

ADOÇÃO DA ESTRATÉGIA DE MENTORIA 'FISHBOWL' EM PROJETOS INTEGRADORES EM CURSO DE GRADUAÇÃO

Prof. Dr. Ulisses F. Araújo - USP

Prof. Dr. Waldomiro Loyolla - Univesp

Prof. Dra. Mônica C. Garbin - Univesp

Prof. Dra. Carolina Costa Cavalcanti - Univesp

A Univesp

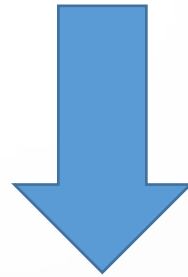
- É a quarta universidade pública do estado de São Paulo
- Cursos semipresenciais com atividades online em AVA e polos de apoio presenciais
- Oferta desde 2014 cursos de graduação em:
 - Licenciatura em Ciências Naturais e Matemática
 - Graduação em Engenharia da Computação e Engenharia da Produção
- Conta com 42 polos distribuídos em 24 cidades do estado

Objetivo do artigo

Demonstrar como a adoção da estratégia de mentoria, o Fishbowl, é utilizado nos cursos de graduação da Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP).

Modelo didático-pedagógico

- Metodologias Ativas de Aprendizagem - Aprendizagem Baseada em Problemas e por Projetos (ABPP) e Design Thinking.



Trabalho colaborativo e cooperativo em grupo.

Projeto Integrador - PI

- Desenvolvido por grupos de até 6 estudantes que são acompanhador por um mediador presencial;
- Aproxima os estudantes ao mundo profissional real;
- Permite que estudantes sejam protagonistas de sua aprendizagem (ARAÚJO et. al, 2014);
- Incentiva a criatividade dos estudantes para a busca de soluções (SAWYER, 2006);
- Adota a metodologia do Design Thinking (d.School, 2011) a partir da perspectiva do Design Centrado no Ser Humano (HCD) (IDEO, 2009).

3 passos essenciais do PI

1. Aproximação ao tema, elaboração e análise do problema.
2. Desenvolvimento de ações que levem à resolução do problema, por meio da criação de protótipos.
3. Socialização dos conhecimentos produzidos, visando obter feedback antes da implementação do protótipo, e a produção de relatório escrito.

Fishbowl™

O Fishbowl™ foi inspirado em ambientes de aprendizagem de escolas de medicina, onde é comum ver salas de cirurgias especiais, com paredes de vidro, onde especialistas operam seus pacientes (por exemplo, uma cirurgia aberta de coração) e os estudantes de medicina aprendem observando.

PBL Lab - <http://pbl.stanford.edu/>



Como funciona





Licenciatura

2
especialistas/
mentores

3 grupos

143
convidados

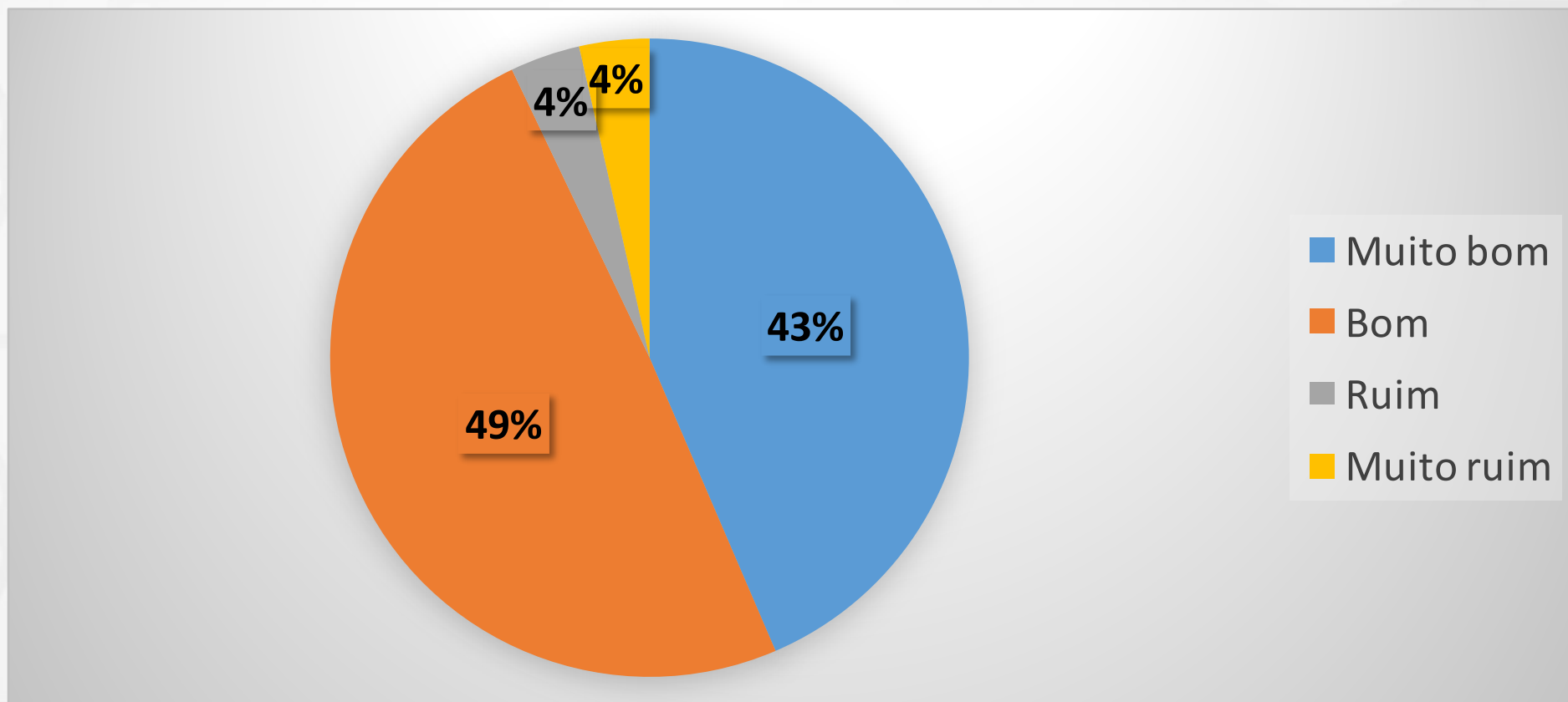
Engenharia

2
especialistas/
mentores

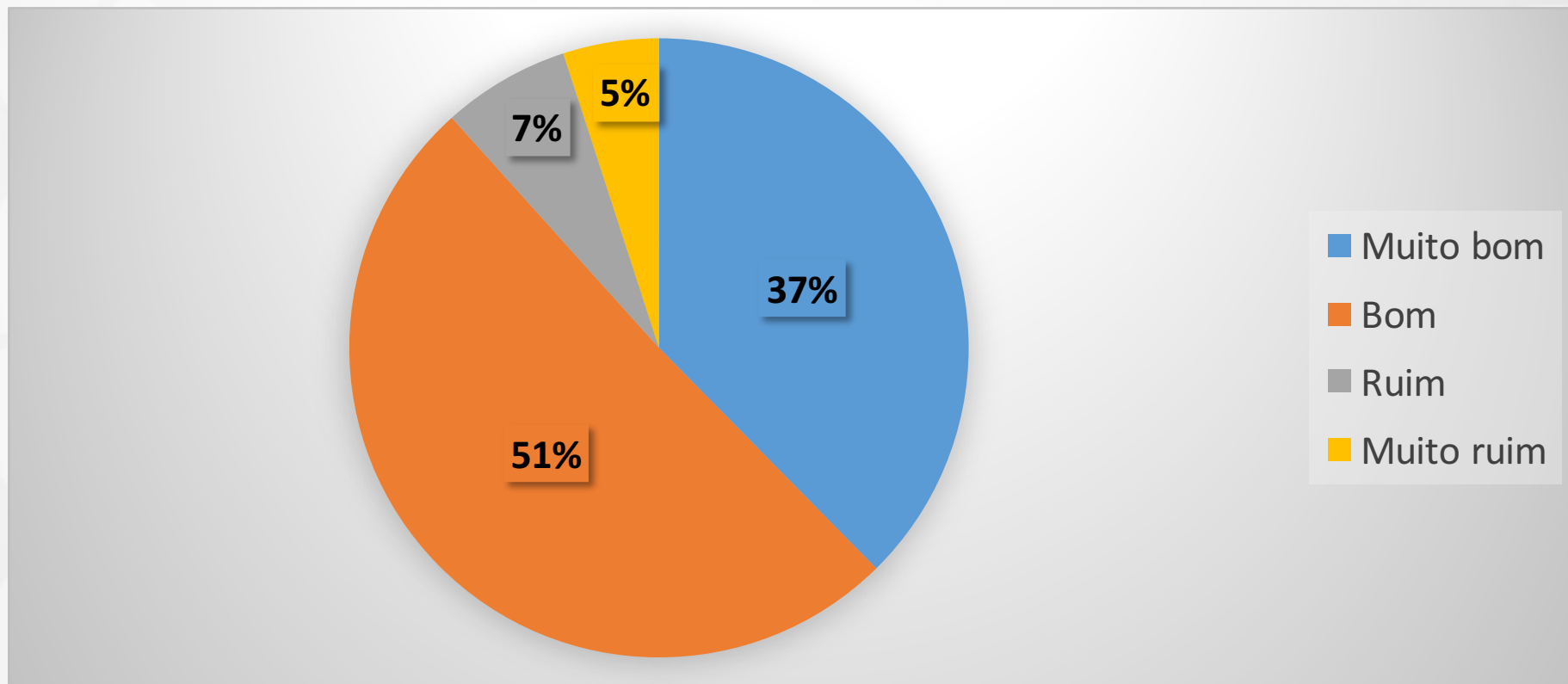
3 grupos

91
convidados

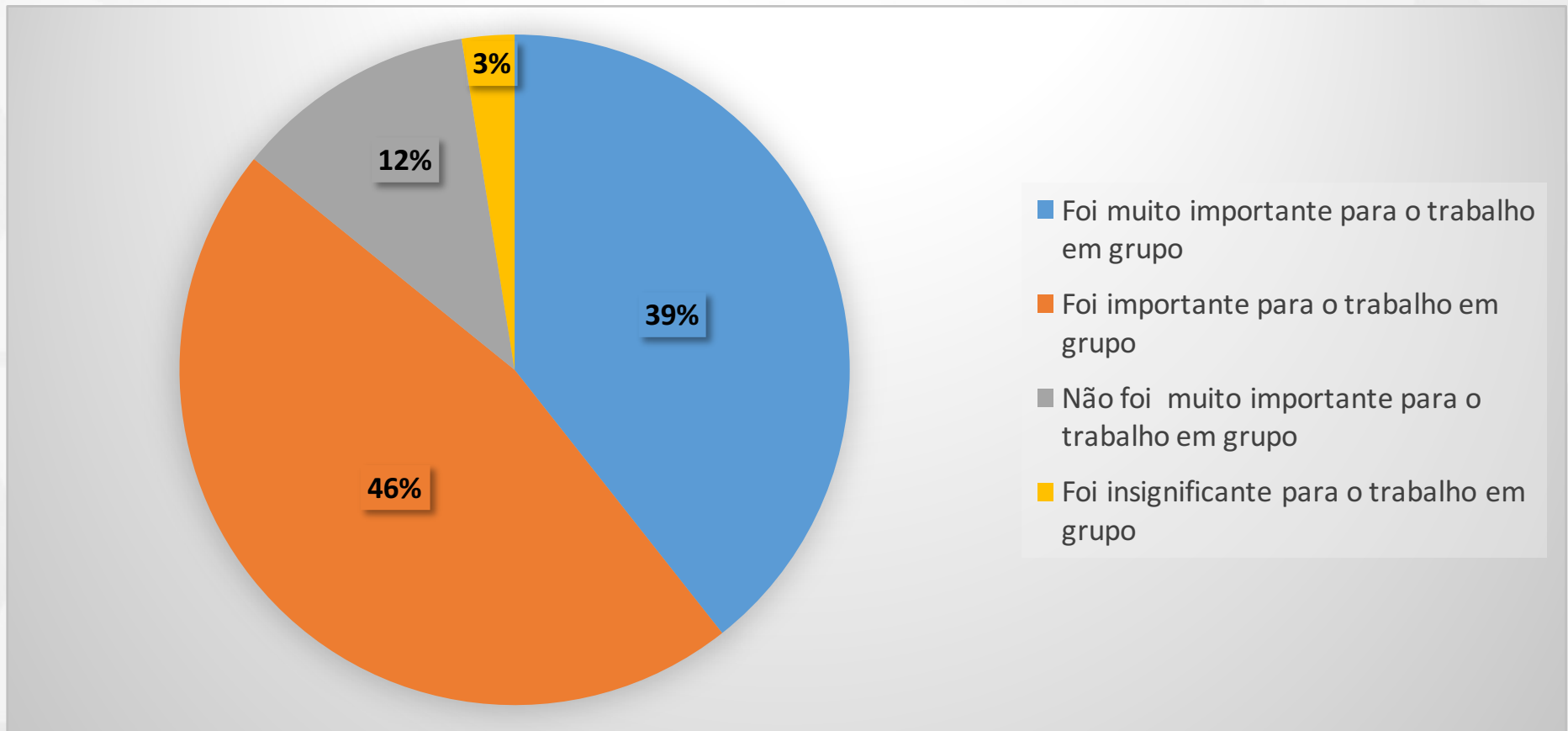
Licenciatura - Avalie, de maneira global, a experiência da sessão de Fishbowl™



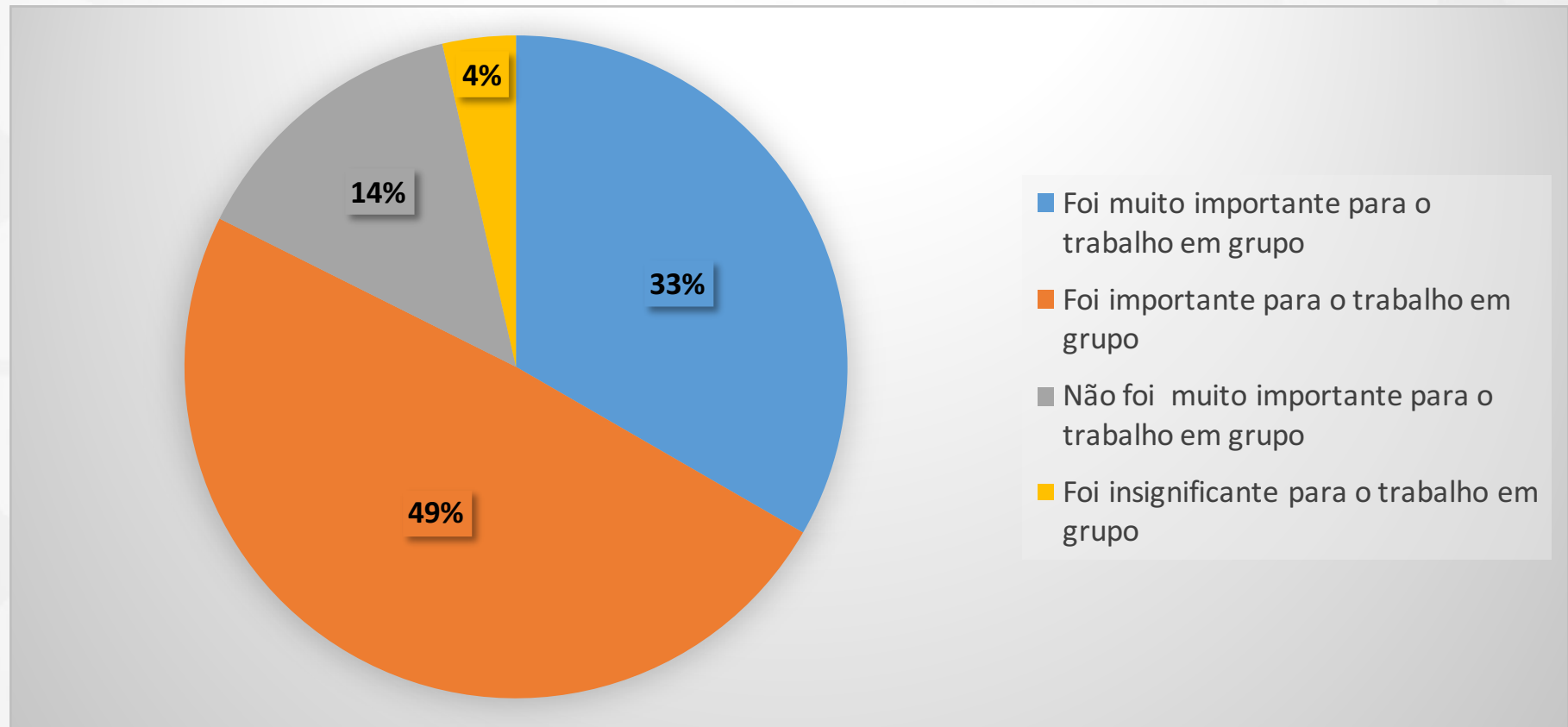
Engenharia - Avalie, de maneira global, a experiência da sessão de Fishbowl™



Licenciatura - Avalie a importância do "Fishbowl" para o desenvolvimento do trabalho em grupo



Engenharia - Avalie a importancia do "Fishbowl" para o desenvolvimento do trabalho em grupo



Estudante - Licenciatura

"As ideias que surgiram foram relacionadas com o melhoramento do nosso protótipo. Os pontos 5 levantados pelos mentores contribuíram para pensar melhor sobre o nosso protótipo e como ele pode ser mais interessante"

Estudante - Engenharia

*"Expandiu a visão para problemas despercebidos
que podem ser melhorados"*

Referências

ARAÚJO, U. F., FRUCHTER, R., GARBIN, M. C., PASCOALINO, L. N. & ARAÚJO, V. A. The reorganization of time, space, and relationships in school with the use of active learning methodologies and collaborative tools. *ETD - Educação Temática Digital*, 2014. Acesso em 14 março 2016. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/etd/v16n01/v16n01a07.pdf>.

BARDIN, L. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2007.

BEHAR, P. A. *Modelos pedagógicos em educação a distância*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

CARBONELL, M. R.; & CATASÚS, M. G. Diseño y utilización de un entorno de aprendizaje colaborativo basado en la Web 2.0, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 11 (1), 83-94. 2012. Acesso em 29 janeiro 2016. Disponível em: <http://relatec.unex.es/article/view/833/631>.

IDEO. *HCD - Human Centered Design: Kit de ferramentas*. Palo Alto: Ideo. 102 p., 2009. Disponível em: <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>. Acesso em 11 março 2016.

MEINEL, C.; & LEIFER, L. *Design Thinking Research - Studying Co-Creation in Practice*. Springer, 2011.

SAWYER, R. K. Educating for innovation. *Thinking Skills and Creativity* 1 (1) 41-48, 2006. Acesso em 12 de maio de 2015. Disponível em: <http://cmappublic2.ihmc.us/rid=1J61LBYJK-17C3JQN-WBB/sawyer2006.pdf>

Obrigada!

Profa. Dra. Mônica Cristina Garbin
monica.garbin@univesp.br