idade mínima de 16 anos é exigida não precisando a conclusão do ensino médio.

Como foco de atuação, o projeto funciona nas comunidades carentes, no sistema prisional, no interior do estado, e em áreas indígenas e rurais, objetivando atingir o maior número de pessoas possíveis. Os cursos são muito dinâmicos e sempre são realizadas atualizações, adequações ao material e projetos didáticos a serem implementados em sala de aula, tornando as aulas mais atrativas e práticas, principalmente nas aulas de gestão, que envolve os cursos de Assistente Administrativo, Recursos Humanos, Departamento De Pessoal, Logística, Logística Portuária, Ajudante de Carga e Descarga, Auxiliar de Biblioteca, Empreendedorismo Desenvolvendo o seu Negócio, Porteiro, Recepcionista, Operador de Caixa, Marketing para seu Negócio, e outros cursos relacionados a gestão.

Todo o material é desenvolvido e atualizado pela equipe de professores, permitindo que o professor se qualifique em uma área que ele não tem experiência, todo o curso é dado através do plano de aula, é ministrado ao mesmo tempo seguindo o cronograma de aulas pelos professores, o material é compartilhado com a equipe após sua atualização. Assim possibilitando que todos ministrem o mesmo conteúdo, tendo um compartilhamento de experiências e aprendizados entre docentes e discentes.

Uma observação que vale de importância é que a modalidade online das práticas dos cursos do Projeto possibilitou uma experiência enriquecedora no período da Pandemia do Covid-19, quando foram realizados os trabalhos de tutoria, utilizando-se do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Este meio permitiu a orientação nas atividades de postagem no fórum, chat, tirar dúvidas e monitoramento dos alunos nas tarefas realizadas. No fórum, local de contatos entre docentes e discentes, as mensagens eram postadas instigadoras em momentos de reflexão sobre algum conteúdo da apostila ou algum tema relevante ao conteúdo estudado que tivesse interesse.

O Projeto Qualificar-ES autonomiza aos profissionais que desenvolvam projetos acadêmicos a serem dinâmicos, que promovam e oportunizam, aos docentes, o conhecimento e a busca pelo aprimoramento profissional. Como exemplo, o sistema prisional e semiaberto possibilita o profissional ter outro olhar e entender o contexto que aquelas pessoas vivem. Os estudos levam a reflexão dos alunos sobre a vida e outros caminhos que possibilitem uma nova vivência por meio da educação. Mesmo alguns conteúdos sendo complexos para eles, são trabalhados algumas habilidades profissionais.

O público que se inscreve no projeto é bem diversificado, pois em algumas ofertas tem-se um público com pouco conhecimento e déficit de atenção e outros com muito conhecimento, sendo alguns até pós-graduados. Essa diversidade faz com que os profissionais necessitem se adequar ao público com que atuam, pensem, projetem e ministrem conteúdos de qualidade a terem o retorno da aprendizagem (ESPÍRITO SANTO, 2023).

Este estudo vem na forma de orientação para práticas que possibilitem ao docente atualização em suas capacidades de ensino para adequar-se em projetos didáticos a serem trabalhados junto aos alunos.

1.2 APRESENTANDO A PESQUISA

O objetivo do tema apresentado é pensado no aprendizado, levando em consideração ao contexto diversificado que o aprendizado acontece, não apenas focado em escolas, faculdades ou ensino técnico, que possuem, também, seus desafios. Considerando que cada vez mais vive-se em uma sociedade que muda constantemente, e que cada vez a introdução ao ensino se torna mais difícil ao receptor, que por meio de N questões não tem totalmente a compreensão das áreas dos conhecimentos.

Vive-se na era da informação desinformada, onde muitos se tornam entrevistadores, jornalistas, comentaristas, pessoas detentoras de opinião sem nenhuma base teórica, somente pela filosofia que é a que acredita, mas não tem baseamento científico. Analisando todo o contexto em que se vive e a capacidade do aprendizado pelo discente, a ideia principal é trazer a reflexão da necessidade de capacitação do profissional para uma melhor instrução na hora de aplicar novos métodos na utilização da educação ativa e projetos, sempre tendo como objetivo principal o aprendizado e resultado do conhecimento que comprove não somente por meio de provas.

A evolução da internet contribuiu com o desenvolvimento de novas formas de interação, comunicação, ferramentas e aplicativos que podem ser adequados conforme o conteúdo programático. Como a cada momento são novas tecnologias lançadas, não se pode deixar de citar a adequação desses profissionais que estão diante de tantas mudanças e inovações, e precisam rapidamente se transformar e inovar em suas aulas, de modo a acompanhar seu público, ou mesmo mostrar tais inovações. Desta feita surgem as questões: Quem é meu público? Qual a realidade dele? Qual tecnologia que se adequa ao conteúdo? Meu público é limitado ao conhecimento?

Essas questões são importantes para desenvolvimento dos estudos e ser possível pensar na qualificação dos profissionais, pois do contrário as respostas não seriam alcançadas exigindo maior capacidade do profissional na implementação de seu projeto de trabalho.

A análise partiu do estudo de Bacich e Moram (2018) que investigam a utilização de metodologias ativas para uma educação inovadora.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

Elaborar uma proposta de capacitação docente para utilização da Ferramenta Canva em cursos de qualificação em Educação profissional e Tecnológica como forma de organizar projetos práticos e inovadores.

1.3.2 Objetivos Específicos

- expressar teoricamente os fundamentos das metodologias ativas em educação;
- demonstrar os processos da ferramenta Canva no contexto da educação;
- estabelecer uma proposta de capacitação docente.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Pode-se entender a proposta de projetos de aprendizagem como ações vinculadas aos objetivos do conhecimento e que se voltam na criação de estratégias de para o ensino e suas relações, entre diferentes conteúdos, em torno de problemas ou hipóteses (RENNER, 2010).

Conforme o site Faz Educação e Tecnologia, em 2022, em seu blog diz:

Os projetos educacionais — também chamados de projetos pedagógicos — são planos de ação com o objetivo de estruturar a proposta de educação de uma instituição de ensino. Esse documento é obrigatório para todas as escolas, seguindo as determinações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Ele apresenta as diretrizes que deverão ser seguidas nas práticas de ensino, durante determinado período, que costuma ser o ano letivo, e deve ter como referência a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nesse projeto, devem constar ainda as indicações de proposta curricular, o planejamento da equipe e as ações da gestão administrativa que tornarão possível a realização do que for estabelecido. Os projetos educacionais devem ser pensados de maneira que ajudem que os aprendam os conteúdos escolares, também devem ser interdisciplinares que atendem as necessidades dos alunos, tornando-se instrumentos de integração do processo educacional. (FAZ EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA, 2022, p. 1).

Os cursos técnicos e livres sendo eles do ensino privado ou público devem seguir a referência a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que segue diretrizes para elaboração da proposta curricular. Esta proposta se constitui como uma referência para o processo educacional, no qual seus objetivos devam estar voltados de forma nuclear para o aprendizado do aluno, que nos dizeres de Morán, refletindo essa importância, traz uma crítica à escola que não esteja voltada aos princípios norteadores dos processos educativos:

A escola padronizada, que ensina e avalia a todos de forma igual e exige resultados previsíveis, ignora que a sociedade do conhecimento é baseada em competências cognitivas, pessoais e sociais, que não se adquirem da forma convencional e que exigem proatividade, colaboração, personalização e visão empreendedora. (MORÁN, 2015, p.16).

A visão de Morán, a respeito da escola padronizada, retrata bem o novo olhar que é necessário ter para o ensino, pois a educação com a tecnologia cada vez mais precisará se reinventar aos moldes da sociedade que muda constantemente.

Os métodos tradicionais, que privilegiam a transmissão de informações pelos professores, faziam sentido quando o acesso à informação era difícil. Com a Internet e a divulgação aberta de muitos cursos e materiais, podemos aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e com muitas pessoas diferentes. Isso é complexo, necessário e um pouco assustador, porque não temos modelos prévios bem sucedidos para aprender de forma flexível numa sociedade altamente conectada. (ALMEIDA; VALENTE, 2012 APUD MORÁN, 2015, p.16).

A era digital tem sido responsável por grande propagação da informação, cabendo aos seus leitores a avaliação dos conteúdos que nem sempre é feita, sobre a qualidade e veracidade do conteúdo, e se está dentro das diretrizes educacionais se tratando de cursos.

As instituições educacionais atentas às mudanças escolhem fundamentalmente dois caminhos, um mais suave - mudanças progressivas - e outro mais amplo, com mudanças profundas. No caminho mais suave, elas mantêm o modelo curricular predominante – disciplinar – mas priorizam o envolvimento maior do aluno, com metodologias ativas como o ensino por projetos de forma mais interdisciplinar, o ensino híbrido ou blended e a sala de aula invertida. Outras instituições propõem modelos mais inovadores, disruptivos, sem disciplinas, que redesenham o projeto, os espaços físicos, as metodologias, baseadas em atividades, desafios, problemas, jogos e onde cada aluno aprende no seu próprio ritmo e necessidade e também aprende com os outros em grupos e projetos, com supervisão de professores orientadores. (MORÁN, 2015, p.30).

A reflexão de Morán, sobre as mudanças institucionais e os dois caminhos da educação é extremamente fundamental para que a escola possa avaliar a progressão do aluno e o ritmo que o mesmo está inserido.

De acordo com KENSKI:

[...] projeto educacional é um empreendimento de duração finita, com objetivos claramente definidos em função de problemas, oportunidades, necessidades, desafios, ou interesses de um sistema educacional, de um educador ou grupo de educadores, com a finalidade de planejar, coordenar e executar ações voltadas para melhoria de processos educativos e de formação humana, em seus diferentes níveis e contextos. (MOURA; BARBOSA, 2008, p. 5 APUD KENSKI, 2015, p. 23).

E acrescenta que:

A situação geradora (ou problema) que leva à criação do projeto oferece o primeiro passo para a sua definição. Conhecer a necessidade com clareza é o começo para se ter uma delimitação do que será o projeto. É importante conhecer exatamente qual a função que o trabalho a ser executado deve preencher. Pensar em um projeto é, antes de tudo, pensar no seu objetivo e só depois definir maneiras de alcançar esse objetivo. (MOURA; BARBOSA, 2008 APUD KENSKI, 2015).

O projeto antes de tudo deve ser pensado em suas partes de execução como início, meio e fim, sendo associado as diretrizes educacionais, para que o projeto alcance seu objetivo levando ao aluno a prática de conhecimentos adquiridos seja por explicação do professor, ou seja por meio de pesquisa e orientação do professor, ou por meio de outros direcionamentos dados, mas é importante frisarmos que um projeto nunca deve ser solto sem atender suas partes de execução.

Os projetos educacionais são indispensáveis para o desenvolvimento da rotina escolar e para otimizar a forma de ensinar e aprender. Eles contribuem para: Aumentar a proximidade com o aluno; intensificar a relação entre a família e a escola; elevar a integração entre os profissionais de educação; potencializar o uso

social do ensino; proporcionar maior autonomia ao aluno; aumenta a autoestima, o senso de pertencimento e o protagonismo do aluno; construir um ambiente escolar acolhedor; proporcionar experiências diferenciadas e eficientes para o desenvolvimento do estudante. Todos esses fatores são importantes para construir uma boa reputação na comunidade local e isso acaba contribuindo também para a criação do marketing educacional da escola, fundamental para a fidelização e atração de novos alunos. (FAZ EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA, 2022, p. 1).

É importante entendermos o conceito de projeto, bem como, sua finalidade, para que seja bem elaborado e seu objetivo seja alcançado, pois um projeto eficiente supera as expectativas a serem alcançadas podendo obter ganhos de aproveitamento além do esperado. Quando, porém, se relaciona à educação envolve família e escola. Segundo o Faz Educação e Tecnologia, existem diversos tipos de projetos educacionais, em que cada um apresenta diferentes objetivos sendo muito eficientes em sua modalidade. São eles:

Projetos de intervenção: propiciam uma alteração na estrutura ou dinâmica do sistema de educação normal, mudando a rotina e integrando as disciplinas;

Projetos de pesquisa: proporcionam a oportunidade de trazer mais dinamicidade e atratividade às práticas por meio da experimentação e da investigação;

Projetos de ensino: facilitam, de forma geral, o processo de ensino-aprendizagem;

Projetos de trabalho: são realizados por disciplina e contribuem para aperfeiçoar o conhecimento de determinada matéria” (FAZ EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA, 2022, p. 1).

O blog Faz Educação e Tecnologia, traz as modalidades de diferentes tipos de projetos, é relevante para entendermos, a qual processo o aluno se encontra para melhor aplicar o tipo de projeto.

Para desenvolver um bom projeto educacional, é fundamental o planejamento e a criação de um roteiro de atividades. Também é importante definir o prazo de execução de cada etapa, assim como os objetivos que devem ser alcançados com cada proposta. No planejamento, é preciso, ainda, indicar quais atividades serão realizadas, as estratégias de aplicação, como será o acompanhamento dos resultados e, também, como será feita a avaliação para identificar se os objetivos foram alcançados. (FAZ EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA, 2022, p. 1).

O planejamento para ser bem executado deve conter: objetivo, metodologia, prazo, duração, desenvolvimento e recursos necessários. Obtendo essas informações dando o direcionamento do projeto visando os percursos que ele fará e ajuste que poderão ser feitos antes de sua aplicação.

De acordo com Cavalieri:

Um projeto é um empreendimento único, com início e fim determinados, que utiliza recursos e é conduzido por pessoas, visando atingir objetivos predefinidos. Ao pensarmos em um projeto de uma casa, por exemplo, ele se inicia com a ideia de como seria a casa (o que ela precisa ter para ser considerada uma -casa) e termina com o final da construção, quando ela estará pronta para receber os moradores. Entre

esses dois momentos existem diferentes atividades a serem desenvolvidas, conhecidas como objetivos intermediários. (KENSKI, 2005, p. 1 APUD CAVALIERI, 2005).

As possibilidades de fracassos num planejamento, visando conter as necessárias informações básicas, possui teor considerável, portanto, quando este faz parte do projeto, em que ambos se desenvolvem observando suas intempéries.

De acordo com Cavalieri (2005), com base no PMI (Project Management Institute), para que se tenha um projeto, ele deve ter três características principais:

1. Ser temporário: Ou seja, possuir um começo e um fim determinados. Ele se inicia no momento do planejamento, quando a necessidade sai do plano das ideias e se torna um caminho a ser percorrido até que os objetivos sejam atingidos. Dessa maneira, também não existe um projeto que não preveja um resultado, que irá determinar a sua finalização.
2. Ser exclusivo: O resultado, seja um produto, serviço ou objetivo final de um projeto, será sempre diferente de outros que tenham sido desenvolvidos anteriormente.
3. Progressivo: À medida que o projeto se desenvolve, ele se torna mais complexo, envolvendo diferentes pessoas, com objetivos intermediários mais complexos. Da mesma maneira, quanto mais ele se desenvolve, melhor a ideia que se consegue ter do produto final. ((KENSKI, 2005, p. 1 APUD CAVALIERI, 2005, p. 1).

Seguindo semelhante raciocínio, KENSKI acrescenta:

Os grandes projetos normalmente são compostos de outros projetos menores. Nesses casos só será possível terminar o grande projeto caso os menores estejam prontos. Pense no desenvolvimento de um curso de longa duração que seja totalmente novo. O desenvolvimento do curso é um grande projeto. Cada disciplina pode ser vista como um projeto menor, pois possui todas as características apresentadas anteriormente, como um objetivo (nesse caso um objetivo instrucional) e um prazo determinado, com início e fim. O resultado será único, ou seja, será diferente de todas as demais disciplinas a serem desenvolvidas para esse curso e, à medida que o conteúdo for desenvolvido, se tem uma ideia melhor de todas as informações e recursos instrucionais necessários para se atingir esse objetivo. (KENSKI, 2005, p. 1).

Várias ideias partem de uma principal em que, para serem alcançadas, é mais eficaz desmembrar em células menores, e/ou etapas, para que ao se juntar alcance a principal.

Desafios e atividades podem ser dosados, planejados e acompanhados e avaliados com apoio de tecnologias. Os desafios bem planejados contribuem para mobilizar as competências desejadas, intelectuais, emocionais, pessoais e comunicacionais. Exigem pesquisar, avaliar situações, pontos de vista diferentes, fazer escolhas, assumir alguns riscos, aprender pela descoberta, caminhar do simples para o complexo. Nas etapas de formação, os alunos precisam de acompanhamento de profissionais mais experientes para ajudá-los a tornar conscientes alguns processos, a estabelecer conexões não percebidas, a superar etapas mais rapidamente, a confrontá-los com novas possibilidades.

Quanto mais aprendamos próximos da vida, melhor. As metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas.

Teóricos como Dewey (1950), Freire (2009), Rogers (1973), Novack (1999), entre outros, enfatizam, há muito tempo, a importância de superar a educação bancária, tradicional e focar a aprendizagem no aluno, envolvendo-o, motivando-o e dialogando com ele. (MORÁN, 2015, p. 18).

Os autores apresentam o quanto é fundamental o planejamento dos projetos e a relevância que isto tem na educação, pois a educação também vem passando por um processo de inovação, aplicando novos métodos de ensino.

Com esse processo não é possível mencionar tal importância sobre a capacitação de professores que traz neste processo de ensino aprendido. “Os professores devem ser capacitados, precisam ser capacitados e é a mola mestra para o sucesso de implantação desses recursos no ambiente educacional” (TAJRA, 2007, p. 122).

Na mesma linha Litwin destaca:

As inovações costumam ser definidas como uma nova proposta que inclui um melhoramento no sistema educacional ou nas práticas da aula. Esse melhoramento se dá devido a capacitação e do aperfeiçoamento no aprendizado de novas técnicas e metodologias de ensino, sendo fundamental nos encontros o compartilhamento de experiências. (LITWIN, 1997, p. 9).

Morán (2015) ainda relata sobre o planejamento e sobre novas formas de ensinar por meio de projetos, mas é preciso que o professor tenha o olhar para o aprimoramento constante em sua capacitação, só por meio deste que irá estimulá-lo e leva-lo as novas formas de ensino engajando suas turmas com projetos inovadores que estimula ao aprendizado. Pocho (2004, p. 14) afirma que –vivenciar novas formas de ensinar e aprender incorporado as tecnologias requer cuidado com a formação inicial e continuada do professor. O mesmo autor segue acrescentando que –a formação será bem qualitativa quando for inserida na aplicação das aulas, seja por meio de projetos ou na utilização de metodologias (POCHO, 2004, p.14).

A qualificação do professor é importante, mas mais do que isso é primordial que a formação continuada visa essa etapa importante na capacitação, pois as escolas nem sempre utiliza deste cronograma utilizando bem deste recurso para formação de seus profissionais.

A formação deveria ser bem direcionada com cada disciplina a dispor de novas ferramentas e métodos de ensino, o que se vivencia nas formações continuadas são somente palestras motivacionais.

Segundo Bray e McClaskey:

Em um ambiente de aprendizado individualizado, a aprendizagem tende a ser menos autônoma. Professores fornecem instruções individualmente e o aluno não interfere

em seu projeto de aprendizagem. Em uma sala de aula diferenciada, da mesma forma, os alunos podem ter uma postura menos autônoma no processo. Os professores modificam as estratégias, apresentando o mesmo conteúdo para diferentes estilos de aprendizagem de seus alunos, mas os estudantes ainda recebem informações prontas, sem uma interferência no processo (BRAY; MCCLASKEY, 2014, p. 1).

A avaliação dos projetos permite o embasamento para a reformulação do mesmo e verificação do que pode ser alterado, conforme o perfil da classe. O dinamismo do projeto é necessário para que atenda às necessidades do seu público.

Campione segue semelhante pensamento nos dizeres:

Essa forma de conduzir a aprendizagem deve estar embasada em uma boa avaliação que ofereça a oportunidade de destacar as forças e fraquezas que um indivíduo ou grupo de indivíduos possuem. Dessa forma, seus resultados podem ser traduzidos em uma reformulação do programa educacional, orientando para uma análise do processo e não do produto ((BACICH; MORAN, 2017, p. 65 APUD CAMPIONE, 2002, p. 1).

A capacitação de professores leva ao conhecimento, adaptação aos meios, pesquisa e autoria de atividades, mas isso, não aconteceria se não houvesse o planejamento de como será executado todas as ações, e viabilizado recursos necessários, para que a mesma aconteça e possa ser avaliada para possível mudança ou adaptação ao ser implementada novamente, pois, cada sala e cada ano o cenário escolar muda.

Segundo Bacich e Moran, no livro *Metodologias ativas para uma educação inovadora*:

Todas as organizações estão revendo seus métodos tradicionais de ensinar e de aprender. Algumas estão ainda muito ancoradas em métodos convencionais, centrados na transmissão de informações pelo professor. Metodologias ativas com projetos são caminhos para iniciar um processo de mudança, desenvolvendo as atividades possíveis para sensibilizar os estudantes e engajá-los mais profundamente.

Projetos dentro de cada disciplina: 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 a partir de jogos, principalmente jogos de construção, de roteiro aberto, como o Minecraft. Podem ser construídos por meio de narrativas, de histórias (individuais e em grupo) contadas pelos próprios alunos, utilizando a facilidade dos aplicativos e tecnologias digitais, combinadas também com histórias dramatizadas ao vivo (teatro) de grande impacto. Os estudantes podem produzir projetos reais, da ideia ao produto, nos laboratórios digitais, conhecendo programação de forma lúdica com o Scratch (BACICH; MORAN, 2017, p. 65).

Os autores sugerem, ainda, a metodologia ativa como um bom início para implementação de projetos como um passo para as escolas que querem sair do convencional, acrescentando que outras atividades correlacionadas podem ser adicionadas de modo que o professor possa avaliar o percentual de produtividade dos alunos.

De acordo com DENIS:

Se a gestão educacional tem como atuação principal o sistema educacional de cada parte da federação, numa perspectiva macro, a gestão escolar atua para fazer a instituição de ensino funcionar da melhor forma possível. Nesse contexto, é determinado ao profissional que respeite as normas superiores definidas pelos sistemas que compõem a gestão educacional. Entretanto, é livre que as escolas tenham seu próprio método pedagógico. A gestão escolar preza pela independência e autonomia de cada escola, a qual, inclusive, está prevista em lei. É obrigatório que se siga as determinações feitas através da gestão educacional, mas com a devida liberdade de aplicar as metodologias consideradas mais adequadas para aquele contexto. Então, quais as diferenças entre cada um? Pode-se dizer que a gestão educacional é responsável por desenvolver as bases e orientações gerais para o sistema educacional, enquanto a gestão escolar trabalha dentro da instituição para aplicar as diretrizes de ensino para os alunos (DENIS, 2019, p. 1).

É importante que o profissional atue dentro da linha da gestão escolar para que os objetivos de ensino sejam alcançados, portanto esses objetivos podem ser definidos por meios de projetos, seguindo o planejamento da gestão educacional.

Por meio dos projetos, são trabalhadas também suas habilidades de pensamento crítico e criativo e a percepção de que existem várias maneiras de se realizar uma tarefa, competências tidas como necessárias para o século XXI. Os alunos são avaliados de acordo com o desempenho durante as atividades e na entrega dos projetos.

A adequação de conteúdos parte primeiramente da qualificação do profissional e da identificação do seu público. Muito é dito no ensino público que os alunos não precisam ter certos conhecimentos pelas suas possibilidades de adquiri-los, portanto, se faz necessário mostrar e ensinar a diversidade de ferramentas e descobertas para inseri-lo futuramente no mercado de trabalho, que está cada vez mais em mudanças rápidas e em busca de mão de obra qualificada. Isso se dá desde o ensino básico que se limita à evolução e não seja contínuo.

O quadro a seguir, Quadro-1, apresenta estudos a respeito das Metodologias Ativas aplicadas ao contexto do ensino, de acordo com as perspectivas de dois autores: José Moran e Lilian Bacich, se retratando como base de apoio a esse estudo proposto.

Quadro-1– Metodologias Ativas no contexto do processo ensino-aprendizagem

Títulos	Metodologias ativas para uma educação inovadora	
Autores	Bacich Lilian, Moran José	
Links	file:///C:/Users/ACER/Downloads/DOC-20220913-WA0078..pdf	Bacich
	Lilian e Moran José (orgs)	

Ano	2017
Resumo	A metodologia ativa para uma educação inovadora aponta possibilidade de transformar a experiência em sala de aula em vivências significativas para os estudantes da cultura digital, cuja as expectativas em relação ao ensino e aprendizado são diferentes das gerações anteriores.
Títulos	Mudando a educação com metodologias ativas
Autores	José Morán
Links	edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf
Ano	2015
Resumo	Propõem adequação das aulas em roteiros utilizando ferramentas tecnológicas.
Títulos	Gestão escolar e gestão educacional: entenda a sua importância
Autores	Denis Kleber
Links	https://blog.faspec.edu.br/gestao-educacional-e-gestao-escolar-a-importancia-dos-professores/
Ano	2019
Resumo	A relevância da gestão escolar nas diretrizes do processo educativo.

Fonte: Michelle Thomes, (2023).

2.1 A FERRAMENTA CANVA

Partindo do princípio de que, para a criação de um modelo de negócios, tudo que se possa supor seja uma hipótese, encontrar ferramentas que auxiliem a construção de perspectivas, se mostra viável diante de um cenário de mercado cheio de incertezas. Nesse contexto que surge a ferramenta Business Model Canvas, ou simplesmente Canvas, a qual oferece uma lógica para que seja possível organizar e visualizar a ideia do futuro empreendimento (SEBRAE, 2021).

De acordo com Camargo Robson (2019):

O método Canvas é uma ferramenta para inovação de modelos de negócios, que pode ser utilizada na criação de uma nova empresa ou em uma organização centenária, basta que seus gestores estejam dispostos a pensar colaborativamente em busca de novas soluções para os seus problemas, também chamada de bussness model Canvas.

Proposto por Alexander Osterwalder, pode ser definido como uma folha com 9 quadrantes a serem preenchidos: proposta de valor; segmento de clientes; os canais; relacionamento com Clientes; atividade-chave; recursos principais; parcerias principais; fontes de receita; estrutura de custos. Enfim, trata-se, de um mapa visual elaborado para perceber se cada um dos pilares do negócio está obtendo a devida atenção, já que o método é um padrão capaz de oferecer uma visão prática da formatação do modelo (CAMARGO ROBSON, 2019, p. 1).

A ferramenta Canvas é uma excelente ferramenta para alunos de administração e empreendedorismo, pois aplicam alguns conhecimentos na hora de montar seu negócio visando planejamento e criando estratégias de negócio. Auxilia ao se pensar e se estruturar o negócio trabalhando os nove blocos abordados em todos os aspectos necessários de uma empresa, até mesmo a viabilidade da mesma. Mas do que se trata o Canvas? Camargo Robson:

Em tese, é uma ferramenta estratégica de gestão de negócios e de implantação de novas frentes, desde que conte com um planejamento para evitar desvios no meio do caminho. Esses elementos, juntos, são capazes de identificar e de aprimorar o relacionamento nas 4 principais áreas de um negócio: clientes, oferta, infraestrutura e viabilidade financeira (CAMARGO ROBSON, 2019, p. 1).

A ferramenta auxilia muito no conteúdo didático, fazer os alunos entenderem sua importância e aplicabilidade é fundamental para o processo educativo.

O principal objetivo do Canvas é fazer com que você planeje um negócio de sucesso de forma pouco burocrática, tendo diversos insights e ideias durante o processo. Olhando o que é o Canvas, muita gente pode ver alguma semelhança com o Design Thinking. Pois bem, as duas concepções, relativamente novas, apresentam soluções cujo principal objetivo é otimizar o trabalho de estruturação e desenvolvimento de um produto ou negócio. O Design Thinking, como o próprio nome já sugere, propõe uma aproximação entre o mundo dos negócios e o dos designers de ideias com o objetivo de buscar na criatividade métodos para melhores soluções de problemas. Já o Canvas aborda de maneira visual as atividades a serem realizadas. São métodos complementares (CAMARGO ROBSON, 2019, p. 1).

O modelo de negócio Canvas é uma ferramenta muito aplicável em sala de aula, pois pode-se dizer que serve para nossos alunos o primeiro passo para o planejamento, pois os mesmos não tem o costume de escrever. Aplicado o modelo leva o aluno a pensar, se organizar, pesquisar, desenvolver a criatividade e ao final tem uma visão ampla do que pretende realizar em seu negócio.

Este modelo não é necessariamente utilizado para pessoas que pretendem empreender, mas

para empresas que já atuam no mercado e precisam fazer algumas alterações e mudanças em seu negócio.

Exemplo de modelo Canvas:



Fonte: Pinterest-es, (2023).

Além do que, nele são trabalhados os nove blocos ou quadrantes, que possibilitam ao empreendedor ter uma visão ampla, e inovar em seu negócio, sendo possível identificar seus concorrentes e refletir sobre os benefícios que o produto está entregando, possibilitando visualizar qual a melhor forma de gerenciar e obter ferramentas estratégicas, de modo que se tenha clareza na condução do negócio sem se perder no caminho.

Apesar das palavras serem parecidas Canvas e Canva tem suas funcionalidades diferentes. A ferramenta Canva é um software de design online muito intuitivo e fácil de usar. Pode-se criar diversos tipos de mídia, desde imagens para redes sociais, artes para impressão, até produção de vídeos.

Em 2007, Melanie Perkins, uma professora na Universidade de Western Australia, teve a ideia de desenvolver uma ferramenta online para a criação de anuários. Ela ensinava seus alunos a usarem softwares da Adobe como Photoshop e Indesign, que são ao mesmo tempo ótimos e muito difíceis de usar. Juntamente com Cliff Obrecht, eles desenvolveram a Fusion Books. Mas as ideias não pararam por aí. Eles não quiseram se limitar apenas aos anuários, e com a ajuda da tecnologia, de diversos desenvolvedores, artistas, investidores, profissionais de marketing temos o Canva como ele é hoje (ITO, 2020, p. 1).

A ferramenta te dá possibilidades de criar vários designs de imagens na web e redes sociais: capa, post, Stories e anúncios para Facebook, stories e posts para Instagram, capa e miniaturas para o Youtube, imagens para o Pinterest, post para Twitter, status do Whatsapp, anúncio

virtual, banner para blog, plano de fundo para celular, papel de parede, infográficos, apresentações, cabeçalho para Google Classroom, fundo virtual do zoom, logotipos, gifs, vídeos, colagem de vídeos, banner online e montagem de fotos. Desing e documentos para impressão: convites, certificado, carta, cartões, cartão de visitas, cartão de identificação, arquivos A4, currículos, e-books, relatórios, comunicados, panfletos, panfletos publicitários, tags, folders, flyers, brochuras, cartazes, rótulos, scrapbook, anuário, álbum de fotos, capa de CD, capa de livro, papel timbrado, cardápio, cartão de receita, calendário, cartão postal, marcador de livro, adesivos, ingresso, cupom, ticket, planner, fatura, plano de aula, mapa de sala de aula, folha de atividade, press kit, memorando, camiseta, placa de jardim, além disso, tem diversas dimensões para você personalizar.

A disciplina de Assistente Administrativo é bem teórica, como todas as disciplinas de gestão, como todas as disciplinas abordam o conteúdo de empreendedorismo a escolha dessas duas ferramentas foi pela aplicabilidade na área de gestão, proporcionando ao aluno desenvolver habilidades e conhecer novas ferramentas para o ampliar seu negócio. O software Canva tem várias funcionalidades conforme citados no texto e proporciona ao empreendedor fazer o marketing de sua empresa por meio post de divulgação, informativo e entre outros. É uma ferramenta que tem várias funcionalidades gratuitas e deixa bem visível para seu usuário qual opção que possam ser usadas sem nenhum custo, até mesmo para quem está começando a empreender com custo valor de investimento é uma excelente opção.

Exemplo de atividades com o Modelo Canvas:

MODELO DE NEGÓCIOS - CANVAS PESSOAL NOME: _____ DATA: __/__/__

 Parcerias chave QUEM AJUDA VOCÊ?	 Atividades-chave O QUE VOCÊ FAZ?	 Proposta de Valor COMO VOCÊ AJUDA?	 Relacionamento COMO VOCÊ INTERAGE?	 Segmento de clientes QUEM VOCÊ AJUDA?
 Estrutura de custos O QUE VOCÊ OFERECE?	 Recursos-chave QUEM É VOCÊ E O QUE VOCÊ POSSUI?	 Canais COMO ELES DESCOBREM VOCÊ E COMO VOCÊ ENTREGA?	 Fontes de receita O QUE VOCÊ RECEBE?	





Fonte: Acervo Qualificar - ES

Já o modelo de negócios Canvas é uma ferramenta de planejamento de negócio, dando o primeiro passo para verificar os caminhos a serem percorridos pela empresa, as modificações necessárias, e até mesmo se o negócio será viável ou precisará buscar outras estratégias de mercado. O modelo Canvas pode ser produzido na ferramenta Canva, ambas com diferentes funcionalidades, mas que se integram.

3 PROPOSTA DE PRÁTICA PEDAGÓGICA

Essa proposta de prática pedagógica tem por objetivo capacitar docentes para o uso da Ferramenta Canva como forma de servir de orientação para processos didáticos que possam ser utilizados pelos docentes em suas jornadas nas práticas de ensino-aprendizagem junto aos seus alunos.

Exemplo de aplicação do Modelo Canvas:

MEU MODELO DE NEGÓCIO		Negócio: _____	Criado por: _____	Data: ___/___/___	
PRINCIPAIS PARCEIRIAS  Situados no Polo de Confeção em Santa Inês, Vila Velha. -Mar Vermelho -PKP - Jeans Premium -Konyk -Josué Estamparia -Cobra D' água Fornecedores de Aviamentos -DC Atacado -Villa Tecidos Fornecedores de Maquinas -Autorizada da Singer -JL Máquinas -Incormaq	PRINCIPAIS ATIVIDADES  -Bordadeira -Embalador -Costureira -Estoquista -Arremateira -Vendedor -Comprador -Social Midia -Faturista	PROPOSTA DE VALOR  Utilizar retalho/sobra de pano como matérias-primas para confecção de peças de roupas contribuindo para o bem-estar e equilíbrio do meio-ambiente.	RELACIONAMENTO COM CLIENTES  -Cartão fidelidade: A cada 10 compras 1 brinde. -Programa de Pontos: -A cada duas indicação ganhe 15% de desconto -Sorteios(datas comemorativas)	SEGMENTOS DE CLIENTES  -mulheres, -30 e 50 anos, -casadas, -compram artesanato para uso decorativo/domestico e/ou revenda. -Renda familiar de 1000 a 3000 R\$..	
RECURSOS PRINCIPAIS  -Imóvel(local), -móveis(cadeiras, mesas) -máquinas(de costura), -equipamentos, computadores, -utensilios (retalhos, tecidos, fitas, linha, botões, elásticos, colchetes, zipper, agulhas, tesouras), -Embalagens		ESTRUTURA DE CUSTOS  -Linhas -Fitas -Botões -Elásticos -Cordões -Velcros -Argolas, -Fivelas -Pedrarias -Colchetes -Zipper -Barbatana -Agulhas -Tesouras -Embalagem -Manutenção das máquinas -Depreciação das máquinas -Energia, -aluguel, -telefone, -Internet -água -Salários dos colaboradores			FONTES DE RECEITAS  -Bolsas -Tapetes -Almofadas -Vestido de quadrilha
  					

Fonte: Acervo Qualificar - ES

O quadro abaixo, Quadro-2, demonstra a descrição das práticas de apresentação do modelo Canvas e da ferramenta Canva.

Quadro 2 – Planejamento geral do Plano de Ensino

Momentos	Data	Descrição	Carga Horária
Momento 1	Encontro Presencial 06/02/2023	Apresentação do projeto e modelo Canvas. Reflexão de qual negócio montar.	2h

	Encontro Síncrono On-line	Vídeo conferência pelo meet, para tirar dúvidas e trocas de ideias.	2h
	Atividades Assíncronas	Pesquisa de campo, observar no bairro, quais as necessidades daquele público.	2h
Momento 2	Encontro Presencial 07/02/2023	Explicação dos 9 blocos do modelo Canvas.	4h
	Atividades Assíncronas	Fazer no caderno o modelo Canvas.	2h
Momento 3	Encontro Presencial 08/02/2023	Tirar dúvidas, olhar os cadernos e dá orientações. Apresentar a ferramenta Canvas.	4h
	Encontro Síncrono On-line	–	
	Atividades Assíncronas	Produzir o modelo de negócio Canvas utilizando a ferramenta Canvas, colando e digitando nos post-its	4h
Momento 4	Encontro presencial (09/02/2023)	Apresentação das atividades	4h
Carga Horária Presencial			14h
Carga Horária Síncrona			2h
Carga Horária Assíncrona			8h
Carga Horária Total			24h

Fonte: Michelle Thomes, (2023).

O Quadro seguinte, Quadro-3, apresenta em detalhe o desenvolvimento do Momento 1 do Plano de Ensino, desta feita com utilização das ferramentas Canvas junto aos alunos.

Quadro 3 – Desenvolvimento do Momento 1 do Plano de Ensino

Data: 06/06/2023
Tema: Apresentação do modelo Canvas e utilização da ferramenta Canva
Objetivos: apresentar aos alunos as duas ferramentas sendo uma de planejamento e outra uma plataforma dedesign. Compreender a importância da utilização de ferramentas para desenvolver um negócio e estruturar.

Conteúdos: modelo de negócio Canvas e ferramenta Canva					
Disciplina: empreendedorismo					
Unidade Didática		Metodologia	Recursos Didáticos	Avaliação	Pontos
1	Exemplo: Apresentação do projeto e modelo Canvas.	Exemplo: Aula Expositiva Dialogada	Exemplo: Data show.	Avaliação será dada pela participação.	Se há pontuação nessa unidade, indicá-la Não há pontos.
2	Exemplo: Explicação do conteúdo e o modelo Canvas	Exemplo: Aula Expositiva Dialogada	Exemplo: Data show.	Avaliação será dada pela participação.	Se há pontuação nessa unidade, indicá-la Não há pontos
3	Exemplo: Apresentar a ferramenta Canva	Exemplo: Aula Expositiva Dialogada	Exemplo: Data show.	Avaliação será dada pela participação.	Se há pontuação nessa unidade, indicá-la Não há pontos

4	Exemplo: Apresentação das atividades realizadas pelos alunos	Exemplo: Aula Expositiva Dialogada	Exemplo: Data show.	Avaliação será dada pela participação.	Se há pontuação nessa unidade, indicá-la Apresentação – capricho e criatividade, utilizou as duas ferramentas – 30 pontos Atendeu os requisitos dos 9 blocos – 30 pontos Apresentou coerência e viabilidade no negócio. Utilizou os postites da ferramenta Canva – 40 pontos
---	---	--	------------------------	---	--

Fonte: Michelle Thomes, (2023).

Esse dois momentos permitiram a interação das ferramentas Canvas e Canva, em trabalhos com os docentes e discentes, de modo a propor práticas didáticas voltadas ao processo ensino-aprendizado numa forma de enriquecimento ao ato educativo.

Os trabalhos se voltaram ao contexto prático para que ambas as ferramentas pudessem ser utilizadas, trabalhadas e questionadas de forma que os resultados pudessem trazer aspectos que justificassem seus usos.

4 METODOLOGIA

A pesquisa realizada será pela ferramenta Google Forms com os alunos que participaram dos projetos e identificar o aproveitamento deles através dos projetos aplicados, será realizado em diversas turmas de diferentes disciplinas.

4.1 LOCUS E SUJEITOS DA PESQUISA

O público alvo serão ex-alunos de cursos em comunidades carentes no período de 15 dias, para o envio dos formulários para todas as turmas.

É fundamental apontar a qualificação do profissional e a importância de um novo currículo escolar inovador, por meio de projetos educacionais utilizando ferramentas tecnológicas, considerando que a sociedade como um todo está em constante mudança e as escolas, parte desse sistema, não demonstram estar acompanhando essa mudança.

Tem-se padrões de ensino engessados ao passado, e sua inevitável forma tradicional no processo de educação, bem como uma formação de professores sem planejamento com temas avulsos, uma capacitação mais extensa programada com recursos a serem utilizados preparando-os não somente para os conceitos didáticos, mas também para o mercado de trabalho. Para superação dessa realidade envolve planejamento ao longo prazo e mudanças no currículo escolar, pois todos estão acostumados a seguir e se adequar dentro do que é realizado há anos. Tal planejamento de um novo currículo envolve a capacitação de professores na utilização de novos recursos e projetos a serem inseridos no cronograma dos conteúdos didáticos.

Dentre do que foi pesquisado e o que foi aplicado em cursos técnicos livres poderá ser avaliado o percentual do aproveitamento do projeto em relação ao conteúdo didático ministrado.

4.2 METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia será pelo Google Forms para obter resultados da aplicabilidade dos projetos realizados em sala de aula nas disciplinas de gestão, os projetos conduzidos foram de valia

para o aluno em sua compreensão do conteúdo.

Etapa 1: elaboração dos formulários e parâmetro de respostas. Envio do formulário com perguntas e respostas

Etapa 2: verificação de todos os formulários respondidos corretamente
Etapa 3: avaliação dos resultados

4.3 INSTRUMENTOS DE COLETA E PRODUÇÃO DE DADOS

Os formulários serão online e enviados para o e-mail da responsável por este estudo.

4.4 METODOLOGIAS DE ANÁLISE DE DADOS

Divididas por métricas e seus percentuais para avaliação, serão cinco perguntas e cada uma delas terá o valor de 20 pontos para ao final somar 100 pontos. Conforme o quadro abaixo:

Pontuação	Ótimo	Bom	Tive muita dificuldade	Não tive aproveitamento
Descrição das perguntas:	20	15	10	5
Pergunta 1				
Pergunta 2				
Pergunta 3				
Pergunta 4				
Pergunta 5				
Total:				

Fonte: Michelle Thomes, (2023).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa tem como objetivo ter o maior aproveitamento dos alunos em cursos de curta duração, tendo a metodologia ativa de adequação aos conteúdos em projetos práticos em sala de aula, visando o desenvolvimento e qualificação profissional deste aluno. Considerando que muitos são de comunidades carentes sempre é oportunizado a eles o aprendizado de novas tecnologias, pois tais tecnologias estão inseridas no mercado de trabalho, e atualização do profissional deve ser constante, tanto como docente e discente.

A pesquisa busca demonstrar a importância da capacitação profissional que faz com que o profissional seja estimulado a adequar e utilizar de novas ferramentas para o ensino de conteúdos teóricos. O desenvolvimento da prática pode ser em diversos métodos de aprendizagem jogos, sala invertida ou até mesmo projetos que visam aplicabilidade do conteúdo.

A proposta pedagógica de adequar os conteúdos teóricos em projetos ou em atividades de revisão são feitas após explicação em aula dialogada, o nível de aprendizado é verificado no desenvolvimento do projeto onde os alunos são avaliados em etapas conforme o cronograma do projeto vai sendo implementado. Ao final do projeto o aluno avalia o projeto, assim o professor pode identificar o grau de satisfação do aluno e aproveitamento.

A execução dos projetos relatados no trabalho foram implementados e tiveram um resultado muito satisfatório, alcançado habilidades dos alunos que posteriormente serão utilizadas na inserção do mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

- BACICH, Lilian. Metodologias ativa e ensino híbrido: o papel da avaliação. In: **Anais do 15º Congresso Internacional de Tecnologia na Educação Brasil, Recife. Setembro de. 2017.**
- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Penso Editora, 2018.
- BRAY, Barbara; MCCLASKEY, Kathleen. Personalization vs differentiation vs individualization. **Mid-Pacific Institute**, v. 1, n. 1, 2010.
- CAMARGO, Robson. O que é Canvas? E como pode auxiliar em seus projetos? 2019. Disponível em: <https://robsoncamargo.com.br/blog/O-que-e-Canvas>. Acesso em: 15 jul. 2023.
- DENIS, Kleber. Gestão Escolar e Gestão Educacional: Entenda a Sua Importância. 2019. Disponível em: <https://blog.faspec.edu.br/gestao-educacional-e-gestao-escolar-a-importancia-dos-professores/>. Acesso em: 15 jul. 2023.
- ESPÍRITO SANTO. **Qualificar ES.** 2023. Disponível em: <https://qualificar.es.gov.br/>. Acesso em 15 jul. 2023.
- FAZ EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA. **Projetos Educacionais: descubra o que são e a sua importância.** 2022. Disponível em: <https://www.fazeduacao.com.br/projetos-educacionais>. Acesso em: 15 jul. 2023.
- ITO, Liv. **Como Usar o Canva: O Guia Definitivo De Desing Mais Intuitivo Do Momento.** 2020. Disponível em: <https://arvorededinheiro.com.br/como-usar-o-canva/> Acesso em: 15 jul. 2023.
- KENSKI, Julia Moreira. Gestão de projetos educacionais online. **KENSKI, VM Design Instrucional para cursos online. São Paulo: Editora Senac**, 2015. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1133001/mod_resource/content/1/GEST%C3%83O_DE_PROJETOS_EDUCACIONAIS.pdf. Acesso em: 15 jul. 2023.
- LITWIN, Edith. **Tecnologia educacional: política, história e propostas.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- MARCONDES, José Sérgio. **Gestão de segurança Privada. 2017.** Disponível em: <https://gestaodesegurancaprivada.com.br/livro-de-ocorrencia-da-seguranca-patrimonial/> Acesso em: 15 jul. 2023.
- MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.
- POCHO, Cláudia Lopes. **Tecnologia educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula.** 2ª edição. Petrópolis: Vozes, 2004.

RENNER, Lucimar Rigo. **A importância da pedagogia de projetos**. 2010. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/14358/TCCE_GE_EaD_2010_RENNER_LUCIMAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em 15 jul. 2023.

SEBRAE. **Business Model Canvas: como construir seu modelo de negócio?** Brasília: Sebrae, 2021. Disponível em: <https://digital.sebraers.com.br/blog/estrategia/business-model-canvas-como-construir-seu-modelo-de-negocio/>. Acesso em: 15 jul. 2023.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: novas ferramentas para o professor na atualidade**. 7ª ed. São Paulo: Érica, 2007.

ANEXOS

Anexo I – Modelo Canvas elaborado na ferramenta Canva.

The screenshot displays the SEBRAE Canvas tool interface. At the top, there is a blue navigation bar with the SEBRAE logo on the left and menu items: "Meus Canvas", "Mais recentes", "Mais avaliados", and "Mais acessados". On the right side of the bar are icons for search, settings, and share.

The main content area is titled "Coloque um título no seu Canvas". Below this title, the canvas is organized into several sections, each with a header and a description box:

- Parceiros Chave** (Yellow box): "Descreva quem são os principais parceiros do negócio: - fornecedores; - terceirizados; - freelancers, etc." Below the box is a "+ Adicionar post-it" button.
- Atividades Chave** (Pink box): "Descreva as atividades essenciais que sua empresa desenvolverá." Below the box is a "+ Adicionar post-it" button.
- Proposta de Valor** (Yellow box): "Descreva o que sua empresa vai oferecer para o mercado que realmente terá valor para os clientes." Below the box is a "+ Adicionar post-it" button.
- Relação com o Cliente** (Blue box): "Como a sua empresa se relacionará com cada tipo de cliente." Below the box is a "+ Adicionar post-it" button.
- Segmentos de Mercado** (Green box): "Descreva quais segmentos de clientes serão foco da sua empresa." Below the box is a "+ Adicionar post-it" button.
- Recursos Chave** (Yellow box): "Descreva os recursos necessários para realizar as atividades-chave." Below the box is a "+ Adicionar post-it" button.
- Canais** (Pink box): "Descreva como o cliente compra e recebe seu produto e/ou serviço." Below the box is a "+ Adicionar post-it" button.
- Estrutura de Custos** (Pink box): "São os custos relevantes necessários para que a estrutura proposta possa funcionar." Below the box is a "+ Adicionar post-it" button.
- Fontes de Renda** (Green box): "Descreva todas as as formas de obter receita da sua empresa." Below the box is a "+ Adicionar post-it" button.

At the bottom of the interface, there is a text input field labeled "Descrição do seu Canvas...". To the right of this field are three blue buttons: "Público", "Deletar", and "Fullscreen". Above these buttons are three small icons: a heart, a speech bubble, and a share icon, each followed by a "0".