

FINDING ENTREPRENEURSHIP IN STUDENTS: A CASE STUDY ON THE GRADUATION OF TOURISM IN AZORES UNIVERSITY

Joao Cabral, PhD

Azores University, Department of Mathematics, Portugal

Abstract:

Sometimes the student only needs the teacher fires the spark that ignites a whole new set of ideas and will to do something different, giving their own contribution to the development of new concepts in knowledge.

The author in this article shows how a simple discipline of Informatics for Tourism, with sometimes boring concepts to the students, with a scheduled change toward the application in Tourism changed the motivation and helped to implemented team work and development of new ideas in tourism in Azores. This results intend to be a beacon, and an help to improve the techniques of teaching, showing that indeed the student have a lot potential inside and they have the power to develop new ideas. They need only need a small push on the right direction.

Key Words: Entrepreneurship, case study, tourism

Introdução

No desenvolvimento de ideias referentes à construção de novas empresas na área do turismo nas ilhas açorianas, o empreendedor, enquanto estudante, por vezes, só precisa de um pequeno empurrão e encorajamento por parte dos seus professores. Este impulso dado pelos professores torna-se numa semente de motivação e encorajamento na construção de algo novo e competitivo.

Este artigo descreve, de forma resumida, uma experiência que decorre atualmente numa disciplina do currículo do curso de Turismo, designada por Informática para o Turismo, oferta letiva do Departamento de Economia e Gestão da Universidade dos Açores. Os resultados percentuais aqui apresentados têm como referência inquéritos efetuados aos alunos, pelo docente da disciplina, no final de cada semestre, bem como da análise transversal efetuada pelo docente aos inquéritos de avaliação interna do Departamento de Economia e Gestão da Universidade dos Açores efetuada na disciplina de Informática do Turismo.

Desde que começou esta experiência no ano de 2009, todos os estudantes que já passaram por esta disciplina, bem como os actuais mudaram a sua forma de ver o negócio do turismo na Região Autónoma dos Açores.

A exploração do turismo nas ilhas açorianas não está com um nível de desenvolvimento como o que podemos encontrar nas ilhas Madeirenses, ou até mesmo nas ilhas espanholas das Canárias, crescendo em passos pequenos, que tencionam tornar-se passos gigantes no futuro. A atual conjuntura do turismo, nas ilhas açorianas aponta para um crescimento sustentável e equilibrado com os recursos naturais. Para se conseguir este equilíbrio é necessário que o licenciado em Turismo seja bastante empreendedor, consiga gerir de forma eficiente a informação disponível, usando todas as ferramentas tecnológicas existentes, mas também que consiga gerir recursos humanos, naturais, sociais e económicos de uma forma bastante eficiente. Assim, o ensino deste tipo de licenciatura não pode ser idealizado de forma estanque e em compartimentos isolados, tendo necessariamente de existir uma interdisciplinaridade saudável e dinâmica entre todos os conteúdos existentes no currículo do curso.

A mudança curricular

O curso de Turismo, antes do ano de 2009 estava ligado a uma Escola Superior imersa na estrutura organizativa da Universidade dos Açores, passando por um par de anos de indefinição departamental, e após a extinção desta escola, a partir de 2011, passou a ser ministrado na Universidade dos Açores como componente da oferta letiva do Departamento de Economia e Gestão.

A disciplina de Informática para o Turismo sempre fez parte do currículo do curso de Turismo, como disciplina do 2º semestre do 1º ano, mas inicialmente resumia-se em termos programáticos a ensinar componentes extraídas do *Microsoft Office*, tais como *Word*, *Excel*, *Powerpoint* e *Access*. Os alunos nesta disciplina apenas aprendiam a trabalhar com o *software*, e o grosso dos exemplos, que resultavam em exercícios, eram completamente desfasados da realidade do curso. Ou seja, a perspetiva da disciplina era apenas em ser uma ferramenta, na qual os alunos até adquiriam bons conhecimentos, mas depois não sabiam o que fazer com a ferramenta e como podiam aplica-la na sua área profissional.

Após o ano de 2009, o professor João Cabral, docente do Departamento de Matemática da Universidade dos Açores, quando ficou incumbido de lecionar esta disciplina, contado com alguma experiência na área do turismo, resolveu modificar significativamente a estrutura curricular da mesma, com o devido aval do diretor de curso e do diretor de departamento onde a licenciatura era parte da oferta letiva. Começou gradualmente a introduzir conteúdos diretamente relacionados com o turismo na Região Autónoma dos Açores e também introduziu um novo conteúdo muito importante, aproximando o currículo disciplinar aos outros cursos de Turismo oferecidos em outras Universidades de Portugal, que é a organização e gestão de informação. Obviamente, esta pequena mudança provocou uma reação bastante positiva por parte dos alunos, fazendo com que a sua motivação aumentasse no estudo dos conteúdos da disciplina bem como o grau de sucesso na avaliação final. No ano de 2010 introduziu-se também conceitos básicos na área do empreendedorismo, permitindo criar laços de interdisciplinaridade entre várias disciplinas do curso, assim como permitiu ao aluno estudar melhor as relações existentes no meio empresarial do turismo, relações que ainda vigoram no ano de 2013.

Em termos estruturais a disciplina de Informática para o Turismo atual utiliza como referência programas informáticos de processamento de texto, folha de cálculo, gestor de base de dados e de apresentação de informação, de modo a inculcar no aluno a necessidade de organizar e gerir a informação de forma o mais eficiente possível. Toda a metodologia usada no processo de aprendizagem curricular está assente na dinâmica de grupos. Os alunos simulam a criação de um negócio na área do turismo, consolidando os processos de informação sob uma visão empreendedora.

Ao longo da evolução deste estudo, foi-se operando uma transformação nos processos de aprendizagem, sempre com a colaboração dos alunos, através de sugestões e de contribuições anotadas e comentadas pelos mesmos na reação às experiências realizadas, ao longo dos últimos quatro anos. Depois de toda a informação recolhida, organizada e trabalhada criou-se um perfil disciplinar que converge actualmente para os objetivos da aprendizagem da disciplina. Os alunos quando terminam o seu processo de aprendizagem sabem organizar e gerir informação, com o auxílio de tecnologias, no ramo do turismo; conhecem aspetos genéricos sobre sistemas operativos e ambientes de trabalho computacionais usados no turismo; sabem trabalhar com processadores de texto, folhas de cálculo, com sistemas de gestão de base de dados, canalizando a informação para áreas relativas ao turismo; possuem uma dinâmica de apresentação empresarial, usando recursos da área do Marketing e Gestão de Recursos e do domínio de línguas estrangeiras. No final desta dialéctica de aprendizagem os alunos assimilam bastantes noções de consolidação de processos de gestão de informação, adquirindo uma visão empreendedora, usando os recursos previamente adquiridos no 1º semestre do 1º ano do curso. Mas não se limitam apenas ao que já foi ministrado, pois a consolidação destes processos exige que o aluno pesquise e investigue áreas dos anos seguintes de formação, tendo oportunidade de contactar com futuros professores e empresários da área do turismo. Obviamente esta estratégia tem os seus riscos, mas até ao momento, os proveitos suplantam qualquer fator de risco existente. Apesar dos primeiros processos interdisciplinares serem concebidos com poucas bases, a maioria dos alunos, ao longo do percurso académico nos restantes anos, vai tendo oportunidade de ir amadurecendo os conceitos, alimentando a motivação na aprendizagem. Conforme informações recolhidas aos alunos finalistas do curso de Turismo, uma boa percentagem, cerca de 70%, argumenta que usou nas restantes disciplinas algumas das estratégias de desenvolvimento de processos trabalhadas na disciplina de Informática para o Turismo, o que por si só justifica a importância e a necessidade desta mudança curricular.

A dinâmica da disciplina

A disciplina de Informática para o Turismo tem sempre início como a maioria das outras disciplinas, tendo por base uma estratégia expositiva, mas abrindo-se a base para o diálogo e discussão de ideias. Esta fase inicial permite aos alunos irem se conhecendo melhor em termos de capacidade de trabalho e argumentação na defesa de ideias. Logo após esta fase, os alunos escolhem os seus grupos de trabalho, nunca inferiores a quatro elementos, e é solicitado aos mesmos que comecem a trabalhar numa ideia original, ou baseada em algo existente, mas sempre com alguma componente original, que contribua de alguma forma para o desenvolvimento do turismo na Região Autónoma dos Açores. Os grupos, logo que tenham uma ideia definida, organizam-se em empresas, optando por um dos tipos de organização já existente, estudada preferencialmente na área de Gestão de Empresas. A partir deste momento, todo o processo de aprendizagem ocorre com o professor a lidar com os alunos com se de reais empresários se tratassem, quando estes têm de apresentar trabalhos nas aulas, ou discutir aspetos inerentes à área do turismo regional. Note-se que algumas das discussões até são realizadas usando a língua estrangeira de Inglês, de modo a que estes se vão sentindo cada vez mais à vontade com o domínio da língua, num ambiente de discussão e intercâmbio de ideias. Todos os grupos de alunos são dinamizados internamente, tomando por base as instruções de aprendizagem adquiridas na disciplina, como simulações de empresas de exploração de recursos turísticos.

Ao longo de todo o semestre, as aplicações de informática são introduzidas como ferramentas práticas na resolução de situações concretas na área do turismo. Os alunos têm oportunidade de sentir a necessidade de usar as ferramentas tecnológicas, derivadas da exploração do *software* explorado na sala de aula, quando tentam resolver o problema proposto pelo professor, enquadrados no perfil empresarial que eles próprios criaram, de forma coletiva. No final de cada resolução apresentada existe espaço para discussão e debate das várias soluções, criando um ambiente de partilha de informação entre todos os grupos. De modo a que a avaliação não fique cingida à coletiva, por imperativos regulamentares da Universidade dos Açores, são também lançados trabalhos individuais, também ligados à resolução de situações na área do turismo, de forma periódica, com prazos curtos de entrega, em que o aluno tem liberdade de exprimir, de forma individual, o seu conhecimento. Estes trabalhos são a força motriz de aprendizagem da disciplina. Por serem em grande quantidade, e muito frequentes, causam sempre uma reação inicial negativa por parte dos alunos, que chega a ser de 90% dos alunos matriculados, argumentando falta de tempo devido à elevada carga letiva do curso, mas no final do semestre são os alunos, com uma percentagem bastante considerável, cerca de 80%, a considerar que este processo obriga-os a saber trabalhar com ferramentas, que antes nem sabiam de sua existência, e a reconhecer a sua utilidade na área do turismo.

A ideia de negócio concebida pelos vários grupos tem dois momentos de apresentação. O primeiro momento é apenas uma apresentação escrita, onde cada grupo descreve a ideia e toda a estrutura empresarial que a suporta. Para criarem este documento os alunos contactam com colegas dos anos anteriores, cerca de 30%, com professores do curso de Turismo, cerca de 45%, com o Centro de Empreendedorismo da Universidade dos Açores, cerca de 25%, e até mesmo com empresas locais de dinamização turística, cerca de 50%. Existe sempre uma preocupação dominante em todos os trabalhos de apresentar conceitos de Recursos Humanos e Marketing, Gestão e Economia, de forma correta e até de apresentar parte do trabalho, usando uma língua estrangeira. O segundo momento de apresentação da ideia de negócio é uma apresentação pública a um grupo de convidados externos à disciplina, mas com ligações à área do turismo, professores e empresários, bem como público em geral e colegas da turma. Têm tido presença assídua nestas apresentações o representante do Centro de Empreendedorismo da Universidade dos Açores e o diretor de Curso de Turismo. Nesta segunda componente os grupos, já funcionando plenamente sob uma organização empresarial, encaram a assistência como sendo um conjunto de potenciais investidores no seu negócio, tendo por objetivo primário tentar captar investimento, esgrimindo da melhor forma possível a sua ideia, usando todos os recursos adquiridos e testados ao longo do semestre na disciplina de Informática para o Turismo, bem como recursos de outras disciplinas do seu currículo. A avaliação é assim concretizada, na sua maior parte, cerca de 75%, pela audiência, através da manifestação de interesse no investimento da ideia de negócio proposta pelas empresas. A restante avaliação cinge-se à componente técnica, avaliada pelo professor, usada pelas empresas na evolução da apresentação.

Conclusão

Através de observação direta efetuada pelo professor, e pela análise dos resultados atingidos, quantificados através dos inquéritos anuais submetidos aos alunos nestes últimos quatro anos da execução desta metodologia de *rolle-play and interpretation*, consegue-se depreender que esta forma de ensino possibilitou o alargamento da visão empreendedora do aluno, com respostas de satisfação à metodologia usada que rondam os 85% no nível de Excelente. Na avaliação interna realizada pelo Departamento de Economia e Gestão, a disciplina a nível global nunca teve mais do que 10% de níveis inferiores a Suficiente, alcançando sempre bons valores percentuais nos níveis Bom e Muito Bom.

Com a introdução dessa metodologia gerou-se uma motivação suplementar, de forma bastante simples e eficaz, conseguindo produzir nos alunos efeitos que possibilitaram a que estes conseguissem confrontar com maior optimismo as situações adversas que realmente surgem no terreno prático, quando tentam, após a licenciatura, criar o seu próprio negócio no ramo do turismo. Pelo menos dois grupos criados na disciplina em cada ano concorrem com as suas ideias de negócio, anualmente ao Concurso Nacional de Empreendedorismo, criado por uma entidade bancária nacional conjuntamente com o Centro de Empreendedorismo da Universidade dos Açores, tendo atingido sempre boas classificações.

No decorrer da evolução deste método outros professores do curso foram mostrando interesse nesta estratégia de ensino, colaborando e criando laços saudáveis de interdisciplinaridade com pontos comuns nos conteúdos lecionados e estratégias desenvolvidas na disciplina de Informática para o Turismo.

Com este artigo o autor espera ter contribuído, com a partilha desta experiência, para o crescimento do conjunto de técnicas motivacionais e interdisciplinares que podem ser usadas nas disciplinas universitárias dirigidas no sentido de apoiar a prospecção de alunos empreendedores que consigam dar rumos diferentes, originais e eficientes à economia regional na área do Turismo.

Referências:

Barbier, Jean-Marie: *Elaboração de Projetos de Acção e Planificação*. Lisboa: Porto Editora.
Quivy, Raymond, Campenhoudt, LucVan: *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Paris: Gradiva, 1995.