



**Universidade Federal de Santa Maria - UFSM**  
**Educação a Distância da UFSM - EAD**  
**Universidade Aberta do Brasil - UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação**  
**Aplicadas à Educação**

**Polo:** Santana do Livramento – RS  
**Disciplina:** Elaboração de Artigo Científico  
**Professor Orientador:** Prof. Dr. Hermes Renato Hidelbrand  
**Data da defesa:** 23 de novembro de 2012

**O Processo de Ensino-Aprendizagem de Marketing na**  
**Escola Estadual de Educação Profissional Dom Pedrito.**

***The Mobile Media Teaching and Learning Marketing***  
***State School of Professional Education Dom Pedrito***

**POZZEBON, Pâmela Vaz Oliveira.**

Bacharel em Administração. Universidade da Região da Campanha, Dom Pedrito, RS.

**Resumo**

O projeto pretende identificar e analisar as possibilidades de uso dos dispositivos móveis (*laptops, notebooks, tablets* e celulares) e de aplicativos, pesquisas via Internet, e-books, livros, revistas e periódicos como ferramentas educacionais voltadas para o ensino-aprendizagem de marketing para alunos do curso técnico em administração. Serão observadas e desenvolvidas produções que podem ser utilizadas no desenvolvimento de ações e atividades que serão aplicadas aos alunos do referido curso. Estas produções possibilitam desenvolver ações e atividades de ensino-aprendizagem no contexto escolar e, assim, o projeto prevê a implementação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA visando o ensino da disciplina de Gestão de Marketing na Escola Estadual de Educação Profissional Dom Pedrito.

**Palavras-chave:** Ambiente virtual de aprendizagem, Contexto Escolar, Marketing, Tecnologia da Informação e Comunicação.

**Abstract**

*The project aims to identify and analyze the possible use of mobile devices (laptops, notebooks, tablets and mobile phones) and applications, Internet research, e-books, books, magazines and newspapers as educational tools aimed at teaching-learning marketing for students of technical administration. Will be observed and developed productions that can be*

*used in the development of actions and activities that will apply to this course. These productions allow developing actions and activities of teaching and learning in the school context and thus, the project foresees the implementation of a Virtual Learning Environment - VLE targeting the teaching of Marketing Management at the State School of Professional Education Dom Pedrito*

**Key words:** *Virtual learning environment, School Context, Marketing, Information Technology and Communication.*

## **1. INTRODUÇÃO**

A educação é um processo contínuo de desenvolvimento que vem sofrendo profundas modificações. Para acompanhar este desenvolvimento é preciso uma nova visão dos educadores, principalmente, daqueles que irão atuar na formação de profissionais para o mercado de trabalho, pois estes educandos deverão dominar o conhecimento que lhes é transmitido para serem capazes de lidar com o fluxo de informações geradas pelas novas tecnologias.

O surgimento da Internet e a convergência de diversas mídias em um mesmo suporte fizeram com que o usuário obtivesse maior velocidade de acesso às informações.

Dessa forma, várias iniciativas de mobilização para uso da Internet no contexto escolar, começaram a ser utilizadas como políticas de inclusão e formação de professores para uso das Tecnologias da Comunicação e Informação – TIC.

A partir da inserção e do desenvolvimento das novas formas de atuação na educação, por exemplo, o uso de *tablets*, Ambientes Virtuais de Aprendizagem - AVA, jogos interativos, animações, hipertextos e rede sociais, estão mudando as formas de ensinar e aprender, gerando a necessidade do educador adotar novas concepções de trabalho.

O processo de ensino-aprendizagem deve ser pensado e programado de maneira a formar um indivíduo globalmente comprometido e que tenha a capacidade de analisar criticamente o conjunto de informações disponíveis nas mídias emergentes.

A educação ao utilizar estas mídias deve conduzir o processo de ensino-aprendizagem a partir de questionamentos, da análise dos contextos narrativos e da conexão de ideias, proporcionando ao aluno relacionar e elaborar aspectos pessoais sobre a sua visão da realidade, compartilhando estas no espaço da sala de aula.

Assim, o educador poderá entender a maneira como o educando elabora, recebe e processa as informações veiculadas pelos meios de comunicação.

Para Vesce (2008) entre as mídias mais utilizadas no ambiente escolar em sala de aula como recursos de ensino-aprendizagem estão: o material impresso, a televisão/vídeo, o rádio e a informática, tendo esta última a particularidade de ser uma mídia mais completa, pois que agrega recursos de diversos tipos.

Destaca-se o Objeto de Aprendizagem - OA, como um recurso de fácil manuseio e que possibilita à interação, o compartilhamento, a veiculação e a integração com diversos conteúdos e mídias, tais como: áudio, vídeo, imagens, textos e links, em um mesmo suporte. Este recurso cria uma nova ordem na antiga hierarquia natural entre professores e alunos, que apesar de trazer grandes desafios para os professores, passa a possibilitar a construção coletiva de conhecimento de uma maneira ainda mais rápida pelo educando.

O uso de recursos digitais e móveis por meio das ações que visam buscar atividades na construção do conhecimento, que favoreçam o processo ensino-aprendizagem de forma criativa e motivadora, pode levar o educando a obter uma formação profissional autônoma possibilitando-o atuar no mercado de trabalho e enfrentar os desafios existentes.

## **2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

O sistema educacional vem buscando novas formas de pensar a educação devido às grandes mudanças globais, econômicas, sociais e políticas de maneira a utilizar novos métodos de trabalho no processo de ensino-aprendizagem.

Diante disto, busca-se a utilização de recursos midiáticos e o uso de novas tecnologias com o intuito de incluí-las no contexto educacional e no processo de desenvolvimento educacional, diferente de uma visão onde:

A narração, de que o educador é o sujeito, conduz os educandos à memorização mecânica do conteúdo narrado. Mais ainda, a narração os transforma em “vasilhas”, em recipientes a serem “enchidos” pelo educador. Quanto mais vá “enchendo” os recipientes com seus “depósitos”, tanto melhor educador será. Quanto mais se deixem docilmente “encher”, tanto melhores educandos serão. [...] Desta maneira, a educação se torna um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador o depositante.

Em lugar de comunicar-se, o educador faz “comunicados” e depósitos que os educandos, meras incidências, recebem pacientemente, memorizam e repetem. (FREIRE, 1987, p.58).

A realização de estudos visa a compreensão das perspectivas de ensino e aprendizagem apontadas pelos principais pensadores e teóricos da atualidade, que envolvem as áreas cruciais como: educação, cultura, sociedade, desenvolvimento sustentável, economia, expressões e impressões realizadas nas mídias digitais. Por isso, pensar na educação do futuro é primordial, pois de acordo com Freire (1987, p.69) “não pode haver conhecimento, pois os educandos não são chamados a conhecer, mas a memorizar o conteúdo narrado pelo educador”, por isso é necessário pensar e repensar o ensino-aprendizagem.

## **2.1 Como pensar o processo de ensino-aprendizagem**

É necessário que o educador pense e repense o processo de ensino-aprendizagem, de forma contínua e de modo a garantir que o educando se desenvolva de maneira interessada e inovadora, em relação ao meio em que ele está inserido. É necessário direcionar o ensino-aprendizagem para este contexto, procurando promover a melhoria social. Segundo Moraes e Valente,

[...] Como educadores, precisamos estar mais conscientes a respeito desses aspectos para que possamos planejar e utilizar procedimentos metodológicos mais adequados e consoantes com as concepções epistemológicas e as explicações ontológicas que dão o devido suporte. (2007, p.14).

A importância de considerar as concepções epistemológicas na utilização de novos métodos de ensino torna-se relevante, pois ela demonstra como agir no processo de construção do ensino-aprendizagem, baseando-se no desenvolvimento do conhecimento por meio da experiência do educando e da sua racionalidade. As explicações ontológicas a que nos referimos se fazem necessárias durante o processo de planejamento educacional, a fim de possibilitar um conhecimento do “ser” e de sua realidade. O educador tem como missão de trabalho desenvolver uma série de conhecimentos e aprimoramentos em seus educando, e para que isso ocorra é necessário reconhecer-se a realidade dos educandos, e que posteriormente haja um conhecimento mais aprofundado da vivência destes, apoiando-se nas

teorias ontológicas, psicológicas, nos fatores culturais e ideológicos que fazem parte da sua existência.

[...] As questões educacionais sejam elas relacionadas à pesquisa, à didática, à avaliação, ao currículo, não devem ser tratadas de maneira isolada, desvinculadas de um discurso mais profundo e abrangente, do qual fazem parte as questões filosóficas e epistemológicas, necessitando essa discussão devem ser retomadas nos ambientes educacionais, especialmente na pós-graduação, pois na maioria das vezes, esses cursos vêm deixando de lado o estudo mais aprofundado das questões ontológicas e epistemológicas, preocupando-se mais diretamente com o fenômeno educacional em si, com práticas muitas vezes desprovidas da teoria, sem refletir o que caracteriza o ser humano e a sua realidade. (MORAES E VALENTE, 2007, p.14-15).

Baseando-se na pesquisa e nos recursos tecnológicos de informação e comunicação, os quais se apresentam como um desafio para o educador substituir os métodos tradicionais de trabalho e entrar em um novo contexto, que exige do processo de ensino-aprendizagem mais dedicação e um pensar mais amplo. Para que, desta forma, aconteça a troca de informações por meio dos inúmeros recursos tecnológicos, os quais estão disponíveis e facilitam a aproximação entre o educar do educando, enfatizando para que ambos construam conjuntamente o conhecimento e, assim, haja um favorecimento na mudança da realidade do ambiente onde estão inseridos.

[...] O comportamento humano difere qualitativamente do comportamento animal, na mesma extensão em que diferem adaptabilidade e desenvolvimento dos animais. O desenvolvimento psicológico dos homens é parte do desenvolvimento histórico geral de nossa espécie e assim deve ser entendido. A aceitação dessa proposição significa termos que encontrar uma nova metodologia para a experimentação psicológica. (VYGOTSKY 1991, p.69).

Segundo Sandin-Esteban (2003 *apud* MORAES E VALENTE, 2008, p.14) afirmam que a formação do pesquisador-educacional requer uma visão mais aprofundada em relação não apenas ao método em si, mas também em suas inter-relações com questões mais amplas e profundas de natureza ontológica, epistemológica e metodológica.

Assim, é por meio da educação, tanto nas séries iniciais como no ensino profissionalizante, onde jovens e adultos procuram meios para a profissionalização, com o intuito de ingressarem no mercado de trabalho ou de se manterem com

melhor atuação, que as redes digitais e móveis devem ser exploradas como recursos educacionais que facilitem o processo de ensino e de aprendizagem, notando que ainda existe uma gama de cidadãos que está alheia a esta realidade, por isso é preciso que sejam desenvolvidos fatores culturais e sociais, através de uma educação que possibilite a inserção desta nova visão em suas vidas.

Qualquer abordagem fundamentalmente nova de um problema científico leva, inevitavelmente, a novos métodos adequados às novas maneiras de se colocar os problemas, requer muito mais do que uma simples modificação dos métodos previamente aceitos. (VYGOTSKY, 1999, p.67).

Conforme FREIRE, (1987) o homem está em busca de sua vocação ontológica que é a de se humanizar e, assim, deve utilizar sua capacidade intelectual e de discernimento a fim de perceber que a educação tradicional irá mantê-los presos a um sistema arcaico. E, com esta visão, ele deve buscar mudar a realidade ao seu redor de modo a se tornar autônomo e independente. Um curso de capacitação profissional que demonstre o uso das novas práticas de ensino-aprendizagem direcionadas ao trabalho deve capacitar os docentes para usar as tecnologias em sala de aula, como forma de realizar a verdadeira mudança cultural e social no processo educacional.

As redes digitais e móveis fazem parte da vida de cidadãos de todas as idades e meios sociais, isto mostra uma nova realidade digital onde todos estão ou devem estar incluídos em pouco tempo, pois as mudanças tecnologias acontecem rapidamente e têm como intuito facilitar todos os campos de trabalho.

De um lado, o professor, acostumado à lousa, a oralidade face a face e acompanhada, na maioria das vezes, por apresentações do tipo “*ppoint*” e de aulas práticas. Agora se obriga ao conhecimento e produção de novas formas de bem comunicar. Na outra ponta, literalmente, esta o aluno cujas características que formam seu perfil de estudante são as mesmas do sistema acima citado. No entanto, na nova sistemática e ao se tornar um receptor isolado das mensagens se vê envolvido dinamicamente e de forma diferenciada com todos os processos mentais que o levam ao aprendizado. (TIELLET, 2012, grifo do autor).

As atividades no ensino profissionalizante através do uso de redes digitais e móveis apontam para uma mudança de paradigma no processo de ensino-aprendizagem, tais como:

- Transformar a aprendizagem em algo divertido, tornando bastante acessível às disciplinas que envolvem o curso técnico em administração;
- Adquirir consciência da administração da vida cotidiana;
- Pensar, raciocinar, buscar por meio das produções e jogos eletrônicos a solução de problemas;
- Desenvolver autoestima, habilidades científicas da área de administração, solidariedade e colaboração;
- Sistematizar de ideias onde os conteúdos atravessam diversas áreas do conhecimento, abordando conceitos e princípios de disciplinas de forma articulada.

Deste modo, o educador problematizador refaz, constantemente, seu ato cognoscente, na cognoscidade dos educandos. Estes, em lugar de serem recipientes dóceis de depósitos, são agora investigadores críticos, em dialogo com o educador, investigador crítico, também (FREIRE, 1987, p.69-70 grifo do autor).

É importante que o educador utilize meios para formar um ser autônomo em relação às situações cotidianas, onde a

[...] prática educativa constituir-se em uma situação gnosiológica, o papel do educador problematizador é proporcionar, com os educandos, as condições em que se dê a superação do conhecimento no nível da *doxa* pelo verdadeiro conhecimento, o que se dá no nível do *logos*. (FREIRE, 1987, p.69-70 grifo do autor).

A Internet vem sendo um dos meios mais utilizados pelas empresas e pelos educandos para pesquisas devido à facilidade, tanto em termos de rapidez, quanto ao baixo custo. Já a utilização dos meios de comunicação como o telefone celular já se tornou quase que indispensável no campo de trabalho e também no meio escolar, assim como o uso de redes sociais, correio eletrônico, etc., pois:

Quanto mais se problematizam os educandos, como seres no mundo, tanto mais se sentirão desafiados. Tanto mais desafiados, quanto mais obrigados a responder ao desafio. Desafiados, compreendem o desafio na própria ação de captá-lo. Mas, precisamente porque captam o desafio como um problema em suas conexões com outros, num plano de totalidade e não como algo petrificado, a compreensão resultante tende a tornar-se crescentemente crítica, pois isto, cada vez mais desalienada. Através dela, que provoca novas compreensões de novos desafios, que vão surgindo no processo de resposta, se vão reconhecendo, mais e mais, como compromisso. Assim se dá o conhecimento que engaja. (FREIRE, 1987, p.70).

O mercado de trabalho não aceita profissionais atuando, ou com a intenção de atuar, sem a qualificação para o uso de tecnologias, tais como: *notebook*, Internet, celular, *tablet*, *ipod*, etc. Por isso, faz-se necessário cada vez mais a inserção destes recursos no desenvolvimento do processo educacional.

Segundo Tiellet (2012) “as inovações que se apresentam no contexto da aprendizagem emergente da tecnologia digital, principalmente via Internet, fazem com que os responsáveis pela educação percebam as mudanças que ocorrem no processo educativo”.

Desta maneira Freire (1987) ressalta que, na medida em que o educador apresenta aos seus educandos as tarefas que serão realizadas utilizando os objetos de aprendizagem (interação diretamente com o computador, celular, tablet, ipod, etc., ou quaisquer outros recursos tecnológicos disponíveis, no contexto em que estão inseridos), o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais eficiente e eficaz.

## **2.2 Objetos de aprendizagem no contexto educacional**

Os Objetos de Aprendizagem são recursos, tecnológicos ou não, que devem ser utilizados como ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem. Eles devem utilizar métodos específicos que auxiliem na concretização do processo educacional que deve ser encarado em sua complexidade. Também tem como intenção, despertar e promover a criatividade e, hoje, deve ser trabalhado utilizando-se das diversas mídias: jogos, jogos eletrônicos, vídeos, simuladores, enfim, atividades eletrônicas ou não que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem. Eles são

[...] usados para um determinado fim, igual relevância a ser observada é “como” serão enviados e “onde” ficarão depositados e “quando” este objeto será usado. Grande quantidade de texto pode ser enviado e armazenado sem problema algum, no entanto, ao se pensar em OA hipermídia mudam os parâmetros, principalmente se acompanhados de movimento e sonorização, como no caso de vídeo [...]. (TIELLET, 2012).

Estes aspectos descritos são de fundamental importância para o desenvolvimento do educando, levando em consideração que o educador, ao utilizar este método, torna as aulas mais interessantes, pois:



Comunicar e aprender através das tecnologias digitais, tanto em sala de aula como em rede, constituem dois aspectos de uma das mais profundas mudanças resultantes dos processos de inovação que as tecnologias digitais estão impondo à Educação. Usar essa disponibilidade de forma adequada só traz benefícios e auxiliam no processo de ensino e aprendizagem [...]. (TIELLET, 2012).

A utilização das tecnologias de informação e comunicação desperta a motivação dos educandos por meio da curiosidade do objeto apresentado, por ser este algo novo, diferente dos demais métodos ao qual o educando está acostumado a ver explícito no seu cotidiano.

O Objeto de Aprendizagem desperta a criatividade mais facilmente, pois envolve o educando, fazendo com que este descubra um universo com inúmeras vantagens, onde acaba sendo absorvido e passa a almejar cada vez mais aprofundar-se na busca de novos conhecimentos, levando em conta que é relevante o educador desenvolver o conhecimento baseado em métodos.

De acordo com Morin (2000, p.31), devemos partir da necessidade do educando e com o auxílio e incentivo do educador, devemos deter “o conhecimento do conhecimento, que comporta a integração do conhecedor em seu conhecimento, deve ser, para a educação, um princípio e uma necessidade permanentes”, levando a criar uma nova forma de ensino- aprendizagem.

A educação profissional tem como propósito a formação para atuação dos educandos no mercado de trabalho, por isso objetiva-se no processo educacional o desenvolvimento de seres pensantes, éticos, com poder de exercer ideias, de identificar conceitos, de diferenciar objeções, de conviver com as adversidades e contextualidades do mundo. Como consequência, busca-se uma educação que deve promover a “inteligência geral” apta a referir-se ao complexo, ao contexto, de modo multidimensional e dentro da concepção global.

A missão dos educadores não é simplesmente serem meros detentores e transmissores do conhecimento, é desenvolver ideias, utilizar conhecimentos empíricos na busca por conhecimentos científicos na procura por resolver soluções cotidianas.

O educador cada vez mais deve instigar o educando a ser o agente transformador da sua realidade social e, para que isso aconteça, é necessário que haja uma mudança na forma de trabalho. Não existe outra maneira diferente de concretizar este processo, a não ser colocá-lo em prática, através das inúmeras

teorias que indicam a importância do desenvolvimento dos novos métodos de ensino aprendizagem.

### **3. A IMPORTÂNCIA DE EXPLORAR NOVOS MÉTODOS DE ENSINO APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE GESTÃO DE MARKETING**

A proposta de trabalho deste estudo direcionou-se para a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Gestão de Marketing no Curso Técnico em Administração da Escola Estadual de Educação Profissional Dom Pedrito.

A referida escola em que foi realizada esta investigação, localiza-se na BR 293, na zona rural do município de Dom Pedrito. Dispõe de acesso à Internet *wireless*, de laboratório de informática com mais de vinte computadores, quatro projetores a disposição dos professores e alunos para uso em sala de aula e de equipamento de som para a utilização de materiais com áudio.

As aulas realizadas no laboratório foram produtivas, porém, observou-se que devido ao uso da Internet ser liberado, os alunos ficavam acessando as redes sociais a todo o momento, o que dificultava a aprendizagem, pois acabavam fugindo do foco da aula e distraíndo os demais colegas.

Ao ser bloqueado o uso das redes sociais, o processo educacional tornou-se mais eficiente, pois se passou a utilizar a Internet como Objeto de Aprendizagem – AO. Assim, os alunos passaram a interagir com a rede de maneira curiosa e dinâmica, os questionamentos começaram a surgir e a realização as atividades propostas tornou-se mais eficaz.

Desta maneira, o processo de transferência do conhecimento empírico do cotidiano, passou a ser ampliado na busca do conhecimento científico e a troca de experiência entre os alunos foi benéfica melhorando a qualidade das aulas. Isto aconteceu quando alguns deles apresentaram dificuldades em realizar atividades com recursos tecnológicos e os colegas os auxiliaram. Percebeu-se que esta dificuldade foi apresentada por parte dos alunos que atuavam no mercado de trabalho, em áreas que não exigem esta habilidade.

Os alunos que deram suas contribuições para a realização do trabalho com o uso do computador, na verdade, contribuíram utilizando e compartilhando o seu conhecimento profissional.

O objetivo da ação pedagógica desenvolvida era construir uma proposta teórico-metodológica de intervenção e aplicação das TIC, das mídias digitais em um contexto escolar, pautada no conhecimento da realidade educativa e tendo como ênfase a temática de mostra integrada de habilidades múltiplas.

A proposta inicial desta investigação era observar, através da prática pedagógica, se os conhecimentos sistematizados ao longo do Curso tinham sido adquiridos e como os alunos respondiam à utilização das ferramentas e sistemas computacionais: *Blogs*<sup>1</sup>, *Youtube*<sup>2</sup>, celulares, etc., como Objeto de Aprendizagem.

A fim de viabilizar a proposta de estudo, delineou-se como objetivos específicos:

- Diagnosticar as características de nosso público, sujeitos do projeto (perfil do aluno e necessidades educativas dos usuários);
- Contextualizar a escola e as possibilidades e limitações da sala de informática;
- Delimitar o tema e conteúdos do plano de ensino;
- Definir as metas e os objetivos do plano de ensino;
- Delimitar a ferramenta tecnológica a ser utilizada, pesquisando um objeto de aprendizagem existente (em bancos ou repositórios de objetos de aprendizagem) ou desenvolver a construção de um objeto instrucional e finalmente;
- Implementar a proposta para avaliá-la.

De fato, utilizaram-se vídeos publicitários que possibilitaram aos alunos refletirem a respeito das indagações promovidas pelo professor. Elas abrangeram a compreensão das estratégias de leitura de propaganda audiovisual, percepção da importância da utilização de imagens e sons em textos publicitários, identificação da pesquisa das ideologias difundidas pelo discurso publicitário e promoção de comentários críticos sobre o tema.

---

<sup>1</sup> Um **blog** (abreviação de *Web log*, diário da Web) é um site que é fácil de ser criado, pois tem ferramentas que permitem que as pessoas desenvolvam seus próprios sites e que possam atualizá-los rapidamente a partir de acréscimos dos chamados artigos - *posts*. Os *posts* são organizados de forma cronológica inversa a partir de uma determinada temática proposta pelo *blog*. Muitos *blogs* fornecem comentários ou notícias sobre um assunto em particular. Outros funcionam como diários online. Um *blog* apresenta textos, imagens e vídeos e permite criar *links* para outros endereços na Internet. Um Blog permite que as pessoas deixem comentários de forma a interagir com o autor e outros leitores é uma parte importante de muitos *blogs*.

<sup>2</sup> *Youtube* é um website que permite que os usuários carreguem e compartilhem vídeos em formato digital. Ela tem grande impacto social, sendo que alguns usuários chegam a ter vídeos famosos no mundo inteiro. Sua interface já sofreu várias modificações, sendo de muito fácil acesso para aqueles que desejam enviar seus vídeos, ou simplesmente acessar e manter listas de vídeo particulares.

Partindo do conteúdo desenvolvido na disciplina de Gestão de Marketing foi desenvolvido um produto, e este foi mostrado em um encontro promovido na Escola, denominado “I Mostra Integrada de Habilidades Múltiplas”.

Esta ação teve como objetivo geral, propiciar aos discentes uma aplicação dos conhecimentos teóricos e habilidades adquiridas na disciplina de Gestão de Marketing, a partir da criação e desenvolvimento de um produto ou serviço, a partir da aplicação destes de maneira prática.

De modo detalhado, a disciplina teve como objetivos específicos:

- Contribuir para a formação de um profissional com habilidades e competências definidas de acordo com a ética e a responsabilidade necessária a um profissional competente na área administrativa de Marketing;
- Direcionar a formação e o desenvolvimento das habilidades e competências proposto pelo curso técnico com senso crítico;
- Estimular a iniciativa e a criatividade dos discentes na busca de soluções e inovações de propostas experimentais passíveis de aplicação;
- Elaborar ou transformar um produto, identificando sua utilidade;
- Elaborar a campanha de lançamento do produto desenvolvido, abrangendo os quesitos de uma campanha de marketing, através da identificação dos 4 Ps ou mix de marketing (produto, preço, promoção e praça); ferramentas de marketing; merchandising; marketing direto e e-commerce e telemarketing no desenvolvimento do projeto.

O conteúdo desenvolvido pretendia instigar a curiosidade dos alunos a sua participação no estabelecimento dos conceitos e aplicação destes na realidade do seu cotidiano. Posteriormente os alunos foram incentivados a colocarem os conhecimentos adquiridos em prática, criando um produto, pretendia-se elaborar e lançar este por meio de uma promoção, onde seriam utilizados os conhecimentos adquiridos na disciplina e em pesquisas realizadas em livros e na Internet para compor as ferramentas de *marketing*, *merchandising*, *e-commerce*, *telemarketing* e onde serão utilizados também os conhecimentos destes em informática, pois precisariam da TIC para a conclusão do trabalho.

Após o desenvolvimento da pesquisa e elaboração da adequação do produto, com a utilização de todos os recursos tecnológicos disponíveis na área da

comunicação para divulgação, dentro das ferramentas já conhecidas e desenvolvidas em sala de aula, na disciplina de Gestão de Marketing.

Então os produtos criados foram apresentados de forma a realizar a socialização de todos os trabalhos tanto internamente, quanto externamente para a comunidade em geral, em uma culminância denominada I Mostra de Habilidades Múltiplas da Escola Estadual de Educação Profissional Dom Pedrito.

Estes foram avaliados pela professora da disciplina durante a apresentação de lançamento do produto, através de uma ficha com critérios para exploração dos conhecimentos adquiridos pelos integrantes dos grupos.

Em um próximo encontro, durante a aula, a ficha avaliativa foi entregue aos grupos com um *feedback* da sua avaliação e com sugestões de crescimento e desenvolvimento das habilidades necessárias com intuito do progresso grupal e individual dos educandos.

Aos alunos também foi ofertada a possibilidade de avaliarem o trabalho, por meio de uma ficha, onde exploram suas opiniões em relação ao conhecimento que lhes foi acrescentado com o desenvolvimento deste, as dificuldades encontradas para realizá-lo e também possíveis falhas que estes puderam observar na organização da I Mostra.

O desenvolvimento do referido trabalho foi de suma importância para a comunidade escolar que foi prestigiada por vários segmentos como: 13ª Coordenadoria de Educação; URCAMP (Universidade da Região da Campanha) na presença dos alunos do curso técnico em informática, e dos alunos do Curso Superior em Administração, acompanhados pela professora da disciplina de marketing desta instituição, entre amigos, familiares e demais interessados nos trabalhos apresentados.

Devido à repercussão desta mostra, esta passou a fazer parte do cronograma de projetos escolares, e no 2º semestre do ano de 2012. Novamente passa a ser realizada, só que com algumas alterações na organização. Alterações estas que foram implantadas devido à opinião relatada na ficha avaliativa do evento, preenchidas pelos educandos participantes, modificações tais como:

- Exploração da metodologia científica no desenvolvimento do trabalho, passando este a ser um projeto científico;
- Apresentação deste em forma de feira, onde cada grupo tem o seu estande;

- Avaliação não será realizada somente pela professora da disciplina que orienta o projeto, mas por uma banca composta por quatro avaliadores, sendo formada respectivamente: por três professores da escola, sendo um destes a professora disciplina que orienta o projeto, (autora deste artigo) e os outros que ministram aulas no curso por uma pessoa da comunidade que é convidada tem formação na área de marketing.

Após a II Mostra Integrada de Habilidades Múltiplas onde foram apresentados quinze projetos de criação e desenvolvimento de produtos ou serviços como:

- Lixeira Separadora de Lixo como designação em braile que facilite o acesso para deficientes visuais, criada com materiais reaproveitados;
- Duas luminárias com colherinhas descartáveis e garrafa pet;
- Caninos *Pet* - casa de cachorro com garrafa *pet*;
- Sal *Light* Temperado;
- Margarina caseira feita com proteína de soja;
- ONG com projetos sociais, ofertando cursos de línguas, danças etc..
- Bolsas e carteiras feitas de caixa de leite;
- Lustres, estantes feitas de caixotes de madeira que são descartados por uma empresa local;
- O Casarão *City Tour* para a exploração dos pontos turísticos locais;
- Safári, conjunto de livro com jogos pedagógicos;
- Vassoura de garrafa *pet* e pá de lixo produzida com embalagem de materiais de limpeza descartados pela escola;
- Capas de feltro para *notebooks*, *tablets*, celulares feitas;
- Amacia: amaciante caseiro como o objetivo de reduzir custos de uma empresa;
- Fuxicos, enfeites e chaveiros feitos com sobras de retalhos de pano.

A seguir apresentaremos como foi desenvolvido o projeto de prestação de serviço “O Casarão *City Tour*” e o produto digital “Safari” desenvolvido para a disciplina de marketing.

O “O Casarão *City Tour*” é um projeto de prestação de serviço que objetiva ofertar através de um guia local os pontos turísticos do município. Para o desenvolvimento deste projeto foi realizada uma pesquisa de mercado que demonstrou a necessidade desta prestação de serviço para o município, pois o

turismo é pouco explorado. Inicialmente se realizou uma revisão bibliográfica dos pontos turísticos e culturais do município, bem como o levantamento dos custos deste serviço e da rota logística a ser seguida durante o passeio.

O serviço de *City Tur* tem como público alvo pessoas de idades variadas, desde crianças em idade escolar até idosos. Ele será agregado às atividades do restaurante O Casarão que é uma empresa fictícia criada em outro projeto escolar, a qual ofertará alimentação opcional ou previamente agendada aos turistas, o transporte será realizado através da locação de ônibus ou micro-ônibus de uma empresa local.

A divulgação do serviço será realizada através da distribuição de folders, visitas em escolas locais e da região, propaganda de rádio e televisão, esta etapa foi realizada no decurso da disciplina. O projeto de desenvolvimento de um brinquedo em forma de jogo digital voltado ao público infantil com nome de Safári pretende propiciar entretenimento, estimular a capacidade de interação, raciocínio, memória, despertar a curiosidade e o interesse pela leitura.

Este produto poderá ser comercializado separadamente ou em forma de kit (que reúne três jogos mais uma cartilha com curiosidade sobre alguns animais), tendo como uma margem de lucro entre 20% e 100% sobre o preço de custo já incluídos os custos com a divulgação do produto, ficando o preço de venda entre R\$ 5,00 e 15,00.

Para a divulgação do produto serão utilizados: site, rede sociais, banners, folders, vídeos. Além da divulgação e da venda pelo site, pretende-se ter como ponto de venda comércios que ofertem artigos infantis e escolas.

As modificações realizadas foram de suma importância, para que ocorressem melhorias na apresentação dos trabalhos, pois os educandos demonstraram mais autonomia e segurança durante a demonstração dos projetos para a banca a qual observou, perguntou e os avaliou conforme critérios estabelecidos antecipadamente pela professora orientadora do trabalho, tais como:

- Apresentação oral e postura do grupo;
- Produto, apresentação visual, rótulo, embalagem, data de fabricação, prazo de validade;

- Técnicas de marketing como: marca, logomarca, logotipo, *slogan*, rótulo contendo endereço e demais contatos, prazo de validade, cartazes, *folders*, *slides* e *banners*;

- Promoção do produto, preço custo deste e de comercialização, possível ponto de distribuição ou praça;

- Tempo de apresentação do trabalho para a banca.

A avaliação foi entregue aos discentes na aula posterior à Mostra para que houvesse a possibilidade de observarem o seu desempenho no trabalho realizado em grupo, sendo realizado um *feedback* a respeito deste, com os seguintes aspectos de maneira geral:

- A apresentação dos grupos demonstrou que pelo menos dois componentes de cada grupo dominava todo o conteúdo;

- os estandes foram bem organizados e decorados conforme o tipo de produto;

- Para apresentação foram utilizados, cartazes, *folders*, *slides*, estando todos os grupos de acordo com as normas estabelecidas para o trabalho;

- Postura do grupo, neste aspecto nem todos os componentes apresentaram-se adequadamente, pois houve dois educandos em relação a todos os grupos que se portaram indiferentes com o trabalho;

- Pontualidade, somente um grupos não obteve este aspecto;

- Tempo de apresentação do trabalho para a banca, a maioria dos grupos não obedeceu este critério;

- Apresentação visual do produto, abrangendo os seguintes itens: rotulo embalagem, data de fabricação, prazos de validade, quantidade, ingredientes, neste item ocorreram produtos que não apresentaram todos os quesitos solicitados- Técnicas de marketing para promoção do produto;

- O relatório do trabalho ter sido realizado em forma de projeto científico, neste quesito houve um grande progresso em relação ao trabalho do semestre anterior, mas nem todos os grupos conseguiram a cumprir os requisitos do trabalho;

- Trabalho em equipe, motivação e liderança, houve grupos que apresentaram dificuldade em neste quesito, necessitando a intervenção e apoio contínuo da docente para estes não desistissem de realizar o trabalho.



Em um segundo momento foi propiciado aos discentes realizarem uma avaliação do projeto da disciplina de Gestão de Marketing e da II Mostra de Integrada de Habilidades Múltiplas, que teve como objetivo principal motivar os educandos a realizar uma análise crítica, despertando o interesse em desenvolver o progresso da comunidade escolar.

A avaliação foi realizada pelos grupos de discentes que realizaram o trabalho abrangendo os seguintes quesitos:

- Como se apresentou a infraestrutura da II Mostra, a maioria dos grupos opinou por bom e ótimo, houve vários relatos a maioria destes acredita que o espaço foi suficiente e que a liberdade dos grupos poderem escolher os seus espaços foi benéfica.

- Como o grupo vê da ideia da realização do trabalho; as opiniões dividiram-se entre boa e ótima, havendo relatos como: este trabalho estimulou a criatividade, o conhecimento e o trabalho em equipe, estimulou os alunos a superar as dificuldades, que é uma maneira de avaliar a potencialidades dos alunos, que o trabalho ofertou a oportunidade de criar um produto que preserve a natureza, pois para a confecção de diversos produtos foram reaproveitadas garrafas pet, colherinhas, etc., os trabalhos oferecem lucratividade, dois grupos acreditam que foi regular porque o tempo para realização foi curto.

- O que este trabalho acrescentou nos conhecimentos/experiências do grupo; a maioria dos grupos relatou ser ótima a experiência, estes esporam opiniões como: Ocorreu desenvolvimento de ideias e de trabalho científico; Interação entre equipe; Experiências; Criatividade; Motivação; Conhecimento em relação a concorrência de mercado e da importância de criar produtos com diferencial; Mostrou que o grupo é capaz vencer as dificuldades e alcançar os objetivos.

- Como identificam as formas da condução do trabalho na disciplina de Gestão de Marketing pela professora; as maiorias das opiniões mostraram-se entre boas e ótimas, foram expostas as seguintes opiniões: O tempo para o desenvolvimento relatório foi pouco; a professora mostrou-se disponível para suprir as dúvidas quando necessário; Que o trabalho não deveria ser avaliado somente em marketing, mas também em outras disciplinas como produção; A dificuldade em realizar o relatório científico foi relatada por diversos grupos.

- Quanto à motivação e a liderança, como ocorreu o trabalho em Equipe; os grupos relataram as seguintes opiniões: Que a equipe foi individualista no início do trabalho, faltando interesse; O grupo foi unido e mobilizou-se em prol de um objetivo; Faltou comprometimento; Todo o grupo participou ativamente; Ocorreram momentos em que pensamos em desistir, mas sempre alguém nos motivou a persistir na ideia.

- Ideia para aperfeiçoamento da próxima Mostra, foram sugeridas as seguintes ideias: Que o tempo de entrega e apresentação do trabalho seja maior; Criação de um modelo detalhado do projeto; Que ocorra maior divulgação na mídia para que mais pessoas possam visitar a mostra ou que esta seja realizada em um local de mais fácil acesso a comunidade; Maior exposição das ideias; Premiação para os melhores trabalhos; Apresentação para banca tornou o trabalho mais objetivo.

Esta avaliação propiciou à professora orientadora ter uma avaliação crítica da ideia dos educandos em relação ao desenvolvimento do projeto, bem como, a importância deste trabalho para o grupo, sendo os resultados desta avaliação muito importantes para a reflexão do planejamento da disciplina de Gestão de Marketing neste semestre e para o replanejamento do próximo semestre.

Acredita-se que o educando é o principal agente construtor do seu processo de aprendizagem e o educador deve levar em consideração as opiniões destes, porque despertar o interesse para a realidade do educando é a principal fonte para o desenvolvimento da aprendizagem e melhorias no contexto educacional.

O desenvolvimento do projeto de criação de um produto na disciplina de Gestão de Marketing enfatizou a utilização das mídias atuais e foi desenvolvido a partir da utilização de diversos recursos tecnológicos, entre eles podemos citar: *Power Point*, para a criação de *slides*; *Paint*, *Coreldraw*, *Outlook* para desenvolvimento de *folders*, cartazes, *banners*, rótulos e embalagens; *Photoshop* para o desenvolvimento de crachás e demais materiais que envolveram o produto; *Word*, para o desenvolvimento do relatório do projeto; *Excel*, para o desenvolvimento de planilhas de custos e, por fim, Internet e redes sociais para a realização de anúncios de *marketing*.

Estas mídias em muito enriqueceram o desenvolvimento dos trabalhos e no contexto dos processos de ensino-aprendizagem na escola de educação profissional.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta proposta trouxe como resultados relevantes, à ênfase na transdisciplinariedade em relação às disciplinas que compõem o curso e a integração das ferramentas midiáticas no desenvolvimento do trabalho.

Ressalta-se a contribuição espontânea de alguns profissionais de educação, colegas do curso que se mostraram extremamente disponíveis em coorientar os educandos durante as etapas do projeto que envolveu o conhecimento científico específico das suas áreas de atuação.

Outra ação que merece consideração foi a realização de uma integração dos educandos, que ao buscarem auxílio com outros estudantes de módulos mais avançados, trocaram experiências que foram importantes devido à disponibilidade em ajudá-los e prestigiá-los no evento.

Além disso, o interesse dos educandos foi muito grande em realizar projetos sociais como, por exemplo: uma ONG; desenvolver produtos que beneficiem o meio ambiente a partir da reutilização de materiais descartáveis; projetar produtos que facilitem a acessibilidade dos deficientes visuais; criar jogos pedagógicos; desenvolver um produto alimentício que valorize a cultura da produção local e que possa beneficiar a saúde; o desenvolvimento de um amaciante caseiro que reduz o custo de uma empresa criada em outro projeto escolar; incentivar o turismo local, etc.

Salienta-se que todos os produtos criados são viáveis se acaso fossem comercializados.

Os alunos foram convidados a expor os seus projetos na 79ª expo-feira de Dom Pedrito no parque Juventino Correia de Moura em Dom Pedrito, acompanhados da professora orientadora, o evento foi realizado nos dias 27 e 28 do mês de outubro do ano de 2012.

Diante do exposto, a partir do desenvolvimento desta experiência com alunos, pode-se constatar que a aplicação de Objetos de Aprendizagem pode ser incluída no ensino-aprendizagem de forma a explorar a construção do conhecimento e na troca de informações entre educadores e educandos.

De fato, o objeto a ser explorado não precisa ser algo pronto, mas um meio pelo qual o educador expõe a origem do conteúdo a ser explorado e o educando

utiliza este método como meio para buscar informações, por meio de pesquisas em livros, revistas, artigos e periódicos com auxílio ou não dos recursos tecnológicos.

## REFERÊNCIAS

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 35 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. 184 p.

MORAES, M. C.; VALENTE, J. A. **Como pesquisar em educação a partir da complexidade e transdisciplinariedade** São Paulo: Paulus, 2008. 82 p. (Coleção Questões Fundamentais da Educação, 8 v.).

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução: Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. Revisão técnica: Edgard de Assis Carvalho. 2. ed. São Paulo : Cortez ; Brasília, DF : UNESCO, 2000. 118 p.

VESCE, E. P. G. Mídias educacionais. In: INFOESCOLA: navegue e aprenda [S.l.], 2008. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/comunicacao/midias-educacionais>>. Acesso em: 15 set. 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução: José Cipolla Neto, Luiz Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 168 p.

TIELLET, C.A.B., 2012 **Produzindo Objetos de Aprendizagem: considerações para AVA**. Universidade Federal de Santa Maria Centro de Ciências Rurais Núcleo Setorial de Informática. Não paginado.

**Autora:** Pâmela Vaz Oliveira Pozzebon – [oliveirapamela@hotmail.com](mailto:oliveirapamela@hotmail.com)

**Orientador:** Dr. Hermes Renato Hidelbrand