

colaboração. Foi possível avaliar o domínio dos conteúdos estudados na disciplina de *Marketing* e Design e sua aplicação em uma situação problema. A aplicação do workshop corrobora a reflexão de Toro [12] que “a transmissão de informação não capacita para a formação intelectual”. O workshop, além de avaliar a assimilação do conteúdo da disciplina, possibilitou a reflexão crítica dos alunos e a aplicação de conteúdos na solução do desafio, incentivando o “aprender a pensar” indicado por Toro [12].

Não foi objetivo deste estudo analisar a formação de equipes e seus critérios. Desta forma, os grupos de participantes configurados para o workshop já se conheciam e costumavam realizar trabalhos acadêmicos de forma colaborativa. Este aspecto se mostrou positivo, pois as características individuais dos integrantes eram conhecidas pelos membros de cada grupo, assim como suas habilidades e competências. Por outro lado, o fato de os estudantes se conhecerem talvez não tenha permitido que os resultados fossem mais inovadores, embora tenham se expressado de modo criativo. Isto porque, como afirma Hansen [18], equipes que trabalham juntas podem criar uma cultura insular.

Como convivem entre si a ponto de excluir pessoas de fora, elas restringem a entrada de novos pontos de vista e reforçam suas próprias convicções. Quando mais unido for o grupo, mais seus membros voltam-se para dentro e se isolam do mundo [18, p.56].

As formas de Representação Gráfica de Síntese (RGS) [8] que simulavam a solução para cada fase do workshop tiveram um nível de elaboração acima do esperado, pois em alguns casos foram resultantes de materiais previamente criados para este fim. Como exemplo, é possível citar uma equipe que trouxe adesivos com imagens conceituais genéricas criadas por seus integrantes (Figura 6). Embora essa iniciativa da equipe tenha sido inédita, ela não foi decisiva para que o seu desempenho fosse melhor que o das demais. Foi observado que outras equipes utilizaram recursos mais simples, como bexigas e desenhos (Figura 7), porém alcançaram da mesma forma os objetivos propostos em cada fase do workshop.



FIGURA 6 – ADESIVOS CRIADOS PELA EQUIPE

Fonte: os autores (2015).



FIGURA 7 – USO DE BEXIGAS

Fonte: os autores (2015).

Outro aspecto a ser observado foi o fato de que alguns estudantes, preocupados com o conteúdo da disciplina, demoraram mais tempo para elaborar o mapa mental. Uma equipe chegou a confundir os conceitos das fases 6 (que foi o desenho do mapa mental – Figura 8), com a fase 7 (que foi a criação de protótipos – figura 7 e quadro 2). Como apenas uma equipe passou por esta dificuldade, não há evidências de que seja necessário simplificar o desafio ou aumentar o tempo para sua realização. De qualquer modo, é possível considerar a importância fundamental de uma explicação preliminar, por parte do professor, sobre a aplicação do conteúdo da disciplina no workshop.