

CIDADES VIRTUAIS: PROJETO TRANSDISCIPLINAR DE APRENDIZADO COLABORATIVO



Luísa de Almeida Naves

SKEMA Business School, luisanaves@outlook.com



Sabrina Rigamonte de França

SKEMA Business School, sabrina.rigamonte1@gmail.com

RESUMO

O projeto transdisciplinar teve como objetivo simular uma empresa de consultoria por alunos de graduação de administração da SKEMA Business School a fim o setor da agropecuária. A metodologia adotada para auxiliar os alunos foi a Design Science Research (DSR) que contribuiu na geração de resultados significativos, como por exemplo a criação de 70 artefatos de diversos nichos e um relatório final detalhado a fim de capacitar e orientar pequenos e médios produtores de leite a fazer uma melhor gestão de suas fazendas. O projeto proporcionou aos alunos um ambiente de aprendizado prático, permitindo-lhes desenvolver habilidades essenciais para a tomada de decisão no mundo corporativo e contribuir de forma ativa na melhoria da gestão de fazendas leiteiras, graças a disponibilização dos artefatos. O estudo também se propôs a investigar como a junção entre a teoria e a prática em um ambiente universitário é capaz de potencializar o aprendizado de alunos de administração e como a colaboração e integração de diversas áreas do conhecimento são cruciais para o sucesso na adaptação aos desafios do mercado de trabalho.

PALAVRAS-CHAVE

Aprendizagem transdisciplinar; Produção colaborativa; Sustentabilidade na pecuária leiteira.

VIRTUAL CITIES: A TRANSDISCIPLINARY PROJECT FOR COLLABORATIVE LEARNING

ABSTRACT

The transdisciplinary project aimed to simulate a consulting company led by undergraduate business students from SKEMA Business School to support the agricultural sector. The methodology adopted to guide the students was Design Science Research (DSR), which contributed to generating significant results, including the creation of 70 artifacts across various niches and a detailed final report designed to empower and guide small and medium-sized dairy farmers in improving farm management. The project provided students with a practical learning environment, enabling them to develop essential decision-making skills in the corporate world and actively contribute to the improvement of dairy farm management through the availability of these artifacts. The study also aimed to investigate how the integration of theory and practice in a university setting can enhance business students' learning and how collaboration and the integration of diverse knowledge areas are crucial for successfully adapting to the challenges of the job market.

KEYWORDS

Transdisciplinary learning; Collaborative production; Sustainability in dairy farming.

INTRODUÇÃO

Em 2020, uma turma de graduação em administração da Faculdade SKEMA Business School - Belo Horizonte realizou um projeto transdisciplinar com o propósito de simular uma empresa de consultoria (denominada pelos alunos “Pioneer”) visando atender uma empresa real do ramo da pecuária leiteira. Usando como metodologia a *Design Science Research* (DSR), os alunos foram responsáveis por coordenar a entrega do projeto final, tendo como resultado uma lista de 70 artefatos voltados para melhorar a gestão de fazendas leiteiras de pequenos e médios produtores, além de um livro auxiliar para implementação de novas estratégias e pesquisas de mercado. Um grupo de alunos ficou responsável por desenvolver a identidade da empresa de consultoria, assim como gerir a entrega da solução a partir de reuniões semanais e controle de cronograma. O intuito final era preparar os

alunos com desafios do mundo real, e capacitá-los como tomadores de decisão para coordenar o projeto de entrega do início ao fim.

PROBLEMA DE PESQUISA

O atual currículo oferecido por faculdades de administração, além de amplamente teórico, apresenta as disciplinas de forma segregada e independente. Dessa forma, o trabalho busca entender, por meio de um projeto que conecta a teoria e prática, em que medida o currículo das faculdades de administração é adequado para capacitar os alunos nos desafios de gestão.

OBJETIVOS DE PESQUISA

Tendo em vista o déficit relacionado à capacitação de alunos para resolução de problemas, esse trabalho teve como objetivo conectar diversas áreas do conhecimento e matérias obrigatórias do curso de administração, de forma a melhor empoderar alunos a gerar soluções para problemas práticos do mercado, assim como promover a colaboração entre equipes para a produção de artefatos, pesquisas e gestão de cronograma.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada para o desenvolvimento de artefatos (conceito, teoria, sistema, produto, processo, modelo, protótipo, maquete, ou qualquer invento humano) e produção do livro com pesquisa e consultoria foi a *Design Science Research* (DSR), amplamente implementada em várias disciplinas, como Tecnologia da Informação (Hevner, March, Park, & Ram, 2004; Van Aken, 2004), Negócios (Van Aken, Chanasekaran, & Halman, 2016; Mullarkey, Hevner, & Ågerfalk, 2019) e Educação (Romme & Holmström, 2023). A abordagem DSR reconhece que a relação entre teoria e prática é dinâmica e que ambas estão em constante mudança e adaptação em resposta às necessidades mutáveis do ambiente. Isso permite o desenvolvimento de soluções inovadoras para problemas complexos que, de outra forma, seriam inacessíveis. A pesquisa envolveu pequenos e médios produtores de fazendas de pecuária leiteira. Para a produção dos artefatos e do livro com a pesquisa foram utilizados dados secundários (para a pesquisa quantitativa) e dados primários e secundários para as pesquisas qualita-

tivas. A coleta de dados primários se deu a partir de entrevistas com pequenos e médios produtores do mercado leiteiro, com o objetivo principal de entender as principais queixas do setor, além de entrevistas com profissionais que demonstraram possíveis alternativas aos problemas identificados. Para a análise de dados, foi aplicada a abordagem DSR, por meio da conexão entre o aprendizado obtido nas matérias do curso de Administração, com destaque para gestão de projetos, finanças e economia com a necessidade de, por meio dos dados coletados, resolver demandas da empresa que estava sendo consultada e desenvolver artefatos alinhados com os problemas identificados no setor. O DSR foi essencial tendo em vista que, a cada reunião com a empresa cliente da consultoria dos alunos as demandas alteravam, por isso a agilidade e adaptabilidade foram essenciais no projeto.

RESULTADOS ALCANÇADOS

Como principais resultados, o projeto *Virtual Cities* conta com uma lista de 70 artefatos produzidos visando a melhoria na gestão de fazendas leiteiras pelo pequeno e médio produtor. Esses artefatos contam com relatórios, entrevistas, planilhas, planos de negócio e materiais educativos voltados para as áreas de ecossistema, comportamento de mercado, educação e tecnologia. A produção desses artefatos foi importante para que os alunos desenvolvessem uma visão sistêmica das disciplinas do curso de Administração, uma vez que precisaram levar em consideração (i) quais artefatos estariam alinhados com o propósito transdisciplinar do projeto; (ii) o que poderia ser desenvolvido, com qualidade, no tempo do projeto e (iii) que o artefato escolhido por cada aluno precisava gerar valor real para o pequeno e médio produtor. A entrega dessas ferramentas, acaba também por influenciar a melhoria de gestão e sustentabilidade de propriedades rurais, promovendo um impacto no setor leiteiro. Além disso, esse projeto fez com que os alunos de administração aprimorassem suas competências técnicas e interpessoais, conectando a teoria com a prática e entendendo como o mapeamento de problemas e desenvolvimento de soluções podem ser utilizados em demandas do mundo dos negócios. Depoimentos de alunos ao término do projeto reforçaram a importância do aprendizado adquirido para a compreensão do ambiente de negócios e para a sua formação no desempenho de atividades colaborativas.

CONCLUSÕES

A realização do projeto transdisciplinar *Virtual Cities* não apenas impulsionou a capacidade dos alunos de resolver problemas do mundo real, mas também evidenciou o potencial da metodologia

Design Science Research (DSR) como uma ferramenta eficaz para fortalecer a formação acadêmica de graduandos em Administração. Os resultados sugerem que a integração entre teoria e prática, aliada a uma abordagem transdisciplinar, pode transformar o ensino de administração, tornando-o mais dinâmico, aplicável e alinhado às demandas do mercado.

REFERÊNCIAS

Hevner, A., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS Quarterly*, 28(1), 75–105.

Mullarkey, M. T., Hevner, A. R., & Ågerfalk, P. J. (2019). An elaborated action design research process model. *European Journal of Information Systems*, 28, 20–26.

Romme, A. G. L., & Holmström, J. (2023). From theories to tools: Calling for research on technological innovation informed by design science. *Technovation*, 121, 102692.

Van Aken, J. E. (2004). Management research based on the paradigm of the design sciences: The quest for field-tested and grounded technological rules. *Journal of Management Studies*, 41(2), 219–246.

Van Aken, J., Chanasekaran, A., & Halman, J. (2016). Conducting and publishing design science research: Inaugural essay of the design science department of the *Journal of Operations Management*, 47–48(1), 1–8.