



ADMINISTRAÇÃO EM PROJETOS: APRENDIZADO ATIVO EM SALA DE AULA

Katiane Stolk de Souza ¹

Vanessa Wendhausen Lima ²

Jovani Castelan ³

Resumo: Este artigo faz um relato de experiências de ensino ativo no contexto do curso de Administração da Unisatc. Explorando o engajamento ativo dos alunos em seus processos de aprendizagem, especialmente em um cenário de complexidade crescente no mercado de trabalho, as metodologias ativas são destacadas por promoverem um aprendizado mais significativo e duradouro. Além de facilitar a conexão entre teoria e prática, desenvolvendo habilidades essenciais como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe, as metodologias ativas proporcionam uma experiência de aprendizagem mais motivadora e engajadora. O objetivo deste artigo é apresentar alguns dos projetos realizados no curso de Administração da Unisatc, tais como o Shark Satc, o Escape Game, o Tecnologia da Informação para Administradores, os Jogos de Negócios, o HRSS - *Human Resources Strategic SATC*, e o Regularização Legal de Entidades Sociais. Esses projetos visam conectar a teoria à prática, desenvolvendo habilidades específicas e preparando os alunos para os desafios do mercado de trabalho. Ressaltamos, assim, a importância contínua da implementação de metodologias ativas no ensino de Administração, destacando o compromisso da Unisatc em oferecer uma formação de excelência que esteja alinhada às demandas do mundo empresarial contemporâneo.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Administração; Educação Transformadora.

1 INTRODUÇÃO

Desde que se tornou signatária da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (Onu), a Satc tem se posicionado como incentivadora e promotora do empreendedorismo de uma forma geral, da educação empreendedora até a incubação de empresas da região que desejam se profissionalizar ou resolver problemas em seus processos produtivos.

Cabe lembrar que um dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável que contempla a Agenda 2030 da Onu, é o Objetivo 4, que trata da Educação de Qualidade. Este, busca “assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos”

¹ Professora Unisatc. E-mail: katiane.stolk@satc.edu.br

² Professora Unisatc. E-mail: vanessa.wendhausen@satc.edu.br

³ Pró-reitor de Ensino e Extensão da Unisatc. E-mail: jovani.castelan@satc.edu.br



(Agenda 2030, ONU) e, em uma de suas metas, diz: “até 2030, aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho decente e empreendedorismo”.

Nesse sentido e considerando o contexto acadêmico contemporâneo, a eficácia do ensino superior tem sido cada vez mais medida não apenas pela transmissão de informações, mas pela capacidade de engajar os alunos de maneira ativa em seus processos de aprendizagem. Esse paradigma educacional emergente é particularmente relevante para os cursos de graduação da Unisatc, em especial o curso de Administração, com ênfase em Empreendedorismo e Inovação, haja vista que a complexidade das competências exigidas no mercado de trabalho também exige que se tenha uma abordagem pedagógica dinâmica e participativa.

O aprendizado ativo, definido como um método de ensino que envolve os alunos na construção do conhecimento por meio de atividades práticas, colaborativas e reflexivas, tem se destacado como uma estratégia pedagógica fundamental. No contexto da Administração, onde os futuros profissionais enfrentarão desafios multifacetados e dinâmicos, a adoção do aprendizado ativo é uma necessidade imperativa.

Neste artigo, exploramos a importância do aprendizado ativo no contexto específico do curso de graduação em Administração da Unisatc, trazendo à baila alguns dos projetos realizados no ano de 2023 neste curso. Partimos do pressuposto de que essa abordagem não apenas aprimora a compreensão teórica dos conceitos administrativos, mas também desenvolve habilidades essenciais, como pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação eficaz e trabalho em equipe, competências fundamentais para o sucesso no mundo corporativo contemporâneo.

Este trabalho se configura como um relato de projetos que priorizam um aprendizado ativo, considerando as mudanças nas demandas do mercado de trabalho e os desafios enfrentados pelos educadores na preparação dos alunos para essas realidades em constante evolução. Além disso, destacaremos estratégias práticas e exemplos de implementação bem-sucedida do aprendizado ativo no curso de graduação em Administração da Unisatc, compartilhando nossos projetos com educadores interessados em otimizar a qualidade do ensino nessa área.



Por meio deste relato, buscamos destacar o papel crucial do aprendizado ativo na formação de profissionais capazes de enfrentar os desafios e oportunidades do mundo empresarial contemporâneo.

2 O IMPACTO DAS METODOLOGIAS ATIVAS EM SALA DE AULA

As metodologias ativas têm ganhado reconhecimento na área educacional, pois sua importância reside não apenas na inovação dos métodos de ensino, mas principalmente na eficácia em promover um aprendizado mais significativo e duradouro. No entanto, é preciso explicitar um pouco sobre o que as metodologias ativas são capazes de criar e realizar em sala de aula.

Em primeiro lugar, as metodologias ativas estimulam o envolvimento ativo dos alunos em seu próprio processo de aprendizagem. Ao contrário do modelo tradicional de ensino centrado no professor, onde o aluno é um mero receptor passivo de informações, as metodologias ativas incentivam a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento. Isso pode ocorrer por meio de atividades práticas, discussões em grupo, resolução de problemas e outras formas de interação que desafiam os alunos a aplicarem os conceitos teóricos em contextos reais.

Além disso, esse tipo de metodologia pode promover uma aprendizagem mais significativa e contextualizada, tendo em vista que, ao envolver os alunos em atividades práticas e desafiadoras, permite a conexão entre o conhecimento teórico e a prática do mundo real. Os estudantes têm a oportunidade de experimentar os conceitos em situações concretas, o que facilita uma compreensão mais profunda e uma aplicação mais eficaz no futuro contexto profissional.

Outro aspecto a ser considerado é o desenvolvimento de habilidades essenciais que visem uma prática profissional efetiva. As metodologias ativas, especialmente no curso de Administração da Unisatc, não apenas promovem o entendimento dos conceitos mais importantes do mundo da gestão, mas também desenvolvem habilidades como pensamento crítico, tomada de decisão, comunicação eficaz, trabalho em equipe e liderança. Essas habilidades são fundamentais para os futuros profissionais da área, pois são cada vez mais valorizadas no mercado de trabalho e são essenciais para lidar com os desafios complexos e dinâmicos do mundo dos negócios.



Além disso, as metodologias ativas contribuem para uma experiência de aprendizagem mais motivadora e engajadora. Ao oferecer atividades variadas e desafiadoras, essas metodologias mantêm os alunos interessados e motivados, aumentando sua disposição para participar ativamente das aulas e buscar o aprendizado de forma autônoma. Isso cria um ambiente de aprendizagem dinâmico e estimulante, que favorece o desenvolvimento acadêmico e profissional dos alunos, privilegiando a diversidade intelectual dos estudantes, bem como a forma como cada um dos estudantes mais apreende conteúdo.

É preciso ter clareza de que uma metodologia ativa não implica uma aprendizagem ativa. Para que haja uma convergência entre os dois conceitos e a plena aprendizagem pelos estudantes, é preciso considerar que

a convergência da aplicação do termo 'ativa' é relevante na medida em que pressupõe: a ação, o envolvimento e o protagonismo do/a estudante; e a responsabilidade docente em 'ativar' junto aos/às discentes uma prática de aprendizagem que considere os fatores fundamentais para uma aprendizagem eficiente e significativa (Sefton, Galini, 2023, p. 22).

Em resumo, as metodologias ativas desempenham um papel crucial na formação de estudantes, que saem da universidade preparados para os desafios do mercado de trabalho contemporâneo. Ao promover o envolvimento ativo dos alunos, conectar o conhecimento teórico com a prática e desenvolver habilidades essenciais, essas metodologias contribuem para a qualidade e relevância do ensino superior em Administração.

3 ADMINISTRAÇÃO NA UNISATC: PROJETOS ATIVOS NAS SALAS DE AULA

Os projetos criados e desenvolvidos no curso de Administração da Unisatc, visam sempre a levar os estudantes a pensarem possibilidades de estratégia de gestão, permitindo que eles resolvam desafios importantes, mas que, nesse momento acadêmico, não têm potencial de causar prejuízos financeiros, diferente do que acontece no mundo real. Os projetos abaixo foram desenvolvidos ao longo do ano de 2023, em duas turmas do curso.



3.1 SHARK SATC

O projeto Shark Satc foi desenvolvido na disciplina de Entrepreneurship, com o objetivo de criar empresas e apresentar, ao final do semestre, com o intuito de verificar as estratégias planejadas pelos estudantes. A ideia da atividade era que os estudantes criassem uma empresa com planejamento estratégico, por meio da ferramenta Plano de Negócios, em que o grupo de acadêmicos deveriam descrever a estratégia, bem como a viabilidade da proposta planejada.

Os acadêmicos foram divididos em grupos e cada grupo deveria fazer os levantamentos necessários para a pesquisa escolhida pelos alunos. A inspiração para construir a base desse projeto veio do case de sucesso nacional, Shark Tank. Os acadêmicos tiveram que assistir a alguns programas reais e, assim, começaram a construção de seus projetos.

Sete projetos foram apresentados, sendo eles: **Invest-Ar**, **Social Books**, **Damaria Doceteria Artesanal**, **Mentoria X**, **Zhungler**, **Experience Consultoria** e **Desbrave Adventure**. Esses projetos foram apresentados para uma banca avaliadora e, ao final, a banca avaliadora apresentou seus questionamentos e suas considerações sobre as criações dos estudantes. Neste momento final foi possível observar o fruto da dedicação e aprendizado dos estudantes ali presente. Tal projeto se mostrou como um método eficaz e, tendo em vista a interação entre as equipes e, principalmente, a forma como os alunos sentiram orgulho dos projetos por eles construídos, acredita-se que este é um projeto de sucesso do curso.

3.2 ESCAPE GAME

O projeto de Escape Game foi desenvolvido na disciplina chamada de Negotiation (Negociação) e Human Resources & Organizational (Recursos Humanos e Organizacionais). Na primeira disciplina, os estudantes aprendem técnicas de facilitação de negociação, que são essenciais a qualquer profissional, especialmente aos que trabalham com gestão de negócios e, na última, os principais conceitos aplicados à gestão de pessoas nas empresas.

Na atividade em questão, a ideia era estimular o trabalho em equipe, a negociação e aplicação de recursos financeiros com base num orçamento, a



criatividade, a análise de dados, a gestão de conflitos e de pessoas que se configuram como temas transversais e fundamentais para um bom administrador. O desafio, proposto para as turmas do curso de Administração da UniSatc, mobilizou os acadêmicos no Dia do Administrador.

Assim, divididos em três grupos, os estudantes precisaram criar um jogo diferente, divertido e criativo. Surgiram “o país da ADM”, “Séries” e o “Dia dos Mortos”. A iniciativa consistiu, portanto, na criação de desafios com enigmas e charadas dentro de cada um desses universos, estimulando os participantes a buscar as respostas. O aviso era claro: “se quiser sair da sala precisa encontrar as chaves”.

Conforme planejado e, após lançado o desafio, os estudantes tiveram 30 dias para pensar em todo o jogo e criar as salas temáticas de acordo com o orçamento previsto. A disciplina de Gamificação do semestre anterior os ajudou significativamente a preparar a atividade.

3.3 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO PARA ADMINISTRADORES

Ao longo do semestre letivo, os alunos da disciplina Trends, tiveram a oportunidade de participar de sete workshops temáticos, abordando os seguintes tópicos: Tecnologia da Informação (TI), Inteligência Artificial (IA), Sistemas Integrados de Gestão Empresarial (ERP), *Business Intelligence* (BI), Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), Desenvolvimento Web e *Customer Relationship Management* (CRM).

Cada workshop foi projetado para proporcionar uma imersão prática nos conceitos e tendências mais recentes em cada um desses campos. O destaque desses encontros foi a participação de um convidado externo, referência em cada área, trazendo experiência e insights valiosos para os alunos.

Os convidados especiais puderam compartilhar seus conhecimentos e experiências, proporcionando aos alunos uma visão aprofundada das últimas tendências e inovações em cada área. Eles compartilharam casos reais, demonstraram aplicações práticas e responderam a perguntas dos alunos, enriquecendo ainda mais a experiência de aprendizado. Afinal, estimular a utilização de novas tecnologias e das aplicações do momento do mundo digital nos mais variados processos do dia a dia de um administrador ou empreendedor visando a promoção de atitudes inovadoras e competitivas.



O professor da disciplina, Max Gabriel Steiner, ressaltou a importância desse tipo de experiência para os estudantes:

A experiência com os workshops foi altamente positiva e os alunos expressaram grande satisfação com a abordagem de aprendizado. Devido ao grande sucesso, estamos planejando abrir a participação para a comunidade no próximo semestre. Estamos entusiasmados em compartilhar essas experiências inspiradoras com um público mais amplo e promover um ambiente de aprendizado colaborativo.

Projetos como este evidenciam a urgência da existência de profissionais mais conectados aos temas que circundam sua área de atuação, e não apenas como executores de suas funções.

3.4 JOGOS DE NEGÓCIOS

A disciplina de Controller que desenvolve o conteúdo de Controladoria entre os estudantes trouxe um jogo de empresas ou simulador de gestão de negócios, que é utilizado como uma ferramenta que proporciona aos participantes a prática da gestão de um negócio. Nele, é possível realizar a revisão e integração dos conceitos de contabilidade gerencial, custos industriais e sistemas de custeio, marketing e princípios de administração.

A metodologia integra os conhecimentos necessários à boa gestão empresarial de uma forma participativa, dentro do conceito “aprender fazendo”, com o desenvolvimento de dinâmicas de simulação e jogos de empresas.

O objetivo do jogo contempla algumas necessidades, tais como: perceber as múltiplas consequências de decisões em uma empresa; integrar conhecimentos de diversas áreas; tomar decisões em clima de incerteza e risco; desenvolver habilidades atuando em equipe; e, promover a visão sistêmica.

Diante disso, o simulador cria um cenário que desafia os alunos a demonstrar seu potencial de trabalho e suas habilidades na resolução de problemas e tomada de decisões. Ele é baseado em uma modelagem das teorias apresentadas pelas áreas de finanças, marketing, contabilidade e economia. Cada empresa é gerenciada por uma equipe que deverá tomar diversas decisões sobre o negócio. As equipes



competem entre si em um mercado oligopolista e esse mercado é dividido em regiões⁴.

Ainda para esse projeto, as equipes tomam decisões com base em três fontes de informações: manual dos diretores, portal de notícias, relatórios (relatórios confidenciais da empresa – financeiros, contábeis etc.) e relatórios de mercado (market share, balanço patrimonial, rentabilidade etc.).

3.5 HRSS – *HUMAN RESOURCES STRATEGIC SATC*

O HRSS, projeto desenvolvido pela disciplina de Práticas de Gente & Gestão, é um evento único que tem como objetivo discutir o comportamento humano no formato de Ted Talks e destacar a importância desse tema para a sociedade. Tendo em vista que a compreensão da dinâmica humana é crucial para o sucesso de qualquer organização, este evento busca disseminar tal conhecimento entre estudantes, profissionais e pessoas que acreditam em um futuro diferente para o mundo do trabalho.

O evento teve a participação dos seguintes palestrantes, com os temas correspondentes: Resiliência, com Martinho Mrotskoski; Paradoxo da Escolha, com Arthur Lessa; Liderança, com Rafael Zeferino; Relações Humanas, com Maria Helena; e Inteligência Emocional, com Hedinan Vitorassi.

3.6 REGULARIZAÇÃO LEGAL DE ENTIDADES SOCIAIS

Os acadêmicos de curso de Administração da UniSatc realizaram um projeto de extensão para auxiliar a organização civil Gerando Paz, com o objetivo de dar suporte de registro como pessoa jurídica para que o empreendimento social pudesse buscar novas fontes de captação de recursos.

A atividade foi desenvolvida na disciplina de Business Law (Direito Empresarial), com o suporte do advogado e professor da disciplina, Michel Alisson. Ao longo do semestre, os alunos tiveram a oportunidade de se aprofundar no assunto que se refere à constituição de uma Associação, desenvolveram o Estatuto em

⁴ A dinâmica do jogo está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V7T73ApEqwv>



constante diálogo com os representantes da entidade, até que finalizaram o material para registro.

A Gerando Paz atua em Criciúma auxiliando famílias em situação de vulnerabilidade, doando alimentos e roupas às comunidades carentes. Em 2023, o grupo atendia 50 idosos, 80 adultos e 100 crianças e a apresentação final foi feita para a coordenação da Gerando Paz.

3.7 TRACK EXPERIENCE

Cabe citar que outro diferencial do curso é a Track Experience, o semestre mais prático de todo o curso. Todas as disciplinas se complementam para que essa prática seja valiosa e em que abordamos métricas de marketing, cultura maker (do it yourself – faça você mesmo), branding (gestão de marcas), gestão visual de projetos e gamification (jogos de negócios). As aulas práticas foram realizadas no laboratório vivo do HUB Office da Satc. Os alunos tiveram a oportunidade de mentorar os projetos do Colearning (startups incubadas), analisando problemas e propondo soluções reais para os negócios. Essa vivência prática compõe mentoria (monitorada) e análise da gestão empresarial e tomada de decisões gerenciais que envolvem as áreas de marketing. A atividade teve como finalidade construir um plano de marketing para as Startups. Os alunos foram divididos em oito equipes de forma que cada equipe gerenciou o planejamento de marketing de uma Startup diferente.

Todas essas atividades evidenciam que nosso propósito não é apenas instruir os acadêmicos ao saber, mas sim ao saber fazer e saber como fazer. Por essa razão o curso conta com muitas atividades práticas e uma conexão com casos reais do mercado.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

À medida que concluímos este relato sobre os projetos realizados no curso de Administração da Unisatc, torna-se mais evidente que essas abordagens pedagógicas desempenham um papel vital na formação de futuros profissionais preparados para os desafios dinâmicos do mundo empresarial. Ao longo deste texto, é possível perceber que há uma plataforma eficaz para o desenvolvimento de habilidades essenciais, a conexão entre teoria e prática e o engajamento significativo dos alunos.



Ao apresentar projetos e estratégias de ensino inovadoras no contexto do curso de Administração da Unisatc, destacamos não apenas a necessidade, mas também a viabilidade de adotar metodologias ativas para melhorar a qualidade do ensino e preparar os alunos para o mundo do trabalho. Os exemplos compartilhados demonstram como os educadores podem integrar atividades práticas, discussões colaborativas e experiências imersivas em sala de aula para promover uma aprendizagem mais envolvente e contextualizada.

Um dos principais diferenciais do curso é o fato de ele ser compatível com as habilidades e competências requeridas para o profissional do futuro, segundo as recomendações do World Economic Forum (2023)⁵, além de estar totalmente alinhado com as novas Diretrizes Curriculares Nacionais de Administração. Isso vem do fato de o curso visar a formação de administradores para atuarem no cenário contemporâneo empreendedor com viés de futuro, por meio de uma sólida base de conhecimentos acerca da gestão focada na inovação.

Por meio de uma formação nexialista, os estudantes utilizam do conhecimento construído e da empatia para resolver problemas simples e complexos dentro de um ambiente colaborativo haja vista que o nexialista não sabe todas as respostas, mas desenvolve perguntas poderosas e busca conectar especialistas e generalistas para solucionar problemas, lançar uma nova ideia, antecipando tendências ou até melhorando o que já existe. É a pessoa curiosa, que trabalha em equipe, se relaciona com pessoas de diversas áreas e é capaz de unir todas elas. Além disso, enseja-se a composição de uma visão de mundo que ressalte o valor humano, a ética e a qualidade de vida.

No entanto, o sucesso da implementação das metodologias ativas não depende apenas dos educadores, mas também requer um compromisso contínuo das instituições de ensino em fornecer suporte e recursos adequados, bem como uma cultura institucional que valorize a inovação e a excelência acadêmica. Além disso, é crucial que os educadores estejam abertos a adaptar e modificar suas práticas de ensino com base no feedback dos alunos e nas mudanças nas demandas do mercado de trabalho. E tem sido assim na Unisatc, desde que os Objetivos do Desenvolvimento

⁵ Relatório sobre o Futuro dos Empregos 2023. Disponível em:
https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2023_News_Release_Pt_BR.pdf



Sustentável passaram a ser uma prática institucional, norteando não apenas a prática de gestão, mas também a pedagógica.

É importante ressaltar que a busca pela excelência no ensino em Administração, na Unisatc, é contínua e dinâmica. A rápida evolução do mundo empresarial exige uma constante revisão e atualização das práticas pedagógicas para garantir que os graduandos estejam equipados com as habilidades e competências necessárias para enfrentar os desafios do futuro. Por isso, a cada semestre, novas atividades e novas possibilidades de projetos são trazidos para a sala de aula, a fim de desenvolver, nos estudantes do curso de Administração da Unisatc, habilidades que são essenciais no mundo.

REFERÊNCIAS

SEFTON, Ana Paula; GALINI, Marcos Evandro. **Metodologias Ativas: Desenvolvendo Aulas Ativas para uma Aprendizagem Significativa**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2022.