

**A aplicação do *Project Model Canvas* para o planejamento de um projeto educacional
com aulas remotas no período de distanciamento social**

**The application of the *Project Model Canvas* for planning an educational project with
remote classes in the period of social distance**

**La aplicación del *Project Model Canvas* para la planificación de un proyecto educativo
con clases a distancia en el período de distancia social**

Recebido: 05/12/2020 | Revisado: 11/12/2020 | Aceito: 15/12/2020 | Publicado: 17/12/2020

José Olímpio Ferreira Neto

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7258-467X>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, Brasil

E-mail: jolimpioneto@hotmail.com

Ana Paula Martins Farias Vasconcelos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1202-6411>

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Brasil

E-mail: anapaulafariasvasconcelos@hotmail.com

Andréa Moura da Costa Souza

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1059-0756>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, Brasil

E-mail: andrea.souza@ifce.edu.br

Igor de Moraes Paim

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9968-2213>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, Brasil

E-mail: igormoraes@ifce.edu.br

Resumo

O presente artigo tem o objetivo de apresentar o *Project Model Canvas* (PMC) como metodologia de gerenciamento de projetos que pode ser aplicado ao campo educacional. Para realizar essa tarefa foi desenvolvida uma pesquisa de natureza qualitativa, com característica exploratória por meio de material bibliográfico sobre o PMC e sua aplicação na seara da educação. O exemplo apresentado teve pertinência ao contexto hodierno, no qual os setores da sociedade, entre eles o educacional, estão vivendo, que é o distanciamento social causado pela pandemia de COVID-19. Como resultado, foi apresentado um exemplo de aplicação do PMC,

na elaboração de uma Sequência Didática (SD) para o ensino de Ciências da Natureza, com o uso de aulas remotas, no contexto de distanciamento social. Dessa forma, ao final desse trabalho, foi possível concluir que o PMC pode ser usado para o desenvolvimento de Projeto Educacional, sobretudo nesse contexto atual, colaborando para a continuidade da rotina escolar.

Palavras-chave: *Project model canvas*; Projeto educacional; Novas tecnologias de Informação e comunicação; Sequência didática; Distanciamento social.

Abstract

This article aims to present the Project Model Canvas as a project management methodology that can be applied to the educational field. To carry out this task, a qualitative research was developed, with an exploratory characteristic through bibliographic material on the PMC and its application in the field of education. The example presented was pertinence to today's context, in which the sectors of society, including the educational one, are living, which is the social distancing caused by the COVID-19 pandemic. As a result, an example of the application of the PMC was presented in the elaboration of a Didactic Sequence (DS) for the teaching of Nature Sciences, with the use of remote classes, in the context of social distancing. Thus, at the end of this work, it was possible to conclude that the PMC can be used for the development of educational project, especially in this current context, contributing to the continuity of the school routine.

Keywords: Project model canvas; Educational project; New information and communication technologies; Following teaching; Social distancing.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo presentar el Project Model Canvas como una metodología de gestión de proyectos que se puede aplicar al campo educativo. Para llevar a cabo esta tarea se desarrolló una investigación cualitativa, con carácter exploratorio a través de material bibliográfico sobre el PMC y su aplicación en el campo de la educación. El ejemplo presentado fue relevante para el contexto actual, en el que viven los sectores de la sociedad, incluido el educativo, que es el distanciamiento social causado por la pandemia COVID-19. Como resultado, se presentó un ejemplo de la aplicación del PMC en la elaboración de una Secuencia Didáctica (DS) para la enseñanza de las Ciencias de la Naturaleza, con el uso de clases remotas, en el contexto del distanciamiento social. Así, al final de este trabajo, fue

posible concluir que el PMC puede ser utilizado para el desarrollo de proyectos educativos, especialmente en este contexto actual, contribuyendo a la continuidad de la rutina escolar.

Palabras clave: *Project model canvas*; Proyecto educativo; Nuevas tecnologías de la información y la comunicación; Siguiendo la enseñanza; Distanciamiento social.

1. Introdução

Em dezembro de 2019, o primeiro caso da COVID-19, causada pelo Novo Corona Vírus foi reportado em Wuhan, na província de Hubei, localizada na República Popular da China. No dia 30 de janeiro de 2020, a Organização Mundial de Saúde – OMS declarou que o surto provocado pelo COVID-19 se constitui em uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional, que é o mais alto nível de alerta da Organização, conforme previsto no Regulamento Sanitário Internacional. Em 11 de março de 2020, o surto foi caracterizado como uma pandemia.

De acordo com a Organização Panamericana de Saúde (OPAS), a COVID-19 é uma doença respiratória causada pelo coronavírus da síndrome respiratória aguda grave 2, o SARS-CoV-2. Uma doença de transmissão comunitária e que chegou ao Brasil, depois de já estar em vários países pelo mundo. Nesse contexto, os Estados, orientados pela OMS, adotaram medidas para evitar a propagação do vírus, tais como distanciamento social, quarentena, isolamento social e bloqueio total, conhecido pela expressão inglesa *lockdown* (OPAS, 2020).

Conforme estudo da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), o distanciamento social, que é a medida geral, aplicada a todos, caracteriza-se pela diminuição de interação entre as pessoas, no intuito de diminuir a velocidade de transmissão do vírus. É uma estratégia importante quando há indivíduos já infectados, mas ainda assintomáticos ou oligossintomáticos, que desconhecem o seu estado em relação à doença e, que por isso, não estão em isolamento. Foi o que aconteceu, no caso do Brasil, onde existe transmissão comunitária, e no qual não há como rastrear os casos, devido ao baixo grau de exames realizados em massa (UFRGS, 2020).

Essas medidas alteraram o comportamento comunitário, impactando atividades tais como as educacionais. Diante desse cenário, as escolas suspenderam as aulas presenciais e tiveram que adotar o modelo de aula remota para continuar o processo de ensino e aprendizagem. O uso de Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs) em sala de aula não é novidade. No entanto, esse processo foi acelerado e forçado, mesmo frente aos

inúmeros problemas que obstam a sociedade de ter acesso a esses recursos.

Segundo Gilliot e Rouvrais (2004), a *Internet* é um enorme repositório de conhecimento e informação que colaboram na autogestão da aprendizagem. Embora haja inúmeros bons tutoriais disponíveis na *Web* Mundial, os professores ainda são aqueles que colaboram para o bom desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. As atividades na *Internet* não substituem o contato próximo, mas é uma estratégia para assegurar que o conhecimento escolar possa manter o seu fluxo.

Nesse momento de incertezas, rodeado de obstáculos, o planejamento do uso de NTICs é fundamental e necessário. Para isso, faz-se necessário o uso de uma metodologia para um planejamento prático, ágil e objetivo, a exemplo do *Project Model Canvas* (PMC), desenvolvido pelo prof. José Finocchio (2013). *Canvas* são baseados em telas que ajudam a visualizar o planejamento do negócio, Navarro e Marques (2017) aplicam à educação, buscando deixar o processo de elaboração de projetos educacionais mais eficiente. Pode-se dizer que *Canvas* são ferramentas visuais que ajudam na elaboração e estruturação de ideias. Foram projetados, originalmente, para criar e estruturar negócios inovadores. Atualmente, essas ferramentas têm diversas variações que buscam abranger áreas envolvidas na formação ou estruturação de um empreendimento, realizando de forma criativa, participativa e abrangente.

Diante da realidade apresentada, a pergunta que se faz é: O PMC é um instrumento adequado para o planejamento de um projeto educacional? Partindo-se, então, da hipótese de que a aplicação do PMC pode colaborar para o planejamento de um projeto educacional, composto de aulas remotas, no período de distanciamento social, apresenta-se um exemplo de seu uso, com uma Sequência Didática (SD) intitulada *A Pandemia de COVID-19*. Assim, o objetivo desse trabalho é apresentar PMC como metodologia de gerenciamento de projetos que pode ser aplicado ao campo educacional.

Essa pesquisa se justifica, pedagógica e socialmente, por trazer à tona uma metodologia que colabora para o planejamento de projetos que possam amenizar os impactos da pandemia no processo de ensino e aprendizagem. A justificativa acadêmica se desenha por incrementar as pesquisas, nas quais o objeto é o PMC aplicado à Educação. Assim, propõe-se os seguintes tópicos: Sobre o *Project Model Canvas*; O uso de Novas Tecnologias de Informação e Comunicação; Sobre Sequência Didática; Aplicação do *Project Model Canvas* para o planejamento de projeto educacional.

2. Metodologia

Esse artigo consiste em uma pesquisa de natureza qualitativa, que explora o tema a partir de consulta a material bibliográfico, tendo como fonte principal artigos científicos, buscando material teórico para a escrita de uma proposta de intervenção no universo escolar, tendo como base metodológica o uso do PMC.

3. O *Project Model Canvas* Aplicado à Educação

Nesta seção, apresenta-se a base teórica, a partir de uma pesquisa bibliográfica, sobre o PMC, as NTICs e a SD. Em seguida, um exemplo de aplicação PMC para o planejamento de aulas remotas. Dessa forma, acredita-se que se está atribuindo uma função social a essa pesquisa no intuito de colaborar para reflexão de outros profissionais da educação.

3.1 Sobre o *Project Model Canvas*

O PMC foi desenvolvido pelo prof. José Finocchio (2013). Configura-se como uma metodologia robusta de gerenciamento de projetos. Ainda assim, é bastante simples, sem a necessidade do preenchimento de inúmeros documentos e sem burocracia, conforme o Guia Definitivo do *Project Model Canvas* (2020). Dessa forma, o PMC se apresenta como uma metodologia prática, ágil e objetiva, tratando da relação entre os conceitos de forma atrativa e clara.

Conforme Valle et al. (2010), o gerenciamento de projetos é uma ideia antiga, cuja existência remonta ao lançamento do satélite Sputnik, em meio à Guerra Fria, pela União Soviética. Esse termo foi popularizado por Drucker, em 1954, por meio do termo gerenciamento de objetivos, que influenciou a formação da teoria de gestão de projetos. Assim, o gerenciamento de projetos era utilizado em ações militares e, aos poucos, foi se modificando e se aperfeiçoando até a ser incorporado às atividades em grandes empresas.

A modalidade de educação a distância (EaD) e os avanços tecnológicos na educação vêm se expandindo, exigindo inovações nas soluções de produtos apresentados. Assim, ocorre o aumento do número e complexidade de projetos no interior das organizações e Instituições de Ensino Superior (IES), com cursos da modalidade semipresencial ou totalmente a distância. Nesse cenário, o PMC, modelo de gerenciamento de projetos, surge como uma proposta que pode ajudar na tarefa de planejar, podendo ser utilizado no contexto de projetos

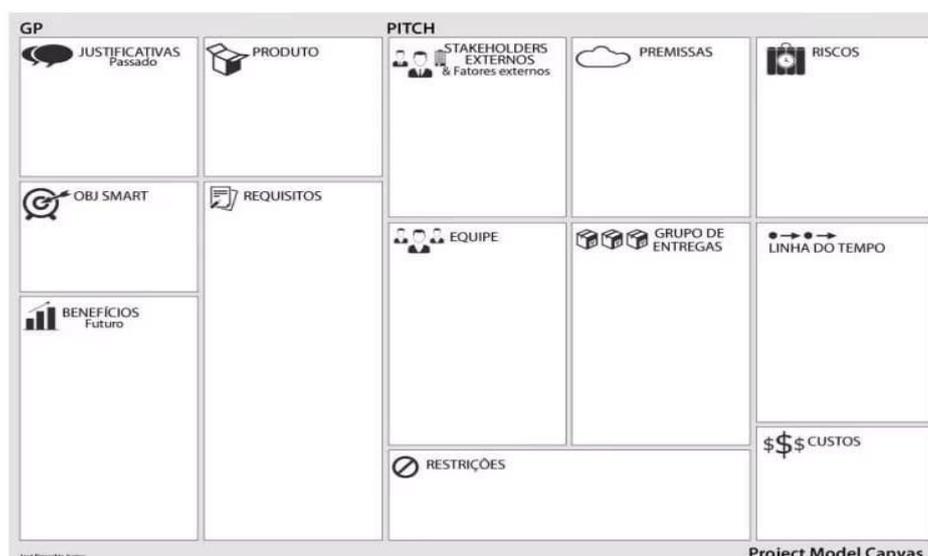
educacionais (Ferreira & Ota, 2008). A escola também pode gozar do uso do PMC, sobretudo nesse contexto, no qual as aulas remotas foram adotadas como estratégia para manter as atividades educacionais.

Os modelos de gestão podem melhorar a visualização de todas as etapas do projeto e mostrar com maior nitidez o que deve ser feito em cada uma delas. Esses modelos de gestão são conhecidos como modelos visuais de gerenciamento. O planejamento de projetos baseado no PMC, desenvolve-se a partir de conhecimentos da neurociência, envolvendo algumas perguntas básicas: Como? O quê? Quando? Por quê? Para quem? Quais são os custos? Quais são os benefícios? Elas são perguntas fundamentais que definem o projeto de maneira que qualquer um entenda as respostas às perguntas. O PMC contempla, ainda, responder a especificações sobre o gerente de projetos (GP) e ao *pitch*, uma frase que apresenta o projeto de forma sucinta. Trata-se de um plano de ataque aos problemas, que tem uma interface amigável.

Conforme Finocchio Júnior (2013), o uso do PMC para desenvolver um plano de projeto deve ser feito de forma colaborativa, com a integração dos integrantes da equipe com, pelo menos, um do membro detentor de conhecimentos básicos sobre a gestão de projetos.

Essa etapa pode ser simplificada pela Figura 1:

Figura 1. Questões do *Project Model Canvas*.



Fonte: Finocchio Júnior (2013).

A Figura 1 pode ser explicada a partir de Ferreira e Ota (2018, p. 5), nas seguintes linhas:

[...] o primeiro passo a seguir na construção do PMC é responder ao *pitch*, resumindo o projeto em apenas uma frase; na sequência, é necessário colocar na seção de justificativa todos os problemas que a organização apresenta e quais são as necessidades que não estão sendo atendidas; no objetivo S.M.A.R.T, coloca-se o objetivo do projeto de maneira que fique *Specific* (específico), *Measurable* (mensurável), *Attainable* (atingível), *Realistic* (realista) e *Time Bound* (temporizável); na seção de benefícios, deve-se apontar o que a empresa irá conquistar após implantar determinado projeto; o produto corresponde ao resultado final do projeto, podendo ser, também, um serviço; os requisitos do quadro definem a qualidade do produto ou serviço para que exista valor para o cliente; na seção de *stakeholders* devem ser identificados todos os fatores externos que podem afetar o projeto; em equipe, devesse listar todos os responsáveis pelas entregas do projeto; em premissas considera-se as suposições dadas como certas; em grupos de entregas quais os componentes concretos, mensuráveis e tangíveis que serão gerados pelo projeto; nas restrições, descreve-se todas as limitações do projeto; na seção de riscos, considera-se todos os eventos futuros e incertos com certa relevância; em linha do tempo define-se quando ocorrerão as entregas; e, em custos, quanto será pago para a conclusão do projeto.

É a partir desse modelo, baseado em telas, que será apresentado a proposta de projeto, composta por uma Sequência Didática de aulas remotas, sobre a pandemia de coronavírus.

3.2 O uso de Novas Tecnologias de Informação e Comunicação

Segundo Barroso e Antunes (2015), fazer uso da tecnologia como ferramenta de ensino pode auxiliar no processo educacional e, conseqüentemente, também influencia na rotina dos alunos, professores e gestores. Essa realidade pode trazer conseqüências, positivas e negativas, a depender da frequência de aplicação da tecnologia no âmbito educacional.

Pode-se considerar que a COVID-19 vai muito além de uma crise sanitária, ou seja, tem impactado a economia global, proporcionando significativas mudanças sociais, exigindo de cada ser humano uma ressignificação nos padrões de comportamento e hábitos no cotidiano das pessoas. No entanto, a de se considerar que a tecnologia ganhou uma abrangência instantaneamente, onde no hodierno cenário se encontra na linha de frente para essa nova configuração de aulas remotas, ensino híbrido.

Segundo Velloso (2014), as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs) surgem, durante a Terceira Revolução Industrial, no intuito de agilizar, horizontalizar e facilitar a captação, a transmissão e a distribuição de informações em rede. Assim, as NTICs foram se desenvolvendo, gradativamente, desde a metade da década de 1970, atingindo seu auge nos anos de 1990.

O uso das NTICs já era de uso recorrente, nesse período de distanciamento social, o

seu uso passou a ser mais intenso, quase unânime, tendo em vista que se apresentou como um canal possível de circulação da informação e comunicação com os atores da escola. Segundo Barroso e Antunes (2015, p. 125):

As mídias digitais podem ser utilizadas para apoiar as atividades do professor, do gestor e do aluno por facilitarem, sobretudo, o intercâmbio de informações, a visualização de forma mais clara dos recursos e o ensino colaborativo. Como ferramentas de ensino, o uso das mídias é favorecido por meio da utilização de recursos tecnológicos variados, tais como slides, exercícios virtuais, vídeos, plataformas de Ensino a Distância (EAD), webconferências, lousas digitais, e-mails, armazenamento em nuvens, entre outros.

Observa-se que o uso das NTICs como ferramenta de ensino apresenta um vasto leque. Há inúmeras plataformas digitais que dão suporte ao desenvolvimento de atividades que provocam a interação com os seus usuários. Essas ferramentas podem ser utilizadas dentro ou fora da sala de aula, seja ela física ou virtual.

De modo geral, as novas tecnologias estão associadas à interatividade e à quebra do modelo comunicacional um-todos, no qual a informação é transmitida de modo unidirecional, passando a adotar o modelo todos-todos, no qual aqueles que integram redes de conexão atuam no envio e recebimento das informações (Velloso, 2014). Nessa perspectiva, a veracidade de tal assertiva reside no fato de que o repasse de informações e conhecimentos, outrora limitados à expressão oral do professor e aos escritos em lousa, é enriquecido pelas NTICs, pois a interação professor-aluno ganha força à medida que uma nova possibilidade permeia o ambiente da aprendizagem. Ora, perante o contexto pandêmico e, por conseguinte, o ensino remoto, surge o questionamento acerca de como se dará um ensino desprovido da forma tradicional, no que se refere à estrutura e ao modo como se dá a interação entre o corpo discente e docente em sala de aula. Desse modo, em tal contexto, o método canvas supri a lacuna deixada pela lousa e, por exemplo, por projetores, em que o professor faz demonstrações e propõe definições, bem como torna a assimilação de informações por parte do aluno algo menos complexo, haja vista o fator visual, típico do canvas, contribuir para a aprendizagem, o que culmina em um processo de educação mais dinâmico, mesmo diante de um isolamento social que busca resguardar a saúde de todos sem que haja prejuízo educacional.

As NTICs podem ser grandes motivadoras e incentivadoras de aprendizagem, constituindo-se em recursos que agregam valor na educação, de forma que o usuário se torne mais interessado. Assim, pode vir a criar as suas próprias ferramentas, administrando com

mais segurança o assunto abordado.

3.3 Sobre Sequência Didática

O modelo de Sequência Didática (SD) é associado às pesquisas sobre aquisição da língua escrita, que foi concebido pelo grupo de Genebra, utilizando um trabalho sistemático com gêneros textuais. Configura-se como um modo, no qual o professor organiza suas atividades de ensino em função de núcleos temáticos e procedimentais (Araújo, 2013).

De acordo com Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), a SD tem a função de proporcionar a mudança e promoção dos alunos em relação ao domínio dos gêneros e da comunicação. Pode-se dividir a SD nas seguintes etapas: apresentação da situação, produção inicial, módulos (quantidade adequada de acordo com o conhecimento prévio dos alunos) e produção final, adequado para os alunos colocarem em prática o que aprenderam e para avaliar o processo.

Para desenvolver o projeto proposto, concebeu-se uma SD sobre a pandemia do Coronavírus, composta por aulas remotas, com o uso de NTICs. Assim, com o conteúdo organizado em SD, passou-se ao planejamento das atividades, tendo como metodologia o PMC.

Quadro 1. Sequência Didática.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA A Pandemia de COVID-19			
Objetivos da SD: Apresentar os conceitos relacionados ao tema; Orientar medidas de prevenção contra o Coronavírus; Desenvolver a autonomia dos alunos frente aos impactos da pandemia.			
1ª ETAPA – Apresentação da SD			
Será apresentado a SD, de forma dialogada, tentando captar o nível de entendimento sobre a pandemia de COVID-19, além de nivelar os alunos em relação às informações.			
2ª ETAPA – Sequência Didática			
Módulos	Unidades	Conteúdos	Metodologias e Recursos
Contaminação	COVID-19	O que é vírus?; O que é o Coronavírus?; Sintomas da COVID-19; Contaminação e transmissão.	Uso de sala virtual <i>Google Meet</i> ; Atividades no <i>Google Forms</i> ; Vídeo aula na Plataforma do <i>YouTube</i> ; Atividades disponíveis no <i>Google Classroom</i> ; Visita ao site Coronavírus

			Brasil (https://covid.saude.gov.br/) .
	Pandemia	Epidemia; Endemia; Pandemia.	Uso de sala virtual <i>Google Meet</i> ; Atividade no <i>Kaout</i> .
Prevenção	Medidas de Emergência	Distanciamento social; Isolamento social; Quarentena; <i>Lockdown</i> .	Uso de sala virtual <i>Google Meet</i> ; Vídeo aula na Plataforma do <i>YouTube</i> ; Atividade no <i>Kaout</i> .
	Ações individuais de prevenção	Lavagem das mãos; Uso de álcool; Uso de máscaras.	Uso de sala virtual <i>Google Meet</i> .
	<i>Fake News</i>	Não à propagação de notícias falsas; Negacionismo.	Uso de sala virtual <i>Google Meet</i> ; Visita ao site oficial do Ministério da Saúde (https://antigo.saude.gov.br/fakenews/).
Retorno das Atividades	Vacina	O que é vacina; Vacina contra o Coronavírus.	Uso de sala virtual <i>Google Meet</i> ; Vídeo aula na Plataforma do <i>YouTube</i> .
	Retomada gradual das atividades.	Retomada das atividades no Mundo, no Brasil, no Ceará e em Fortaleza.	Uso de sala virtual <i>Google Meet</i> ; Site de notícias; Postagem no <i>Google Classroom</i> .
3ª ETAPA – Produção Final			
O encerramento desta Sequência Didática se dará como uma avaliação por meio da observação e acompanhamento da participação dos alunos nas atividades. Além disso, os participantes serão convidados a responder um formulário no <i>Google Forms</i> para avaliar o desenvolvimento da Sequência Didática e o seu desempenho.			

Fonte: Autores, com base em Araújo (2013).

Para aplicar essa SD, pensou-se em desenvolver um projeto no intuito de obter um trabalho a ser acolhido pela comunidade escolar e amenizar os impactos da pandemia na vida das pessoas. Como se observou, foi usado as NTICs, pois o contexto de distanciamento social requer o uso de tecnologias digitais.

3.4 Aplicação do *Project Model Canvas* para o planejamento de projeto educacional

Ferreira e Ota (2018) desenvolvem um trabalho com o objetivo de demonstrar a aplicação do PMC em um curso fictício, cuja finalidade seria contribuir para o planejamento da produção de novos cursos *on-line* e ainda, reunir competências para o gerenciamento de

outros projetos educacionais. Nessa esteira, ancorados, ainda, nas ideias de Finocchio Júnior (2013), apresenta-se, nesse trabalho, a aplicação do PMC para o planejamento de uma proposta de projeto educacional, que envolve uma SD, composta de aulas remotas que utiliza as NTICs. É preciso enfatizar que estão contempladas as etapas da taxonomia do PMC, conforme as contribuições de Finocchio Júnior (2013).

Cada pergunta fundamental foi respondida com seus devidos componentes e na sequência definida por Finocchio Júnior (2013). Antes disso, aponta-se o Gerente do Projeto (GP) e o *Pitch*. No exemplo proposto, os GPs serão a Professora Ana e o Professor José. O *Pitch* consiste na Produção de Projeto Educacional sobre a Pandemia de Coronavírus, que conforme a Figura 1 vem no topo do modelo. Além disso, cabe destacar que os riscos assinalados abaixo foram identificados a partir de experiências reais, já no contexto pandêmico. Os componentes das etapas são preenchidos com *post-its*, em um modelo, de acordo com a Figura 1. No Quadro 2, apresenta-se o exemplo aplicado:

Quadro 2. Exemplo de aplicação do *Project Model Canvas*.

Aplicação do <i>Project Model Canvas</i> para o planejamento de projeto educacional	
Componentes das etapas	Respostas (<i>post-its</i>)
Por quê?	Justificativa: <ul style="list-style-type: none"> • apresentar um modelo de Projeto Educacional, baseado em SD, composta de aulas remotas, com tema de grande repercussão atual, a saber, <i>A pandemia de COVID-19</i>; • oferecer uma estratégia para o continuar com as atividades escolares no período de distanciamento social; • conceber coletivamente um projeto educacional na escola.
	Objetivo do Projeto (Emprega-se os objetivos S.M.A.R.T): <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver um modelo de Projeto Educacional, baseado em SD, composta de aulas remotas.
	Benefícios do Projeto: (As intensidades das contribuições são: muito alta, alta, entre média e alta, média, entre média e baixa, baixa e muito baixa.) <ul style="list-style-type: none"> • utilizar metodologias ativas nas aulas remotas (alta); • continuar as atividades escolares no período de distanciamento social (alta) • desenvolver competências e habilidades (alta); • engajamento dos alunos (alta); • informar sobre a Pandemia de Coronavírus (alta).

O quê?	<p>Produto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • modelo de Projeto Educacional, baseado em SD, composta de aulas remotas. <p>Requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uso de plataformas virtuais de aprendizagem; • SD elaborada; • uso de tecnologias digitais; • professor que domine, minimamente as NTICs.
Quem?	<p><i>Stakeholders</i> externos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pais; • alunos; • coordenador pedagógico. <p>Fatores externos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Internet</i>. <p>Equipe do projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • autores da SD; • professores; • monitor (aluno);
Como?	<p>Premissas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uso de plataformas virtuais gratuitas; • acesso à <i>Internet</i>; • professores versados no uso de NTICs. <p>Grupo de entregas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • materiais teóricos de cada módulo; • atividades baseada com o uso de NTICs; • videoaulas de 10 minutos. <p>Restrições:</p> <ul style="list-style-type: none"> • o Projeto Educacional terá que ser aplicada enquanto durarem os efeitos da pandemia; • uso de plataformas virtuais gratuitas; • <i>Internet</i> de baixa qualidade; • falta de acesso à <i>Internet</i>; • a equipe de produção de materiais didáticos estão limitada ao quadro de professores da unidade escolar.
Quando e quanto?	<p>Risco específico 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Causa: não acesso à <i>Internet</i> ou baixa qualidade; • Risco: não acesso aos conteúdos; • Efeito: aluno não exerce o direito de aprender; • Solução: Disponibilizar material impresso. <p>Risco específico 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Causa: Professor não versados em NTICs; • Risco: processo de ensino e aprendizagem não ocorre; • Efeito: aluno não exerce o direito de aprender; • Solução: Formação continuada. <p>Risco específico 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Causa: uso de plataformas virtuais de aprendizagem gratuitas; • Risco: limitação ou indisponibilidade da plataforma; • Efeito: atividade prejudicada ou não realizada;

	<ul style="list-style-type: none">• Solução: contratar plano de uso de plataformas virtuais.
	Linha do Tempo: <ul style="list-style-type: none">• Entrega 1: materiais teóricos de cada módulo;• Entrega 2: atividades baseada com o uso de NTICs.• Entrega 3: videoaulas.
	Custos (fictícios): <ul style="list-style-type: none">• produção de material teórico (versão virtual e impressa) _____ R\$ 5.000;• plano contratual de plataformas virtuais de aprendizagem _____ R\$ 1.000.

Fonte: Autores, com base em Finocchio Júnior (2013).

Segundo Navarro e Marques (2017), é importante saber, antes de tudo, quais objetivos pedagógicos a serem alcançados com determinado projeto, quais são os conteúdos e habilidades a serem desenvolvidos, o que, por sua vez, permite avaliação mais explícita dos resultados alcançados. Devido sua característica visual e pelo fato de favorecer as interações, a tela oferece uma boa resposta, sobretudo quando aplicada a grupos interdisciplinares, permitindo que professores e coordenadores trabalhem de forma síncrona ou assíncrona, ampliando possibilidades de colaboração no planejamento de projetos ou atividades propostas.

4. Considerações Finais

Neste contexto de distanciamento social, gestores e, principalmente, professores assumiram um papel fundamental no sentido de favorecer a continuidade das atividades educacionais, oferecendo um modelo de ensino, no qual, o aluno precise exercer sua autonomia no processo de aprendizagem. O exemplo apresentado se mostrou pertinente ao contexto hodierno que os setores da sociedade, entre eles o educacional, estão vivendo. Então, a partir do uso do PMC, desenvolveu-se um projeto de aulas remotas, cujo tema foi o Coronavírus.

Pode-se dizer que PMC é capaz de averiguar tanto a questão de gestão, que envolve o planejamento, quanto a de produção de conteúdo, que envolve tanto a criação do *design* quanto a do material didático. Dessa forma, o estudo realizado considera que o PMC é um importante modelo visual de gerenciamento que pode auxiliar no desenvolvimento da produção de projetos educacionais, composto por aulas remotas, sobretudo no contexto de distanciamento social.

Destarte, compreende-se a estrutura do PMC como um planejamento inovador e prático que registra a lógica do funcionamento da atividade vislumbrada, sinalizando aos sujeitos envolvidos a rota de todos os procedimentos que serão realizados para que o PMC obtenha êxito na sua aplicabilidade, oportunizando também a tomada de decisões coerentes de acordo com as necessidades e prioridades mencionadas no PCM.

Foi possível conceber uma SD, elaborada a partir do uso de PMC. No entanto, é só um exemplo de aplicação, outros exemplos podem ser elaborados e aplicados ao contexto educacional e, em seguida analisados. Assim, é necessário o desenvolvimento de trabalhos futuros, inclusive em um contexto de normalidade, para avaliar de forma mais ampla o uso das NTCIs, SDs e PMC.

Referências

Araújo, D. L. de. (jan/jul 2013) O que é (e como faz) sequência didática?. *Entrepalavras*, Fortaleza, 3(1), 322-334.

Barroso, F., Antunes, M. (2015). Tecnologia na educação: ferramentas digitais facilitadoras da prática docente. In: *Revista do Programa de Pós-Graduação Profissional em Gestão e Avaliação da Educação Pública*. 5(1), Rendimento, Desempenho e Desigualdades Educacionais.

Dolz, J., Noverraz, M., Schneuwly, B. (2004). Sequências didáticas para o oral e para o escrito: apresentação de um procedimento. In: Schneuwly, B., Dolz, J. *Gêneros orais e escritos na escola*. Campinas, SP: Mercado de Letras. 95-128.

Ferreira, T. C., Ota, M. A. (2018) *Contribuições do Project Model Canvas no gerenciamento de cursos online: do planejamento às etapas de execução*. São Paulo.

Finocchio Júnior, J. (2013) *Project Model Canvas: gerenciamento de projetos sem burocracia*. Rio de Janeiro: Elsevier/Campus.

Gilliot, J. M., Rouvrais, S. (junho, 2004). A Pedagogical Canvas for On-line Simulation-based Lessons. *ED-MEDIA 2004*, World AACE conference on Educational Multimedia,

Hypermedia and Telecommunications (Association for the Advancement of Computing in Education), Lugano, Suisse. 3727-3732.

Guia Definitivo do Project Model Canvas. Projecte Builder. Recuperado de <https://www.projectbuilder.com.br/Downloads/Guida-Definitivo-do-Project-Model-Canvas.pdf>

Navarro, M. P., Marques, A. E. B. (2017). Chapter 28: Canvas for Educational Project. In: Deus Júnior, Getúlio Antero (org.). *Alive Engineering Education: Transforming and Innovating Engineering Education* [Online Resource]. Goiânia: Gráfica UFG. 287-294.

Organização Panamericana de Saúde. (2020). Folha informativa – COVID-19 (doença causada pelo novo coronavírus). Recuperado de https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=6101:covid19&Itemid=875

Universidade Federal do Rio Grande do Sul. (2020). *Qual a diferença de distanciamento social, isolamento e quarentena?* Recuperado de https://www.ufrgs.br/telessauders/posts_coronavirus/qual-a-diferenca-de-distanciamento-social-isolamento-e-quarentena/

Valle, A. B. do, Cierco, A. A., Soares, C. A. P., Finocchio Júnior, J. (2010). *Fundamentos do Gerenciamento de Projetos*. Rio de Janeiro: Editora FGV.

Velloso, F. (2014). *Informática: Conceitos básicos*. Rio de Janeiro: Elsevier.

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

José Olímpio Ferreira Neto – 40%

Ana Paula Martins Farias Vasconcelos – 30%

Andréa Moura da Costa Souza – 15%

Igor de Moraes Paim – 15%