

CRIAÇÃO DE UM MODELO CANVAS PARA PLANEJAMENTO ACADÊMICO ALIADO A FERRAMENTAS DE DESIGN THINKING

Autor1: Cristiane Regina Ruiz

Modalidade: RELATO DE EXPERIÊNCIA



Resumo

Na educação, os momentos em que os gestores da instituição e o corpo docente necessitam organizar idéias e planejar são diversos e acompanhados de inúmeras reuniões e discussões. Um momento específico e complexo que antecede o início do período letivo é o planejamento acadêmico onde os docentes e gestores tem como tarefa imprescindível construir um esboço do que se espera durante o decorrer das aulas do semestre. O coordenador de curso não deixa de ser um gerente de projetos pois necessita gerir o planejamento acadêmico e as pessoas nele envolvidas: docentes, discentes e instituição, sendo a comunicação e o gerenciamento das partes interessadas os maiores desafios atuais. Para inovar no planejamento acadêmico foi construído um modelo Canvas que se adequasse às necessidades institucionais e aos desafios de revitalização do plano de ensino aprendizagem e maior integração da equipe docente aliado a atividades que utilizaram a ferramenta Design Thinking para uma abordagem mais sistêmica na solução de problemas. As reuniões de planejamento tiveram início com o uso da técnica de Brainstorming para estimular a geração de um grande número de idéias em um curto espaço de tempo. Em seguida, colocamos em prática o Workshop de Cocriação utilizando o Canvas durante o processo. Este workshop é uma atividade em grupo com o objetivo de estimular a criatividade e a colaboração, fomentando a criação de soluções inovadoras. Nossa atividade pôde ser dividida em 3 passos. Os resultados obtidos demonstram que o ambiente mais motivador e criativo possibilitam apontar de forma mais ampla os aspectos das idéias criadas e refinadas, estimula a geração de um grande numero de idéias em um curto espaço de tempo e auxilia a validar idéias reduzindo incertezas auxiliando a identificar quais das soluções pensadas fazem mais sentido para os participantes em relação ao desafio proposto.

Palavras-chave: Canvas, Design thinking, educação, inovação, planejamento

» Problema

A educação do século XXI direciona as instituições de ensino à quebra de paradigmas e rompimento com os métodos tradicionais. Em uma era de

ensino híbrido, metodologias ativas, personalização do ensino e outras tendências que apoiam mudanças, as instituições de ensino precisam ter foco no planejamento acadêmico, momento em que todos os fatores de mudança citados anteriormente deverão ser colocados em pauta. Visto que nesse novo cenário temos a mudança do foco do professor para o estudante, do ensino para a aprendizagem, se faz necessária a reflexão sobre o estilo de liderança, investimentos na inovação acadêmica e na tecnologia educacional, fortalecimento da integração e interdisciplinaridade, além de rever os conceitos de avaliação e priorizar a aprendizagem dos estudantes. O coordenador de curso não deixa de ser um gerente de projetos pois necessita gerir o planejamento acadêmico e as pessoas nele envolvidas: docentes, discentes e instituição, sendo a comunicação e o gerenciamento das partes interessadas os maiores desafios atuais.

» Objetivos

O objetivo deste trabalho foi a criação de um modelo Canvas para a educação com foco específico no planejamento acadêmico mesclando ferramentas de Design Thinking no decorrer do processo criativo das reuniões de planejamento semestral dos eixos institucionais (biológicas, humanas e exatas) do Centro Universitário São Camilo – SP, com o intuito de melhorar a comunicação entre os grupos, estimular a criatividade e revitalizar os planos de ensino aprendizagem dos cursos de graduação envolvidos no processo.

» Metodologia

Foram analisados 7 modelos de Canvas já tradicionais aplicados à gestão empresarial e a partir deles foi construído um modelo que se adequasse às necessidades institucionais e aos desafios de revitalização do plano de ensino aprendizagem e maior integração da equipe docente. O modelo criado solicita que a equipe indique os potenciais do plano vigente e como maximizá-los, as fraquezas do plano vigente e como superá-las, as estratégias para alcançar esses objetivos e uma linha do tempo para planejar as mudanças. No que diz respeito ao Design Thinking foram utilizadas as ferramentas de Brainstorming (no início dos trabalhos) e na sequência aplicado um Workshop de Cocriação aliado ao uso do Canvas.

» Esboço de fundamentação teórica

O CANVAS (Business Model Canvas) é uma ferramenta de modelagem de negócios e de projetos novos/inovadores, com o objetivo de empreender com

maior probabilidade de sucesso, por permitir a organização das ideias e o fluxo das ações e reações prováveis de um produto ou valor. Na educação, os momentos em que os gestores da instituição e o corpo docente necessitam organizar ideias e planejar são diversos e acompanhados de inúmeras reuniões e discussões. Um momento específico e complexo que antecede o início do período letivo é o planejamento acadêmico onde os docentes e gestores tem como tarefa imprescindível construir um esboço do que se espera durante o decorrer das aulas do semestre. A velocidade das mudanças em todas as áreas do conhecimento e a fusão de conhecimentos de diversas áreas fez com que os conceitos, forma de utilização e exemplos de modelo de negócios (Canvas) utilizado pioneiramente em administração de empresas migre para outras áreas como a educação. (SEBRAE, 2013)

O modelo CANVAS traz a possibilidade de visualizar a descrição do negócio, das partes que o compõem, de forma que a ideia sobre o negócio seja compreendida por quem lê por meio de recursos visuais a partir de um trabalho de forma colaborativa.

O design thinking é uma abordagem sistêmica à solução de problemas que descentraliza a prática do design das mãos de profissionais especializados ao permitir que seus princípios sejam empregados por pessoas que atuam em áreas profissionais variadas. No uso do Design Thinking, o trabalho individual é substituído pelo trabalho em grupo na busca do desenvolvimento de soluções, produtos, serviços e processos (Cavalcanti & Filatro, 2017; Liedtka & Ogilvie, 2015; Brown, 2017).

O uso do CANVAS aliado a metodologia do Design Thinking na educação permite que um planejamento acadêmico tradicional, se transforme em um planejamento criativo, orientado à ação, e à colaboração, permitindo uma maior demonstração de ideias objetivando receber feedback e aumentar a consciência sobre o processo em questão. Propõe a solução de problemas a partir da prática da empatia, a qual coloca as pessoas envolvidas no centro do processo e dentro do contexto em que ocorre a situação desafiadora (Cavalcanti & Filatro, 2017; Vianna et al, 2011).

Cada disciplina ou unidade curricular tem a possibilidade de desenvolver trabalhar com um modelo Canvas para a modelagem do seu funcionamento, reunindo conceitos, organização e planejamentos que vão além do rótulo pedagógico, mas que trabalham a essência do novo papel docente perante a moderna educação do século XXI (Ricieri & Bahiense, 2016).

A inovação na educação tem sido foco de interesse entre educadores, pesquisadores e gestores, sendo uma das palavras de aumento exponencial nos instrumentos de avaliação do INEP ao compararmos o instrumento de 2015 com o de 2017. A inovação acadêmica vai além do uso de TIC's e metodologias ativas, figurando como base de um sólido planejamento

acadêmico. O uso de ferramentas como o Canvas e o Design Thinking predispõe as reuniões de planejamento a um ambiente propício para o processo de concepção de idéias novas, que podem ser aplicadas aos planos de ensino e aprendizagem das unidades curriculares ou disciplinas e também à identificação das mudanças resultantes da implementação daquilo que foi criado, adaptado, estendido. (Cavalcanti & Filatro, 2016).

» Resultados obtidos (se for o caso)

As reuniões tiveram início com o uso da técnica de Brainstorming para estimular a geração de um grande número de idéias em um curto espaço de tempo. Foi realizada em grupos de disciplinas afins e conduzida por um moderador, responsável por deixar os participantes à vontade e estimular a criatividade sem deixar que o grupo perca o foco. Para este caso em particular foi aplicada uma atividade onde cada participante sorteava uma imagem aleatória e definia com uma só palavra o sentido da imagem em relação à proposta da reunião (revitalização do plano de ensino aprendizagem) colando um post it atrás da foto. Em seguida as imagens eram passadas por todos os participantes que também realizavam a tarefa sem olhar as palavras dos demais. Após completarmos a rodada, cada participante tinha que ver todas as palavras atribuídas a sua imagem, ordená-las como uma estória e explicar o contexto aos demais. Essa técnica auxilia na geração de um grande volume de idéias possibilitando uma abordagem rica para criar idéias em cima de questões relevantes que nascem nas etapas seguintes.

Em seguida, colocamos em prática o Workshop de Cocriação utilizando o Canvas durante o processo. Este workshop é uma atividade em grupo com o objetivo de estimular a criatividade e a colaboração, fomentando a criação de soluções inovadoras. O trabalho com dados que agreguem conhecimentos de diferentes docentes de diferentes áreas é bastante útil, onde novas visões sobre as idéias tradicionais se fazem necessárias.

Nossa atividade pôde ser dividida em 3 passos: Primeiro passo: foi solicitado que em primeiro lugar os participantes anotassem em um post it amarelo quais os potenciais do plano de ensino vigente e em outro post it amarelo quais as fraquezas deste mesmo plano e colassem no quadro Canvas (Fig. 1). Na sequência pedimos que os docentes fossem até o quadro, lessem os potenciais elencados assim como as fraquezas e discutissem se havia sobreposições, repetições e/ou sinônimos que pudessem ser agrupados. Segundo passo: Em seguida solicitamos que os docentes voltassem a seus lugares e escrevessem em um post it verde como maximizar os potenciais e em um outro post it verde como superar as fraquezas e colassem no quadro

Canvas. Mais uma vez se fez o estudo de sobreposições, repetições e/ou sinônimos e o rearranjo das informações a partir da discussão em grupo.

Terceiro passo: O gestor da atividade provoca uma discussão em grupos de disciplinas afins sobre as estratégias para a revitalização do plano de ensino e cada um escrevia sua sugestão em um post it azul e na sequência colava no quadro Canvas sua sugestão. Ao término dessa etapa foi feita a leitura das propostas, a validação das mais relevantes e a criação de um protótipo ainda no quadro Canvas de uma linha do tempo para a implementação das mudanças.

A finalização dos trabalhos teve espaço em reuniões subsequentes para que as alterações fossem inseridas em cada um dos planos de disciplina. Observamos que houve uma maior aproximação entre as disciplinas com maior afinidade, sendo possível que o plano de cada uma delas fosse redesenhado com maior integração dos temas e cronogramas mais coerentes com a sequência de temas mostrando ao estudante que há um comprometimento do corpo docente como equipe em subsidiar o corpo discente com planos mais consistentes. Houve o alinhamento da metodologia de ensino e de avaliação por meio do uso das sugestões extraídas do grupo durante o workshop de co-criação podendo inserir metodologias ativas de ensino em grande parte das disciplinas após a discussão do “como” e “quando” usar no grupo. Por fim, os docentes geraram um documento de planejamento para um semestre, porém com o compromisso de estender as mudanças em uma futura reformulação das disciplinas como um todo.

» Conclusão

Como o Canvas é uma representação visual do plano de projeto onde a equipe faz o protótipo do modelo mental de seu planejamento acadêmico e o Design Thinking é uma metodologia para solução de problemas que possibilita a construção de respostas desejáveis, criáveis e praticáveis, a união das 2 metodologias gera um ambiente motivador e criativo para a construção de um planejamento co-participativo e ativo. Nesse espaço o coordenador e sua equipe de docentes fazem o protótipo do modelo mental de seu planejamento acadêmico. Os resultados obtidos demonstram que o ambiente mais motivador e criativo possibilita apontar de forma mais ampla os aspectos das idéias criadas e refinadas, estimula a geração de um grande número de idéias em um curto espaço de tempo e auxilia a validar idéias reduzindo incertezas auxiliando a identificar quais das soluções pensadas fazem mais sentido para os participantes em relação ao desafio proposto. Pudemos selecionar títulos de disciplinas e ementas a serem revitalizados, aproximação de disciplinas afins com integração de conteúdo, atualização das metodologias de ensino e de

avaliação e a promessa de realizar uma reformulação geral nas disciplinas em 2019.

» Referências bibliográficas

https://prp.ifsp.edu.br/images/cursos/gerenciamento_projetos/Guida-Definitivo-do-Project-Model-Canvas.pdf. Acesso em maio de 2017

Finocchio, José Guia definitivo do Project model Canvas – Site Project Builder

Cavalcanti, Caroline Costa; Filatro, Andrea – Design Thinking: na educação presencial, a distancia e corporativa – Ed saraiva, 2016

Instrumentos de avaliação de cursos de graduação presencial e a distancia – Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES – INEP – MEC 2017

Brown, TIM. Design Thinking uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias. Ed Alta Books, 2017

Cartilha: O quadro de modelo de negócios – um caminho para criar, recriar e inovar em modelos de negócios – SEBRAE 2013

Design thinking – inovação em negócios – Vianna, M; Vianna, Ysmar, Adler Isabel K, Lucena Brena, Rubro, Beatriz – MJV press 2011

Ricieri, Denise da Vinha. Bahiense, Vera Lucia Andrade – EDU- Canvas A visão INNOVARES do Business Model Canvas para Educação – Fortaleza, 2016

Liedtka, Jeanne & Ogilvie, TIM – A magia do design thinking – um kit de ferramentas par o crescimento raoido de sua empresa. – Editora hsm 2015