

ESTUDO DE CASO

COMO A PANDEMIA FORÇOU UMA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO TRADICIONAL

Alessandra Peguim Rosa e Cleyton Fantini

CASE

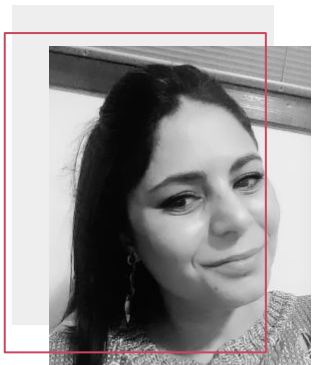
Como o processo de transformação digital consolidado deu lugar ao “sivirômetro” da pandemia

A introdução das **metodologias ágeis** em um grupo educacional tradicional criou um alicerce para as mudanças radicais que viriam com o **distanciamento** imposto pela pandemia.

A transformação digital foi acelerada e transformou a instituição para atuar de maneira **descentralizada**.

O trabalho remoto ajudou a quebrar silos, aproximar a liderança e trazer o aluno para o centro do processo de aprendizagem. A metodologia Agile auxiliou a troca de modelo de liderança, criou um espaço seguro de fala e questionamentos, aproximando toda a instituição. **O esforço coletivo refletiu no desempenho, a geração de conteúdo e entregas acima da média, gerando uma quebra de paradigma para os moldes da educação.**

QUEM SOMOS



ALESSANDRA
PEGUIM ROSA

UX Designer Especialista

alearte@gmail.com

[Linkedin / alessandra peguim rosa](#)



CLEYTON
FANTINI

Squad Leader

cleyton.fantini@gmail.com

[Linkedin / cleyton fantini](#)

AGENDA

Contexto

A metodologia

Entrega fase 1

Pandemia e o trabalho remoto

Reaprendendo

Aprofundamento das metodologias

A importância da transparência - AMA

Liderança Lean

Indicadores

Lições aprendidas

CENÁRIO

- Um tradicional banco brasileiro
- Transformação digital em todos os departamentos
- Levando a transformação para o ambiente social
- Uma escola tradicional com muito respeito pela educação
- 40 escolas espalhadas pelo Brasil
- + de 90 mil estudantes



nós acreditamos que o aprendizado seja um processo “mão na massa”, onde podemos aplicar a teoria em um cenário real ajuda a entender os porquês, os processos. Aprendemos com os erros

LEARNING BY DOING



SHU

APRENDIZ | repetição de movimentos e processos para que nosso corpo aprenda o processo mecânico, somos aprendiz nesse ponto

HA

PROFISSIONAL | neste ponto entendemos o processo e conseguimos aplicá-lo em diferentes cenários, estamos pronto para nos arriscarmos e quem sabe até entender e corrigir nossos erros

RI

MESTRE | neste ponto não há nada novo a ser aprendido, e entendemos o processo físico, é o coração que faz o trabalho e podemos ensinar aos próximos

O INÍCIO

- Workshop introduzindo as metodologias ágeis e os vocabulários
- Criação e distribuições dos desafios a serem trabalhados, e nasceram as vilas - inicialmente 2
- Times com planos de ação feitos pelo próprios integrantes das vilas

Workshops
Apresentações
Material de Apoio
Gembas
Entrevistas
Design Thinking
A3 Modelo de negócios

DESCOBERTA

- Entrevista com estudantes
- Hackathon com estudantes dentro do ambiente escolar
- Entrevistas com diversos atores dentro do cenário
- Gembas (visitas) em outras escolas, programas e cursos

nós entrevistamos
somente 600
estudantes em 21
escolas

quando se trata de
professores, são os
melhores para aplicar e
entender o valor da
pesquisa

*passamos muito tempo sentados
ouvindo os professores falar, nós
queremos ser ouvidos!*



O que é valor para o usuário?

MAPEANDO VALOR

Value Stream Mapping

Quem é o stakeholder no caso da educação?

- Pais
- Comunidade
- Empresa financiadora
- Governo

MAPEANDO JORNADAS

Service Blueprint

Ano letivo foi a base para entender

- o processo
- os atores
- os objetivos
- cenários

atores envolvidos

Alunos | Pais | Professores |

Coordenadores Pedagógicos | Departamentos de apoio: TI,
Compras, Financeiro | Governos e órgãos reguladores

As salas de aulas
também foram
palco das dinâmicas



O PROCESSO LEAN

- A3 ferramenta para entender o cenário, causa raiz, pontos de dor e desenhar as hipóteses
- Construir o Product Backlog e a Engenharia de Valor
- Dividir as Vilas em Squads
- Todos os ritos do scrum

todas as Squads deveriam ter times multidisciplinares:

Coordenador Pedagógico
Área Correlata
Recursos Humanos
TI e Sistemas
Administrativo



ESTAMOS PREPARADOS!

2 MVPs

3 Vilas

12 Squads

1 Pandemia

13/03
Presencial



16/03
Remoto

VIRAMOS REMOTOS

RECONSTRUÇÃO DOS A3s

- Dúvidas
- Incertezas
- Respostas rápidas
- 5 Novos A3 com dinâmicas
100% remotas

SQUAD DE INOVAÇÃO

criada para garantir que a transformação ocorra em todos os níveis da instituição

HONESTIDADE E JOGO ABERTO

é preciso entender os gargalos, traçar planos com quem está no processo e traçar planos de ação com engajamento de todos

- Guildas
- Chapters
- PDCAs
- Reestruturação das Squads
- Papeis e Responsabilidades
- AMA

Com o modelo remoto as Squads estavam perdendo o propósito, tendo dificuldades para entregar, com muitos integrantes e os papeis não estavam claro

OBJETIVOS

- Capacitar a área de inovação para que seja referência em metodologia Lean e Ágil, liderando o processo de transformação da Instituição
- Fortalecer o rito de Guilda, gerando um ambiente de compartilhamento de experiências, criando um espaço para melhoria contínua nas Vilas.
- Acelerar o processo de formação da liderança Lean do Programa de Transformação e das Vilas. Capacitar nova Vila Administrativa

cursos, workshops e mentorias sobre liderança lean

formação teórica sobre metodologias lean e ágil

AMAs constantes

fortalecimento dos canais de comunicação

clareza nos papéis e responsabilidades

INDICADORES

- 4 Vilas
- 20 Squads
- 2 anos de mentorias
- 20 workshops realizados
- 17 pessoas formadas em liderança lean
- 54 pessoas iniciaram cursos sobre metodologias lean e agilidade
- 41 conclusões

Evolução na aplicação da metodologia ágil no dia-a-dia*

Vila Pedagógica

85% de aplicação das práticas lean

Vila Administrativa

69% de aplicação das práticas lean

Vila dos sonhos

46% de aplicação das práticas lean

Escola Virtual

92% de aplicação das práticas lean

RH

82% de aplicação das práticas lean

* esta tabela é a soma das atividades / pelo total de atividades

LIÇÕES APRENDIDAS

1 Medo do erro

Estamos lidando com o futuro de crianças, não podemos

2 Burocracia não é qualidade

Sempre acreditamos que processos difíceis, longos e árduos eram sinônimos de segurança

3 Engajamento inspira

Primeiro MVP a gente nunca esquece!

4 Estudantes amam estudar

Amam a escola e sabem disso, mas não querem mais ser passivos no processo de educação

5 estamos sobrecarregados ou ineficientes

ENTRE EM CONTATO

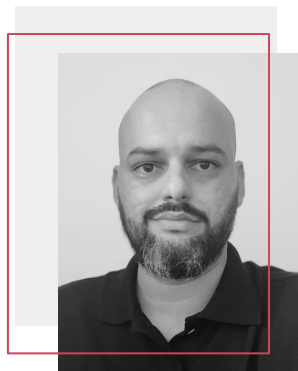


ALESSANDRA
PEGUIM ROSA

UX Designer Especialista

alearte@gmail.com

[Linkedin / alessandra peguim rosa](#)



CLEYTON
FANTINI

Squad Leader

cleyton.fantini@gmail.com

[Linkedin / cleyton fantini](#)

Agradecimento a todos aqueles que tornaram a jornada possível, divertida e muito gratificante:

Michelle de Souza
Rubens Valente
Luca Cavalcanti
Paulo Câmara
Karina Nakamura
Marlon Silva
Jonas Collela
Allyson Lino
Nestor Rodrigues