



DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TÉCNICO-VIVENCIAIS EM PROFISSIONAIS DA INDÚSTRIA CRIATIVA COMPLEXA

MARCOS AURÉLIO DUARTE DA CÂMARA FERNANDES¹

CLARISSA RAQUEL MOTTER DALA SENTA²

RESUMO

O presente artigo discute a aplicação de metodologias ativas no ensino superior, com foco na formação de estudantes em cursos tecnólogos. O objeto de estudo é a implementação de simulações práticas no processo de aprendizagem em disciplinas voltadas à gestão de eventos. A pesquisa parte do pressuposto de que a educação contemporânea exige estratégias pedagógicas inovadoras, capazes de integrar teoria e prática e de favorecer o desenvolvimento de competências essenciais para a atuação profissional. O objetivo central é analisar de que forma as simulações contribuem para a construção de saberes técnicos e socioemocionais, além de estimular a autonomia e a segurança dos alunos no desempenho de suas funções. Entre os objetivos específicos, destacam-se: identificar a pertinência da simulação como recurso didático, compreender sua relação com o ciclo de aprendizagem experiencial de David Kolb e avaliar a percepção discente quanto à eficácia dessa metodologia. A metodologia adotada possui caráter qualitativo e exploratório, com base em revisão bibliográfica e aplicação de uma experiência piloto em sala de aula. Foram utilizadas referências de autores como Kolb, Knowles, Gil e Marconi & Lakatos para fundamentar a análise. Os principais resultados indicam que as simulações favorecem o engajamento dos alunos, possibilitam maior aproximação com situações reais do campo profissional e ampliam a capacidade de reflexão crítica sobre a prática. Além disso, reforçam a importância de integrar metodologias participativas ao currículo dos cursos tecnólogos, contribuindo para a formação de egressos mais preparados e confiantes diante dos desafios do mercado de trabalho.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologias ativas. Simulação Prática. Ensino superior. Economia Criativa. Aprendizagem experiencial.

INTRODUÇÃO

Empresas e empresários que atuam nos domínios da Economia Criativa do DF buscam profissionais capacitados e experientes no mercado e acabam por encontrar dois perfis: aqueles muito capacitados, mas sem experiência ou aqueles com bastante experiência, mas sem a capacitação adequada. O que esses

¹ Mestrando do curso de Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica, graduado em Relações Públicas e Comunicação Institucional, Especialista em Comunicação Organizacional. Atua como professor e consultor de Relações Públicas e Comunicação Corporativa nas áreas de Planejamento estratégico de Comunicação, Relacionamento nas Empresas e Educação Corporativa. marcos.fernandes@df.senac.br.

² Doutora em Comunicação pela Universidade de Brasília, com estágio doutoral em Université Paris-Sorbonne/CRIMIC. Pós-doutora em Comunicação e Economia Criativa pela Universidade Católica de Brasília. Atua como professora e pesquisadora nas seguintes áreas: narrativas audiovisuais; mídias digitais e mobilização social; estudos de gêneros, sexualidades e diversidade na Comunicação. clarissa.senta@p.uceb.br.



empresários buscam é encontrar profissionais que alinhem ambas as necessidades de forma qualitativa, entretanto relatam grande dificuldade.

O presente artigo traz o resultado parcial da pesquisa realizada na busca de abordar essa necessidade latente desses empresários da Economia Criativa do DF, que relatam a dificuldade de encontrar mão de obra qualificada e diversa, em especial, dentro do círculo da indústria criativa complexa da cidade. Em contrapartida, o Distrito Federal (DF) evidencia um alto número de empresas desse círculo, sendo ele composto pelo maior número de agentes, segundo a pesquisa do “Panorama da Economia Criativa”. Essa ideia de círculos foi estruturada nesse estudo, que foi realizado pelo Mestrado Profissional de Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília. Para começar, o estudo apresenta, após vasta revisão de escopo, um conceito mais moderno e abrangente para Economia Criativa, definindo-a como

as atividades, bens e relações econômicas que envolvem a geração de bens culturais, artísticos e inovadores (tecnológicos e científicos) resultantes da criatividade, ou seja, aquelas atividades que utilizam a criatividade, o capital intelectual e a inovação (bens passíveis de proteção, por meio de proteção intelectual) como insumo produtivo, capaz de gerar empregos, renda e produção de bens e serviço (KIELING, DRAVET, MARQUES, 2022).

Por tratar-se do maior grupo de vínculos ativos ligado à Economia Criativa, o círculo da indústria criativa complexa acaba por ter uma mão de obra muito diversa, mas que não atende por completo e com qualidade as atividades criativas dos círculos centrais, sendo aqui o foco do problema apresentado anteriormente.

Instituições de ensino do Distrito Federal, anualmente capacitam milhares de profissionais que chegam ao mercado com bom conhecimento técnico, restringindo-se ao que foi ensinado nos cursos ofertados, e quase nenhuma experiência vivencial de mercado, limitando as oportunidades e ampliando a insegurança desse público que não se sente capaz de apoiar na totalidade as empresas que contratam seus serviços. Em contrapartida, os alunos em sua maioria ao mesmo tempo que realizam suas formações estão trabalhando para viabilizar os recursos para manter os estudos, não tendo tempo para frequentar estágios ou aproveitar o contraturno das aulas para vivências práticas que fortaleçam a capacitação técnica.



Em conversas informais com empreendedores de empresas que compõem o círculo da Indústria Criativa Complexa, esses empresários relataram que têm dificuldades de encontrar profissionais mais bem capacitados para atuar em suas empresas, tendo em vista que a maioria possui ou apenas o conhecimento técnico sem vivência prática ou o conhecimento prático sem conexão com as teorias e conceitos da área.

Esse é o problema que permeia esse estudo, buscando, ao final, elaborar um produto técnico-científico dentro do programa de pós-graduação do Mestrado de Inovação em Comunicação e Economia Criativa, da Universidade Católica de Brasília (UCB).

Como objeto de estudo para a pesquisa foi delimitado um estudo focado no mercado de Eventos, uma área da Indústria Criativa Complexa em forte expansão e carente de profissionais qualificados para atender as necessidades dos empreendedores da Economia Criativa que contratam esse tipo de serviço. Em um recorte mais preciso, foi estudado o mercado do Distrito Federal. O mercado de Eventos desempenha um papel significativo na economia do DF, contribuindo para a geração de emprego, renda e desenvolvimento econômico.

A área de eventos também não foi escolhida somente por conta da sua representatividade no mercado do DF, há um outro ponto relevante para essa escolha: o fato de que durante toda a minha carreira como profissional de Comunicação Institucional e Relações Públicas atuei na organização de eventos ou como professor dessa área, formando novos profissionais a cada turma.

Como percurso metodológico, além do recorte do estudo para a área de eventos do DF, é importante registrar que foi realizada inicialmente uma revisão de escopo da literatura e dos estudos mais recentes sobre o tema, embasado teoricamente o trabalho que está sendo realizado. Para o aprofundamento do estudo, foram propostas algumas pesquisas de campo, entre elas (1) a realização de entrevistas com empreendedores objetivando identificar as expectativas de qualificação técnico-vivencial para os profissionais da área em questão, (2) a aplicação de questionários quali-quantitativo para professores e instrutores da disciplina de gestão de eventos ou similar, objetivando identificar as estratégias e



ações realizadas para uma formação mais completa aos alunos, incluindo simulações práticas de eventos, e, também, (3) um experimento empírico com alunos da disciplina de Gestão de Eventos de uma Faculdade do DF, com vistas a validar o roteiro para aplicação de simulações práticas para capacitação técnico-vivencial de profissionais que atuarão com eventos no mercado.

O presente artigo traz o relato do estágio parcial dessas pesquisas de campo, apresentando os resultados colhidos com experimento empírico e as possibilidades que se abrem para a continuidade da pesquisa de campo, visando, como resultado final, identificar as principais necessidades e expectativas dos empresários com relação à mão de obra qualificada, bem como as estratégias utilizadas por professores e instrutores para formar profissionais mais qualificados tanto conceitualmente quanto nas vivências práticas, permitindo a elaboração de um guia para professores e instrutores com orientações para aplicação de simulações práticas em sala de aula para formar profissionais melhor qualificados.

1. REFERÊNCIAL TEÓRICO

Para esse a construção desse artigo, que é uma continuação do apresentado em 2024 no Interprogramas, foi optado por direcionar o referencial teórico para os tópicos mais específicos que não foram explorados anteriormente e que têm mais conexão com os resultados da pesquisa de campo que estão sendo apresentados nesse artigo.

1.1 TREINAMENTO, DESENVOLVIMENTO E EDUCAÇÃO

Não se pode falar das dificuldades de um empreendedor conseguir o seu lugar ao sol no mercado, sem trazer à tona o assunto ligado ao acesso à capacitação de qualidade. A maior parte dos empreendedores nascem da necessidade e não da oportunidade. Muitos iniciam seus negócios em meio a um surpreso desemprego, ou pela dificuldade de encontrar uma ocupação.

O perfil desse público de recém-empreendedores é em sua maioria periférica, negra, pobre e não teve acesso a educação de qualidade em sua vida. A



autora bel hooks traz uma esperança ao fomentar uma educação para todos, partindo do ponto de vista que afirma que

Professores dotados de visão democrática sobre a educação assumem que esse aprendizado nunca está confinado apenas à sala de aula institucionalizada. Em vez de incorporar a falsa concepção de que a universidade não é o “mundo real” e ensinar de acordo com isso, o educador democrático liberta-se da falsa ideia da universidade corporativa como ambiente à parte da vida real e procura repensar o ensino como elemento permanente da experiência de mundo e da vida real. Quando incorporamos o conceito de educação democrática, passamos a enxergar ensino e aprendizagem como constantes. Compartilhamos o conhecimento obtido em salas de aula para além daquele espaço, trabalhando, portanto, para desafiar a concepção de que certas formas de saber são sempre e somente acessíveis à elite. (2021, p. 62)

Esse tipo de educação, acessível e democrática, é que permitirá que empreendedores de todas as classes, cores e limitações possam se sentir pertencentes e capacitados para adentrar ao mundo dos negócios, com segurança e empoderamento social.

Segundo Canabrava e Vieira, “o Treinamento e desenvolvimento de pessoas são instrumentos de alavancagem de desenvolvimento de competências, dos desempenhos e resultados que as organizações precisam para se manter e obter sucesso no mercado” (2014, p. 25). Essas competências são fundamentais para o desenvolvimento do profissional. “A proposta de formação por competências defende a passagem de um ensino centrado nos saberes disciplinares a um ensino que produza competências verificáveis em situações e tarefas específicas” (TANGUY, 2003).

Uma formação voltada para o desenvolvimento de competências aliando a capacitação técnica com a capacitação vivencial, permitindo que os alunos de diferentes níveis cognitivos e de saberes distintos possam alcançar o aprendizado e consequente formação de qualidade.

Um dos mais relevantes princípios da aprendizagem, segundo Canabrava, é aplicação prática, em que “o aluno aprenderá realizando descobertas pessoais, favorecendo o intercambio de ideias. A aprendizagem é uma experiência pessoal onde é desenvolvida a capacidade crítica, a experiência teórico-prática, a capacidade de observação e experimentação” (2014, p. 41).



Essa aplicação prática diretamente ligada ao formato que a formação é ofertada, em especial, com vistas a permitir o desenvolvimento de competências técnico-vivenciais, sendo importante estar atento ao seu desenho e construção, bem como o processo criativo que podem contribuir sobremaneira para ampliar o desenvolvimento dos públicos interessados.

1.2 APRENDIZADO POR COMPETÊNCIAS

O conceito de competência vem evoluindo nas últimas décadas. Pensado inicialmente na década de 1970, o conceito mesclava os conhecimentos das áreas de Psicologia e Administração na busca de definir melhor os aspectos ligados a um desempenho superior na realização de uma tarefa, distinguindo dos conceitos já conhecidos de aptidão, habilidade e conhecimento, que acabaram por estarem presentes nessa nova conceituação.

Mertens apud Ramos (2006, p. 174), relaciona o surgimento do modelo de competências “com as transformações produtivas que são impulsionadas pelas necessidades de novas estratégias competitivas, incluindo a inovação em tecnologia, a gestão de recursos humanos e a mudança de perspectivas dos atores da produção”. Sobre a competitividade das empresas, o autor lista dois movimentos importantes: enfatizar as competências-chave da organização e aproveitar todas as competências dos trabalhadores.

Surge daí a necessidade de adequar as formas de aprendizado para oferecer nas formações e capacitações dos profissionais uma qualificação focada na “lógica das competências individuais, valorizando os atributos pessoais e criando a necessidade de adequar a educação escolar aos novos propósitos da aprendizagem e aos contextos que ela está inserida” (SENAC, 2022, p. 8).

Em 2021, foi publicada a RESOLUÇÃO CNE/CP No 1, de 5 de janeiro de 2021, do Ministério da Educação que trouxe o conceito de competência como sendo “a capacidade pessoal de mobilizar, articular, integrar e colocar em ação conhecimentos, habilidades, atitudes, valores e emoções que permitam responder intencionalmente, com suficiente autonomia intelectual e consciência crítica, aos desafios do mundo do trabalho.” (MEC, 2021)



Na busca de se adequar a essa realidade, em 2022, o Senac, Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial, construiu um documento técnico sobre competências para seu modelo pedagógico, em que propôs uma definição de competência para seu trabalho de formação e capacitação profissional: “Ação/fazer profissional observável, potencialmente criativo, que articula conhecimentos, habilidades, atitudes e valores e permite desenvolvimento contínuo” (SENAC, 2022, p. 12).

Nesse documento, o SENAC complementa que uma competência para ser considerada, precisa ser composta das seguintes condições: ser observável; ser potencialmente criativa; articular conhecimentos, habilidades, atitudes e valores; e permitir desenvolvimento contínuo (SENAC, 2022, p. 12-15).

Para aplicar esse conceito de competência tornando a prática pedagógica factível e obtendo os resultados esperados, auxiliando a formação do profissional, os docentes precisam construir seus conteúdos e planos de ensino tendo por base as competências necessárias para a aprendizagem da formação proposta, capacitando o profissional tecnicamente.

1.3 APRENDIZAGEM EXPERIENCIAL E SIMULAÇÕES PRÁTICAS

Para a construção dessa estrutura de capacitação técnico-vivencial pode-se partir do conceito de Ciclo de Aprendizagem Experiencial, proposto por David Kolb. Segundo Kolb apud Pimentel, aprendizagem experiencial é

o processo por onde o conhecimento é criado através da transformação da experiência. Esta definição enfatiza... que o conhecimento é um processo de transformação, sendo continuamente criado e recriado... A aprendizagem transforma a experiência tanto no seu caráter objetivo como no subjetivo... Para compreendermos aprendizagem, é necessário compreendermos a natureza do desenvolvimento, e vice-versa. (1984, p. 38 apud PIMENTEL, 2007, p. 160)

Partindo dessa visão, a experiência vivencial torna-se fundamental para o desenvolvimento. “As experiências de aprendizagem levam ao desenvolvimento por se dirigirem a uma meta, um propósito específico de aprendizado” (PIMENTEL, 2007, p. 160).

Dentro da proposta de ciclo de aprendizagem experiencial, o autor propõe quatro modelos adaptativos de aprendizagem que conjugam apreensão e



transformação: Experiência Concreta; Observação Reflexiva; Conceituação Abstrata; Experiência Ativa. Sendo esse último, o modelo adaptativo que mais se aproxima da proposta da aplicação da técnica de capacitação técnico-vivencial em sala de aula, tendo o autor comentado que trata-se

da repercussão das aprendizagens em experiências inéditas, num movimento voltado para o externo, de ação. Caracteriza-se por aplicação prática dos conhecimentos e processos de pensamento tornados refletidos, explicados e generalizados. A ação está centrada em relações interpessoais, com destaque à colaboração e ao trabalho em equipe (PIMENTEL, 2007, p. 163).

O uso de técnicas de aprendizagem relacionadas com o trabalho é uma prática recorrente na formação de profissionais, sendo mais recorrente o uso da aprendizagem baseada no trabalho, seja ela profissional por meio de estágios ou não profissional, por meio de emprego voluntário (KHALED, 2014, p. 463). Já a Aprendizagem não baseada no trabalho por ser realizada por meio jogos de papéis, estudos de caso e simulações práticas, sendo essa última a que traz maior conexão com o aprendizado experiencial proposto por Kolb. Essa aplicação prática pode ser viabilizada pelo uso da simulação prática como técnica. Segundo Khaled (2014, p. 464),

as simulações práticas tornaram-se mais sofisticadas devido aos desenvolvimentos tecnológicos e são cada vez mais utilizadas para estimular mais aprendizagem complexa, em vez de apenas aprender 'como aplicar o conhecimento' e lidar com situações mais complexas. (...) principalmente com base em abordagens didáticas como aprender fazendo e aprender com feedback para o desenvolvimento de habilidades processuais e técnicas (Cunningham, 1984) dentro de uma estrutura completamente fornecida pelo professor.

As simulações práticas, portanto, apresentam-se como uma excelente proposta de complementação da formação técnico-vivencial de profissionais empreendedores, pois “os alunos aprendem realizando uma ou mais tarefas profissionais “ao vivo” num ambiente de aprendizagem que é uma réplica realista do contexto do local de trabalho, com materiais e equipamentos tangíveis” (KHALED, 2014, p. 465).

A partir do uso das simulações práticas, a aprendizagem pode ser adquirida pelo aluno por meio de dois processos: a aprendizagem autodirigida e aprendizagem



autorregulada. A primeira, segundo Knowles Apud Khaled (2014, p. 473) consiste em

um processo no qual os indivíduos tomam a iniciativa, com ou sem a ajuda de outros, no diagnóstico de suas necessidades de aprendizagem, na formulação de metas, na identificação de recursos humanos e materiais, na escolha e implementação de estratégias de aprendizagem apropriadas e na avaliação dos resultados da aprendizagem.

Já a segunda, “ocorre quando os alunos são participantes metacognitivamente, motivacionalmente e comportamentalmente ativos em sua aprendizagem, e quando eles usam autorreflexão por meio de monitoramento e feedback para mudar seu comportamento” (KHALED, 2014, p. 473).

O uso de simulações práticas pode oferecer aos alunos oportunidades de aumentar sua autenticidade, dando também propriedade de sua aprendizagem. “As simulações práticas contribuem para as intenções de aprendizagem dos contextos de aprendizagem relacionados com o trabalho e têm um valor acrescentado na educação profissional inovadora (KHALED, 2014, p. 475)”.

2. PROPOSTA METODOLÓGICA

Para este artigo foi optado por detalhar o experimento empírico que foi aplicado primeiramente por meio do método da pesquisa experimental e já trouxe alguns resultados relevantes para continuidade do trabalho proposto.

2.1 Método de Pesquisa experimental

A pesquisa experimental é um dos melhores exemplos do que é uma pesquisa científica. Ela “consiste em determinar um objeto de estudo, selecionar as variáveis que seriam capazes de influenciá-lo, definir as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto” (GIL, 2008, p. 51).

Os estudos de manipulação experimental, segundo Marconi e Lakatos (2002, p. 188),

consistem naqueles estudos exploratórios que têm por finalidade manipular uma variável independente, a fim de localizar variáveis dependentes que potencialmente estejam associadas a ela, estudando-se o fenômeno em seu meio natural. O propósito desses estudos geralmente é demonstrar a viabilidade de determinada técnica ou programa como uma solução, potencial e viável; para determinados programas práticos. Os procedimentos de coleta de



dados variam bastante e técnicas de observação podem ser desenvolvidas durante a realização da pesquisa.

Para realizar uma pesquisa de campo que envolva o experimento é importante cumprir algumas etapas para garantir o resultado esperado:

a) selecionar e enunciar um problema, levando em consideração a metodologia apropriada; b) apresentar os objetivos da pesquisa, sem perder de vista as metas práticas; c) estabelecer a amostra correlacionada com a área de pesquisa e o universo de seus componentes; d) estabelecer os grupos experimentais e de controle; e) introduzir os estímulos; f) controlar e medir os efeitos. (MARCONI e LAKATOS, 2003, p. 186)

A proposta foi a de realizar o controle experimental, pois ele permite que “todas as variáveis estranhas sejam mantidas constantes. Se uma variável é mantida constante, ela não pode ser responsável pelos resultados do experimento” (COZBY, 2003, p. 94).

Por meio da randomização e do controle experimental pode-se eliminar a influência de quaisquer covariáveis. Dessa forma, esse método permite uma avaliação não ambígua dos resultados.

O delineamento experimental mais simples possível tem duas variáveis e essas variáveis a serem estudadas no experimento, segundo Cozby, trazem uma relação de causa e efeito, e são identificadas com variável independente e variável dependente: “A variável considerada “causa” é a variável independente, e a variável considerada “efeito”, a variável dependente” (2003, p. 94).

A variável independente tem dois níveis: um grupo experimental e um grupo de controle. O delineamento experimental simples pode assumir uma de duas formas: um delineamento com pós-teste apenas ou com pré-teste-pós-teste. Enquanto um realiza apenas uma única medida da influência da variável independente sobre a variável dependente ao final do experimento, o outro tipo de delineamento aplica um pré-teste antes de introduzir a manipulação experimental, além de realizar as medidas ao final (COZBY, 2003, p. 179).

Para esse estudo, optou-se por realizar o delineamento experimental com pré-teste-pós-teste, realizando uma avaliação antes de iniciar a manipulação experimental e após a sua realização.



A aplicação do pré-teste evidencia-se como necessária, tendo em vista que os grupos a participarem do experimento, tanto o experimental quanto o de controle são independentes, com participantes diferentes para cada condição, tendo em vista se tratar de turmas da disciplina de Laboratório de Inovação III, do 3º período do curso de Tecnologia em Gestão Comercial, da Faculdade de Tecnologia e Inovação Senac DF, tendo como diferença apenas que a turma experimental cursará a disciplina no turno noturno e a turma de controle no matutino. “O uso de um grupo de controle permite eliminar uma variedade de explicações alternativas baseadas em história, maturação, regressão estatística etc.” (COZBY, 2003, p. 207).

Com a metodologia definida, seguiu-se para a aplicação do experimento empírico dentro das diretrizes estabelecidas.

2.2 Preparação para aplicação

Para a coleta de dados, a seleção dos participantes foi realizada de forma não probabilística, por oportunidade, tendo em vista que sou o professor dessa disciplina a turma do noturno, tendo um outro professor acompanhando a turma do matutino, sendo essa a população prevista para o experimento. Com isso, a amostra dependerá da quantidade de alunos matriculados em ambos os turnos para cursar a disciplina no 1º semestre de 2025.

Tendo definido o formato do experimento, a população e a amostra, já se pode realizar a montagem do cenário, introduzindo as variáveis independente e dependente no contexto do experimento.

O primeiro ponto a compor o cenário é a variável independente ou de manipulação. Existem as manipulações diretas, utilizando-se de instruções e apresentação de estímulos aos participantes realizadas diretamente pelo pesquisador, e as manipulações que envolvem representação, onde eventos são programados para acontecerem durante o experimento em um cenário preparado para tal, com a participação de um cúmplice ou não. Para essa pesquisa será utilizada a manipulação direta.

Quanto à força, a manipulação deve ser nivelada tão forte quanto possível, para diferenciar o grupo de experimento do grupo de controle. “Uma manipulação



forte maximiza as diferenças entre dois grupos e aumenta a chance de a variável independente ter um efeito estatisticamente significativo sobre a variável dependente” (COZBY, 2003, p. 201).

A **variável independente** selecionada para esse estudo é **a participação de aulas teóricas com uma simulação prática da organização de um evento real**.

O segundo ponto para compor o cenário é a definição da variável dependente. Essa variável depende de “aspectos de mensuração tais como fidedignidade, validade e reatividade de medidas, métodos observacionais e desenvolvimento da medida de autorrelato para questionários e entrevistas” (COZBY, 2003, p. 204).

A variável dependente, na maioria dos experimentos, pode ser classificada em três categorias gerais: autorrelato, comportamental e fisiológica. Para essa pesquisa, a medida da variável dependente a ser adotada é a categoria de autorrelato.

A **variável dependente** para essa pesquisa foi **o nível de capacitação e segurança dos alunos para atuação no mercado**.

Com o cenário montado, seguiu-se para a aplicação do experimento que no caso dessa pesquisa foi realizado, conforme comentado anteriormente, com as turmas do 3º período do curso de Tecnologia em Gestão Comercial da Faculdade de Tecnologia e Inovação Senac DF, no período de 17 de fevereiro a 12 de julho de 2025, compreendendo um semestre em que foi ministrada a disciplina de Laboratório de Inovação III, com 100 horas/aula, sendo 60 horas de sala de aula com conteúdos técnico-vivenciais, divididas em 20 aulas semanais de 3 horas cada, e mais 40 horas de práticas fora da sala de aula.

As variáveis controladas definidas para essa pesquisa são:

- a) Conteúdo teórico ensinado (idêntico para todos);
- b) Tempo total de instrução;
- c) Ambiente de aprendizado (sala de aula, recursos disponíveis, etc).



O objetivo do experimento é avaliar se o uso da simulação-prática nas aulas de gestão de eventos contribui para formar profissionais mais seguros e preparados para o mercado de trabalho.

O problema dessa pesquisa é “o uso de simulações práticas em sala de aula melhora a preparação dos estudantes de gestão de eventos para as demandas do mercado de trabalho?”

A hipótese é de que estudantes de gestão de eventos que participam de aulas técnico-vivenciais por meio de simulações práticas em sala de aula se tornam mais capacitados para desempenhar atividades práticas no mercado de trabalho do que aqueles que receberam apenas aulas teóricas.

A proposta para a aplicação é a de que o grupo do experimento tenha dentro da sua programação o conteúdo teórico e tenha acesso à aplicação de uma atividade de simulação prática planejando e executando um evento real. Já o grupo de controle, receberá o mesmo conteúdo teórico, entretanto a prática será feita por meio da elaboração do planejamento e da realização de estudos de casos teóricos e acompanhamento da execução de um evento semelhante.

Para a realização da coleta de dados foram utilizados dois formulários qualitativos um para o pré-teste e o outro para o pós-teste, disponível no Apêndice H, sendo aplicado para ambos os grupos. Os formulários foram formatados no aplicativo Forms da plataforma Microsoft 365 para facilitar a aplicação e acesso aos resultados. O pré-teste visa avaliar o nível de capacitação e segurança dos alunos para organização de eventos antes de cursar a disciplina, enquanto o pós-teste trará perguntas semelhantes às do pré-teste e outras mais visando avaliar o nível de capacitação e segurança dos alunos após a participação nas aulas de gestão de eventos.

Com relação à análise dos dados, serão analisados os dados coletados no pré-teste e no pós-teste, buscando examinar e interpretar o padrão dos resultados obtidos na pesquisa.

2.3 Aplicação do Experimento Empírico



Conforme previsto o formulário de pré-teste foi aplicado no dia 10 de março de 2025 para a turma do turno noturno e no dia 11 de março de 2025 para a turma do matutino. A amostra total foi de 28 respondentes, sendo 24 alunos do noturno e 4 alunos do matutino.

O formulário possui três partes distintas: a primeira avalia o conhecimento teórico prévio; a segunda sobre competências básicas para a realização prática de um evento avaliando a autoconfiança, a habilidade de lidar com imprevistos e a liderança de equipes em um evento; e a terceira as expectativas para cursar a disciplina e desafios para organizar um evento.

2.4 Resultados do Pré-teste

Com relação ao conhecimento teórico prévio, metade (50%) do grupo do experimento apresentou uma experiência média, seguindo cerca de 30% com alta experiência e 20% com baixa. O grupo de controle obteve uma (25%) pessoa com experiência média e os demais (75%) com baixa experiência. Observou-se que a dificuldade maior de ambos os grupos se referia à importância do orçamento detalhado para um evento e sobre os principais stakeholders.

Com relação às competências básicas para a realização prática de um evento, começando pela autoconfiança em planejar um evento, o grupo do experimento teve mais de 80% dos alunos com autoconfiança acima da média, estando os demais com baixa autoconfiança (12,5%) ou sem autoconfiança (4,17%). O grupo de controle estava bem dividido, com metade do grupo com autoconfiança acima da média (25% alta; 25% boa) e a outra metade abaixo (25% média; 25% baixa). Sobre a competência para lidar com imprevistos durante a execução de um evento, o grupo do experimento também apresentou acima de 80% com essa habilidade, sendo que os demais se reconhecem ou com pouca (12,5%) ou com nenhuma habilidade (4,17%). No grupo de controle apenas uma pessoa se referiu com a referida habilidade (25%), seguida por uma outra pessoa que se considera mais ou menos habilidoso (25%) e os demais não possuem essa competência (50%). Ao avaliar as respostas sobre a competência de liderança de equipe quase a totalidade do grupo experimental se considera da média para cima (33,33% - Média;



33,33% - Boa; 29,17% - Alta), tendo apenas uma pessoa se considerado com baixa liderança (4,17%). No grupo de controle, a situação foi parecida, tendo 75% dos alunos com boa (25%) ou alta liderança (50%), apenas um aluno referiu ter baixa liderança.

Quando questionados sobre as expectativas com relação à disciplina, o grupo de experimento trouxe em primeiro lugar a expectativa de aprender a organizar eventos (60,71%), seguido por adquirir conhecimentos práticos (25%), aparecendo dentre as expectativas com uma menção cada: Adquirir experiência, aplicar os aprendizados onde trabalho e trabalhar em equipe. Apenas um respondente, não respondeu sobre suas expectativas. Já no grupo de controle, adquirir conhecimentos práticos ficou em primeiro lugar (40%), seguido aprender a organizar eventos e trabalhar em equipe com 20% cada. Apenas um pessoas não respondeu sobre suas expectativas (20%)

Sobre os desafios que imaginam enfrentar ao organizar um evento, as respostas foram variadas. No grupo do experimento, ficaram em primeiro lugar com 24,14% cada, o planejamento do evento e a gestão de imprevistos. A captação de participantes apareceu em segundo lugar com 10,34%, dividiram o terceiro lugar, com 6,90% cada, a captação de patrocínios, o atendimento ao público, a gestão de recursos humanos e o trabalho em equipe. Por último, com 3,45% cada, apareceram a organização do orçamento, a falta de conhecimento sobre a gestão de eventos e a liderança de equipes. Apenas um participante não respondeu sobre os desafios (3,45%). Enquanto no grupo de controle os desafios apresentados todos tiveram um único voto (20%), sendo o planejamento do evento, a captação de participantes, a captação de patrocínios e a logística do evento. Da mesma forma, apenas uma pessoa não respondeu sobre os desafios.

2.4 Resultados do Pós-teste

Ao final da disciplina, o questionário pós-teste foi aplicado para a turma do turno noturno no dia 23 de junho de 2025 e para a turma do matutino no dia 24 de junho de 2025. A amostra total dessa coleta foi de 24 respondentes, sendo 22 alunos do noturno e 2 alunos do matutino.



O formulário do pós-teste foi elaborado com quatro partes distintas: a primeira avalia o conhecimento teórico adquirido durante a experiência; a segunda avalia sobre o desenvolvimento das competências básicas para a realização prática de um evento avaliadas no pré-teste: a autoconfiança, a habilidade de lidar com imprevistos e a liderança de equipes em um evento; a terceira os resultados do experimento, levantando os aprendizados obtidos, o maior desafio enfrentado e uma autoavaliação da qualificação para atuar na organização e execução de eventos comerciais; e a quarta parte trouxe algumas questões para identificar os participantes por meio do turno que pertencem, a situação empregatícia atual e o interesse em atuar em empresas do ramo de eventos da cidade. Ao final dessa parte, foi deixada uma pergunta aberta para colher comentários, elogios, críticas e sugestões.

Com relação ao conhecimento teórico adquirido, no geral ambos os grupos tiveram um alto índice de experiência teórica, sendo que, do grupo experimental, cerca de 75% dos participantes apresentaram uma experiência alta, ficando 20% com média experiência e 5% com baixa. Do grupo de controle, o total de participantes com experiência alta foi de 100%.

Com relação às competências básicas para a realização prática de um evento, começando pela autoconfiança em planejar um evento, o grupo do experimento passou dos mais de 80% de alunos com autoconfiança acima da média no pré-teste para 100% com a confiança acima da média, sendo que o grupo de controle teve mais de 50% com alta confiança, 30% com boa confiança e cerca de 20% com média. O grupo de controle que no pré-teste estava bem dividido, apresentou-se agora também com 100% dos alunos com autoconfiança acima da média (25% boa; 25% média). Entretanto, nenhum dos participantes se considerou com alta autoconfiança.

Sobre a competência para lidar com imprevistos durante a execução de um evento, no pré-teste foi questionado para ambos os grupos se possuíam essas habilidades, tendo uma boa resposta do grupo experimental e uma resposta baixa do grupo de controle. No pós-teste, optou-se por solicitar que fossem citadas quais habilidades/competências que foram desenvolvidas por cada um com a realização



do evento. Ambos os grupos trouxeram a “adaptabilidade” (GE 35%/ GC 50%) e a “comunicação” (GE 22%/ GC 50%) como principais competências desenvolvidas. O grupo experimental evidenciou outras competências desenvolvidas, dentre as principais pode-se citar: “Manter o equilíbrio” (17,4%); “Trabalho em equipe” (17,4%); “Desenvolvimento da liderança” (13%); “Organização” (13%); “Planejamento” (13%); “Resolubilidade” (13%); “Flexibilidade” (8,7%); “Atenção plena” (4,3%); “Atender ao público” (4,3%); “Delegação das tarefas” (4,3%); “Gestão de prioridades” (4,3%); “Realizar reuniões” (4,3%).

Ao avaliar as respostas sobre a competência de liderança de equipe, o resultado do pós-teste apresentou-se melhor do que o evidenciado no pré-teste para o grupo experimental, tendo a parte do grupo com altas habilidades para liderança de equipes aumentado para 43,5%, seguidos da boa com 30,4% e a média com 26,1%. Já o grupo de controle, teve uma queda, não sendo evidenciado nenhum respondente com altas habilidades de liderança, ficando divididos entre boa e média liderança, com 50% cada.

Quando questionados sobre os aprendizados com a disciplina e seus conteúdos, o grupo de experimento trouxe em primeiro lugar “Planejar bem” (34,8%) seguido por “Trabalho em equipe” (26,1%), “Flexibilidade” (13%), “Comunicação Clara” (13%), “Delegara Tarefas” (8,7%), “Empatia” (8,7%), “Organização” (8,7%), “Manter o equilíbrio” (8,7%), “Controle” (8,7%), “Execução do evento” (8,7%), “Administração participativa” (4,3%), “Autoconfiança” (4,3%), “Foco na experiência do público” (4,3%), “Importância da pesquisa prévia” (4,3%), “Prever Riscos” (4,3%) e “Reconhecer limites” (4,3%). Já o grupo de controle, evidenciou apenas como aprendizado “Planejar bem” (100%).

Sobre os desafios enfrentados ao organizar um evento, o grupo do experimento evidenciou as “Divergências na equipe” (34,8%) como sendo o principal desafio, seguido pela “Execução do evento” (17,4%), a “Captação de expositores e atrações” (13%) e “Captar patrocinadores” (4,3%). Um percentual do grupo experimental declarou que todos os desafios foram contornáveis, não conseguindo elencar um específico (8%). Quanto ao grupo de controle, o único desafio apresentado foi a “Equipe reduzida” (100%).



Foi realizada uma autoavaliação sobre o quanto os alunos se sentiam qualificados para atuar com a organização e execução de eventos comerciais em que o grupo experimental altos índices de avaliações acima de 7, sendo que 43,5% se deram nota 10, 17,4% se deram nota 9 ou 7, 13% se deram nota 8. Apenas 4,3% se deu a nota 6. Enquanto isso no grupo de controle, 50% se deu a nota 8 e 50% a nota 5.

Ao final do formulário, foram incluídas algumas perguntas para identificar o nível de empregabilidade do grupo. O grupo experimental quando perguntado sobre se estava empregado ou não, 87% respondeu que “Sim”, 8,7% que “Não” e 4,3% deixou sem resposta. Aos que responderam “Sim”, foi perguntado se teriam a possibilidade de aplicar os conhecimentos adquiridos na empresa em que trabalham e desse total 90% informou que “Sim”, seguidos de 10% que “Não”. O grupo foi questionado se atuaria em empresas de eventos da cidade e 52,2% marcou que Não, os demais 47,8% marcaram que “Sim”. O grupo de controle teve 50% empregado e 50% desempregado. Do total de empregados, 100% aplicaria os conhecimentos adquiridos na empresa que trabalha. O grupo ficou dividido sobre atuar em empresas do ramo na cidade, sendo que 50% respondeu “Sim” e 50% respondeu “Não”.

Na pergunta aberta sobre observações, comentários ou sugestões, o grupo de controle realizou 4 elogios (17,4%, 1 crítica (4,3%) e uma sugestão (1%), tendo 73,9% sem resposta para esse item. O grupo de controle não fez nenhum comentário. Os elogios realizados foram 75% sobre a “Experiência Prática” e 25% sobre o “Professor”. A Crítica foi sobre a atuação do cliente no evento, pois o aluno esperava mais envolvimento do cliente na execução do evento. A sugestão foi de integração da organização da Feira de Negócios do noturno pelos alunos de ambos os turnos.

2.5 Análise dos Resultados

Ao final da análise do Pré-teste, pode-se trazer algumas inferências relevantes, por exemplo, o fato de o grupo do experimento por ser maior já apresentar mais pessoas com experiência e noções de organização de eventos,



tanto teoricamente quanto prática ou de que o grupo de controle aparenta ter mais limitações com relação às competências básicas necessárias para realizar a organização de um evento. De qualquer forma, ambas as turmas se mostraram excelentes laboratórios para a realização do experimento.

Os dados coletados no pré-teste evidenciaram entre outras coisas que os alunos tinham uma limitação do conhecimento teórico o que poderia ser solucionado com o conteúdo que seria ministrado para ambas as turmas. Ficou evidente também que eles também precisavam trabalhar a autoconfiança e as habilidades para lidar com imprevistos, competências que pode ser melhor desenvolvidas com o auxílio de vivências práticas. O interessante foi perceber que o grupo em sua maioria reconhece em si a competência de liderar equipes, talvez por se tratar de alunos com uma bagagem de conhecimento maior por já estarem no 3º período do curso e por, em sua maioria, já estarem atuando no mercado de trabalho. Aprender a organizar eventos e adquirir conhecimentos práticos foram as principais expectativas dos grupos. O planejamento do evento e a gestão de imprevistos entre outros foram os principais desafios que se esperava enfrentar por ambos os grupos.

O experimento teve a duração de cerca de 4 meses, desde o início até o seu fim. Durante o período que se seguiu após o pré-teste, ambas as turmas foram submetidas ao conteúdo teórico da disciplina passando por aprendizados que abordaram conceitos, tipos e classificação de eventos, etapas do planejamento e da execução, bem como o relatório de prestação de contas e resultados do evento. Ambos os grupos trabalharam no planejamento da Feira de Negócios da Faculdade Senac. O grupo do experimento, durante o 1º bimestre da disciplina, organizou sozinho a Feira de Negócios para o turno noturno enquanto o grupo de controle, por ser uma turma reduzida, participou como apoio na organização da Feira de Negócios do turno matutino realizada pela Faculdade, tendo também parte da experiência de atuar no planejamento do evento, bem como atuar, mesmo que de forma comedida, na execução do evento, mas não no mesmo formato de simulação prática aplicada para a turma do noturno, que era o grupo experimental. No 2º bimestre da disciplina, os alunos do grupo experimental trabalharam arduamente na execução do evento planejado, tendo sido executado no dia 11 de junho de 2025, com recorde de



público, atrações e expositores. Durante o período de execução do evento, as competências básicas foram trabalhadas estimulando a autoconfiança, habilidade de lidar com imprevistos e a capacidade de liderança de equipe. Os desafios mais temidos pelo grupo foram superados em trabalho de equipe e trazendo as lições vivenciadas sempre à tona para o aprendizado de todos. No mesmo dia, mas no noturno o grupo de controle apoiou a execução da Feira de Negócios do turno matutino.

Após a execução do evento, o grupo do experimento se reuniu para a avaliação final do evento e elaboração do relatório de resultados a ser entregue ao cliente, no caso a Coordenação do curso de Tecnologia em Gestão Comercial. A avaliação do cliente foi a melhor possível, trazendo um reconhecimento que motivou todo o grupo e os deixou orgulhosos do trabalho realizado.

Durante o percurso da aplicação da vivência prática da execução do evento, houve inúmeros imprevistos entre eles a dificuldade de captar patrocínio e expositores, a desistência de alguns colegas do curso, a falta de compromisso de alguns poucos que faltavam às reuniões ou não colaboravam conforme solicitado, mas todas foram vencidas em equipe, discutidas em sala e trabalhadas em conjunto as soluções para vencê-las.

Ao analisar os dados do pós-teste ficou evidente o quanto ambos os grupos adquiriram e ampliaram seus conhecimentos técnicos e conceituais sobre a organização e planejamento de eventos. Esse resultado demonstra que a aplicação do conteúdo teórico foi realizada com sucesso, aumentando consideravelmente a experiência teórica de ambos os grupos. O item com menor pontuação dentre os temas propostos nas perguntas ainda é sobre importância do orçamento detalhado para um evento e sobre os principais stakeholders. E o maior aproveitamento foi com relação ao planejamento do evento.

Na parte prática, o desenvolvimento das competências propostas para análise (“Autoconfiança”, “Lidar com imprevistos” e “Liderar equipes”) em comparação com o pré-teste teve um aumento significativo para o grupo experimental e uma queda para o grupo de controle. Infere-se que essa diferença seja por conta do foco nas vivências práticas para o grupo experimental que



desencadeou melhores resultados no desenvolvimento das competências propostas. O destaque é para o número diverso de competências elencadas pelo grupo como adquiridas após a vivência prática, somando 14 diferentes competências que foram desenvolvidas em níveis distintos para cada aluno, mas proporcionados pela participação na simulação prática. Enquanto o grupo de controle conseguiu elencar o desenvolvimento de apenas duas competências a “Adaptabilidade” e a “Comunicação” que estiveram presentes em ambos os grupos.

Esse ótimo resultado se repetiu com relação aos aprendizados finais identificados pelos grupos. Enquanto o grupo de controle conseguiu elencar apenas um aprendizado ao final da disciplina (“Planejar bem”), o grupo experimental listou 16 tipos diferentes de aprendizados proporcionados pela simulação prática.

Obviamente isso demonstra que o grupo experimental ao final do experimento se encontra mais capacitado para atuar com o planejamento, organização e execução de eventos. Ficou evidenciado que essas competências adquiridas impulsionaram a autoconfiança do grupo, possibilitando que os integrantes possam levar para as empresas onde atuam nesse momento essas novas habilidades e competências, bem como se sentir mais seguros para participar de processos seletivos que avaliem essas competências. Essa autoconfiança se evidenciou nas notas da autoavaliação bem como nos relatos apresentados sobre os aprendizados e desafios enfrentados na simulação.

Desafios comuns ao mercado de trabalho foram evidenciados durante o experimento, entre eles a presença de divergências nas equipes e as dificuldades mais comuns aos organizados de evento que passam pela organização como um todo e pela captação de participantes, patrocinadores e público. Mesmo nas contendas mais acaloradas, as equipes conseguiram se autorregular e retornar ao equilíbrio. Isso mostrou a capacidade do grupo de ser resiliente aos reveses do percurso da organização de um evento.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O experimento realizado alcançou o resultado esperado e contribuiu com elementos importantes para a continuidade da pesquisa que segue agora com as



entrevistas aos empresários e as colaborações de professores e instrutores sobre as técnicas e práticas aplicadas em sala de aula.

O problema da pesquisa (“o uso de simulações práticas em sala de aula melhora a preparação dos estudantes de gestão de eventos para as demandas do mercado de trabalho?”) foi resolvido confirmando-se a hipótese levantada de que estudantes de gestão de eventos que participam de aulas técnico-vivenciais por meio de simulações práticas em sala de aula se tornam mais capacitados para desempenhar atividades práticas no mercado de trabalho do que aqueles que não tiveram a mesma experiência.

Essas pesquisas visam identificar as principais necessidades e expectativas dos empresários com relação à mão de obra qualificada, bem como as estratégias utilizadas por professores e instrutores para formar profissionais mais qualificados tanto conceitualmente quanto nas vivências práticas. Todo esse material, auxiliará na elaboração da proposta de um guia para professores e instrutores com orientações para aplicação de simulações práticas em sala de aula visando formar profissionais melhor qualificados.

A pesquisa também abre precedentes para o aprofundamento no desenvolvimento de competências de forma criativa em sala de aula auxiliando na potencialização dos profissionais que atuarão nas empresas ligadas ao círculo das indústrias criativas complexas. Essa pesquisa focou na gestão de eventos, mas existem inúmeras áreas de atuação possíveis de serem exploradas com esse mesmo formato de experimento.

Espera-se que cada vez mais os professores e instrutores coloquem a disposição dos alunos práticas ricas no desenvolvimento de competências que possam auxiliá-los a se sentirem mais seguros e confiantes em suas atuações no mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

CANABRAVA, Tomasina. VIEIRA, Onízia de Fátima Assunção. **Treinamento e desenvolvimento – Para empresas que aprendem**. Brasília: Editora Senac-DF, 2014.

COZBY, Paul C.. **Métodos de pesquisa em ciências do comportamento**. São Paulo: Atlas, 2003.



GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HOOKS, bel. **Ensinando Comunidade: Uma pedagogia da esperança**. São Paulo: Editora Elefante, 2021.

KHALED, Anne; GULIKERS, Judith; BIEMANS, Harm; WEL, Marjan van der; e MULDER, Martin. Characteristics of hands-on simulations with added value for innovative secondary and higher vocational education. *Journal of Vocational Education & Training* - Vol. 66, No. 4, 462–490, <http://dx.doi.org/10.1080/13636820.2014.917696>. Netherlands: ROUTLEDGE, 2014.

KIELING, Alexandre; DRAVET, Florence; MOTTER, Clarissa; BESSA, Leandro. *Panorama da Economia Criativa – DF. Relatório parcial da pesquisa - fase 1*. Brasília: Universidade Católica de Brasília, 2022.

_____. *Panorama da Economia Criativa – DF. Relatório parcial da pesquisa - fase 2*. Brasília: Universidade Católica de Brasília, 2023.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica*. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2003.

_____. *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados*. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MEC. RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 1, DE 5 DE JANEIRO DE 2021. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica. Brasília: MEC, 2021. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=167931-rcp001-21&category_slug=janeiro-2021-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 25/10/2024.

OLIVEIRA, Leia Rabelo. *A arte de empreender na Economia Criativa: pensar, compreender e agir*. São Paulo: Editora Reflexão, 2019.

PIMENTEL, Alessandra. A teoria da aprendizagem experiencial como alicerce de estudos sobre desenvolvimento profissional. *Estudos de Psicologia* 2007, 12(2), p. 159-168. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epsic/a/rWD86DC4gfC5JKHTR7BSf3j/?format=pdf>. Acesso em: 25/10/2024.

RAMOS, Marise Nogueira. *A pedagogia das competências: autonomia ou adaptação*. São Paulo: Cortez, 2006.

Developing Technical and Experiential Skills in Professionals of the Complex Creative Industry

ABSTRACT

This article discusses the application of active methodologies in higher education, focusing on the training of students in technological programs. The object of study is the implementation of practical simulations in the learning process of event management courses. The research is based on the assumption that contemporary



education requires innovative pedagogical strategies capable of integrating theory and practice, while fostering the development of essential professional and socio-emotional skills. The main objective is to analyze how simulations contribute to the construction of technical and socio-emotional knowledge, in addition to promoting students' autonomy and confidence in performing their functions. Specific objectives include identifying the relevance of simulation as a didactic resource, understanding its relationship with David Kolb's experiential learning cycle, and evaluating students' perceptions of the effectiveness of this methodology. The methodology adopted is qualitative and exploratory, supported by bibliographic review and the implementation of a pilot classroom experience. References from authors such as Kolb, Knowles, Gil, and Marconi & Lakatos were used to ground the analysis. The main results indicate that simulations foster student engagement, provide closer contact with real professional situations, and enhance critical reflection on practice. Furthermore, they reinforce the importance of incorporating participatory methodologies into the curricula of technological programs, contributing to the education of graduates who are more prepared and confident to face the challenges of the labor market.

Keywords: Active methodologies. Practical simulation. Higher education. Creative Economy. Experiential learning.

Desarrollo de Competencias Técnicas y Vivenciales en Profesionales de la Industria Creativa Compleja

RESUMEN

Este artículo aborda la aplicación de metodologías activas en la educación superior, con énfasis en la formación de estudiantes de programas tecnológicos. El objeto de estudio es la implementación de simulaciones prácticas en el proceso de aprendizaje de asignaturas relacionadas con la gestión de eventos. La investigación parte del supuesto de que la educación contemporánea exige estrategias pedagógicas innovadoras capaces de integrar teoría y práctica, además de favorecer el desarrollo de competencias profesionales y socioemocionales esenciales. El objetivo principal es analizar cómo las simulaciones contribuyen a la construcción de conocimientos técnicos y socioemocionales, así como a la promoción de la autonomía y la seguridad de los estudiantes en el desempeño de sus funciones. Entre los objetivos específicos se destacan: identificar la pertinencia de la simulación como recurso didáctico, comprender su relación con el ciclo de aprendizaje experiencial de David Kolb y evaluar la percepción estudiantil sobre la eficacia de esta metodología. La metodología adoptada es de carácter cualitativo y exploratorio, basada en revisión bibliográfica y en la aplicación de una experiencia piloto en el aula. Se utilizaron referencias de autores como Kolb, Knowles, Gil y Marconi & Lakatos para fundamentar el análisis. Los principales resultados señalan que las simulaciones favorecen el compromiso de los estudiantes, permiten mayor aproximación a situaciones reales del ámbito profesional y amplían la capacidad de reflexión crítica sobre la práctica. Asimismo, refuerzan la importancia de integrar metodologías participativas en los programas tecnológicos, contribuyendo a la formación de egresados más preparados y seguros frente a los desafíos del mercado laboral.



IX Colóquio Interprogramas

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 23 a 27 de junho de 2025

CIDADES HUMANAS, INTELIGENTES, CRIATIVAS E SUSTENTÁVEIS

Palabras clave: Metodologías activas. Simulación práctica. Educación superior. Economía Creativa. Aprendizaje experiencial.