

Empreendedorismo e aprendizagem significativa aplicadas no curso superior de Gastronomia

Liliane Azevedo Delage Miacci
liliane.adelage@sp.senac.br

Bartira Marchioratto Dalóia
bartira.mdaloia@sp.senac.br

Departamento de Gastronomia, Centro Universitario Senac
Campos do Jordão, Av. Frei Orestes Girardi, 3549, São Paulo – 12460-000 - Brazil

RESUMO

Em um contexto educacional cada vez mais dinâmico e com o olhar voltado para o protagonismo do aluno como elemento-chave no processo de ensino-aprendizagem, o Centro Universitário Senac incentiva a autonomia do aluno na sua formação acadêmica por meio de práticas pedagógicas que promovam a vivência de situações contextualizadas e a articulação entre teoria e prática. O empreendedorismo se configura na proposta pedagógica como um eixo transversal na formação do aluno, nessa perspectiva desenvolve-se no terceiro semestre do curso superior de Tecnologia em Gastronomia de Campos do Jordão, um plano de negócio com foco em despertar a atitude empreendedora nos alunos. O objetivo do artigo é apresentar a metodologia aplicada para desenvolver os planos de negócios na área de alimentação com foco em empreendedorismo utilizando um jogo denominado “Tabuleiro de Empreendedores: Alimente esse Desafio”. Também será foco desse artigo como as competências socioemocionais são desenvolvidas pelos participantes das equipes e como estão articuladas às competências profissionais dessa área de atuação. Como resultado desse projeto onde a autonomia do aluno é presente desde a escolha do modelo de negócio que pretende desenvolver, alinhado às suas expectativas profissionais de atuação, até o desenvolvimento da atitude empreendedora, observou-se um maior engajamento do alunado, flexibilidade na complementação dos conhecimentos específicos a cada etapa do projeto e um olhar mais claro para as possibilidades de atuação após a formação. Nesse contexto, houve uma mudança no fazer pedagógico dos professores, visto que as demandas apresentadas foram diferentes e houve a necessidade de contextualização dos conceitos para dar significado à sua aplicação. Esse desenvolvimento só foi possível, pois a equipe docente já aplica metodologias ativas há alguns anos e consequentemente, são levados a atuar como mediadores no processo de construção do conhecimento e não um transmissor de conhecimento. Por fim, também se constatou neste novo formato de desenvolvimento de plano de negócios, o pensamento investigativo e a capacidade de negociação e adaptação às diversidades que podem surgir na atuação do futuro profissional de gastronomia formado pelo Centro Universitário Senac - Campos do Jordão, estabelecendo-se assim, como um centro de referência em gastronomia.

Palavras Chave: Empreendedorismo, Metodologia Ativa, Gastronomia

1. INTRODUÇÃO

O Senac São Paulo é uma instituição de ensino comprometida com a sociedade cuja missão é "Educar para o trabalho em atividades do comércio de bens, serviços e turismo", que visa "ser a instituição brasileira que oferece as melhores soluções em educação profissional, reconhecida pelas empresas" e enfatiza a importância do desenvolvimento social, inclusão e cidadania.

A instituição é composta por sessenta unidades educacionais, distribuídas na capital e no interior do estado de São Paulo, incluindo as unidades de Santo Amaro, onde se localiza a Sede do Centro Universitário Senac, de Águas de São Pedro e Campos do Jordão, onde situam seus dois hotéis-escola – Grande Hotel São Pedro e Grande Hotel Campos do Jordão.

A proposta pedagógica do Centro Universitário Senac enfatiza a formação humanista e valoriza o processo de ensino-aprendizagem em contextos desafiadores que favoreçam o protagonismo do aluno e contribuam para o seu desenvolvimento integral.

O campus localizado no município de Campos do Jordão, oferece cursos de graduação, pós-graduação, extensão universitária e de qualificação profissional nas áreas de hospitalidade e alimentação. O curso superior de Tecnologia em Gastronomia e suas atividades são objeto de estudo do trabalho apresentado.

O Senac São Paulo acredita que estimular posturas empreendedoras em seus alunos contribui para a construção de uma sociedade de oportunidades, na qual o indivíduo assume o papel de inovar, criar e realizar seus próprios projetos de vida, além de contribuir para o desenvolvimento sustentável da comunidade.

O objetivo do trabalho é apresentar a metodologia aplicada para desenvolver os planos de negócios na área de alimentação com foco em empreendedorismo utilizando um jogo denominado “Tabuleiro de Empreendedores: Alimente esse Desafio”. Também será foco desse artigo como as competências socioemocionais são desenvolvidas pelos participantes das equipes e como estão articuladas às competências profissionais dessa área de atuação.

O empreendedorismo se configura na proposta pedagógica como um eixo transversal na formação do aluno. Também destaca-se a importância de engajar os alunos usando

estratégias pedagógicas de aprendizagem que tenha sentido e significado para suas vidas.

2. METODOLOGIA

O presente trabalho fez uso de estudo de caso, pesquisa bibliográfica e documental e, também, teoria de utilização de jogos na educação.

Os recursos relacionados a jogos na educação fundamentaram-se nos trabalhos de Alves e Bianchin [1] que apresentam a ferramenta como “facilitador na aprendizagem, reconhecendo-o como um instrumento pedagógico importante no desenvolvimento intelectual e social do educando” e Carolei, Bruno e Rocha [2].

A análise de documentos institucionais e revisão bibliográfica somaram-se ao estudo de caso que busca descrever e analisar uma situação ou um problema único. Segundo Reis [3, p. 57-58]:

O estudo de caso é uma técnica de pesquisa com base empírica que consiste em selecionar um objeto de pesquisa, que pode ser um fato ou um fenômeno, um determinado caso estudado nos seus vários aspectos. Nesse tipo de pesquisa o pesquisador e o participante representante da situação-problema cooperam mutuamente com o estudo.

Como afirma Ribeiro [4, p.47] a natureza da investigação de um estudo caso:

Situa-se dentro do paradigma descritivo e interpretativo, uma vez que se procura descrever, perceber e compreender como os alunos reagem à implementação de um programa de educação para o empreendedorismo.

Considerando as referências, o estudo teve como característica observar, descrever e analisar o desenvolvimento e aplicação do jogo no ensino de empreendedorismo no curso de Tecnologia em Gastronomia.

3. ESTÍMULO AO EMPREENDEDORISMO

É cada vez maior a importância de estimular e desenvolver a atitude empreendedora nos estudantes universitários. O estudo de D’alberto (*in* Pandolfi, 2013) [5, p. 180] analisou a estrutura curricular dos cursos superiores de Turismo do Estado de Santa Catarina e concluiu a necessidade da consolidação do tema na grade curricular a fim de firmar a relevância do assunto.

No curso superior de Tecnologia em Gastronomia do Centro Universitário Senac, o empreendedorismo está presente não somente na estrutura curricular, como também nos valores da Instituição, sendo trabalhado transversalmente em todos os currículos.

O empreendedorismo sempre foi uma marca formativa nos egressos dos cursos do Senac São Paulo. Há na instituição um programa que visa estimular posturas empreendedoras na comunidade acadêmica, a fim de contribuir “para a construção de uma sociedade de oportunidades, na qual o indivíduo assume o papel de inovar, criar e realizar seus próprios projetos de vida” [6]. O programa, nomeado Empreenda - Senac,

encontra-se na 12ª edição, e soma mais de 39 mil alunos inscritos. O Empreenda - Senac é uma das ações do Senac São Paulo no estímulo à cultura empreendedora no Brasil.

Entre as etapas da competição, os alunos se reúnem em grupos a fim de desenvolverem e apresentarem uma ideia inovadora através do “Plano Empreendedor”. Após análise e seleção das propostas, os grupos de cada modalidade de ensino são classificados para a semifinal, momento no qual o Plano deverá ser detalhado e aprofundado. Enfim, as melhores equipes são selecionadas para participarem da grande final, onde o grupo vencedor ganha uma passagem aérea e ajuda de custo para visita a um centro de referência nacional em empreendedorismo.

O estímulo à difusão do tema vai além da competição citada. A atitude empreendedora está entre os valores do Senac São Paulo e se faz presente nas rotinas pedagógicas das unidades. No Centro Universitário Senac – Campos do Jordão, um grupo de trabalho foi criado a fim de fomentar a cultura empreendedora no campus, o NOZ Working.

Este grupo é formado por docentes e equipe administrativa, que em conjunto promovem ações de estímulo ao espírito empreendedor nas atividades rotineiras da comunidade em que está inserida. Além disso, o grupo realiza um trabalho próximo à Empresa Júnior local, a GH Soluções, através de Semana Formativa e mentoria.

4. CONTEXTUALIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A contextualização da aprendizagem faz-se necessária para engajar o aluno no desenvolvimento das competências essenciais na formação profissional.

Para Andrade e Sartori (*in* Bacich e Moran, 2018) [7, p.182]:

No processo de ensinar e aprender, é fundamental que a construção de sentido seja entrelaçada à construção dos significados. O sentido, o propósito e o objetivo do aprender, para cada um, devem se entrelaçar com os significados socialmente construídos do conhecimento acumulado nas ciências, na cultura e na tecnologia.

Os autores também apresentam a experiência com a metodologia de contextualização da aprendizagem, cujo objetivo é “engajar alunos e professores em novas relações de ensinar e aprender com sentido e significado para suas vidas” (p. 183)

De acordo com Bacich e Moran [7, p.4]:

As metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor [...] são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível [...].

A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando

consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos para os quais trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las [7, p.5].

Com base nesses conceitos, o presente estudo de caso será relatado a seguir elucidando a experiência de trazer uma aprendizagem empreendedora e significativa vivenciada por professores e alunos.

Esse processo empreendedor foi caracterizado pela busca constante de ideias de negócios, que a partir de sua identificação foram desenvolvidos conceitos e implementadas atividades práticas para sua apresentação, a fim de se identificar a efetividade das propostas estudadas. Buscou-se trazer o processo empreendedor e contextualizado também na condução desse projeto, pois utilizou-se para o desenvolvimento das ideias e estruturação do negócio, um jogo de tabuleiro, no qual os componentes curriculares do período foram envolvidos.

Nesse sentido é possível afirmar que práticas pedagógicas inovadoras foram desenvolvidas visando integrar diferentes áreas do conhecimento para promover uma educação empreendedora e investigativa, assim como despertar no desenvolvimento das atividades a promoção e amadurecimento das competências socioemocionais, tão necessárias e relevantes na sociedade e no mundo do trabalho atualmente.

A concepção do trabalho levou em conta ainda os projetos de vida dos alunos envolvidos, propiciando uma aprendizagem significativa uma vez que considerou propósitos pessoais e contextualizados com o futuro da profissão possibilitando tornarem-se propostas de negócios para a vida profissional.

Destaca-se também, a necessidade de mudança no fazer pedagógico dos professores, reforçando sua atuação como mediador da aprendizagem trazendo sentido ao conhecimento técnico, que se faz muito importante na construção do profissional que atuará no segmento de alimentação

Construção do plano de negócio - Uso de jogo para tornar a aprendizagem mais significativa

Como já citado anteriormente, a utilização de metodologias ativas se tornou a proposta de trabalho do campus visando o aluno como protagonista e o docente como mediador no processo de ensino-aprendizagem. Para o desenvolvimento de um plano de negócios em serviço de alimentação, a equipe desenvolveu um jogo a fim de tornar a aprendizagem mais significativa e personalizada.

Durante a disciplina é previsto que seja propiciado ao aluno conhecimento para criação, desenvolvimento, implantação e/ou gestão de um empreendimento gastronômico, por meio do uso racional e consciente dos recursos ambientais, considerando os principais conceitos desenvolvidos no curso superior de Tecnologia em Gastronomia. Para tanto, o jogo “Tabuleiro de Empreendedores: Alimente esse Desafio” foi concebido e aplicado durante o semestre.

O uso de jogos em práticas de ensino acadêmico leva em conta, entre outras lentes, três elementos destacados por CAROLEI, BRUNO e ROCHA [2]: a agência, a imersão e a transformação. Segundo Murray, 2003 [in 2, p. 706] “agência é a capacidade de realizar ações significativas e obter resultados dessas ações nas suas escolhas autorais, podendo

assumir atitudes de navegador, protagonista, explorador e construtor”.

Como salientado por Alves e Bianchin [1], a utilização de jogos como recurso no desenvolvimento de práticas pedagógicas favorece a concentração, a atenção, o engajamento e até mesmo a imaginação dos alunos [1, p. 285].

Desta forma, o tabuleiro do jogo foi construído ao longo do semestre. Conforme os alunos recebiam as informações das etapas do plano de negócios a ser desenvolvido, novas ‘casas’ do jogo eram reveladas e os participantes convidados a percorrer suas trilhas.



Figura 1: Alunos jogando. Fonte: As autoras

A flexibilização na escolha do empreendimento a ser desenvolvido gerou trilhas particulares aos grupos, como a orientação para publicação de um livro, troca de experiências com profissionais de mercado para ampliar as possibilidades de resultados, análise de mercado segmentada ao nicho pesquisado, além da valorização de projetos de vida e estímulo à criatividade e inovação.

A autonomia do aluno foi valorizada desde o início da disciplina. A sala se dividiu em seis grupos, com até cinco membros, e em conjunto iniciaram o desenvolvimento do conceito do seu empreendimento.

Após realização de análise de mercado, os grupos foram submetidos ao primeiro desafio do jogo, a apresentação do seu conceito de negócio através de um *Pitch* para coordenação e grupo docente. Ao final desta apresentação os alunos consideraram os feedbacks recebidos para prosseguir com o desenvolvimento do empreendimento, além de receberem o reconhecimento pela entrega através das moedas do jogo.

Outros desafios foram lançados no decorrer do semestre como Situações de Mercado, tais quais: plágio, escassez de mão de obra, falha na logística de entrega de insumos, entre outros.



Figura 2: Jogo - “Tabuleiro de Empreendedores: Alimente esse Desafio”. Fonte: As autoras

Ao enfrentar a simulação de desafios de mercado, os alunos puderam desenvolver novas habilidades socioemocionais, como resolução de conflitos, gestão de pessoas, negociação, criatividade, tomada de decisão e pensamento crítico. Tais competências estão ligadas à sua forma de se relacionar e interagir com as pessoas e com situações complexas em contextos pessoais e profissionais. Dessa forma, essas competências foram inseridas em situações de aprendizagem ao longo da construção do plano de negócio, gerando cenários cuja intenção dos professores era colocar em prática essas competências e promover a reflexão dos alunos sobre suas atitudes e consequentemente trazendo a consciência dos comportamentos adquiridos.

O desenvolvimento das competências gerou um certificado personalizado de conclusão do trabalho, como forma de reconhecimento às competências adquiridas no processo.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao longo do semestre, seis empreendimentos foram desenvolvidos pelos alunos do curso superior de Gastronomia por meio do jogo. A seguir, serão compartilhados os conceitos desenvolvidos, bem como as diferentes formas de apresentação dos projetos, as logomarcas criadas, a visão e missão do empreendimento.

Diário de um cozinheiro universitário: a arte de ramificar, da criação ao legado



Figura 3: Logomarca do empreendimento. Fonte: As autoras

Conceito: Desenvolvimento de um livro com receitas e dicas de cozinha do cotidiano para alunos universitários, a fim de contribuir para uma melhora no estilo de vida.

Missão: apresentar dicas e receitas que contribuam com a melhora no estilo de vida individual.

Visão: levar conteúdo gastronômico com credibilidade aos lares brasileiros.

Apresentação: realização de workshop demonstrativo sobre como preparar um tradicional almoço brasileiro, com arroz, feijão, filé e batata, apresentando o formato do livro e curiosidades sobre a gastronomia cotidiana.

D. Lampionni



Figura 4: Logomarca do empreendimento. Fonte: As autoras

Conceito: restaurante ítalo-brasileiro, apresenta a combinação das técnicas culinárias italiana com os sabores e ingredientes brasileiros, remetendo às memórias afetivas.

Missão: proporcionar ao cliente uma experiência gastronômica única.

Visão: destrinchar a cozinha ítalo-brasileira, tornando-se referência na categoria.

Apresentação: ambientação de uma cantina italiana e execução do cardápio de três tempos, com entrada, prato principal e sobremesa, uma simulação do restaurante idealizado.

La Barra Doceria



Figura 5: Logomarca do empreendimento. Fonte: As autoras

Conceito: doceria que atende encomendas de doces confeitados e bolos personalizados para almoços em família, feriados festivos, datas comemorativas, casamentos ou eventos corporativos.

Missão: adoçar momentos especiais com nossos diferenciais.

Visão: tornar-se referência na região entre as docerias.

Apresentação: protótipo do estabelecimento na área comum do campus com execução do cardápio para venda.

Empório *Fatto a mano*



Figura 6: Logomarca do empreendimento. Fonte: As autoras

Conceito: empório de produção de massas artesanais e venda de produtos regionais da Serra da Mantiqueira como farinhas, vinhos, molhos, antepastos, embutidos e queijos.

Missão: comercializar e valorizar os produtos da Serra da Mantiqueira através de suas produções artesanais.

Visão: expansão da marca a fim de levar a referência gastronômica e a diversidade de produtos da Serra da Mantiqueira para outras localidades.

Apresentação: protótipo do estabelecimento na área comum do campus com execução do cardápio para venda.

Projeto à mesa



Figura 7: Logomarca do empreendimento. Fonte: As autoras

Conceito: restaurante itinerante que se aloca em apartamentos, restaurantes parceiros e demais espaços a fim de oferecer uma experiência gastronômica única. A cada novo encontro, um cardápio surpresa, em um local surpreendente.

Missão: levar a gastronomia a locais não convencionais, atraindo o público para o informal, a fim de transcender a impessoalidade dos restaurantes tradicionais.

Visão: transportar a experiência aos mais diversos locais por todo o Brasil.

Apresentação: execução de um evento realizado em um apartamento, com cardápio vegetariano que apresentou técnicas contemporâneas e a experiência de partilhar a mesa.

Meu Personal Chef



Figura 7: Logomarca do empreendimento. Fonte: As autoras

Conceito: plataforma online que visa promover conexões entre profissionais da cozinha e clientes interessados na experiência de ter um chef preparando um jantar ou evento em sua casa.

Missão: proporcionar o encontro entre suas necessidades e um chef que providencie experiências únicas.

Visão: ser a empresa referência na promoção de conexões de personal chefs.

Apresentação: Palestra com uma personal chef da região, onde a plataforma e seus recursos foram apresentados.

Os projetos acima mencionados foram apresentados em três dias, totalizando um público de aproximadamente duzentas pessoas. Nesse momento, foi possível perceber que além de conhecimentos técnicos, competências socioemocionais foram mobilizadas, visto que estavam em situação real de aprendizagem.

Destaca-se também, que toda a arrecadação proveniente da venda das produções realizadas pelos estabelecimentos foi revertida para o Fundo Social de Solidariedade do município de Campos do Jordão.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como decorrência dessa vivência pode-se constatar que nesse processo onde a autonomia do aluno é presente desde a escolha do modelo de negócio que pretende desenvolver, até o desenvolvimento da atitude empreendedora, percebeu-se uma transformação no comportamento dos alunos.

Observou-se um maior engajamento, flexibilidade na complementação dos conhecimentos específicos a cada etapa do projeto e um olhar mais claro para as possibilidades de atuação após a formação.

Vale ressaltar que quando falamos em competências socioemocionais, características muito individuais são despertadas nesse processo, como exemplo citamos o nível de envolvimento de cada participante. Além disso, a forma que cada aluno assume a responsabilidade no decorrer das etapas com os problemas ou entraves que surgem no desenvolvimento coletivo são respeitados por todos os envolvidos no processo.

Verificou-se também que houve uma mudança no fazer pedagógico dos professores, visto que as demandas apresentadas foram diferentes e houve a necessidade de contextualização dos conceitos para dar significado à sua

aplicação, dada a diversidade de projetos e *expertise* demandada a cada um.

Por fim, também se constatou neste novo formato de desenvolvimento de plano de negócios, o pensamento investigativo e a capacidade de negociação e adaptação às diversidades, possibilitando novos desafios para construir uma educação conectada às tendências desse mercado tão dinâmico e sem fronteiras.

Identificou-se, no âmbito institucional, conexão com o novo jeito de pensar em uma educação que promova cenários que os alunos tenham a chance efetiva de desenvolver ações empreendedoras, sobre as quais possam pensar e agir, enxergando-as como oportunidades e transformando-as em negócios inovadores que gerem valor para o indivíduo e para a sociedade.

7. REFERÊNCIAS

- [1] ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa A. **O jogo como recurso de aprendizagem**. São José do Rio Preto: Rev. Psicopedagogia, 2010; v. 27, n. 83, p. 282-7.
- [2] CAROLEI, P.; BRUNO, G. S. e ROCHA, N. R. B. C. **Controvérsias entre agência e competência na adoção de jogos eletrônicos no ensino de ciências**. Sevilla: X Congresso Internacional sobre Investigación em Didáctica de las Ciencias, 2017; p. 705-10.
- [3] REIS, L. G. **Produção de monografia da teoria à prática: o método educar pela pesquisa (MEP)**. – 4. ed. – Brasília, DF: Ed. Senac DF, 2012.
- [4] RIBEIRO, Rute A. A. P. **O empreendedorismo no ensino profissional: um estudo de caso sobre a promoção do empreendedorismo no processo ensino-aprendizagem num curso profissional [recurso eletrônico]**. Porto: Universidade do Porto, 2013.
- [5] PANDOLFI, Marcelo de Amorim; LOPES, Roseli Esquerdo. **A educação voltada para o empreendedorismo: um levantamento do debate acadêmico [recurso eletrônico]**. Campinas: Revista HISTEDBR On-line, 2013.
- [6] **EMPREENDA SENAC – 12ª edição**. Disponível em: <<https://empreenda.digito1.com.br/>>. Acesso em: 02/12/2019.
- [7] BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Educação Inspiradora: uma Abordagem Teórico-Prática [recurso eletrônico]**. Porto Alegre: Editora Penso, 2018.