



Guia de Elaboração de Projetos de Célula PACCE

“Eu tive um sonho”: Uma ideia, um projeto

Quando temos uma ideia ou um sonho, visualizamos dois momentos: o hoje e o amanhã. Os problemas de hoje e o que desejamos pro amanhã. Os problemas atuais devem ser transformados em nossos objetivos (que simplesmente são estes problemas após resolvidos).

Hoje	Amanhã
Leitura da Realidade	Visão de Futuro
Foco nos problemas	Foco nos objetivos

Como não temos varinha de condão para mudar a realidade atual em um passo de mágica, temos que ter projetos. De forma simplista, um projeto é um conjunto de atividades organizadas por escrito, as quais são executadas com o intuito de resolver um problema para a realidade específica de um conjunto de pessoas com características comuns. Para que um projeto tenha boas chances de sucesso, deve estar bem descrito; é impossível alcançar algo que não se sabe claramente o que é. Um bom projeto é:

- ⇒ Realista (pertinente, tangível, viável);
- ⇒ Claro (específico, inequívoco, mensurável, avaliável), ou seja, não deixa margem para interpretação equivocada nem dúvidas sobre o que está relacionado.

Contraexemplos (ilustrações):

	Não Realista	Não Clara
Leitura da Realidade	As canetas BIC vão dominar o mundo	A população tem problemas de saúde
Visão de Futuro	Fim do impasse na Palestina	Melhoria na qualidade de vida

Contextualização: projetos de Célula no PACCE

Os projetos de célula no PACCE (Programa de Aprendizagem Cooperativa em Células Estudantis) são elaborados de forma autônoma pelos seus autores (Articuladores de Célula): estes dizem quais problemas desejam trabalhar em seus projetos para resolver. Contudo, é necessário que as ações do projeto estejam de acordo com os princípios e objetivos do PACCE. Sendo assim, é importante que alguns pontos fiquem esclarecidos sobre estes projetos:

- Os participantes deverão ser estudantes da UFCA.
- Não podem ter a pretensão de mudar SOMENTE uma realidade externa à universidade, mas devem – necessariamente – impactar a realidade universitária dos estudantes. projetos que visem exclusivamente uma ação comunitária, serviço social, ajudem entidades filantrópicas ou ONGs, estão em desacordo com os objetivos do PACCE e não serão aceitos pelo mesmo.



- Estão em desacordo projetos que visem mudar a realidade dos estudantes da UFCA sem impacto na vivência acadêmica dos mesmos ou que tais mudanças estejam em desacordo com os objetivos do PACCE. Exemplo: projetos visando a aprovação dos participantes em concursos públicos sem vínculo com a sua formação profissional, pois o PACCE deseja integrar os estudantes à vivência universitária, e não prepará-los para abandoná-la. Outro exemplo: projetos visando somente à saúde física de seus participantes, pois é essencial que o projeto envolva a capacitação do trabalho em equipe, e não simplesmente forneça um serviço aos estudantes da UFCA.

Geralmente as células do PACCE visam o estudo cooperativo de uma disciplina específica, ou a formação de um grupo de discussão sobre um assunto importante para a formação relacionada a determinado curso, mesmo sendo um assunto possa estar fora da matriz curricular do curso ou que seja transversal a várias de seus componentes curriculares. As células não precisam necessariamente alcançar estudantes de um só curso, mas podem ser compostas por estudantes de cursos diferentes. Os assuntos estudados não devem necessariamente dizer respeito a assuntos de um único curso, desde que sejam observados os itens anteriores.

Estrutura do projeto

O projeto de Célula deve conter as seguintes seções:

1. Sinopse;
2. Justificativa;
3. Objetivos específicos;
4. Insumos;
5. Atividades;
6. Resultados.

1. Sinopse

A Sinopse é um pequeno resumo do projeto, mostrando:

1. A quem se destina o projeto;
2. Os principais problemas que o mesmo pretende solucionar;
3. Os principais objetivos que o projeto pretende alcançar;
4. As principais atividades a serem executadas.

Ao ler a sinopse, o leitor deve imediatamente identificar se o projeto é (ou não) de seu interesse e o que envolve sua proposta.

2. Justificativa (Apresentação do problema)

A justificativa é um texto onde o autor do projeto contextualiza sua proposta. Ela exhibe a necessidade de execução do projeto, destacando a força do problema enfrentado pelo público-alvo. Podem existir vários projetos para um mesmo problema, a justificativa defende que aquele projeto é o mais apropriado, o que possui a melhor proposta para execução. Uma justificativa não descreve o funcionamento do projeto, mas argumenta o porquê dele existir. A justificativa enfatiza:

- A necessidade pertinente do público-alvo (a força dos problemas);
- O cenário favorável para a execução do projeto;
- A boa utilização de recursos e oportunidades para o sucesso do projeto;
- O diferencial do projeto, contrapondo problemas com oportunidades.



2.1. Problemas Existentes x Objetivos Específicos

Ambos são análogos à fotografias, uma do presente (problemas) e uma do futuro (objetivos). Aqui temos um total análogo ao primeiro quadro “Hoje x Amanhã”. Ambas são descrições de realidades, onde uma é o oposto lógico da outra. Estes pares não representam ações, mas características (problemas) a serem transformadas (alcance dos objetivos) mediante a implantação do projeto. Exemplos:

Problema Existente	Objetivo Específico
Estudantes com rendimento acadêmico insatisfatório na disciplina de Cálculo I	Estudantes com rendimento acadêmico satisfatório na disciplina de Cálculo I
Estudantes que não sabem trabalhar em equipe	Estudantes capacitados para trabalhar em equipe
Estudantes propensos à desistência do curso de Estatística	Estudantes motivados a permanecer no curso de Estatística

São tópicos que descrevem da realidade presente do público-alvo, com foco no que deseja ser modificado através da execução do projeto. Os problemas não podem se referir a uma opinião/visão pessoal do autor do projeto. É essencial que os problemas sejam solucionáveis; não devem ser escritos problemas que estejam além do alcance dos recursos do projeto.

Escrita dos problemas: ERROS COMUNS

1. Problemas que não podem ser resolvidos pelo projeto.

Em geral, trata-se da escrita de um Problema que se estende à todo o público-alvo, que não será de forma total e direta impactada pelo projeto.

Exemplo: Alto índice de evasão no curso de Química. (por mais que a adesão ao projeto seja satisfatória, é muito improvável este impacte todo o público-alvo: trata-se de um problema que está além do alcance do projeto)

Correção: Estudantes propensos à desistência do curso de Química.

2. Problemas demasiado grandes ou complexos.

Exemplo: Estudantes desarticulados do ambiente universitário. (o que exatamente se quer dizer com isso? Estudantes sem laços de amizade dentro da Universidade? Ou estudantes desligados de laboratórios, grupos de pesquisa, programas de bolsa, etc.? Trata-se de um problema complexo, que pode ser “quebrado” em outros mais específicos)

Possível correção: Estudantes com rede de contatos reduzida e/ou superficial dentro da Universidade.

Possível correção: Estudantes desinteressados em se envolver com atividades acadêmicas “extra-sala”: grupos de pesquisa, laboratórios, programas de bolsa, etc.

3. Escrita de “a falta de”.

A “falta de” não é nada; no mínimo é muito pouco. A falta de recursos não representa um problema, pois a existência do recurso – em si – pode não ser a solução. A falta de estímulo não representa nada, pois mesmo que haja o estímulo, o real problema pode persistir. Exemplo: A falta de discussão sobre o conceito de Moda torna a problemática vaga, pois a falta da ação não é um problema, simplesmente discutir pode não mudar a visão dos estudantes.

Correção: Estudantes com visão distorcida do conceito de Moda.



3. Objetivos Específicos (OE)

São tópicos que descrevem a visão de futuro do público-alvo, com foco nos problemas resolvidos após a implantação do projeto. Sendo assim, os objetivos não são ações, mas situações as quais o público-alvo deve alcançar. Os objetivos são o oposto lógico dos problemas, e no projeto são prometidos para serem alcançados ao término da execução do projeto. Os objetivos específicos devem estar ligados aos objetivos do PACCE, visto que cada projeto é uma iniciativa apoiada pelo mesmo. Portanto, é imprescindível que no projeto estejam presentes objetivos relacionados à:

- Possibilitar o rendimento acadêmico satisfatório e a aprovação em disciplinas da graduação;
- Viabilizar a interação positiva que favoreça a construção de relacionamentos cooperativos entre os estudantes;
- Incentivar o encorajamento mútuo entre os estudantes no enfrentamento de problemas acadêmicos;
- Viabilizar uma maior integração dos estudantes ao ambiente da academia, gerando um aumento no sentimento de pertencimento à UFCA;
- Formar estudantes proativos, que ajam como protagonistas e com autonomia para a aprendizagem;

Lembre-se: Objetivos e problemas estão em pares, se um objetivo foi incluído, deve ser associado a um problema correspondente.

Escrita dos objetivos: ERROS COMUNS

1. objetivos escritos como ações, geralmente iniciando com verbos.

Isto indica que a ação em si resolveria o Problema, o que em geral não é verdade.

Exemplo: Discutir para aprender os conceitos da disciplina de Didática II. (A simples discussão de algum assunto não representa uma mudança de realidade, ou a solução de um problema)

OBS: Estímulo não é Objetivo. O simples estímulo não representa uma mudança, mas uma ação do executor do projeto. Por exemplo: se você diz para alguém “estude”, você está estimulando-o a estudar, mas um projeto que pretende fazer somente isto não possui um problema pertinente a ser solucionado.

2. Produtos, documentos e/ou objetos como objetivos.

Algo físico não pode representar um Objetivo. Neste caso, recai-se na situação que o objetivo é uma simples ação.

Exemplo: Produção de um artigo científico sobre a Antropologia na produção artística cearense. (não representa uma visão de futuro, uma modificação da realidade presente, mas uma simples ação executada que pode – ou não – alcançar finalidades maiores).

Correção: Estudantes esclarecidos quanto à Antropologia na produção artística cearense.

3. Objetivos intangíveis.

No papel é muito mais fácil resolver qualquer problema, mas um bom projeto tem os pés no chão; desta forma deve-se ter em mente o que será utilizado para a execução do projeto, e o que é viável ser realizado com estes recursos (especialmente o tempo disponível). Objetivos em número excessivo também tornam o projeto inviável.



Exemplo: Estudantes com boa compreensão, fala e escrita da Língua Francesa. (isto é impossível em um semestre!)

Possível correção: Estudantes com boa compreensão da gramática básica da Língua Francesa.

4. Aprimoramentos, melhorias e/ou aumentos como objetivos.

Para confirmar que algo cresceu, é preciso saber seu tamanho inicial. Um projeto lida com dados e, sendo assim, com tal escrita nos objetivos, deve haver comprovações de tais crescimentos/melhorias/aprimoramentos. Se não sei qual o grau de interação dos participantes no início do projeto? O objetivo torna-se intangível.

Correção: Estudantes com laços de amizade dentro da Universidade.

Importante: Deve-se ter muito cuidado na escrita dos objetivos, para que não sejam multi-interpretativos! A clareza é essencial. Qualquer pessoa que ler os objetivos deve ter a mesma compreensão a respeito do mesmo: a compreensão desejada pelo autor.

3.1. Eficiência x Eficácia

Para a indicação dos objetivos é importante o proponente ter em mente a busca de eficácia para o projeto e relacioná-lo com as atividades e resultados a serem propostos para que sua proposta tenha eficiência.

Eficiência é cumprir com o prometido. O autor é eficiente quando executa todas as ações necessárias para a total implantação do projeto. Mesmo que o autor seja eficiente, é possível que seus objetivos não sejam alcançados. Exemplo: ter promovido todas as reuniões de célula de acordo com o projeto, e os estudantes não terem alcançado um rendimento satisfatório na disciplina no final do semestre. Outro exemplo: um professor ensinar um conteúdo e os estudantes não aprenderem o mesmo.

Aqui entra o conceito de eficácia. Eficácia é a força de tornar real algo desejado mediante a ação prevista. O método é eficaz quando (além do autor ser eficiente), os objetivos da ação do autor foram alcançados. Um método eficaz é aquele que produz o resultado esperado mediante a ação prevista.

Alguns elementos do projeto estão restritos ao campo de atuação do autor (eficiência), e outros indicam a capacidade do autor de elaborar o projeto e fazer inferências dos impactos das suas ações sobre a realidade do público-alvo (eficácia). Assim, ilustrativamente apresentamos:

Elemento do projeto	Campo de Avaliação
Objetivos Específico	Eficácia
Atividades	Eficiência
Resultados	

Dizemos que se as atividades foram executadas e os produtos foram entregues, o autor foi eficiente. Se os objetivos específicos foram alcançados, o projeto foi eficaz.



4. Insumos

Recursos humanos e materiais necessários a execução das atividades do projeto.

4.1. Público-alvo e Participantes

Público-alvo é o conjunto de pessoas que podem ser influenciadas pelo projeto, inclusive de maneiras diferentes. Participantes são as pessoas do público-alvo que aderiram ao projeto, ou seja, o Articulador e aqueles com os quais o Articulador vai trabalhar. O alcance dos objetivos é avaliado sobre os Participantes.

4.2. Materiais

Indicação de materiais de expediente, de estudo, de custeio e permanente necessário para a realização das atividades.

5. Atividades (AT)

As Atividades são as descrições detalhadas de como vão ocorrer as ações do projeto. Elas também são escritas em tópicos e respondem às perguntas:

- O quê? (Atividade)
- Como? (Descrição)
- Quanto? (Carga horária)

Com relação à Carga horária, é importante que o autor contabilize quanto tempo investirá nas Atividades do projeto, de forma a distribuir de forma adequada este tempo. Ao final da lista de atividades, escreve-se o total da carga horária investida. Exemplos:

- Atividade: Divulgação do projeto de Célula.

Descrição: Serão elaborados cartazes com informações básicas do projeto e os contatos do Articulador. Estes cartazes serão fixados no Departamento do curso de Filosofia. Paralelamente o Articulador visitará as salas de aulas de possíveis Participantes do projeto para convidá-los a participar do projeto. Caso necessário, também serão confeccionados panfletos para serem distribuídos no Departamento.

Carga horária: 12 horas.

- Atividade: Discussão da metodologia da AC.

Descrição: Encontros da Célula dedicados à discussão da metodologia da AC, com a finalidade de aprimorar o próprio funcionamento da Célula.

Carga horária: 12 horas.

- Atividade: Estudo cooperativo do tópico 1 da disciplina de Direito Penal.

Descrição: Será realizado o estudo dos assuntos relacionados ao tópico 1 da disciplina de Direito Penal, procurando-se manter o método de trabalho alinhado com a metodologia da AC.

Carga horária: 40 horas.

- Total de carga horária: 64 horas (16 semanas com 4h de Atividades cada).

Importante: É imprescindível que as Atividades contemplem todos os objetivos do projeto. Em outras palavras, nenhum objetivo do projeto deve ficar sem atividades correspondentes. Por outro lado, deve-se ter o cuidado também de não descrever atividades em excesso, que não tenham ligação com os objetivos, pois todas as atividades devem estar ligadas à pelo menos um objetivo do projeto.



6. Produtos (PR) ou Resultados (R)

Os produtos estão no campo da eficiência, portanto indicam objetos produzidos pela ação dos participantes do projeto. Representam serviços prestados, ferramentas construídas, criações artísticas, produções acadêmicas, etc. como resultado do trabalho dos participantes. A clareza do projeto entra em foco na escrita dos produtos, pois todos eles devem ser mensurados. Os produtos são escritos em forma de lista. Exemplos:

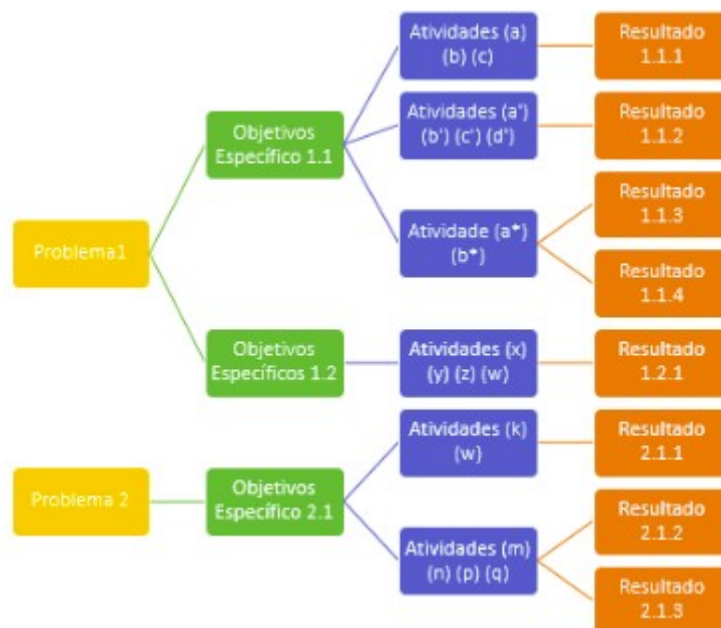
- Célula de aprendizagem formada: mínimo de três participantes (incluindo articulador) que se reúnem presencialmente durante no mínimo 4h semanais para executar as atividades do projeto de célula. Os locais de reunião de célula devem ser acessíveis a qualquer estudante da UFCA interessado em participar da célula.
- Criação de um Blog com postagens sobre as experiências da célula.
- Apresentação de um trabalho científico sobre “Memes na Internet” por parte dos participantes.

Em um projeto de célula inserido no PACCE é imprescindível que o produto “Célula de aprendizagem formada” esteja incluído!

A clareza de um projeto permite que o mesmo seja passível de monitoramento, ou seja, a qualquer momento da sua execução é possível saber se o mesmo está ou não no rumo certo. Assim, um projeto possui instrumentos de monitoramento e avaliação, para que o mesmo seja acompanhado quanto à execução de suas ações, e quanto ao alcance dos seus objetivos. Agora vamos aos instrumentos de monitoramento e avaliação de um projeto.

Percebe-se claramente a coerência que deve-se manter entre os elementos do projeto:

- a) Para cada problema, deve ser elencado um ou mais objetivos específicos em que o projeto alcançando irá sanar as implicações do problemas;
- b) Para atingir um objetivo específico, deve ser elencado um ou mais resultados ou produtos a serem observados com a execução do projeto;
- c) Para produzir um determinado resultado ou produto proposto, deve ser elencado uma série de atividades que permitirão definir os insumos necessários para este feito.





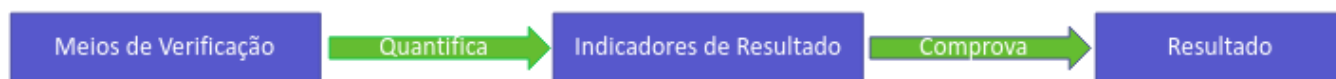
6.1. Indicadores de Resultados (IR)

Até então foram descritos no projeto a situação inicial (problemas) e a situação final (objetivos). No decorrer da execução do projeto, existem situações intermediárias, que mostram que o projeto está seguindo no caminho certo. Trata-se de acontecimentos/fatos/ocorrências que comprovam o sucesso parcial do projeto: são como placas sinalizadoras, indicando o caminho a ser seguido. Estes são os indicadores de resultado; são fenômenos intermediários que indicam o alcance parcial (em alguns casos, total) dos objetivos. Na escrita do projeto é imprescindível que tal indicador seja um fenômeno demonstrável (deve ser possível comprovar que o fato aconteceu). Para cada objetivo ao menos um indicador de resultado deve ser descrito no projeto.

Objetivo Específico	Indicadores de Resultado
Estudantes com laços de amizade dentro da universidade	Participantes se encontrando fora do ambiente universitário para atividades de lazer e descontração
	Participantes se encontrando fora do ambiente universitário para atividades de lazer e descontração
Estudantes com rendimento acadêmico satisfatório na disciplina de Programação Linear	Aprovação dos Participantes na disciplina de Programação Linear
Estudantes esclarecidos quanto à História da Matemática	Participantes com 80% de frequência nos encontros de Célula voltados para a discussão da História da Matemática
	Participantes com apresentações de trabalhos acadêmicos relacionados à História da Matemática

6.2. Meios de Verificação (MV)

Cada Indicador de Resultado deve ser passível de prova. A pergunta é: Como provar que tal Indicador (fenômeno) ocorreu? Os Meios de Verificação são a resposta; os Meios de Verificação são os instrumentos de medida utilizados para comprovar a efetivação dos Indicadores de Resultado. Para cada Indicador devemos existir ao menos um Meio de Verificação correspondente, mas um mesmo instrumento de comprovação (Meio de Verificação) pode ser na medida utilizado (Meio de Verificação), mais útil e interessante será o Meio de Verificação para avaliar o sucesso do projeto.



Exemplos de possíveis Meios de Verificação para Indicadores comuns nos projetos de Célula do PACCE:



Indicador de Resultado	Meios de Verificação
Aprovação dos Participantes na disciplina de Anatomia	Histórico acadêmico dos participantes
Participantes com 80% de frequência nos encontros de Célula voltados para a discussão sobre o Terceiro Setor	Fichas de frequência da Célula assinadas
Participantes com apresentações de trabalhos acadêmicos relacionados à Peixes Ornamentais	Publicações dos trabalhos produzidos pelos Participantes
Participação ativa nos processamentos de grupo da Célula	Depoimento escrito dos Participantes
Divisão de tarefas dentro da Célula	
Gerenciamento de conflitos internos da Célula através de diálogo	
Utilização de habilidades sociais nos encontros da Célula	
Participantes interessados em participar de grupos de pesquisa, projetos de extensão, laboratórios, programas de bolsa, etc.	
Participantes inseridos de grupos de pesquisa, projetos de extensão, laboratórios, programas de bolsa, etc.	Declarações de ingresso dos Participantes em grupos de pesquisa, projetos de extensão, laboratórios, programas de bolsa, etc.
Participantes se encontrando fora do ambiente universitário para atividades de lazer e descontração	Depoimento escrito dos Participantes
	Fotos dos encontros de lazer dos Participantes
Troca de contatos (telefonemas, emails, redes sociais) entre os Participantes	Depoimento escrito dos Participantes
	Printscreens de contatos virtuais entre os Participantes: emails, depoimentos do Orkut, scraps , tweets , etc.

Vale salientar que um mesmo instrumento (Meio de Verificação) pode ser utilizado para detectar fenômenos (Indicadores) diversos. Desta forma, obtém-se um direcionamento específico das informações que se deseja coletar com cada Meio de Verificação. Como exemplo, veja o Meio de Verificação “Depoimento escrito dos Participantes”.

Dificuldades Previstas (DP) e Estratégias de Superação (ES)

É muito bom sonhar e acreditar que as coisas vão acontecer exatamente como está no papel, que nada vai dar errado e os imprevistos – desta vez – não ocorrerão. Contudo, este tipo de visão distancia o sonho da realidade, e a intenção do projeto é o inverso: tornar real uma ideia ou um sonho. Por isso, é essencial prever as Dificuldades que provavelmente virão. As Dificuldades Previstas são acontecimentos que forçarão a execução do projeto a tomar outro rumo, e mudar de estratégia de atuação. É importante deixar claras tais Dificuldades antes da



execução do projeto, para que a execução não seja comprometida pelo despreparo. As Dificuldades são como obstruções na estrada a ser seguida forçando a escolha de outra direção, atalho ou alternativa.

Em contrapartida, ao visualizar um obstáculo, deve-se logo determinar uma alternativa, uma Estratégia. Estas são as Estratégias de Superação. Sendo assim, para cada Dificuldade Prevista, ao menos uma Estratégia de Superação deve ser especificada no projeto. Para uma boa escrita das Dificuldades e das Estratégias, o autor do projeto precisa ter um bom conhecimento do Público - alvo (interesses, dificuldades, potencialidades, etc.), assim como do local de atuação do projeto (espaços físicos, ferramentas de comunicação, possibilidades de deslocamento, recursos disponíveis, etc.). Quanto melhor for este exercício, mais chances de sucesso o projeto tem.

Alguns exemplos dentro da realidade dos projetos de Célula:

DP: Incompatibilidade de horários. (os Participantes e o Articulador não possuem horário comum para os encontros de 4h semanais)

ES: Atribuição de tarefas para serem realizadas em horário comum e tarefas que podem ser realizadas individualmente em horários individuais.

DP: Participantes com cultura de dependência. (eles têm a expectativa que a Célula funcione como um grupo de estudo convencional, onde o monitor esclarece as dúvidas dos demais)

ES: Explicação da metodologia, e divisão de tarefas entre os participantes para efetivar a interdependência positiva na Célula.

DP: Desestímulo dos Participantes. (eles não procuram pelas atividades da Célula por não atenderem às suas necessidades, ou não corresponderem às suas expectativas)

ES: Encontros de Célula específicos para a discussão e a reformulação do projeto, visando atender às expectativas dos demais Participantes.

DP: Inexistência de local para os encontros da Célula. (as salas do Departamento estão ocupadas nos horários disponíveis para os encontros da Célula)

ES: Buscar informações em outros Departamentos sobre as salas disponíveis nos horários possíveis para a Célula, e reservar a sala mais adequada.

DP: Pouca assiduidade e/ou excesso de atrasos dos Participantes. (eles faltam bastante às reuniões ou chegam muito atrasados com frequência, prejudicando o andamento das atividades e o alcance dos resultados esperados pelo projeto)

ES: Sondagem dos Participantes quanto a insatisfação dos mesmos, e feedback de alternativas que venham a deixá-los mais interessados pelas ações da Célula.

DP: Conflitos não gerenciados. (ocorrência de intrigas dentro da Célula de forma a comprometer a formação do grupo e o andamento das Atividades do projeto)

ES: Perguntar, em particular, compreender o posicionamento de cada Participante, e propor uma medida conciliatória de ambos através de diálogo e acordos mútuos dentro do grupo.

"A maioria das pessoas não planeja fracassar, fracassa por não planejar."

John L. Beckley