

Orientações para Experiência Aplicada

O Modelo Acadêmico da IES está alinhado com a evolução natural do conhecimento, a necessidade de aprender a aprender e as demandas do mercado de trabalho do futuro. Por isso, a **Experiência Aplicada (EA)** deverá promover a aprendizagem significativa, a articulação entre teoria e prática, a possibilidade de “mão na massa” e experimentação do exercício profissional. **A Aprendizagem por Projetos** é a nossa escolha para promover esta necessária mudança e atualização do processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo as competências demandadas pelo mercado de trabalho, por meio da aprendizagem baseada em projetos reais.

O que é Aprendizagem por Projetos?

Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é um modelo de ensino que consiste em permitir que os alunos confrontem as questões e os problemas do mundo real que consideram significativos, determinando como abordá-los e, então, agindo de forma cooperativa em busca de soluções. (BENDER, 2014). Desta forma, a aprendizagem por projetos proporcionará a construção do conhecimento por meio de um trabalho investigativo que responda a uma pergunta complexa, problema ou desafio. É um processo de pesquisa, elaboração de hipóteses, e aplicação na prática até a solução ou o produto final. O professor tem duas possibilidades para desenvolver a Experiência Aplicada (EA): vários pequenos projetos/estudos de casos ou um único projeto. Desta forma, é importante que o professor fique atento à avaliação e inclusive à indicação de melhores projetos para premiação. Alguns exemplos para trabalhar com Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) são apresentados ao final desse documento.

A Experiência Aplicada (EA) deverá promover o desenvolvimento integral do aluno, compreendendo o valor conceitual do conhecimento, somando os valores procedimentais e atitudinais, através do desenvolvimento das habilidades sócio emocionais em momentos de aprendizagem, reflexão e experimentação. O

planejamento acadêmico da **Experiência Aplicada (EA)** complementa a base do planejamento acadêmico da IES, de modo a garantir a aprendizagem do aluno.

A **Experiência Aplicada (EA)** é uma disciplina que tem como objetivo desenvolver habilidades e competências profissionais específicas do curso, além de abordar outras habilidades tais como autonomia, capacidade de resolução de problemas, colaboração, criatividade, comunicação, dentre outras. A forma de ensinar da **Experiência Aplicada (EA)** *é através de projetos com atividades de acompanhamento para avaliar as etapas do desenvolvimento do Projeto*. É importante ressaltar que a disciplina possui conteúdos, que são disponibilizados pelos professores na pré aula e pós aula. Porém, os mesmos precisam ser ensinados em formato de projetos. Ao longo do desenvolvimento da experiência aplicada, os conteúdos necessários serão contemplados também nas órbitas. Portanto, o desempenho nas órbitas irá refletir diretamente no desempenho na experiência aplicada, visto que a construção do saber é coletiva.

A **Experiência Aplicada (EA)** tem como metodologia principal a construção de projetos. Mas é importante entender que esse projeto, orientado pelo professor e construído pelo aluno, precisa estar alinhado com o objetivo de aprendizagem da EA disponibilizado da ementa da disciplina. A experiência Aplicada faz parte do grupo de componentes curriculares obrigatórios do curso, portanto, é de suma importância que o objetivo principal da construção e execução do (s) projeto (s) realizado (s) pelo aluno esteja alinhado com o alcance dos objetivos de aprendizagem dessa disciplina.

A distribuição de pontos das Experiências Aplicadas, durante o semestre acadêmico, ocorre como mostra a tabela abaixo:

Distribuição de pontos nas Experiências Aplicadas		
Etapa	Pontuação	Avaliação
1a. Etapa	50 pts	Atividade de Conexão (2 x 10 pts)
		Atividade de Verificação (30 pts)
2a. Etapa	50 pts	Atividade de Conexão (2 x 10 pts)
		Projeto Final (30 pts)

Tabela 1: Distribuição de pontos nas Experiências Aplicadas

O que são Atividades de Conexão?

As Atividades de Conexão são atividades de observação do desempenho do aluno, elaborada pelo professor da EA com o desejável auxílio e colaboração do professor das órbitas, a partir dos conteúdos e habilidades mensais. Sugerimos como instrumentos de avaliação: textos de opinião (parágrafo), memórias de cálculo e produção de áudio e/ou vídeos ou qualquer atividade que esteja relacionada ao esboço do produto final e/ou desenvolvimento da EA. Nas Atividades de Conexão da EA, os alunos deverão receber feedback estruturado na 1ª atividade para identificar as oportunidades de melhoria e aprendizado do aluno para a 2ª atividade de conexão. É sugerido também um feedback do grupo e uma autoavaliação e, se necessário, o professor realiza um feedback individual.

O que são Atividades de Verificação?

As Atividades de Verificação estão associadas às etapas de desenvolvimento da EA, sendo planejadas pelo professor com a participação dos alunos. Espera-se na 1ª etapa do calendário acadêmico que o aluno conheça o problema, analise e sintetize, isto é, que o aluno apresente uma pesquisa inicial sobre o desafio, o planejamento para o

desenvolvimento do projeto, uma coleta de dados, quando possível, e um esboço do produto final, para uma avaliação intermediária.

A Atividade de Verificação da segunda etapa será a avaliação do **Projeto Final**. Os professores das EAs devem considerar nestes 30 pontos, a avaliação do professor e a avaliação da banca, conforme explicação a seguir.

Importante: A disciplina poderá ter uma prova como instrumento de avaliação a ser definida pelo professor.

Orientações gerais sobre apresentação final dos Projetos

As apresentações de todos os projetos desenvolvidos nas disciplinas de Experiências Aplicadas (EAs) serão realizadas no final do semestre, de acordo com o calendário acadêmico. A programação será publicada com antecedência para alinhamento do formato das apresentações.

Os alunos deverão apresentar o trabalho para o professor e sua turma, conforme planejamento do professor, devendo atribuir até 10 pontos para essa apresentação.

A sugestão do formato das apresentações dos projetos dos alunos é que sejam feitas no formato de pitch com duração de 10 minutos. Mas, o professor de EA pode adequar esse tempo de apresentação ao tamanho da turma e à especificidade dos projetos desenvolvidos.

Os demais 20 pontos serão atribuídos pela banca, formada por um ou mais professor(es) convidados, um convidado da empresa que tenha participado do projeto ou um membro da comunidade. Essa apresentação será realizada em espaços fora das salas de aula e o formato da apresentação será definido ao longo do semestre. Os critérios de avaliação deverão ser utilizados pelos avaliadores e estão em anexo.

Premiação

Os professores de EAs irão indicar o melhor projeto de cada turma, baseando-se nos critérios de avaliação.

Para Experiência Aplicada a IES não prevê oportunidade de recuperação uma vez que a disciplina é processual.

Orientações para o desenvolvimento dos projetos por curso para apresentação no evento da Experience.

O EXPERIENCE - “Soluções, Carreira e Empreendedorismo”, parte do Hub Empreenda+. As produções dos alunos farão parte do Experience e, com a participação de convidados externos presentes para valorizar e somar ao conhecimento produzido. Todas as apresentações do semestre farão parte do Experience. Experiências Aplicadas, Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), Projeto Final e Projetos de Extensão, terão seus resultados apresentados durante a semana.

Nesse semestre teremos nas unidades as comunidades atendidas pelos projetos de extensão, empreendedores com seus produtos/serviços, empresas e profissionais interessados nas soluções desenvolvidas por nossos alunos, ONGs e o poder público.

ORIENTAÇÕES/SUGESTÕES REFERENTES AO DESENVOLVIMENTO DOS TRABALHOS POR CURSO/ÁREA

ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS

Para desenvolvimento dos projetos de Experiência Aplicada no curso de ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS, sugerimos a integração do tema da EA com a realidade local (setores público, privado e terceiro setor) e demais disciplinas do módulo.

Propomos que os grupos de alunos produzam um produto ou um projeto com dados que possam desempenhar um papel para os respectivos setores na busca por soluções ou apoio e que serão apresentadas no evento da Experience. Também é possível trabalhar com simulações desde que sejam intensas e imersivas trazendo para o aluno tanto aprendizado (ou mais) do que trabalhando com organizações reais.

Na apresentação final, sugerimos o uso de banners, pôsteres, produtos (maquetes, vídeos, folders, jogos) ou workshops para comunicar efetivamente os resultados alcançados. Sugerimos evitar apresentações em PowerPoint e encorajamos o uso da criatividade ou então que seja algo adicional.

Não esqueça de convidar a organização participante ou público-alvo do seu produto ou projeto para o evento da Experience. Os alunos sempre trazem sugestões valiosas de convidados.

Inspirando-nos em pitches, sugerimos fomentar a interação direta entre os alunos e os convidados. Distribuir brindes e panfletos pode ser uma estratégia eficaz para envolver o público-alvo, proporcionando uma experiência enriquecedora para todos os participantes.

Antecipamos uma excelente Experiência Aplicada nos cursos de Administração e Ciências Contábeis, promovendo não apenas o aprendizado acadêmico, mas também o engajamento com as questões sociais relevantes da comunidade local.

AGRONOMIA

Os projetos de Experiência Aplicada no curso de Agronomia devem promover a articulação prática do conhecimento acadêmico com as necessidades da comunidade onde a instituição se insere, interagindo e transformando a realidade social. Dessa forma, permite-se a inserção precoce dos alunos na prática, propondo solução de problemas, modelos de inovações ou realizando pesquisas investigativas.

Os temas podem envolver ações de conscientização, capacitação, difusão de tecnologia e informação, consultorias, emissão de laudos, bem como a realização de pesquisas de campo por meio de levantamento de dados ou indicadores de desempenho e prevalência/frequência de doenças.

Para a apresentação final os alunos poderão utilizar de diversos recursos, como a elaboração de banners, folders ou jornais. Ministras palestras para o público de comunidades participantes dos projetos. Elaboração de vídeos e documentários que eventualmente poderão ser disponibilizados em mídias digitais de amplo alcance.

ARQUITETURA E URBANISMO E ENGENHARIAS

O desenvolvimento de projetos das Experiências Aplicadas nas Engenharias Civil, Elétrica, Mecânica, de Produção e na Arquitetura e Urbanismo devem acontecer ao longo de todo o semestre pelo intermédio dos docentes, em trabalhos que apresentem a prática dos conteúdos que estão sendo abordados no módulo.

Propõem-se que, em grupos, os estudantes identifiquem potenciais problemas a serem solucionados nas organizações e na sociedade, de modo geral. Para que, assim, possam desenvolver projetos que envolvam a teoria estudada no módulo com a prática necessária para solucionar as demandas reais e potenciais existentes no dia a dia.

Devem ser elaborados protótipos, banners, artigos científicos, entre outros produtos que deixem claro o projeto desenvolvido pelos grupos.

É primordial o acompanhamento, por parte do docente, das competências e habilidades desejadas, a fim de que o perfil do egresso esteja alinhado.

Para a semana do Experience, quando os projetos são apresentados, é imprescindível que a comunidade, as organizações, de modo geral, sejam convidadas para apreciar a solução identificada pelos estudantes ao longo do projeto.

DIREITO

Para o desenvolvimento dos projetos de Experiência Aplicada no curso de Direito, sugere-se a integração do tema da Experiência Aplicada com a realidade local. Propõe-se que os grupos de alunos identifiquem um problema social em que o Direito possa desempenhar um papel na busca por soluções, as quais serão apresentadas no evento da Experience.

Ao longo do semestre, recomenda-se a elaboração de papers ou artigos científicos, fortalecendo o desenvolvimento acadêmico e contribuindo para a avaliação do desempenho dos alunos. Além disso, é essencial acompanhar o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como liderança e trabalho em equipe.

Na apresentação final, sugere-se o uso de banners, pôsteres ou workshops para comunicar efetivamente os resultados alcançados. É importante convidar o público-alvo das pesquisas para o evento da Experience.

Inspirando-nos em eventos como a Fenalaw, propomos fomentar a interação direta entre os alunos e os convidados. A distribuição de brindes e panfletos pode ser uma estratégia eficaz para envolver o público-alvo.

Antecipamos uma excelente Experiência Aplicada no curso de Direito, promovendo não apenas o aprendizado acadêmico, mas também o engajamento com questões sociais relevantes da comunidade local.

GASTRONOMIA

Aula Show

Banca de avaliação popular - para avaliação das EA's.

Apresentação dos pratos para avaliação no espaço do Shopping.

MEDICINA VETERINÁRIA

Os projetos de Experiência Aplicada no curso de Medicina Veterinária devem promover a articulação prática do conhecimento acadêmico com as necessidades da comunidade onde a instituição se insere, interagindo e transformando a realidade social. Dessa forma, permite-se a inserção precoce dos alunos na prática, propondo solução de problemas, modelos de inovações ou realizando pesquisas investigativas.

Os temas podem envolver ações de conscientização, capacitação, difusão de tecnologia e informação, consultorias, emissão de laudos, bem como a realização de pesquisas de campo por meio de levantamento de dados ou indicadores de desempenho e prevalência/frequência de doenças.

Para a apresentação final os alunos poderão utilizar de diversos recursos, como a elaboração de banners, folders ou jornais. Ministras palestras para o público de comunidades participantes dos projetos. Elaboração de vídeos e documentários que eventualmente poderão ser disponibilizados em mídias digitais de amplo alcance.

ODONTOLOGIA

Para desenvolvimento dos projetos de Experiência Aplicada no curso de ODONTOLOGIA, sugerimos a integração do tema da EA com a realidade local, seja através do tema ou da produção de um conteúdo ou produto voltado para a comunidade local (consciente e participativo frente às políticas sociais, culturais, econômicas e ambientais e atento às inovações tecnológicas).

Propomos que os grupos de alunos produzam um produto ou um projeto com dados que possam desempenhar um papel para a comunidade na busca por soluções ou apoio e que serão apresentadas no evento da Experience.

Na apresentação final, sugerimos o uso de banners, pôsteres, produtos (maquetes, vídeos, folders, jogos) ou workshops para comunicar efetivamente os resultados alcançados. Sugerimos evitar apresentações em PowerPoint e encorajamos o uso da criatividade.

Não esqueça de convidar o público-alvo das do seu produto ou projeto para o evento da Experience. Os alunos sempre trazem sugestões valiosas de convidados.

Inspirando-nos em eventos como a Fenalaw, sugerimos fomentar a interação direta entre os alunos e os convidados. Distribuir brindes e panfletos pode ser uma estratégia eficaz para envolver o público-alvo, proporcionando uma experiência enriquecedora para todos os participantes.

Antecipamos uma excelente Experiência Aplicada no curso de Odontologia, promovendo não apenas o aprendizado acadêmico, mas também o engajamento com as questões sociais relevantes da comunidade local.

SAÚDE

Para o desenvolvimento dos projetos de Experiência Aplicada nos demais cursos da SAÚDE, sugerimos a integração do tema da EA com a realidade local, seja através do tema ou da produção de um produto para a comunidade local. Ressalta-se que a EA é uma proposta transversal entre as órbitas, envolvendo os alunos em conteúdos específicos através da construção de projetos.

Propomos que os grupos de alunos sejam apresentados aos problemas reais das comunidades e empresas. A partir deste contato inicial, os alunos irão desenvolver as habilidades e competências profissionais específicas do curso, além de abordar outras habilidades tais como autonomia, capacidade de resolução de problemas, colaboração, criatividade, comunicação, dentre outras.

Assim, ressaltamos que o aluno conheça o problema, analise – podendo ser constituído de análise de cenários – e sintetize, isto é, que o aluno apresente um estudo inicial sobre o desafio, o planejamento para o desenvolvimento do projeto, uma coleta de dados, quando possível e permitido eticamente, e um esboço do produto final, para uma avaliação intermediária. Posteriormente, com o projeto executado, sugerimos o uso de banners, pôsters, produtos (entrevistas, podcast, maquetes, vídeos, protótipos, jogos entre outros) ou workshops para comunicar efetivamente os resultados alcançados. A proposta é a valorização do aluno como protagonista do processo de resolução de problemas. Assim, inspirando-nos em outros eventos sobre inovação, sugerimos fomentar a interação direta entre os alunos e os convidados. Este momento da Experience é um canal de comunicação entre empresas, investidores, departamentos, serviços privados e públicos que convivem com a realidade explorada pelos nossos alunos. Neste momento, as empresas podem investir ou se inspirar nas soluções apresentadas pelos nossos alunos.

Além disto, o envolvimento da comunidade e do núcleo familiar do aluno também é importante, afinal, as propostas estão de acordo com o princípio do envolvimento da comunidade local e o retorno para a sociedade através da educação. No momento da Experience, é importante que o grupo de alunos tenha em seu planejamento sobre como irá gerar engajamento dos participantes, dessa forma, o momento se torna interativo. Distribuir brindes/panfletos e o uso de metodologias ativas pelos alunos podem ser estratégias eficazes para envolver o público-alvo, proporcionando uma experiência enriquecedora para todos os participantes.

Antecipamos uma excelente Experiência Aplicada nos demais cursos da SAÚDE, promovendo não apenas o aprendizado acadêmico, mas também o engajamento com as questões sociais relevantes da comunidade local.

Psicologia

As Experiências Aplicadas são disciplinas obrigatórias cuja metodologia de aprendizagem é a de construção de projetos, pesquisas teóricas ou empíricas para estudo do tema macro da disciplina. As outras disciplinas cursadas nesse mesmo módulo possuem conexão teórica com a Experiência Aplicada a fim de fundamentar e permitir uma aprendizagem mais integrada à realidade do aluno e atuação profissional do psicólogo na atualidade. Portanto, as disciplinas de Experiências Aplicadas além de subsidiar o estudo teórico proposto em sua ementa, possuem o destaque de fomentar:

- a) Práticas de investigação científica em psicologia;
- b) Habilidades de escrita textual;
- c) Delimitação de problemas atuais da atuação da psicologia;
- d) Estudo de metodologias de revisão de literatura;
- e) Treino de metodologias de construção e execução de projetos psicossociais reais ou fictícios;

Os projetos de Experiências Aplicadas são uma oportunidade para os alunos articularem a teoria com a prática, buscando soluções para problemas locais. Eles podem, inclusive, abranger propostas artísticas e culturais, como instalações, performances ou análises de obras literárias. Em todos os casos, a revisão bibliográfica em periódicos científicos sobre a temática pelo aluno é obrigatória.

É importante ressaltar que não se confundem os trabalhos de Experiências Aplicadas em Psicologia com as atuações de estágios ou com as atividades de extensão. Portanto, mesmo quando envolvem a observação e a interação com pessoas, comunidades ou instituições, eles não devem ser entendidos como intervenções profissionais ou prestação de serviço.

O objetivo principal das Experiências Aplicadas é o aprendizado e a formação pedagógica do aluno através da execução de uma atividade/projeto coletivo sobre um tema estudado durante o semestre. É uma atividade de investigação científica de um problema da área psi, com a finalidade de capacitação teórica, não de intervenção profissional.

FICHA DE AVALIAÇÃO DO PROFESSOR – EXPERIÊNCIA APLICADA 10 PONTOS

FICHA DE AVALIAÇÃO	
Disciplina:	
Professor:	
Curso/ período:	
Alunos:	

Critérios	Deixou a desejar (0 a 50% da nota) 1,0	Chegou quase lá (50 a 80% da nota) 1,5	Cumpriu (80 a 100% da nota) 2,0	Superou as expectativas (100% da nota) 2,0	Evidências
Relevância do tema para a comunidade acadêmica.					
Coerência entre o tema, objetivos e a proposta do grupo com o que foi apresentado.					
Exploração do conteúdo (domínio do conteúdo).					
Criatividade/Inovação no desenvolvimento do projeto (faz conexões entre conhecimentos prévios e novos)					
Clareza na comunicação oral e organização das ideias, Organização visual e uso adequado da língua portuguesa (gramática, pontuação, ortografia, coerência).					

Cada critério valerá 2 pontos.

FICHA DE AVALIAÇÃO DA BANCA – EXPERIÊNCIA APLICADA 20 PONTOS

FICHA DE AVALIAÇÃO	
Disciplina:	
Docente:	
Curso/ período:	
Avaliador:	
GRUPO:	

Título do Projeto:

Critérios (cada critério poderá ser avaliado até 4 pontos)	Deixou a desejar (0 a 50% da nota) 1 ponto	Chegou quase lá (50 a 80% da nota) 3 pontos	Cumpriu (80 a 100% da nota) 4 pontos	Superou as expectativas (100% da nota) 4 pontos
Relevância do tema para a comunidade acadêmica.				
Coerência entre o tema, objetivos e a proposta do grupo com o que foi apresentado.				
Exploração do conteúdo (domínio do conteúdo).				
Criatividade/Inovação no desenvolvimento do projeto (faz conexões entre conhecimentos prévios e novos).				
Clareza na comunicação oral e organização das ideias, organização visual.				

Cada critério valerá 4 pontos.