

Avaliação de um Programa Vivencial em Gestão de Projetos com Enfoque no Modelo Lógico de Ambientes de Aprendizagem

MURILO ALVARENGA OLIVEIRA
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE (UFF)

Agradecimento à órgão de fomento:

O autor agradece ao CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico pelo apoio fornecido ao longo deste trabalho.

Introdução

Os avanços tecnológicos modelam a sociedade e levam organizações a aperfeiçoarem seus processos, produtos e serviços. Para alcançar os resultados desejados, a gestão de projetos torna-se necessária. Assim, as organizações têm alterado os modelos de gestão e trabalhado por meio de projetos (Özsoy & Sezgili, 2024; Geithner & Menzel, 2016), objetivando implementar mudanças estratégicas requeridas pelo ambiente de negócios.

Problema de Pesquisa e Objetivo

A inquietação trazida pelo tema concentra-se na melhoria da formação dos profissionais de projetos, em especial gerentes, e se tornou o aspecto central para a elaboração do problema de pesquisa: quais as possíveis contribuições do Programa Vivencial em Gestão de Projetos (PVGP) aos seus participantes? Neste sentido, o objetivo do estudo, então, foi avaliar a contribuição do PVGP por meio dos resultados dos conhecimentos adquiridos nas etapas do programa, bem como pela opinião dos envolvidos, discentes e docente (Mediador).

Fundamentação Teórica

O embasamento teórico organizou-se em (a) Aprendizagem Vivencial na Administração (Hawlitcheck & Joeckel, 2017), (b) Formação em Gestão de Projetos (Özsoy & Sezgili, 2024), (c) Jogos e Simuladores em Gestão de Projetos (Geithner & Menzel, 2016) e (d) Modelos de Avaliação para Jogos de Empresas e Simuladores (Kriz & Auchter, 2016).

Metodologia

No delineamento da pesquisa adotou-se o método misto combinando uma pesquisa exploratório-descritiva. Na análise quantitativa realizou-se a comparação nos níveis de evolução dos participantes nos testes aplicados em cada fase do programa, na pesquisa qualitativa utilizou-se de múltiplos procedimentos para a coleta de dados, como a entrevista em profundidade com integrantes das equipes e mediador. Os dados obtidos foram avaliados de acordo com o modelo lógico de avaliação de ambientes apoiados pelos jogos de empresa.

Análise dos Resultados

A análise revelou que o PVGP se alinhou aos critérios de qualidade do modelo lógico adotado, promovendo um avanço no aprendizado em gestão de projetos, proporcionando uma experiência prática que aumentou o engajamento dos alunos, desenvolvendo habilidades cognitivas, de decisão e responsabilidade. Tanto os estudantes quanto o mediador demonstraram aceitação positiva do método e do jogo utilizado, reconhecendo o valor das atividades. O PVGP também ajudou os participantes a desenvolverem habilidades interpessoais cruciais para o sucesso em ambientes corporativos.

Conclusão

Os resultados indicam que o PVGP se alinha aos critérios de qualidade sugeridos pelo modelo lógico adotado para o avanço no aprendizado em gestão de projetos, enfatizando os benefícios da experiência prática que a aprendizagem vivencial promove, aproximando do requerido no ambiente corporativo. Assim como, pelo desenvolvimento de habilidades interpessoais, decorrentes dos conflitos que surgem e que, em certa medida, reproduzem o ambiente real, causadas por problemas de comunicação e diferenças comportamentais.

Contribuição / Impacto

Com o estudo foi possível elencar as contribuições do PVGP em seus participantes a partir de um modelo de avaliação estruturado que contempla vários aspectos da formação prática em gestão de projetos, indicando além de um conjunto de contribuições teóricas na área de estudo, como: Evolução do Conhecimento em Gestão de Projetos, Impacto Positivo na Aprendizagem Individual e Social, Aceitação e Satisfação dos Participantes e Desenvolvimento de Habilidades Interpessoais. Além de implicações práticas para docentes e mediadores do processo de educação gerencial para melhoria de suas ações.

Referências Bibliográficas

- Geithner, S., & Menzel, D. (2016). Effectiveness of Learning Through Experience and Reflection in a Project Management Simulation. *Simulation & Gaming*, 47(2), 228-256.
- Özsoy, T., & Sezgili, K. (2024). Exploring the Current Practices and Future Directions in Project Management Education and Training. *SAGE Open*, 14(1), 21582440241236053.
- Kriz, W. C., & Auchter, E. (2016). 10 years of evaluation research into gaming simulation for German entrepreneurship and a new study on its long-term effects. *Simulation & Gaming*, 47(2), 179-205.