

PizzaMia: Dinâmica Vivencial para Apoio ao Ensino de Gerenciamento de Projetos Baseado no PMBOK

Pablo Schoeffel¹

¹Departamento de Sistemas de Informação
Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) - Ibirama, SC – Brazil

pablo.schoeffel@udesc.br

Abstract. *This paper describes an experiential activity to support teaching and learning in the course of Project Management based on PMBOK. The activity is based on a real project planning and execution of a meal with pizza, that apply management concepts and techniques. The paper describes the details of the activity, as well as an assessment with post-graduation students in Software Engineering. It was identified a significance satisfaction rate and increase of learning.*

Resumo. *Este artigo descreve uma dinâmica vivencial para apoiar no ensino-aprendizagem da disciplina de Gerenciamento de Projetos baseado no guia PMBOK. A dinâmica baseia-se no planejamento e execução de um projeto real de elaboração de uma refeição à base de pizza aplicando os conceitos e técnicas de gerenciamento. O trabalho descreve o detalhamento da dinâmica, assim como uma avaliação qualitativa realizada com duas turmas de alunos de pós-graduação lato sensu em Engenharia de Software, identificando um significativo índice de satisfação e aumento de aprendizagem.*

1. Introdução

O aumento do número de disciplinas relacionadas ao Gerenciamento de Projetos (GP) em cursos de graduação, pós-graduação, assim como diversos outros cursos específicos na área, denotam a importância com que o tema tem sido tratado, principalmente na área de Tecnologia da Informação (TI).

Porém, as últimas estatísticas mostram que os projetos de TI continuam tendo um índice significativo de falhas e cancelamentos. O Chaos Manifesto (Standish Group, 2013) identificou que somente 39% dos projetos foram concluídos com sucesso, tendo um índice de 18% de projetos cancelados.

Embora, segundo Tatnall e Reyes (2005), a maioria dos guias curriculares modelos para a Área de Sistemas de Informação dar um peso significativo para o ensino de Gerenciamento de Projetos, pode-se supor que o ensino do tema não está afetando ou está afetando num grau pequeno a utilização de melhores práticas nos projetos reais, aumentando o sucesso destes.

Uma possível causa para as dificuldades na aprendizagem de Gerenciamento de Projeto podem ser os métodos de ensino utilizados. Enquanto a maioria dos cursos de TI cobre somente alguns aspectos do GP, outros exageram na abordagem teórica, faltando para muitos alunos referências práticas (Tatnall e Reyes, 2005).

Nesse contexto, surge a importância do professor, principalmente na disciplina de Gerenciamento de Projetos, repassar os assuntos utilizando um conjunto variado de estratégias de ensino. Uma dessas estratégias é a aprendizagem experiencial ou

vivencial, que defende que o conhecimento resulta da transformação da experiência. Esse trabalho visa contextualizar brevemente essas abordagens, demonstrando uma dinâmica vivencial criada para explorar o ensino de GP através da prática.

Esse artigo está estruturado da seguinte forma: na segunda seção é introduzido o tema de ensino em gerenciamento de projetos e estratégias de ensino, na terceira seção são apresentados trabalhos correlatos, na quarta é detalhada a atividade PizzaMia, na quinta seção são descritos resultados de avaliação realizada com alunos e por fim são realizadas as conclusões do trabalho.

2. Ensino em Gerenciamento de Projetos

Segundo Ibrahim (2011), a disciplina de Gerenciamento de Projetos é teórica, em sua natureza, sendo um desafio ensinar seu conteúdo, uma vez que pode ser desinteressante quando ensinado teoricamente.

De acordo com Ojiako et al. (2011), iniciativas de ensino e aprendizagem em Gerenciamento de Projetos requerem novas e não tradicionais formas de pensar. Bovota (2012) relata ainda, considerando que Gerenciamento de Projetos faz parte da Engenharia de Software (ES), que “um dos principais desafios no ensino de ES dentro de um curso de graduação é proporcionar aos alunos experiências significativas, os quais irão achar úteis quando entram no mercado de trabalho”.

Atividades práticas permitem que o aluno seja mais pró-ativo e se envolva com as atividades ao mesmo tempo em que aprende. A combinação de várias abordagens pode ser considerada uma chave para facilitar o processo de ensino e aprendizagem (Ibrahim, 2011).

Embora haja uma divergência da fonte, existe uma estatística citada em diversos artigos, conforme Figura 1a, que mostra a efetividade de aprendizagem de várias abordagens utilizadas. Percebe-se que a atividade prática tem um desempenho melhor (75%) que a maioria das demais, ficando abaixo somente de ensinar outras pessoas.

Uma dessas abordagens, criada por Kolb (1984), é definida como a Teoria da Aprendizagem Experiencial ou Vivencial. “Teoria da Aprendizagem Experiencial é o processo pelo qual o conhecimento é criado através da transformação da experiência. O conhecimento resulta da combinação de compreender e transformar a experiência” (Kolb, 1984). Esse processo passa por algumas etapas, conforme mostrado na Figura 1b.

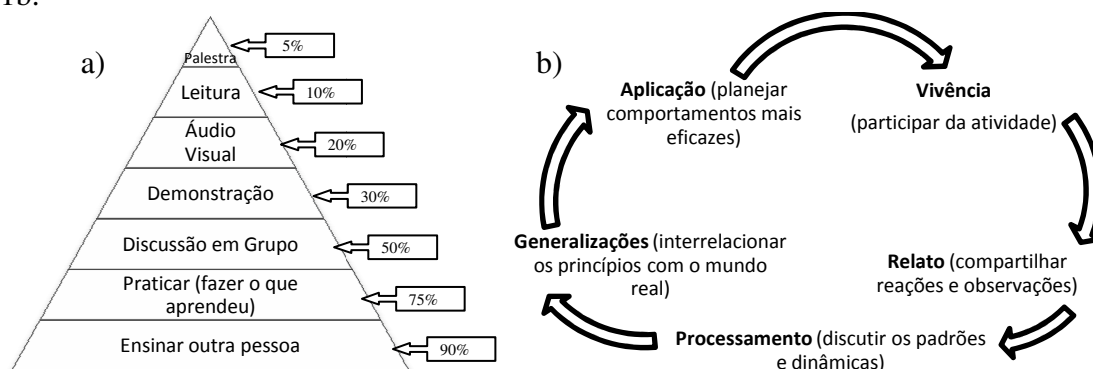


Figura 1 – Pirâmide da Aprendizagem (a) e Ciclo de Aprendizagem Vivencial (b)
Fonte: NTL Institute for Applied Behavioral Science (?) e Kolb (1984)

Portanto, percebem-se os grandes desafios no ensino de Gerenciamento de Projetos e na necessidade de utilizar diferentes abordagens, com ênfase para abordagens práticas. Alguns trabalhos similares ao descrito nesse artigo têm sido produzidos a fim de criar e avaliar abordagens experienciais ou vivenciais em GP.

3. Trabalhos Correlatos

O trabalho descrito em Corrêa et al. (2011) relata uma abordagem vivencial como ferramenta aplicada ao ensino de Gerenciamento de Projetos, cujo escopo do projeto é uma festa de formatura. A abordagem proposta abrange somente o planejamento e é desenvolvida ao longo de um semestre, com alunos de graduação.

Cano et al. (2006) descreve a aplicação de uma abordagem para treinamento em Gerenciamento de Projetos baseada na resolução de problemas de clientes reais. O trabalho não deixa claro o escopo dos projetos, mas sim a metodologia utilizada. Também é focada para alunos de graduação e desenvolvida durante todo o semestre.

Cook e Olson (2006) relata uma dinâmica intitulada “*The Sky’s the Limit*”, cujo objetivo é ensinar conceitos básicos de GP através do planejamento e construção de uma estrutura com materiais fornecidos. É uma atividade rápida (aproximadamente 60 minutos) e os objetivos de aprendizagem são conceitos básicos de acompanhamento e planejamento de projetos.

Outro trabalho encontrado foi de Cidral (2003), que descreve uma “metodologia de aprendizagem vivencial para o desenvolvimento de competências para o gerenciamento da implementação de sistemas de informação”. Trata da forma de aplicação de uma abordagem vivencial para TI, porém não faz relatos detalhados das atividades em si desenvolvidas.

Além dos trabalhos mencionados, uma atividade similar ao trabalho desse artigo é descrita por Rahal Junior (2011). Trata-se da Pizza do Abu, um treinamento também baseado na elaboração de pizzas, porém focado em técnicas de gerenciamento ágil de projetos. O trabalho não divulga detalhes da metodologia adotada.

Portanto, já existem diversas iniciativas em criar e avaliar dinâmicas experienciais para o ensino e aprendizagem de Gerenciamento de Projetos. Porém, esse trabalho diferencia-se pelo fato de explorar todos os grupos de processo de um projeto, estar alinhado ao PMBOK (PMI, 2014), além de poder ser aplicado em um tempo curto, focado para cursos com carga horária menor, como cursos de pós-graduação. A próxima seção descreve o funcionamento da atividade PizzaMia, proposta nesse trabalho.

4. PizzaMia

A atividade visa iniciar, planejar, executar, controlar e encerrar um projeto para elaboração de uma refeição à base de pizza para toda a turma. O objetivo principal do projeto é satisfazer todos os “clientes” com boas pizzas e bom serviço, atendendo às restrições de tempo, recursos e custo.

A atividade tem como público alvo estudantes da disciplina de gerenciamento de projetos de cursos de graduação e pós-graduação. Preferencialmente, classes até 25 alunos, devido à necessidade de espaço físico e risco de não conseguir gerenciar as

atividades. Caso a turma tenha mais de 25 alunos, podem ser feitas adaptações para outros pratos, por exemplo.

Como objetivos de aprendizagem principais, tem-se: i) aplicar as melhores práticas em gerenciamento de projeto, descritas no PMBOK, através de um projeto real e de interesse do aluno; ii) criar artefatos para apoiar a iniciação, planejamento, execução, controle, acompanhamento e encerramento de um projeto; iii) executar um projeto aplicando práticas de gerenciamento de projetos; iv) entender os conceitos dos grupos de processo; v) entender as áreas de conhecimento e respectivas atividades; vi) compreender a utilidade dos artefatos utilizados no GP; vi) resolver conflitos e problemas reais aplicando técnicas de gerenciamento.

4.1. A Estrutura da Dinâmica

Sugere-se a formação de um grupo único com todos os alunos da turma, que devem se dividir conforme papéis mostrados na Tabela 1. Opcionalmente, podem ser divididos em mais grupos, de acordo com o tamanho da turma e disponibilidade de materiais.

Tabela 1 – Papéis da Dinâmica Vivencial PizzaMia

Papel	Atividade
Gerente de Projetos	Coordenar a equipe, resolver conflitos, integrar as informações e artefatos, comunicar as partes interessadas.
Equipe	Demais membros da equipe, podem ser formadas subequipes para grupos de atividades (ex: Comida, bebida, logística, serviço, limpeza, entretenimento)

Para que mais alunos tenham a vivência do papel de Gerente de Projetos, de tempos em tempos (pode ser estipulado de acordo com tamanho das equipes) deve-se trocar a pessoa que está no papel de Gerente de Projetos.

O projeto a ser gerenciado e executado pela equipe consiste numa refeição à base de pizzas, com alguns requisitos pré-definidos de acordo com a Tabela 2. De forma geral, o objetivo é que os alunos comprem ou façam as massas, preparem e sirvam pizzas para toda a turma. É importante salientar que esses requisitos podem ser adaptados conforme a necessidade.

Tabela 2 – Requisitos do Projeto PizzaMia

ESCOPO DO PROJETO
<ul style="list-style-type: none"> - A equipe deve organizar um almoço com pizza para os alunos e professor - O orçamento disponível é de R\$ <<valor>> por pessoa. - Todos os envolvidos devem sentir-se satisfeitos e, para isso, deve ter pelo menos 2 sabores que cada pessoa goste e também a quantidade mínima de fatias que cada um deseja. - O projeto contempla comprar os materiais, preparar o almoço, servir, comer, limpar e todo deslocamento necessário. - A equipe pode optar por fazer a massa ou comprá-la pronta. - O evento deve ser realizado no ambiente “<<nome, descrição, endereço do local>>”, onde tem disponível: <<lista de itens disponíveis>> - O professor gosta de <<restrições do professor>>. - Para a limpeza, serão disponibilizados: detergente, esponja, toalha de secar e demais utensílios de limpeza. - Para ficar um ambiente mais aconchegante, o local deve ser decorado com algum tema ou cores que remeta à Itália e alguma atração vinculada (música, dança, teatro, etc.), que deve acontecer no período que antecederá o almoço. - Todos devem almoçar e retornar à sala de aula até o horário “<<horário limite final>>”.

- O deslocamento da equipe para qualquer local será de responsabilidade da equipe, porém poderão ser utilizados tais meios de locomoção: <<quantidade e meios de locomoção permitidos>>
- O endereço do local é “<<endereço do local>>”. A equipe poderá entrar no ambiente após às “<<horário inicial para entrada no ambiente>>” horas.
- A qualidade do produto e serviço deve ser avaliada via formulário a ser definido e aplicado com usuários e deve avaliar aspectos relacionados à bebida, à pizza, ao serviço, decoração e entretenimento.
- A qualidade da limpeza será avaliada via checklist próprio da atividade.
- Qualquer informação adicional pode ser obtida com o professor a qualquer momento

Todos os requisitos e regras podem ser adaptados conforme realidade do espaço e turma, mas buscando manter as características principais da atividade. A partir desses requisitos, o professor deve dar as diretrizes da atividade e expor a forma que as atividades devem acontecer, assim como seu cronograma (Tabela 3).

Tabela 3 – Passo-a-passo da dinâmica PizzaMia

Passos	Tempo	Atividades/Regras
1 – Explicação Inicial	20 min.	<i>Professor explica funcionamento da dinâmica</i>
2 – Iniciação	20 min.	<i>TODOS participam; Definição dos gerentes de projetos (1 a cada intervalo pré-definido); Elaboração do Termo de Abertura; Identificação das partes interessadas</i>
3 – Planejamento	60 min.	<i>TODOS participam – Nenhuma atividade pode ser feita antes do início da execução, exceto atividades de planejamento (orçamentos, planos, etc.); Definição do escopo; Definição da equipe e papéis; Criação de atividades, estimativa, sequenciamento e cronograma (as atividades devem ser estimadas em minutos de duração); Planejamento de Riscos; Planejamento de custos; Planejar aquisição; Planejar comunicação (Pode ser planejado onde serão apresentados os Status Report); Planejar qualidade (definir e fazer formulário e critérios de aceite)</i>
4 – Execução	140 min.	<i>Executar as atividades planejadas; Todos os comprovantes de custo devem ser guardados e informações do projeto atualizadas no plano</i>
5 – Controle e acompanhamento		<i>Deve ser apresentado um Status Report(SR) a cada hora cheia após o início da atividade. A apresentação do SR não pode exceder 5 min e deve mostrar os indicadores SPI e CPI. Entregar status report em papel. Todos os membros da equipe devem estar reunidos para apresentação do SR. Caso contrário, deve-se esperar todos chegarem Avaliar qualidade do serviço e do produto. Análise dos riscos.</i>
6 – Encerramento	30 min.	<i>Formalização do encerramento Lições Aprendidas</i>
7 – Briefing / Avaliação	30 min.	<i>Avaliação da atividade através de formulário de avaliação Discussão dos resultados e experiência dos alunos</i>
Total	5 h.	

O valor do custo do projeto pode ser disponibilizado pelo professor ou arrecadado entre os alunos. Para a execução das atividades descritas, são disponibilizados diversos documentos modelos para os artefatos necessários, conforme Tabela 4.

Tabela 4 – Artefatos da dinâmica PizzaMia

Artefato	Descrição
Termo de Abertura	Documentação das informações macro do projeto, formalização do início e identificação de partes interessadas
Plano de Escopo	Documentação dos sabores e quantidade de pizzas, além das bebidas
Plano de RH	Identificação das subequipes, se criadas, membros e responsabilidades

Plano de Riscos	Documentação dos riscos identificados, com probabilidade, impacto e ações
Plano de Comunicação	Documentação das informações a serem comunicadas
Plano de Aquisição	Análise <i>make or buy</i> utilizando a técnica de pontuação (critério, pesos e pontos)
Plano de Qualidade	Documentação do instrumento de avaliação de satisfação e critérios de aceite
Plano de Custos	Documentação de todos os orçamentos e custos planejados e reais
Plano de Tempo	Cronograma com atividades, precedência, duração, responsáveis, esforço atual e <i>status</i>
Status Report	Documento para relatar o andamento do projeto, com principais indicadores (SPI e CPI)
Checklist da Limpeza	Documento com lista de itens a serem verificados pelo controle de qualidade, ao final das atividades.
Termo de Encerramento	Documento para formalizar a entrega do produto/serviço e finalização do projeto

Portanto, a atividade permite que os alunos vivenciem uma experiência real, utilizando diversos conceitos e artefatos utilizados no gerenciamento de projeto, adequados ao PMBOK. A próxima seção relata os resultados da aplicação em duas turmas de alunos de especialização.

5. Resultados

Os resultados que serão apresentados são decorrentes da aplicação da atividade em duas turmas de Pós Graduação *lato sensu* em Engenharia de Software. A disciplina de Gerenciamento de Projetos teve carga horária de 45 horas/aula, sendo que no último dia da disciplina foi aplicada a dinâmica vivencial PizzaMia, com objetivos de fixar e aplicar os conceitos repassados.

Nos casos, as atividades foram realizadas pela manhã, iniciando às oito horas e finalizando às treze horas. Foram escolhidos seis gerentes de projetos e estipulado que a cada hora, após a apresentação do *status report*, seria trocado de gerente. Os alunos então planejaram o projeto (orçamento, análise fazer ou comprar, sabores, quantidade, etc.) e após as nove horas e quarenta minutos puderam iniciar a execução, incluindo a compra de todos os materiais, deslocamento das pessoas e preparação do ambiente. O almoço foi realizado num ambiente a três quilômetros da sala de aula, sendo que os alunos puderam utilizar dois carros para o deslocamento. Como resultado, além do ambiente de integração e descontração, os alunos das duas turmas prepararam dezesseis e nove pizzas, respectivamente, de quatro diferentes sabores, dentro do custo e prazo pré-definidos, realizando decoração, atividade cultural e satisfazendo a todos.

Dos quarenta e dois alunos que participaram da atividade, trinta e cinco responderam a avaliação, que foi realizada seguindo o modelo de avaliação de jogos educacionais descrito por Savi (2011). Esse modelo é baseado no modelo de avaliação de programas de treinamento de Kirkpatrick, nas estratégias motivacionais do modelo ARCS de Keller, na área de experiência do usuário e na taxonomia de objetivos educacionais de Bloom (Savi, 2011). Apesar da nomenclatura do modelo de avaliação referenciar “jogos educacionais”, não foram encontrados modelos mais adequados específicos para dinâmicas vivenciais e entende-se que a atividade PizzaMia possui aspectos de jogo também, que se adequam ao instrumento mencionado.

O modelo de avaliação descrito utiliza um instrumento com vinte e sete perguntas para avaliar treze fatores dos aspectos de motivação (atenção, relevância, confiança e satisfação), experiência do usuário (imersão, desafio, competência,

divertimento, interação social) e conhecimento (conhecimento, compreensão e aplicação). Para as opções de resposta utiliza-se a escala *Likert* com valores de -2 (discordo fortemente) a +2 (concordo fortemente).

A Figura 2 mostra os resultados dos aspectos de motivação.

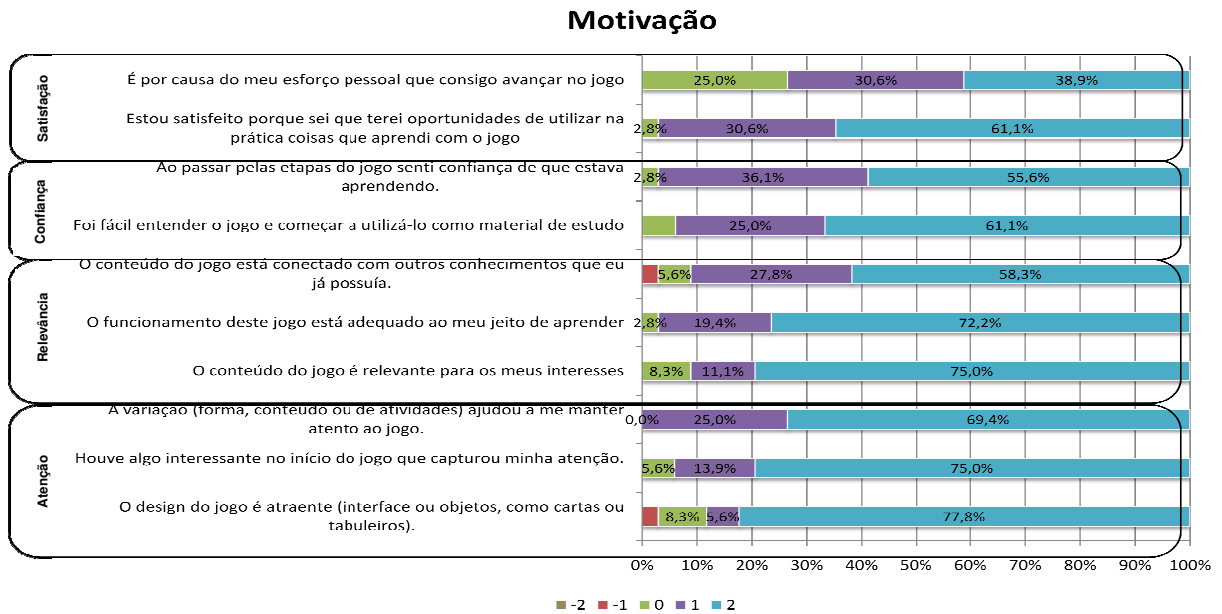


Figura 2 – Resultado da avaliação dos aspectos de motivação

A Figura 3 mostra os aspectos relacionados à experiência do usuário com a atividade.

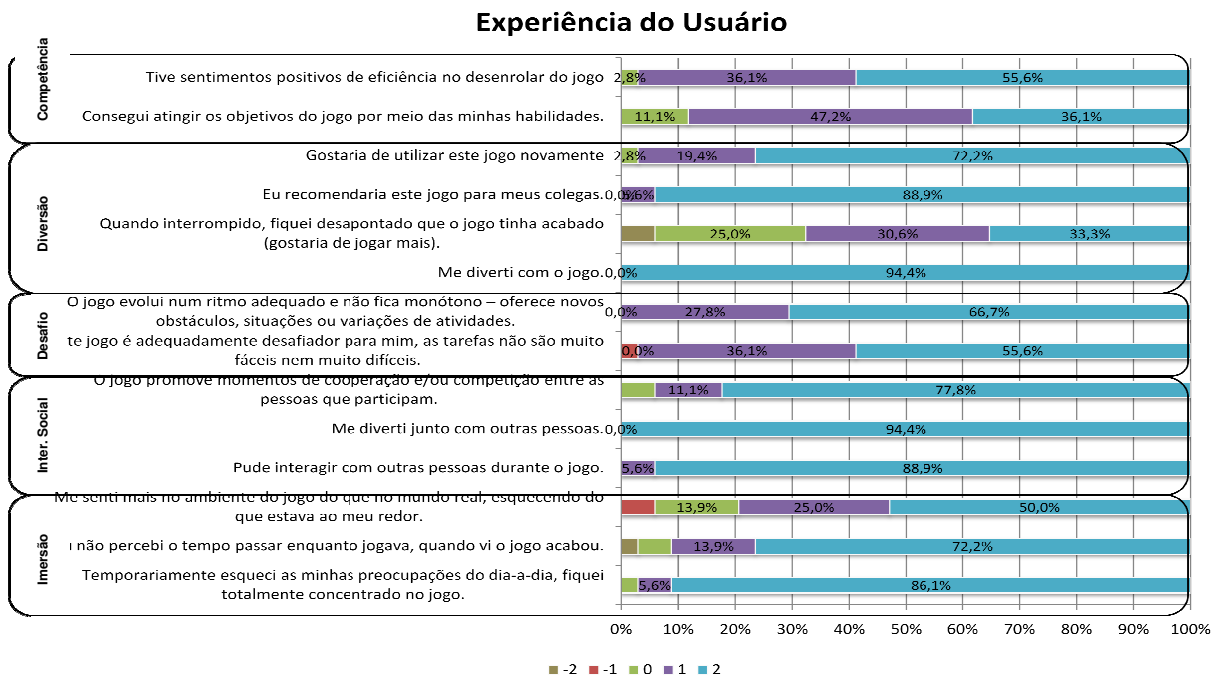


Figura 3 – Resultado da avaliação dos aspectos de experiência do usuário

Com relação ao terceiro aspecto, aprendizagem, os resultados são mostrados na Figura 4, mostrando um significativo nível de concordância com a contribuição a atividade para a evolução da aprendizagem.

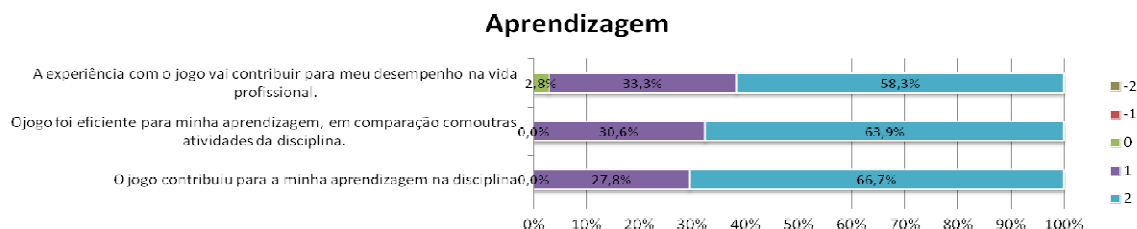


Figura 4 – Resultado da avaliação dos aspectos de experiência do usuário

Convertendo todas as respostas de todos os alunos para os valores da escala *Likert* e calculando a média, chegou-se a uma avaliação geral de 1.64, representando 91% de concordância com os quesitos da avaliação, com desvio padrão de 0.64 e Coeficiente de Variância de Pearson de 19,62%. Os aspectos de motivação, experiência do usuário e aprendizagem tiveram resultados similares (1.64, 1.66 e 1.65 respectivamente).

Além dos resultados mostrados, o instrumento utilizado também avalia num nível mais detalhado o conhecimento adquirido. Para isso, foi questionado para cada aluno qual era o seu conhecimento pré e pós atividade, em cada uma das áreas e níveis de conhecimento do PMBOK, segundo a Taxonomia de Bloom. Os resultados são mostrados na Tabela 5, utilizando a escala *Likert* de 1 (Pouco) a 5 (Muito).

Tabela 5 – Média da evolução do aprendizado

Conceitos	Lembrar			Compreender			Aplicar			Dif. Total
	Antes	Depois	Dif.	Antes	Depois	Dif.	Antes	Depoi	Dif.	
Iniciação de projeto	2,33	3,26	0,93	2,26	3,09	0,83	2,20	3,00	0,80	0,85
Gerenciamento de Escopo	2,44	3,23	0,79	2,27	3,09	0,81	2,19	3,03	0,84	0,81
Gerenciamento de Custo	2,49	3,33	0,84	2,37	3,21	0,84	2,30	3,09	0,79	0,82
Gerenciamento de Tempo	2,49	3,29	0,80	2,37	3,16	0,79	2,31	3,14	0,83	0,80
Gerenciamento de Qualidade	2,41	3,14	0,73	2,33	3,11	0,79	2,27	3,07	0,80	0,77
Gerenciamento de Riscos	2,31	3,13	0,81	2,27	3,03	0,76	2,17	2,99	0,81	0,80
Gerenciamento de Comunicação	2,31	3,17	0,86	2,29	3,04	0,76	2,14	2,97	0,83	0,81
Gerenciamento de Recursos	2,34	3,19	0,84	2,31	3,06	0,74	2,21	3,00	0,79	0,79
Gerenciamento de Stakeholders	2,36	3,11	0,76	2,31	3,03	0,71	2,19	3,03	0,84	0,77
Gerenciamento de Aquisição	2,36	3,14	0,79	2,34	3,10	0,76	2,24	3,01	0,77	0,77
Integração	2,39	3,14	0,76	2,36	3,03	0,67	2,19	2,97	0,79	0,74
Monitoramento de Projeto	2,21	3,26	1,04	2,26	3,09	0,83	2,13	3,01	0,89	0,92
Encerramento/lições aprendidas	2,39	3,36	0,97	2,33	3,24	0,91	2,33	3,09	0,76	0,88
Total	2,37	3,21	0,84	2,31	3,10	0,78	2,22	3,03	0,81	0,81

Percebe-se que, mesmo a atividade sendo realizada após toda explanação teórica e demais atividades desenvolvidas em sala, o incremento no conhecimento foi expressivo (em torno de 35% de aumento, em média). Outra constatação interessante é que a atividade, apesar de ser prática e vivencial, teve desempenho muito similar nos níveis de conhecimento de “lembrar”, “compreender” e “aplicar”.

Embora o índice de aumento de aprendizagem tenha ficado similar em todas as áreas e processos (de 0.74 a 0.92), os processos com um aumento mais significativo de

conhecimento foram: Monitoramento de Projeto (indicadores SPI/CPI, *status report*) e Encerramento, Lições Aprendidas e Iniciação do Projeto. Esse resultado é interessante quando confrontado com a afirmação de (Tatnall e Shackleton, 1996), que mencionam em seu estudo que os currículos de GP da maioria dos cursos focam muito no planejamento, abordando superficialmente um processo importante do gerenciamento que é o controle do andamento dos projetos.

Além dos aspectos avaliados no instrumento, pode-se perceber um alto grau de satisfação e integração, conforme alguns comentários realizados nas fichas de avaliação: “Promove a integração entre toda a turma”; “A atividade consegue ser relacionada com o tema de gerenciamento de projetos e ainda ser muito divertida”; “As restrições para execução das atividades no forçaram a pensar e planejar cada passo antes de executar”; “O jogo foi totalmente imersivo para quem estava participando das principais atividades”; “Foi bastante interessante observar que gerencia de projetos independe da área de atuação e que podemos buscar conhecimento e técnicas de outras áreas”; “Converteu a atividade do Gerenciamento de Projeto em uma forma muito fácil de ser entendida sem perder o principal objetivo, que é executar as etapas do gerenciamento de projetos”; “Permitiu realizar a experiência de gerenciar um projeto com uma grande equipe, de ver que as dificuldades aumentam quando é necessário a organização de vários integrantes da equipe”; “Força o aluno a treinar a tomada rápida de decisões, em situação de pressão. Avaliar as alternativas, tomar a decisão e tomar a ação rapidamente”; “Praticamente todos os assuntos vistos em sala são exigidos no jogo”; “Perfeita relação entre as teorias e as práticas no mundo real”; “Jogo não foi nem muito difícil nem muito fácil, era possível, mas somente de forma bem planejada executá-lo”;

Por outro lado, também foram descritas possíveis melhorias a serem realizadas na dinâmica, principalmente nos aspectos: i) riscos: sugeriu-se que algum risco previsto seja provocado no decorrer da execução; ii) mudança de escopo: sugeriu-se fazer uma solicitação de mudança; iii) aumentar a participação efetiva de todos.

6. Conclusão

A disciplina de Gerenciamento de Projetos torna-se cada vez mais importante e presente em cursos das mais diversas áreas. Porém, o seu extenso conteúdo teórico e excesso de informações transformam o seu ensino complexo e, muitas vezes, cansativo.

O presente trabalho descreveu a atividade vivencial PizzaMia para apoiar o ensino de Gerenciamento de Projetos, baseada num projeto real de elaboração de uma refeição com pizza. A atividade prevê que os alunos organizem um almoço à base de pizza para toda a sala, tratando-a como um projeto e seguindo as práticas conforme grupos de processo e áreas de conhecimento do PMBOK.

Os resultados da avaliação realizada com duas turmas de pós-graduação *lato sensu*, com total de 35 alunos, mostraram que a atividade foi muito proveitosa, tanto em aspectos lúdicos e de diversão (cerca de 91% de aprovação), quanto na evolução da aprendizagem (cerca de 35%).

Com isso, espera-se que essa atividade possa ser replicada e adaptada em outros cenários, a fim de apoiar e melhorar o ensino-aprendizagem da disciplina de Gerenciamento de Projetos.

Referências

- Bovota, G. et al. (2012) “Teaching Software Engineering and Software Project Management: an integrated and practical approach”. In 34th International Conference on Software Engineering (ICSE), 2012. p. 1155 – 1164.
- Cano et al. (2006) “Student Groups Solving Real-life Projects: a case study of experiential learning”. In Int. J. Engng Ed. v. 22, n. 6, p. 1252-1260. Tempus Publications. 2006.
- Cidral, A. (2003) “Metodologia de Aprendizagem Vivencial para o Desenvolvimento de Competências para o Gerenciamento de Projetos na Implementação de Sistemas de Informação”. Tese de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Produção da Universidade Federal de Santa Catarina, 2003.
- Cook, L. Olson, J. (2006) “The Sky's the Limit: An Activity for Teaching Project Management”. In Journal of Management Education, v. 30 n. 3, Jun 2006, p. 404-420.
- Corrêa, F.R. et al. (2011) “A Abordagem Vivencial como Ferramenta Aplicada ao Ensino de Gerenciamento de Projetos. In XXXIX Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia. Out 2011”.
- Ibrahim, I. (2011) “Teaching Project Management for IT Students: Methods and Approach”. In IPEDR vol.13, IACSIT Press, Singapore. Disponível em: < <http://www.ipedr.com/vol13/36-T00065.pdf>>. Acessado em: 10 jan 2014.
- Kolb, D. (1984) “Experiential learning: experience as the source of learning and development”. Prentice-Hall, New Jersey.
- Ojiako et al.(2011) “Learning and teaching challenges in project management”. In International Journal of Project Management, v. 29, n. 3, Abril 2011, p. 268–278.
- PMI (2014) “Um Guia do Conhecimento em Gerenciamento de Projetos (Guia PMBOK®)”. 5ª Ed. Project Management Institute, 2014.
- Rahal Junior (2011). “Pizza do Abu: um treinamento saboroso para gerenciamento ágil de projetos”. Disponível em: < <http://blogdoabu.blogspot.com.br/2011/07/pizza-do-abu-um-treinamento-saboroso.html>>. Acessado em: 20 ago 2013.
- Savi, R. (2011) “Avaliação de Jogos Voltados para a Disseminação do Conhecimento”. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Florianópolis, SC, 2011.
- Tatnall A. Reyes (2005) “Teaching IT Project Management to Postgraduate Business Students: A Practical Approach”. In JITE, vol. 4, p. 153-166.
- Tatnall A. Shackleton, P. (1996) “IT Project Management: developing on-going skills in the management of software development projects”. In Software Engineering: Education and Practice, p. 400-404.
- The Standish Group (2013) “Chaos Manifesto 2013”. The Standish Group International. Disponível em: < <http://versionone.com/assets/img/files/CHAOSManifesto2013.pdf>>. Acessado em: 20 jan 2014.